



Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

O role-playing game como ferramenta em psicoterapia no atendimento de jovens com o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade

Role-playing game as a tool in psychotherapy for young people with attention deficit hyperactivity disorder

Fernanda da Silva Martins - Acadêmica do 10º período do curso de Psicologia da Faculdade da Amazônia - UNAMA. E-mail: martinsfernanda366@gmail.com

Matheus José Izel Mansour - Bacharel em Direito pelo Centro Universitário U:Verse. Acadêmico do 10º período de Psicologia da Faculdade da Amazônia – UNAMA.
E-mail: matheus.cap.izel@gmail.com

Djeane da Silva Santana Marques - Neste trabalho como orientadora, Graduada em Psicologia pela Faculdade da Amazônia Ocidental - FAAO, pós graduada em Psicologia Clínica, formação em Docência do Ensino Superior pelo IPOG - Docente e supervisora de Estágio pela UNAMA.
E-mail: djeanesantana031@gmail.com

Resumo

Este artigo apresenta uma investigação da jornada histórica do Role-Playing Game (RPG) na área psicológica, com foco em sua aplicabilidade no processo psicoterapêutico de jovens com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). O estudo objetiva demonstrar que o uso do lúdico e da narrativa imaginária do RPG pode trazer benefícios significativos para o processo terapêutico, bem como para o desenvolvimento da socialização e da comunicação social do paciente. O processo metodológico utilizado se constitui em uma Revisão Bibliográfica de caráter exploratório, sustentando a discussão por meio da análise de artigos científicos, monografias, livros e materiais virtuais da área. A revisão permitiu uma compreensão aprofundada sobre o tema, observando-se tanto os prejuízos advindos do TDAH — como dificuldades na socialização, comunicação e regulação emocional — quanto as formas de estruturação e manejo do RPG em sessões psicoterapêuticas. Com a realização desta pesquisa, verificou-se que o uso do RPG em terapia constitui uma opção eficaz para a estruturação e manejo de sessões. Isso se deve à sua característica chave: a possibilidade de o indivíduo lidar com questões complexas em um ambiente seguro e controlado, dentro de uma narrativa lúdica, dirigida e conduzida pelo profissional psicólogo.

Palavras-chave: Role-Playing Game; Psicologia; Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade; Psicoterapia; Lúdico.

Abstract

This article presents an investigation into the historical journey of Role-Playing Game (RPG) in the psychological field, focusing on its applicability in the psychotherapeutic process for adolescents with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). The study aims to demonstrate that the use of playfulness and the imaginary narrative of RPG can bring significant benefits to the therapeutic process, as well as to the development of the patient's socialization and social communication. The methodological process employed consisted of an exploratory Bibliographic Review, supporting the discussion through the analysis of scientific articles, monographs, books, and virtual materials in the area. The review allowed for a deeper understanding of the topic, observing both the impairments arising from ADHD — such as difficulties in socialization, communication, and emotional regulation — and the ways of structuring and managing RPG in psychotherapeutic sessions. With the completion of this research, it was verified that the use of RPG in therapy constitutes an effective option for structuring and managing sessions. This is due to its key characteristic: the possibility for the individual to deal with complex issues in a safe and controlled environment, within a playful, directed, and guided narrative by the professional psychologist.

Keywords: Role-Playing Game; Psychology; Attention Deficit Hyperactivity Disorder; Psychotherapy; Playfulness.



INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas, o Role-Playing Game (RPG) tem ultrapassado as fronteiras do entretenimento para se consolidar como uma ferramenta de expressão, aprendizado e desenvolvimento humano. Criado no ano de 1970, o RPG surgiu como um jogo de mesa que combina narrativa, imaginação e cooperação entre os participantes. No entanto, sua estrutura — centrada na criação de personagens, resolução de desafios e construção coletiva de histórias — revelou-se também um meio dinâmico para a exploração de aspectos psicológicos e sociais. O jogo propicia a vivência de diferentes papéis e situações simbólicas, estimulando o exercício da empatia, da tomada de decisão e do pensamento reflexivo. Em um contexto terapêutico, essa característica transforma o RPG em um instrumento que permite ao indivíduo acessar conteúdos internos, expressar emoções e trabalhar conflitos de maneira segura, criativa e significativa.

O RPG, em sua forma tradicional, baseia-se na interação entre um grupo de jogadores e um narrador — comumente chamado de mestre — que conduz a história, descreve o mundo e apresenta desafios aos personagens. As mecânicas do jogo variam conforme o sistema adotado, mas, em geral, envolvem a resolução de ações por meio de rolagem de dados e interpretação livre, combinando sorte, estratégia e narrativa. Existem diferentes estilos de RPG atualmente, que vão desde os clássicos jogos de fantasia medieval, como *Dungeons & Dragons*, até ambientações futuristas, de horror, investigação ou realismo social, como Ordem Paranormal. Essa diversidade de cenários e sistemas torna o RPG uma atividade flexível, capaz de se adaptar a múltiplos contextos, inclusive o clínico, onde pode ser utilizado como ferramenta de autoconhecimento, expressão emocional e fortalecimento de vínculos interpessoais.

A inserção do RPG no contexto terapêutico surge, portanto, como uma extensão natural das práticas que valorizam o lúdico e a dramatização como vias de acesso ao inconsciente e à subjetividade, dialogando com abordagens que remontam a Jacob Levy Moreno e seu psicodrama. A dramatização de papéis, presente tanto nas teorias morenianas quanto nas práticas contemporâneas, permite que o paciente vivencie novas perspectivas de si e do outro, promovendo insight, autorregulação emocional e crescimento pessoal. Nesse sentido, o RPG terapêutico atualiza e amplia tais fundamentos, incorporando elementos narrativos e interativos que se alinham às demandas do público contemporâneo, especialmente adolescentes.

A decisão por trás da escolha dos jovens como público principal deste estudo está relacionada ao caráter formativo e interativo dessa fase da vida. A adolescência e o início da juventude constituem períodos marcados pela busca de identidade, pela necessidade de pertencimento e pela ampliação das relações sociais. É também um momento em que as emoções se intensificam e os vínculos interpessoais ganham novo significado. Entretanto, essa etapa de desenvolvimento, repleta de descobertas e transformações, pode ser impactada por condições atípicas que comprometem a

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

atenção, o controle dos impulsos e a regulação emocional — como ocorre no caso do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), podendo afetar de modo significativo a socialização, a regulação emocional e a capacidade de concentração. Frente a isso, o RPG apresenta-se como um recurso promissor, pois oferece um ambiente estruturado e lúdico no qual os jovens podem desenvolver habilidades socioemocionais, exercitar a escuta e o autocontrole, além de fortalecer vínculos interpessoais e a autoestima. O caráter simbólico do jogo permite que experiências externas sejam internalizadas e re-elaboradas, transformando a diversão em um processo de autoconhecimento e aprendizado emocional.

No Brasil, essa vertente ganha contornos mais definidos com a contribuição de Manoel Acioli, psicólogo e pesquisador que formalizou o conceito de RPG Terapia no Brasil, propondo uma metodologia que une o potencial narrativo e simbólico do jogo às demandas do processo psicoterapêutico. Sua abordagem estrutura o uso do RPG em sessões clínicas de modo ético e direcionado, fornecendo aos profissionais da Psicologia um modelo que alinha o lúdico à técnica, e a fantasia à transformação pessoal. Dessa forma, o presente artigo busca apresentar um panorama teórico e prático do RPG enquanto ferramenta psicoterapêutica, analisando sua trajetória, suas bases conceituais e sua relevância no atendimento de jovens com TDAH, à luz das contribuições de Manoel Acioli e de abordagens contemporâneas da psicologia.

Em termos metodológicos, o presente artigo é de caráter qualitativo e exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica. Foram utilizados livros, artigos científicos, dissertações e outros materiais que abordam o RPG, o desenvolvimento do indivíduo durante o período da adolescência, o TDAH e suas interfaces com a psicoterapia. A análise buscou identificar contribuições teóricas e práticas que sustentam o uso do RPG como ferramenta terapêutica, especialmente no contexto da Gestalt-Terapia e das propostas de Manoel Acioli. A natureza qualitativa desta pesquisa permitiu compreender o fenômeno de forma interpretativa, valorizando a subjetividade e a construção simbólica que permeiam tanto o jogo quanto a prática clínica.

Durante a elaboração deste trabalho, a utilização de ferramentas de Inteligência Artificial (IA) foi integrada de maneira ética e transparente, servindo como um suporte técnico essencial para o aprimoramento da escrita e a otimização do processo de pesquisa. Especificamente, o ChatGPT e o Manus 1.5 Lite foram empregados para auxiliar na busca e direcionamento de conteúdos, bem como na estruturação e organização das ideias. No âmbito da redação, estas IAs forneceram suporte no processo de escrita e revisão gramatical, elevando o nível de formalidade e a adequação vocabular do texto ao padrão acadêmico exigido. Adicionalmente, contribuíram com sugestões de tópicos e estruturas de conexão lógica entre as seções do trabalho. Paralelamente, o NotebookLM foi utilizado como um recurso para otimizar o tempo de pesquisa, permitindo a rápida localização de informações específicas em documentos extensos, com a ressalva de que todo o conteúdo analisado foi

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

posteriormente verificado e validado pelos autores. Tais ferramentas tiveram sua atividade restrita à revisão de coerência, clareza e estrutura acadêmica, sem qualquer interferência no conteúdo científico ou na autoria intelectual das ideias. A incorporação desses recursos reflete a crescente inserção de tecnologias digitais no ambiente acadêmico, que, quando utilizadas com rigor ético e transparência metodológica, contribuem significativamente para a produção de trabalhos mais consistentes, precisos e bem estruturados.

Dessa forma, o presente estudo tem como objetivo principal compreender a aplicabilidade do Role-Playing Game como técnica psicoterapêutica em jovens com TDAH, explorando sua relevância no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cognitivas e de autorregulação. Busca-se, ainda, apresentar o percurso histórico do RPG, sua inserção no contexto terapêutico e as contribuições de diversos autores para a sistematização dessa prática no Brasil e no mundo. Ao unir teoria, ludicidade e psicologia, este trabalho pretende oferecer uma reflexão sobre como o RPG pode transcender sua função de entretenimento, tornando-se uma ferramenta transformadora no campo clínico e um recurso promissor para o futuro da psicoterapia contemporânea.

SURGIMENTO DO ROLE-PLAYING GAME

Ao longo dos anos, o Role-Playing Game (RPG) tem sido destaque não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como uma ferramenta que estimula a criatividade, construção de narrativas e a interação social entre os jogadores. Sua estrutura permite a imersão em histórias fictícias, onde a interpretação de personagens e a resolução de desafios são elementos centrais para a experiência (Gularte *et al.*, 2021, p. 3). Teve sua origem associada à trajetória de Gary Gygax, reconhecido como um dos criadores do primeiro sistema oficial do gênero. Desde a infância, Gygax demonstrava fascínio por jogos de tabuleiro como o xadrez, e cresceu em um ambiente permeado pela imaginação. Desde cedo teve contato com narrativas de fantasia e aventura, que exploravam mundos fictícios, heróis épicos, monstros, batalhas e feitos heroicos, que se tornaram fundamentais para a construção de seu repertório criativo e inspiração futura. Essas histórias, somadas ao estímulo familiar, ajudaram a moldar sua visão de mundo e forneceram a base para o desenvolvimento de ideias inovadoras no campo dos jogos. Na década de 1950, Gygax conheceu os *wargames* (*jogos de guerra*), jogos de simulação de batalhas que se baseavam em cenários históricos ou fictícios, empregando miniaturas, tabelas e regras complexas para definir os resultados dos combates. O lançamento de *Tactics II* (1958), da empresa Avalon Hill, marcou um divisor de águas em sua trajetória, ampliando sua dedicação a esse tipo de prática. O entusiasmo de Gygax cresceu de tal forma que ele participava semanalmente de longas sessões de jogo com outros entusiastas. Posteriormente, sua paixão levou-o a organizar, em 1968, a primeira convenção voltada aos jogos de guerra em Lake Geneva, sua cidade natal: a *Lake Geneva Wargames Convention*, mais conhecida

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

como *Gen Con*, que se tornaria um dos eventos mais tradicionais do mundo dos jogos (Batistute, 2024).

Foi nesse ambiente que Gygax conheceu Dave Arneson, outro entusiasta dos *wargames* e criador de propostas inovadoras. Arneson apresentou a ideia de jogos que iam além da simples simulação de batalhas, inspirando-se em experiências como o *Braunstein*. Nesse jogo, os participantes assumem papéis individuais em uma cidade fictícia, interagindo com o ambiente e entre si de forma mais aberta e criativa do que nos *wargames* tradicionais. Apesar de ainda rudimentar e com limitações de regras, a experiência trazia algo inovador: a ênfase na interpretação de papéis e na construção de narrativas dinâmicas. A colaboração entre Gygax e Arneson se intensificou a partir desse ponto. Por meio de trocas de cartas e encontros ocasionais, os dois passaram a desenvolver um sistema mais estruturado. Enquanto Arneson contribuía com conceitos criativos e narrativas experimentais, Gygax possuía a habilidade de organizar, filtrar e sistematizar regras de forma lógica. Dessa parceria surgiu uma fusão inovadora: um jogo que mantinha a mecânica estratégica dos *wargames*, mas que introduzia, como elemento central, a interpretação colaborativa de personagens em primeira pessoa, aspecto inexistente até então em jogos de mesa (Batistute, 2024).

Em 1974, esse processo culminou na publicação da primeira edição de *Dungeons & Dragons* (D&D), lançada pela empresa *Tactical Studies Rules* (TSR), fundada por Gygax. O nome do jogo foi escolhido com base na sugestão de sua filha Cindy e se tornou rapidamente um marco cultural. Diferente dos *wargames*, D&D não restringia os jogadores a simulações militares ou objetivos fixos: ele oferecia um universo aberto, em que a imaginação, a criatividade e a cooperação eram os elementos centrais. Cada participante assumia o papel de um personagem fictício, com características próprias, inserido em um enredo coletivo mediado por um narrador, o Mestre de Jogo (Batistute, 2024).

O lançamento de *Dungeons & Dragons* representou uma verdadeira ruptura no campo dos jogos, inaugurando um gênero até então inexistente. A proposta inovadora permitiu que a experiência lúdica ultrapassasse a dimensão da competição para se tornar uma atividade de criação conjunta de histórias. Com isso, o RPG rapidamente chamou a atenção não apenas de jogadores e entusiastas, mas também de pesquisadores das áreas da educação, comunicação e psicologia, interessados em compreender os potenciais pedagógicos e terapêuticos dessa nova forma de jogo.

RPG NO BRASIL

No Brasil, o RPG começou a se popularizar de forma tímida a partir da década de 1980, especialmente com a exibição do desenho animado *Caverna do Dragão* na televisão, que introduziu o universo de *Dungeons & Dragons* ao público jovem. Nesse período, o acesso aos materiais oficiais era limitado, pois os lançamentos estrangeiros não eram traduzidos para o português. Como

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

alternativa, os jogadores reproduziam cópias dos livros importados, dando origem à chamada “Geração Xerox”, que utilizava fotocópias de títulos como *Dungeons & Dragons*, *MERPS* e *Rolemaster* para jogar (Pereira, 2010).

Rodrigues (2023) destaca que o cenário do RPG brasileiro teve um marco importante em 1991 com o lançamento de Tagmar, reconhecido como o primeiro RPG nacional e publicado pela editora GSA. Segundo a autora, o jogo passou por atualizações ao longo dos anos, incluindo a versão online em 2004 e a adaptação para o sistema *Daemon* em 2006, realizada pela editora homônima. Além disso, Rodrigues aponta que o RPG GURPS (*Generic Universal Role Playing System*) foi o primeiro a ser traduzido para o português, oferecendo um sistema versátil capaz de orientar aventuras em qualquer tipo de cenário imaginável. Outro título relevante que chegou ao Brasil nesse período foi Vampiro: A Máscara (1994), que introduziu os jogadores brasileiros ao estilo de RPG narrativo e sombrio da linha *World of Darkness*, expandindo ainda mais as possibilidades de jogo e ambientação. Esses acontecimentos evidenciam não apenas a consolidação do RPG no Brasil, mas também o esforço de adaptação e criação de materiais que tornassem o hobby acessível e culturalmente relevante para o público brasileiro, abrindo espaço para novas gerações de jogadores e para a expansão do RPG como prática social, educativa e, mais recentemente, terapêutica.

Essa consolidação e popularização do RPG ao longo das décadas, abriu espaço para que o jogo se tornasse não apenas um hobby, mas também uma referência cultural presente em outras mídias, como livros, filmes e séries. Como é o caso da série *Stranger Things*, criada pelos irmãos Duffer e lançada pela *Netflix* em 2016, estabelece uma conexão profunda com o universo de *Dungeons & Dragons* (D&D), refletindo tanto a nostalgia dos anos 1980 quanto a crescente popularidade do RPG na época. Os criadores da série, ao crescerem nesse período, incorporaram elementos de D&D como parte essencial da narrativa, utilizando o jogo como uma metáfora para os eventos sobrenaturais que ocorrem em Hawkins. Os personagens principais, como Mike, Dustin, Lucas e Will, são retratados jogando D&D, e diversos elementos da série, como o Demogorgon e o Mundo Invertido, têm referências diretas ao universo do RPG.

A série aqui no Brasil também encontrou um público ávido, especialmente entre os fãs de cultura pop e jogos de RPG. Ela foi amplamente divulgada e rapidamente conquistou uma base de fãs no país, que se identificaram com as referências aos anos 1980 e com a representação do universo geek. A popularidade da série impulsionou o interesse por D&D, levando a uma revitalização do interesse pelo RPG no Brasil, com novos grupos de jogadores e eventos dedicados ao jogo. Esse grande impacto inspirou a criação de produtos relacionados ao RPG, como o jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons: Stranger Things Edition*, que permite aos jogadores vivenciar aventuras no universo da série utilizando as mecânicas clássicas do *Role-Playing game*.

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025
Covid-19, isolamento social e a popularização do RPG no Brasil

Segundo Almeida (2020 *apud* Scavone *et al.*, 2022), a pandemia da COVID-19 provocou intensos impactos emocionais na sociedade, despertando sentimentos como angústia, ansiedade, medo e insegurança. Além disso, a necessidade do isolamento social como medida de prevenção transformou-se em uma barreira significativa para a manutenção dos vínculos interpessoais. A impossibilidade de interações presenciais, antes naturais e cotidianas, trouxe consigo um cenário de distanciamento que, por um lado, buscava garantir a segurança física, mas, por outro, fragilizava as redes de apoio, à convivência familiar e até mesmo o lazer coletivo.

Com o início da pandemia, a forma de consumo de entretenimento sofreu mudanças significativas. Antes do isolamento social, as pessoas se deslocavam até cinemas, teatros e bares para usufruírem de lazer, mas com o fechamento desses espaços físicos, o consumo passou a ocorrer no ambiente virtual. Plataformas de *streaming* assumiram papel central nesse processo, substituindo antigos espaços presenciais e tornando-se o principal meio de acesso a filmes, séries e outros conteúdos audiovisuais (Silva; Sucro, 2021). Além disso, para manter vínculos sociais e interações cotidianas, muitos jovens passaram a utilizar plataformas como o *Discord*, que possibilita conversas em grupo, partidas de jogos online e encontros virtuais com amigos. Paralelamente, houve também um expressivo crescimento de criadores de conteúdo brasileiros que, por meio de transmissões ao vivo na *Twitch*, encontraram uma forma de lazer interativo que unia entretenimento e socialização em tempo real.

Dentro desse cenário, práticas de socialização mediadas pela internet ganharam força, proporcionando novos espaços de encontro e interação. O RPG, por sua natureza colaborativa e narrativa, destacou-se como uma dessas alternativas capazes de aproximar as pessoas, mesmo à distância. Plataformas de *streaming*, como a *Twitch*, possibilitaram que não apenas os jogadores participassem, mas que também grandes audiências acompanhassem as sessões em tempo real. Foi nesse contexto que o criador de conteúdo Rafael Lange, conhecido como “Cellbit”, lançou em 2020 o projeto “Ordem Paranormal”, um RPG transmitido ao vivo que rapidamente conquistou grande popularidade no Brasil. Essa iniciativa não só ofereceu entretenimento durante o isolamento, como também consolidou o RPG como uma prática cultural amplamente difundida no meio digital, conectando milhares de jogadores e espectadores em torno de uma experiência coletiva.

A primeira campanha, intitulada A Ordem Paranormal, introduziu os jogadores a um universo de terror investigativo, no qual personagens comuns eram recrutados para investigar mistérios sobrenaturais ligados a uma organização secreta que buscava compreender e combater o “Outro Lado”, uma dimensão de horror que ameaçava a realidade. O enredo, que mistura suspense, investigação e elementos do sobrenatural, rapidamente conquistou uma legião de fãs, que se identificaram tanto com os personagens quanto com a atmosfera imersiva criada por Cellbit. O

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

sucesso de A Ordem Paranormal abriu espaço para novas temporadas, cada vez mais complexas e emocionantes, como Ordem Paranormal: O Segredo na Floresta, Desconjuração e Calamidade, todas sequências diretas do primeiro RPG de Cellbit. Além disso, o universo expandiu-se por meio de *spin-offs*, histórias paralelas e produtos derivados que consolidaram a franquia, agora em 2025, encontra-se em lançamento uma nova campanha intitulada Hexatombe, mostrando quão impactante esse nicho se tornou. Entre esses materiais estão HQs, que apresentaram as narrativas a leitores que ainda não acompanhavam as transmissões, e também o livro de regras, que serve como suplemento para que jogadores possam criar suas próprias campanhas dentro do cenário de Ordem Paranormal. Esse material trouxe autonomia para os fãs e amantes de RPG desenvolverem universos próprios, explorando o sistema criado por Cellbit e sua equipe.

A popularidade de Ordem Paranormal também está diretamente ligada à trajetória pessoal de Rafael Lange, que em algumas transmissões relatou ter contato com o *Role-playing Game* desde a infância, quando jogava com seus irmãos. Essa vivência inicial foi determinante para despertar seu interesse pela criação de histórias e pela construção de mundos fictícios, culminando no desenvolvimento de um dos maiores fenômenos de RPG transmitidos ao vivo no Brasil.

A expansão da franquia ultrapassou as transmissões ao vivo e alcançou outras mídias, como o jogo digital Enigma do Medo, financiado coletivamente por meio de uma ação coletiva que arrecadou cerca de 5 milhões de reais. Desenvolvido pelo próprio Cellbit e pela Dumativa, uma empresa brasileira voltada para o desenvolvimento e produção de jogos, o game pertence ao mesmo universo de Ordem Paranormal e atingiu reconhecimento internacional, sendo jogado por *streamers* de diferentes países e levando a proposta de Cellbit a públicos muito além do Brasil. Outro marco importante foi a campanha especial Ordem Paranormal: Quarentena, que ficou conhecida como a primeira experiência do projeto a reunir jogadores estrangeiros – incluindo um brasileiro, um estadunidense, uma suíça e dois mexicanos. Essa iniciativa demonstrou não apenas a força global da comunidade em torno do RPG, mas também como a franquia se consolidou como um espaço de intercâmbio cultural em plena era digital.

Dessa maneira, este grande projeto mostra o potencial do *Role-Playing Game* não apenas como prática lúdica, mas também como um espaço cultural capaz de atrair públicos diversos e promover interações sociais, criatividade e aprendizado em um momento em que o contato presencial era limitado. Para muitas pessoas, foi justamente por meio destas transmissões que tiveram o primeiro contato com o conceito de RPG, o que contribuiu para a formação de uma grande comunidade de fãs engajada, capaz de interagir e criar conteúdo dentro desse universo. Além disso, acabou inspirando outros *streamers* e jogadores a desenvolverem suas próprias histórias e campanhas, transmitindo-as ao vivo e expandindo ainda mais o alcance do RPG digital.

Com a ampliação do RPG quanto jogo lúdico crescendo cada vez mais no Brasil, diferentes

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

áreas profissionais começaram a voltar sua atenção para esse formato, buscando incorporar elementos bases desse universo em suas práticas. A psicologia foi uma dessas áreas e, nos últimos anos, muitos profissionais observaram potencial no universo do RPG e passaram a inseri-lo no processo psicoterapêutico, utilizando-o como um recurso lúdico e eficiente, atuando como fortalecedor para a interação entre psicólogo, paciente e suas demandas. Nesse movimento, nomes como o Psi. Dr. Manoel Acioli se destacam como pioneiros nesse processo, promovendo a aproximação entre RPG e a Psicologia, oferecendo ao *setting* terapêutico novas possibilidades de olhar e de conduzir o processo clínico.

A implementação do RPG como ferramenta no campo da Psicologia já se mostra presente em certas práticas clínicas. Contudo, torna-se necessário refletir acerca de suas repercussões quando direcionada a indivíduos diagnosticados com transtornos específicos. Dentre os diversos tipos de transtornos vivenciados, cabe um destaque sutil ao Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), considerado como um dos transtornos mais recorrentes na infância e adolescência na contemporaneidade. Nesse contexto, emerge a questão sobre de que forma o RPG pode ser integrado ao processo psicoterapêutico desses sujeitos, favorecendo aspectos de atenção, regulação emocional e interação social.

Contudo, para que o entendimento sobre essa ferramenta seja bem compreendida em seu sentido de aplicação, cabe primeiramente entender-se quem é esse indivíduo que irá se beneficiar desse processo, em que etapa da vida ele se encontra e quais os desafios que ele irá enfrentar em decorrência do seu transtorno. Dito isso, uma ideia ampla sobre a adolescência se faz necessária para um entendimento maior da temática.

COMPREENSÃO DA ADOLESCÊNCIA NO CONTEXTO DO DESENVOLVIMENTO HUMANO

O período da adolescência é visto como uma etapa crucial no desenvolvimento humano. Sob uma perspectiva ocidental, a adolescência é compreendida como uma fase de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizada por intensas transformações físicas, emocionais e sociais. Essas mudanças impactam diretamente a maneira como os jovens percebem a si mesmos, constroem sua identidade e interagem com o meio em que estão inseridos. Além disso, também vale ressaltar que na adolescência ocorrem grandes mudanças cognitivas, trazendo um maior amadurecimento desse indivíduo frente ao que se presencia no período infantil. Tais amadurecimentos também ocorrem nas construções sociais. Como elucidam os estudos de Papalia e Martorell (2022), nas sociedades pré-industriais, as crianças eram rapidamente incorporadas ao mundo adulto ao atingirem maturidade física ou começarem um aprendizado profissional. Somente a partir do século XX, a adolescência passou a ser reconhecida como uma fase distinta da vida. Hoje, ainda que seja um fenômeno global

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

o período adolescente apresenta características variadas dependendo da cultura, com início precoce da puberdade, entrada na vida adulta mais tardia, necessidade de maior tempo em educação e treinamento profissional, e atraso em responsabilidades típicas da vida adulta, como o casamento. Durante essa fase, os adolescentes costumam passar grande parte do tempo em seu próprio universo, separados das atividades e preocupações do mundo adulto (Larson e Wilson, 2004 *apud* Papalia; Martorell, 2022).

De acordo com Larson (1997 *apud* Papalia; Martorell, 2022), um dos aspectos mais evidentes dessa fase é a mudança na dinâmica dos relacionamentos familiares, refletida na diminuição do tempo que os adolescentes passam com suas famílias. Esse afastamento, não deve ser interpretado como uma rejeição, mas sim como uma necessidade inerente ao desenvolvimento. Durante essa fase, os adolescentes frequentemente buscam momentos de isolamento para lidar com as exigências das relações sociais, restabelecer sua estabilidade emocional e refletir sobre sua identidade. Esse comportamento é fundamental para o amadurecimento e para a construção de sua individualidade, permitindo que eles desenvolvam maior autonomia e compreendam melhor seus sentimentos e desejos. Diante dessas mudanças típicas da adolescência, é importante considerar certos processos psíquicos, físicos e sociais que influenciam nessa fase do desenvolvimento.

O processo de socialização é um elemento essencial da experiência humana, pois está intimamente relacionado à formação da identidade e à construção da ideologia individual, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da personalidade. Conforme apontam Lemos e Marback (2017 *apud* Lane, 2006), grande parte das características que os indivíduos carregam ao longo da vida é moldada por meio das interações sociais, especialmente pelo contato com diferentes grupos, que possibilitam a descoberta e a formação de suas próprias percepções sobre o mundo ao redor.

Os autores (2017, *apud* Lane, 2006) acrescentam que grande parte das características que o indivíduo carrega ao longo da vida são adquiridas nesse processo, especialmente por meio das interações com grupos, que possibilitam a descoberta de suas próprias percepções sobre o mundo que o cerca. Nesse período, a adolescência destaca-se como uma fase crucial para o desenvolvimento social, marcada pela intensificação das interações com amigos e grupos de pares, pela exploração de novas experiências e pela busca de informações que contribuem para a construção de identidade e autonomia. Os vínculos sociais, nesse contexto, assumem um papel central na vida dos jovens. Na ótica de Lemos e Marback (2017, *apud* Neufeld, 2017), essa aproximação ocorre de maneira singular, manifestando-se, por exemplo, no uso de gírias comuns entre adolescentes e, mais recentemente, pelo contato em redes sociais como *Tiktok*, *Instagram* e *Twitter*.

Ainda nesse contexto social, a relação do adolescente com seus pais e pares também apresenta grandes mudanças nessa fase. Com os pais, a relação passa por um processo árduo de ressignificação. O adolescente passa a buscar mais autonomia e independência em suas ações, o que

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

finda a criar um ambiente de afastamentos, conflitos e questionamentos das regras estabelecidas em casa pelos responsáveis. Mesmo com conflitos, o vínculo com os pais continua sendo um ponto de apoio essencial, sendo visto como referência emocional e moral. É nesse equilíbrio entre oferecer segurança e, ao mesmo tempo, permitir a liberdade, que se fortalece a capacidade do adolescente de se perceber como sujeito ativo, capaz de lidar com suas próprias escolhas e responsabilidades.

Já com seus pares, a relação se torna muito mais existente. Os amigos passam a pertencer em um lugar central na vida do adolescente. Serão eles a partir de agora que oferecerão acolhimento, compartilhamento de experiências e trazer a sensação de pertencimento a um grupo, fatores majoritários e indispensáveis para a construção da identidade nessa fase. O convívio com o outro da mesma faixa etária permite ao jovem adolescente experienciar novos papéis sociais, desenvolver habilidades empáticas e de cooperação e descobrir seu espaço para validar suas opiniões e sentimentos. Mesmo que nessa fase também seja o momento em que existem riscos de pressões sociais negativas, é nesse grupo que o adolescente encontra oportunidades de aprendizado e amadurecimento, construindo recursos que serão fundamentais para sua vida adulta.

Com base nisso, além de uma reflexão a respeito dos processos de amadurecimento do indivíduo no período da adolescência, faz-se também necessário para um entendimento maior do cliente atípico com o TDAH, recorrer aos manuais de referência diagnóstica como a Classificação Internacional de Doenças (CID-11) e o *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* em sua versão revisada (DSM-5-TR), a fim de elucidar como esse transtorno pode prejudicar ou interferir em questões sociais e comportamentais desses indivíduos.

TDAH À LUZ DO CID-11 E DO DSM-5 TR

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um exemplo disso de processos que podem influenciar o desenvolvimento dos adolescentes, e é caracterizado por um padrão persistente de desatenção e/ou hiperatividade-impulsividade que compromete o funcionamento e o desenvolvimento do indivíduo. Segundo o DSM-5 TR (American Psychiatric Association, 2023), a desatenção se manifesta na dificuldade de manter o foco, na desorganização e na falta de persistência, sem que isso esteja necessariamente relacionado à falta de compreensão ou oposição às regras. Já a hiperatividade pode ser observada na movimentação excessiva em contextos inapropriados, no falar em excesso e na inquietação constante, sendo que, em adultos, pode se apresentar como sensação de inquietação ou impaciência. Além disso, a impulsividade do TDAH envolve uma tomada de decisões precipitadas sem a consideração das consequências, podendo resultar em comportamentos de risco. Esse traço impulsivo pode ser percebido na dificuldade em postergar gratificações, na tendência interrompida a conversas ou invadir o espaço alheio, bem como na realização de escolhas sem a devida reflexão. Essas características do transtorno impactam

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

significativamente a vida acadêmica, profissional e social dos indivíduos que convivem com ele.

O início do TDAH ocorre na infância, sendo necessário que os sintomas estejam presentes antes dos 12 anos de idade, ainda que a recordação retrospectiva por adultos possa ser pouco confiável. A manifestação do transtorno deve ocorrer em mais de um ambiente, como em casa e na escola ou no trabalho, e frequentemente acarreta prejuízos acadêmicos e profissionais mesmo na ausência de transtornos específicos de aprendizagem. Entre as dificuldades associadas, destacam-se déficits em memória de trabalho, planejamento, vigilância e inibição de respostas, embora tais alterações neurocognitivas não sejam consideradas diagnósticas isoladamente. O quadro clínico pode variar de acordo com o contexto, sendo menos evidente quando o indivíduo recebe reforços positivos frequentes, participa de atividades altamente estimulantes ou está sob supervisão próxima (American Psychiatric Association, 2023).

Além das manifestações presentes na infância e adolescência, os reflexos do TDAH frequentemente se estendem para a vida adulta, afetando diferentes áreas do cotidiano. É comum que adultos apresentem dificuldades em manter estabilidade no emprego, obtenham resultados profissionais abaixo do esperado e enfrentam maior propensão ao desemprego, acompanhada por conflitos interpessoais mais intensos. Em média, essas pessoas alcançam níveis educacionais inferiores e enfrentam obstáculos vocacionais significativos, além de apresentarem, em alguns casos, desempenho intelectual reduzido em comparação aos seus pares. Quando grave, o transtorno pode impactar de forma marcante a vida social, familiar e ocupacional (p. 174).

Trazendo outro suporte teórico para a discussão, temos a Classificação Internacional de Doenças, o CID-11 (Organização Mundial Da Saúde, 2022), que define o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) com uma manifestação combinada, na qual tanto os sintomas de desatenção quanto os de hiperatividade-impulsividade são clinicamente significativos, sem que um deles prevaleça sobre o outro. A desatenção é caracterizada pela dificuldade em manter o foco em tarefas que não oferecem alta estimulação ou recompensas constantes, além de problemas com distração e organização. A hiperatividade, por sua vez, envolve um nível excessivo de atividade motora e dificuldades em permanecer parado, sendo mais óbvia em contextos que desbloqueiam o controle comportamental estruturado. Já a impulsividade se manifesta como uma resposta imediata a estímulos, sem reflexão sobre riscos ou consequências. Essa combinação de sintomas pode impactar significativamente diversas áreas da vida do indivíduo, incluindo o desempenho acadêmico, profissional e as interações sociais.

A visão interpretativa do DSM-5 e do CID-11 neste estudo é fundamental para embasar a compreensão do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) dentro de critérios diagnósticos amplamente reconhecidos. Essas classificações fornecem diretrizes essenciais para identificar os sintomas e impactos do transtorno, permitindo uma análise mais precisa sobre as

Ano V, v.2 2025 | **submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025**

dificuldades enfrentadas pelos jovens na socialização, regulação emocional e atenção.

A compreensão dos critérios diagnósticos do TDAH, conforme delineados pelo DSM-5 e CID-11, é crucial para identificar não apenas os sintomas clínicos, mas também os desafios sociais e emocionais que os jovens enfrentam. Esses desafios, frequentemente associados à regulação emocional e à atenção, têm um impacto direto na capacidade de socialização desses indivíduos. A sociabilidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento humano, pois a capacidade de comunicação e interação social facilita a construção de relacionamentos saudáveis ao longo da vida. No entanto, jovens com TDAH enfrentam dificuldades nesse aspecto, o que pode impactar negativamente sua socialização.

De acordo com Lima (2023), pesquisas indicam que esses indivíduos apresentam níveis significativamente mais baixos de competências sociais em comparação aos seus pares neurotípicos, demonstrando dificuldades em compreender a perspectiva dos outros e interpretar corretamente pistas e *feedbacks* sociais. Como consequência, suas interações podem ser prejudicadas, levando a respostas negativas por parte do grupo social e dificultando a construção de conexões interpessoais sólidas. A relevância dessa questão para o presente estudo reside no fato de que o RPG, enquanto ferramenta psicoterapêutica, pode atuar no desenvolvimento dessas habilidades sociais, proporcionando um ambiente estruturado e interativo onde os jovens possam praticar a empatia, a comunicação e a resolução de conflitos de maneira segura e orientada.

PREJUÍZOS DO TDAH NOS ASPECTOS SOCIAIS E COMPORTAMENTAIS

Ao discutir as dificuldades comportamentais e sociais associadas ao TDAH, é importante considerar como os sintomas vão além da simples desatenção ou agitação motora, afetando de forma significativa a forma como os indivíduos lidam com o tempo, as demandas externas e as interações sociais. Nesse sentido, autores como Benczik e Casella (2015) destacam que crianças com TDAH apresentam um prejuízo no sistema de autorregulação, entendido como a integração entre emoção (o que a pessoa sente) e cognição (o que a pessoa sabe, pode e deve fazer), resultando na capacidade de controlar o próprio comportamento. Alterações nas funções executivas e falhas nesse processo de autorregulação acarretam consequências relevantes, que impactam tanto o bem-estar do indivíduo quanto de sua família, refletindo-se em prejuízos sociais, escolares, familiares e na qualidade de vida como um todo.

Complementando essa perspectiva, Barkley (2002, *apud* Oliveira; Dias, 2015) propõe que os três principais sintomas do transtorno (desatenção, hiperatividade e impulsividade) poderiam ser compreendidos a partir de um núcleo central: o atraso no desenvolvimento da inibição comportamental. Esse déficit implicaria não apenas na dificuldade de conter reações impulsivas, mas também na limitação de utilizar a perspectiva do futuro para orientar o comportamento. Assim, muitas

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

vezes, os indivíduos com TDAH tendem a priorizar recompensas imediatas, o que pode levar a situações problemáticas, como descumprimento de compromissos, prazos perdidos e encontros desmarcados. Tal funcionamento frequentemente resulta em rótulos sociais negativos, como “negligente” ou “imaturo”, que, quando internalizados, afetam a autoimagem e podem gerar sentimentos de frustração e culpa.

Na adolescência, a influência do grupo social sobre o indivíduo torna-se particularmente relevante, e a necessidade de aceitação pode gerar maior angústia diante do risco de isolamento ou rejeição. Medeiros (2014, *apud* Araújo, 2015) destaca que dificuldades nas relações intersubjetivas podem se intensificar quando há comorbidades associadas ao TDAH, como depressão ou transtorno de ansiedade, aumentando a probabilidade de baixo desempenho escolar, maior exposição a acidentes e conflitos recorrentes com familiares e amigos. Dessa forma, percebe-se que os efeitos desta comorbidade vão além do comportamento individual, impactando o bem-estar social e emocional do adolescente em múltiplos contextos de sua vida.

Ribeiro (2008, *apud* Forteski *et al.*, 2012) ilustra como a rejeição entre colegas pode prejudicar a autoestima da criança com TDAH. A escola, enquanto espaço central de socialização, oferece oportunidades essenciais para o desenvolvimento do senso de pertencimento a um grupo social, mas comportamentos impulsivos e hiperativos, aliados à dificuldade de seguir regras, podem comprometer a aquisição de habilidades sociais. Como resultado, a combinação das limitações intrínsecas destes indivíduos com os efeitos da hostilidade, rejeição e discriminação frequentemente culmina em isolamento social, reforçando os prejuízos comportamentais e emocionais já existentes e ampliando o impacto negativo sobre o desenvolvimento do adolescente.

A compreensão dessas dificuldades evidencia a necessidade de intervenções que não se limitem apenas ao manejo dos sintomas, mas que também promovam estratégias para o desenvolvimento de habilidades sociais, regulação emocional e autoestima. É nesse contexto que práticas lúdicas e estruturadas, como o *Role-Playing Game* (RPG), surgem como potenciais recursos psicoterapêuticos, oferecendo espaços seguros para experimentação social, resolução de problemas e desenvolvimento de competências emocionais e comportamentais, que será explorado ao decorrer do artigo como o RPG passou a ser utilizado nesse processo, destacando seu surgimento como ferramenta no campo da psicoterapia.

O SURGIMENTO DO RPG COMO FERRAMENTA NO PROCESSO PSICOTERAPÊUTICO E SUA ATUAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

O uso de técnicas narrativas, histórias e processos de interpretação no contexto psicoterapêutico antecede em muito o conceito moderno de RPG aplicado à clínica. Portanto, antes mesmo de compreender como o RPG, enquanto jogo, pode ser incorporado ao universo terapêutico,

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

é necessário resgatar quais ferramentas pavimentaram esse caminho: de que forma a narrativa e a interpretação já estavam presentes na Psicologia, quais autores abordaram esses recursos e como essa trajetória culminou no cenário que conhecemos atualmente. Nesse percurso, as narrativas foram utilizadas não apenas como recurso lúdico, mas também como instrumento clínico capaz de favorecer a elaboração simbólica, a construção de significados e a ampliação da expressão subjetiva do paciente. Assim, compreender esse legado é fundamental para situar o RPG não como uma ruptura, mas como continuidade e atualização dessas práticas históricas dentro da psicoterapia.

A INFLUÊNCIA DE JACOB LEVY MORENO NO SURGIMENTO DO JOGO DE PAPEIS NA PSICOLOGIA

Jacob Levy Moreno foi um psiquiatra e psicoterapeuta que revolucionou a compreensão das relações humanas no campo da psicologia clínica, criador do Psicodrama, do Sociodrama e de diversas outras teorias. Suas contribuições destacam a espontaneidade e a criatividade como elementos centrais do desenvolvimento humano e do processo terapêutico. O Psicodrama, técnica por ele desenvolvida, consiste no uso de dramatizações e encenações, permitindo ao indivíduo revisitar situações significativas e experimentar novos papéis sociais. Nesse contexto, surge o *roleplay*, ferramenta fundamental em sua abordagem, que possibilita ao sujeito assumir diferentes identidades dentro de uma situação ficcional e, a partir disso, acessar conteúdos emocionais e elaborar conflitos de maneira prática e vivencial.

A utilização desses recursos pavimentou o entendimento do “jogo” como prática terapêutica, abrindo caminhos para propostas posteriores que ampliam o potencial do lúdico na psicologia. Dessa forma, o *Role-Playing Game* (RPG) pode ser compreendido como um desdobramento moderno dessa lógica, visto que também propicia a construção de narrativas coletivas, a assunção de papéis e a vivência simbólica de conflitos, facilitando processos de autoconhecimento, expressão e ressignificação. Assim, ao considerar a trajetória de Moreno, percebe-se que suas ideias servem como base para a integração de práticas narrativas e lúdicas em contextos clínicos, estabelecendo um vínculo direto entre o psicodrama, o *roleplay* e a utilização contemporânea do RPG. A partir desse ponto, torna-se relevante aprofundar separadamente o estudo do psicodrama e do *roleplay* desenvolvidos por Moreno, para posteriormente compreender como tais conceitos se conectam ao uso terapêutico do RPG.

Psicodrama: Método e Técnica Psicoterapêutica

O Psicodrama é uma abordagem psicoterapêutica na qual os clientes são incentivados a explorar e concluir ações por meio da dramatização, do *role-playing* e da autoapresentação dramática. Conforme destaca Kellermann, discípulo de Moreno (1998, p. 24-25), tanto a comunicação verbal

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

quanto a não-verbal são mobilizadas, permitindo que os participantes representem, no aqui-e-agora, cenas que evocam lembranças de eventos passados, experiências vividas de forma incompleta, conflitos íntimos, sonhos, fantasias, preparações para situações futuras de risco ou expressões espontâneas de estados mentais. Essas representações podem se aproximar de situações reais de vida ou externalizar processos mentais internos. Quando necessário, outros papéis podem ser assumidos por membros do grupo ou por objetos inanimados. Entre as técnicas empregadas no psicodrama estão a inversão de papéis, o duplo, o espelho, a concretização, a maximização e o solilóquio. O método geralmente segue fases estruturadas de aquecimento, dramatização, encerramento e compartilhamento, possibilitando aos participantes vivenciar experiências significativas e promover *insights* sobre si mesmos e sobre suas relações.

Além de suas bases teóricas e técnicas, o psicodrama possui um marco histórico importante: a primeira sessão psicodramática oficial ocorreu em 1º de abril de 1921, no Komödienhaus de Viena, onde Moreno apresentou-se sozinho. Ao abrir a cortina, havia apenas uma cadeira de veludo vermelho, com espaldar alto e dourado, como um trono real, e sobre ela uma coroa. O público era composto majoritariamente por habitantes curiosos da Viena pós-Primeira Guerra Mundial, uma cidade marcada por revolta, instabilidade governamental e ausência de liderança. A proposta de Moreno era testar a capacidade de liderança do público, que assumia o papel de júri. Segundo relato do próprio autor, "ninguém foi considerado digno de ser rei e o mundo permaneceu sem líder" (Gonçalves; Wolff; Almeida, 2023). Este episódio evidencia o caráter experimental e inovador do psicodrama, mostrando como a dramatização e a atribuição de papéis poderiam ser utilizadas como instrumentos de análise social e psicológica.

Os instrumentos utilizados na aplicação das técnicas psicodramáticas foram descritos por Gonçalves e colaboradores (1988) e retomados por Fernandes, Cenci e Gaspodini (2021). O cenário corresponde ao espaço criado conforme as necessidades terapêuticas, estruturado a partir de convenções estabelecidas entre diretor e protagonista. O protagonista é o sujeito escolhido pelo grupo para vivenciar a ação dramática. O diretor, por sua vez, exerce o papel de terapeuta responsável por coordenar a sessão, atuando simultaneamente como condutor da cena, terapeuta do protagonista e do grupo, além de observador social. Já o público ou plateia é formado pelos demais participantes da sessão, que funcionam como uma caixa de ressonância e compartilham suas emoções e percepções na última etapa da atividade, conhecida como compartilhamento.

Dessa forma, ao considerar os instrumentos, as funções e a dinâmica geral das sessões psicodramáticas, percebe-se que o conceito de papel assume centralidade no método. Cada participante, seja protagonista, diretor ou plateia, desempenha papéis específicos que estruturam a experiência terapêutica e possibilitam a externalização de sentimentos, pensamentos e conflitos internos. Essa noção de papel, entendida como unidade observável de conduta, constitui a base para

Ano V, v.2 2025 | **submissão: 03/11/2025** | **aceito: 05/11/2025** | **publicação: 07/11/2025**

compreender como as ações individuais se organizam dentro do grupo e como os papéis podem ser mobilizados para promover aprendizado, reflexão e transformação pessoal.

RolePlay: A Dinâmica dos papéis no Psicodrama

Dentro do Psicodrama, Moreno desenvolveu a chamada “Teoria dos Papeis”, que busca compreender o indivíduo a partir das diferentes funções que desempenha nas interações sociais e em sua vida psíquica. Para o autor, os papéis não se reduzem a meras máscaras sociais, mas constituem expressões dinâmicas da identidade, revelando tanto recursos quanto dificuldades do sujeito em sua relação com o mundo. Nesse sentido, a noção de papel, além de carregar uma dimensão terapêutica, também preserva um vínculo histórico com a própria tradição teatral, da qual Moreno extraiu inspiração para estruturar sua proposta psicodramática.

O termo inglês *role* (papel), originário de uma antiga palavra que penetrou no francês e inglês medievais, deriva do latim *rotula*. Na Grécia e também na Roma Antiga, as diversas partes da representação teatral eram escritas em ‘rolos’ e lidas pelos pontos aos atores que procuravam decorar seus respectivos papéis; essa fixação da palavra *role* parece ter se perdido nos períodos mais incultos dos séculos iniciais e intermediários da Idade Média. Só nos séculos XVI e XVII, com o surgimento do teatro moderno, é que as partes dos personagens teatrais foram lidas em ‘rolos’ ou fascículos de papel. Dessa maneira, cada parte cênica passou a ser designada como papel ou *role*. (Gonçalves; Wollf; Almeida, 1988, p. 65).

Ao desenvolver sua teoria, Moreno destacou que os papéis assumidos pelos indivíduos não se restringem ao teatro, eles estão intimamente ligados às condições concretas de sua vida social. Assim, os sujeitos desempenham papéis a partir de sua classe social, profissão, papéis familiares, rede de relacionamentos e instituições das quais fazem parte. Para o autor, todos esses papéis possuem algo em comum: são passíveis de observação. Com isso, defendeu que o conceito de papel seria mais apropriado do que o de personalidade, pois, diferentemente deste, permite uma análise baseada em condutas concretas e mensuráveis, definindo o papel como a menor unidade observável do comportamento (Gonçalves; Wollf; Almeida, 1988, p. 66-67).

A teoria de Moreno fornece uma estrutura fundamental para compreender o *role-playing* como prática psicoterapêutica e pedagógica. Segundo essa perspectiva, os papéis que um indivíduo assume não são meramente representações externas ou máscaras sociais, mas sim expressões dinâmicas de sua identidade, revelando tanto recursos quanto limitações na interação com o mundo. Além disso, o *role-playing* baseado na teoria dos papéis favorece a reflexão sobre a própria identidade e a compreensão das múltiplas dimensões sociais que moldam o comportamento. Esta dinâmica permite o indivíduo assumir e vivenciar papéis de maneira estruturada e consciente, compreendendo a flexibilidade de seus papéis na vida real, observando como suas atitudes, decisões e interações

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

podem variar de acordo com o contexto ou uma função que ele assume em um determinado grupo. Ao integrar teoria e prática, não se limita a uma atividade lúdica, mas atua como uma ferramenta de transformação pessoal, social e emocional, demonstrando como a dramatização de papéis pode ser utilizada para promover aprendizado, reflexão e desenvolvimento psicológico.

Graças ao papel desempenhado por Moreno como precursor do universo lúdico e da dramatização na psicoterapia, hoje se torna possível compreender como suas ferramentas e técnicas serviram como pilares para o desenvolvimento de novas práticas que associam a interpretação, o jogo e a clínica. O foco do psicodrama é justamente focar na espontaneidade, na interpretação de papéis e ter uma vivência simbólica, com isso, novos estudos podem ser explorados visando essa mesma dinâmica, levando o lúdico a se conectar com outros acessos de assunção de papéis, como o RPG. É nesse ponto que outros autores pioneiros entram em cena, ampliando a reflexão e mostrando de que forma o RPG, enquanto jogo de interpretação, pode ser aplicado como recurso psicoterapêutico.

DO JOGO À CLÍNICA: A FORMALIZAÇÃO DO RPG NO PROCESSO TERAPÊUTICO

Nesse viés, além de compreendermos a grande contribuição feita por Moreno em estabelecer o aporte conceitual do uso da imaginação e da interpretação de papéis no processo terapêutico com o psicodrama, também se faz pertinente olharmos para um panorama mais a frente da sua jornada. O RPG como metodologia clínica é um fenômeno recente, tendo sido sistematizado e formalizado por muitos pesquisadores e clínicos ao longo dos anos que buscavam consolidar essa prática. Todos tinham o mesmo propósito em comum, trazer o lúdico dos jogos de mesa para os fins psicoterapêuticos, oferecendo um setting seguro e único por meio da imaginação (Abramson, 2025).

Grande parte dos pesquisadores e psicólogos que assumiram esse papel sucessor e pioneiro e impulsionaram a forma e a pesquisa sobre o RPG na terapia são de cenários internacionais, tendo esse constructo chegado ao Brasil posteriormente.

Dentre eles, destacam-se: J. Hughes, que trouxe em muitos dos seus estudos uma forma recreativa e lúdica de aplicação do RPG para servir como um sistema de cura em desenvolvimento, focando na construção de símbolos pessoais através da criação de personagens de RPG. Hughes acreditava em uma tipologia para esses símbolos, dando ênfase para a expressão “símbolos compensatórios”, que nada mais são que personagens voltados para o processo de narrativa, moldados para explorar questões, habilidades ou características que o paciente acredita não possuir. Isso se mostrou resultante em muitos dos seus estudos, levando os pacientes a uma reorganização estrutural em nível psicológico (Hughes, 1988). Nessa perspectiva apresentada por Hughes, podemos perceber vividamente a possibilidade de uma nova ferramenta para o enfrentamento das questões angustiantes e de sofrimento do paciente, em um ambiente controlado e ilusório, no qual ele junto ao psicólogo seriam os que ditam como esse processo se guiaria.

Ano V, v.2 2025 | **submissão: 03/11/2025** | **aceito: 05/11/2025** | **publicação: 07/11/2025**

Outro grande autor e precursor da ferramenta do RPG na condução terapêutica foi W. D. Blackmon, seus trabalhos foram significativos e cruciais para a formalização dessa ferramenta. Em um de seus artigos, explana como a utilização do clássico jogo de RPG, *Dungeons and Dragons* (D&D), pode auxiliar no processo psicoterapêutico de um adolescente de 19 anos. Nesse material, relata a história de um garoto chamado Fred de 19 anos, onde iniciou o processo psicoterapêutico por conflitos familiares e pelo isolamento em um internato, ao iniciar, é possível perceber que até o momento em que o profissional passa a usar o RPG como ponte o processo terapêutico era distante, pois muitas das vezes o paciente permanecia distante ou desconfortável com a situação. Porém, a partir do momento em que passa a pertencer a um grupo social fora do *setting* voltado para o jogo, passa a levar seus relatos do jogo para o atendimento, sendo uma grande ponte de acesso a ele pelo profissional. Dessa forma, a ideia de uma narrativa lúdica, fantasiosa, controlada e relacionada à questão de sofrimento do paciente pode além de se tornar uma brecha para externalizar sua frustração um meio para que ele a compreendesse (Blackmon, 1994). Com base nesse e em muitos outros estudos, Blackmon começa a concretizar o processo do RPG na terapia, marcando o ponto de início para uma reflexão voltada para a literatura sobre como o lúdico do RPG pode ser um local seguro e de acolhimento dentro do *setting* para se trabalhar temáticas complexas.

Seguindo esse processo de formalização do RPG dentro do processo psicoterapêutico, a psicóloga clínica Megan A. Connell também tem grande relevância na sistematização e aplicação prática e ética dessa ferramenta, que internacionalmente é conhecida como *Tabletop Role-Playing Game* (TTRPG). Autora de um dos grandes livros da área, conhecido como *Tabletop Role-Playing Therapy: A guide for the Clinician Game Master*, Connell explana como decorre essa relação do RPG com a Psicologia, mostrando tanto o papel do Psicólogo como mestre, mas também como a sessão deve ocorrer. Junto a isso, ela apresenta todo o arcabouço teórico do que se faz necessário para conduzir essas sessões (Connell, 2023). Agora, fica evidente o quão imersa a ferramenta RPG já se apresenta no universo psicológico, já tendo praticamente um manual de como conduzir e gerir as sessões, mostrando cada vez mais que novas técnicas advindas de lugares inusitados podem de fato trazer mais conexões no *setting*. A partir desse momento, consegue-se já perceber o quão sólida essa ferramenta pode se apresentar.

Por fim, seguindo nessa linha de aplicação do TTRPG ao universo psicoterapêutico, Jared N. Kilmer e Elizabeth D. Kilmer também são psicólogos clínicos e pesquisadores importantes a serem mencionados, são colaboradores de muitos estudos voltados para essa área. Suas especialidades muitas das vezes voltaram-se para grupos terapêuticos, com o objetivo de desenvolverem habilidades sociais por meio do RPG, em especial o D&D, com regulamentações específicas para focar na parceria entre os membros do grupo, em produzir insights e reflexões nos jogadores (pacientes). Houve um estudo em especial que ambos levaram essa experiência do RPG para o meio virtual, em

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

decorrência do isolamento social causado pelo COVID-19 (Kilmer *et al.*, 2024). A contribuição desses dois autores só mostra como o RPG tem um viés diversificado na psicoterapia, podendo ser aplicado em áreas diversas como em *settings* individuais, em grupo, ambientes virtuais, entre muitos outros, ficando claro assim o quão relevante e pertinente podem ser suas implicações.

A VISÃO DO RPG ENQUANTO JOGO PARA A PSICOTERAPIA CONTEMPORÂNEA

A partir da compreensão moreniana sobre o papel e da prática do *role-playing* como instrumento de autoconhecimento e transformação, é possível estabelecer um diálogo entre o psicodrama e o *Role-Playing Game* (RPG), especialmente em sua aplicação contemporânea na psicoterapia. No ambiente terapêutico, esse jogo pode ser compreendido como um espaço de experimentação simbólica, no qual os participantes externalizam aspectos internos de sua subjetividade, exploram emoções, elaboram conflitos e constroem novas formas de se posicionar diante do outro e de si mesmos. Assim, ele se configura não apenas como um jogo, mas como uma ferramenta potencialmente terapêutica, capaz de integrar ludicidade, criatividade e desenvolvimento pessoal.

Nesse sentido, Saldanha e Batista (2009, *apud* Bazarello; Badaró, 2021) explicam que o RPG se insere dentro de um contexto cultural mais amplo, no qual os jogos são reconhecidos como fenômenos sociais presentes nas mais diversas sociedades. Diferentemente das modalidades competitivas, o RPG se destaca por sua natureza cooperativa e interpretativa, uma vez que convida os jogadores a assumirem papéis e desenvolverem narrativas coletivas a partir de decisões conjuntas. Assim, esse tipo de jogo resgata a dimensão social e cultural do ato de jogar, promovendo interação, colaboração e construção de sentido entre os participantes.

Além de seu caráter cooperativo e social, esse tipo de jogo também se destaca por seu potencial educativo e formativo. Lieberman (2006, *apud* Bazarello; Badaró, 2021) ressalta que as experiências interativas promovidas por ele favorecem o desenvolvimento de novas aprendizagens e habilidades ao colocarem o jogador diante de situações-problema que exigem reflexão, tomada de decisão e resolução criativa. Ao serem transportados para um ambiente simbólico, os participantes vivenciam experiências que estimulam a aquisição de conhecimentos e competências aplicáveis a contextos reais. Desse modo, o processo lúdico contribui para a aprendizagem significativa, na medida em que permite que o sujeito consolide saberes e estratégias a partir de suas próprias vivências dentro da narrativa.

Bazarello e Badaró (2021) apontam que os jogos interativos oferecem ao participante um espaço seguro para explorar possibilidades, revisar decisões e aprender com seus próprios erros, contando com o apoio do grupo em um ambiente controlado. Além disso, apresentam um sistema de progressão que equilibra os níveis de dificuldade e fornece *feedbacks* constantes sobre as ações do

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

jogador, o que contribui para a percepção de avanço e engajamento. Essa estrutura reforça comportamentos adequados e impõe consequências às escolhas realizadas, promovendo um aprendizado ativo e autorreflexivo. De modo intrínseco, tais jogos despertam um forte componente motivacional, aproximando o sujeito de conteúdos significativos para sua vida e fortalecendo sua capacidade de lidar com desafios pessoais.

Dessa forma, nota-se que a dinâmica dos jogos de interpretação ultrapassa o simples ato de jogar, constituindo-se como um espaço simbólico de experimentação e descoberta. Essa característica faz com que tais práticas possam dialogar com propostas terapêuticas que valorizam a expressão subjetiva e o desenvolvimento de novas formas de relação consigo e com o outro, o que permite compreender de que maneira o RPG passou a ser incorporado ao campo psicoterapêutico, especialmente na elaboração de sessões voltadas ao crescimento pessoal e emocional.

MANOEL ACIOLI E A CRIAÇÃO DA RPG TERAPIA: UM OLHAR BRASILEIRO PARA A ESTRUTURAÇÃO DO RPG COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA

No Brasil, a implementação dessa ferramenta também ocorreu, porém de forma posterior. O uso do RPG no atendimento terapêutico foi se popularizando e sendo cada vez mais aplicado e consolidado no universo do profissional psicólogo brasileiro. Dessa forma, fazia-se então necessário que autores brasileiros comesçassem a formalizar essa prática com a produção de artigos e literaturas que tratam sobre essa área. Tendo essa necessidade em mente, e com o objetivo de trazer mais direcionamento a respeito da temática, trazendo o *Role-Playing Game* para um contexto brasileiro, que o Psicólogo e Doutor Manoel Acioli cria então a ferramenta “RPG Terapia”, uma linha terapêutica que se apoia em estudos internacionais a respeito do RPG no processo terapêutico, mas que também traz um suporte de preparação e direcionamento para o psicólogo brasileiro conduzir essa ferramenta e a compreender melhor essa temática.

Com o objetivo de instruir e trazer maior clareza sobre a construção desse *setting* lúdico e interpretativo, Acioli desenvolve um curso de formação em RPG Terapia para auxiliar profissionais da área a compreenderem melhor os fundamentos dessa ferramenta, desde conceitos introdutórios e basilares sobre o que é *Role-Playing Game* e como ele se apresenta quanto forma de lazer, mas também como ele é aplicado na clínica, apresentando como que essa ferramenta se apresenta no ambiente terapêutico, quais são os critérios de preparação e estruturação para essa sessão narrativa e como se dá o manejo correto e adequado do atendimento. Em resumo, Acioli consolida em seu curso a forma mais adequada de aplicação do RPG, e como o profissional pode se preparar e adequar sua narrativa a depender do caso que se apresente.

Após observado o grande salto da RPG Terapia no Brasil se faz necessário, nessa discussão, ampliarmos a explicação sobre como um profissional psicólogo pode se beneficiar do *Role-Playing*

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

Game como uma ferramenta útil para as suas sessões, como ele pode construir e estruturar esse atendimento e como ele pode conduzir esse *setting* da melhor forma possível, tendo os estudos e ensinamentos de Manoel Acioli em seu curso de formação em RPG Terapia como linha norteadora.

A CONSTRUÇÃO DE SESSÕES DE RPG NO PROCESSO TERAPÊUTICO

A partir das contribuições de Manoel Acioli, a aplicação do *Role-Playing Game* como ferramenta terapêutica ganha contornos mais estruturados e adaptados à realidade clínica brasileira. Sua proposta conhecida como RPG Terapia, estabelece um modelo de condução de sessões que une o potencial lúdico e narrativo do jogo às demandas do processo psicoterapêutico. Nessa perspectiva, cada sessão é planejada de forma que favoreça o desenvolvimento pessoal dos participantes, explorando aspectos emocionais, cognitivos e sociais a partir da vivência simbólica e da interpretação de papéis.

A definição de objetivos terapêuticos claros é um dos primeiros passos para a condução das sessões, pois oferece ao terapeuta e aos participantes uma direção compartilhada, que orienta tanto a narrativa quanto as interações e desafios apresentados ao longo do jogo. Conforme explica Acioli (2025b) em seus trabalhos sobre RPG Terapia, essa etapa inicial confere propósito clínico à experiência lúdica, permitindo que o jogo seja mais do que entretenimento, tornando-se um instrumento de expressão simbólica e elaboração emocional. Ao apresentar as regras básicas e contextualizar o uso do RPG no processo terapêutico, o profissional facilita o engajamento do grupo e incentiva a percepção de que cada elemento da história pode ser entendido como metáfora de questões internas que merecem atenção. Nesse ponto, observa-se também que a clareza na comunicação fortalece o senso de segurança e protagonismo dos participantes, o que contribui para uma vivência mais rica e significativa.

Em seguida, o terapeuta trabalha com os participantes para transformar preocupações, desejos e dificuldades em metas terapêuticas concretas e alcançáveis. Segundo Acioli (2025b), essa formulação deve ser clara e alinhada aos resultados esperados da terapia, garantindo que o enredo e as dinâmicas do jogo mantenham coerência com os objetivos clínicos. Nesse processo, o terapeuta atua como mediador atento e empático, conduzindo a conversa com perguntas abertas e incentivando a reflexão sobre o que cada participante deseja trabalhar. Essa construção conjunta não apenas direciona a sessão, mas também fortalece o vínculo terapêutico e o senso de protagonismo dos jovens dentro da narrativa, favorecendo a internalização dos aprendizados vivenciados no jogo. Observa-se, portanto, que a participação ativa e consciente dos jogadores é essencial para que o RPG atue como um catalisador de mudanças comportamentais e emocionais.

A escolha do sistema de RPG representa um passo estratégico, pois diferentes sistemas apresentam regras, mecânicas e abordagens que influenciam a experiência dos participantes. O

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

terapeuta deve considerar fatores como a temática do jogo, a complexidade das regras, o tipo de narrativa desejada e a familiaridade dos jogadores com o sistema, garantindo que ele proporcione espaço para expressão emocional, tomada de decisões significativas e desenvolvimento dos personagens. Além disso, é possível adaptar as regras e mecânicas para atender aos objetivos terapêuticos previamente definidos, promovendo engajamento, exploração de emoções e aquisição de habilidades socioemocionais. A ambientação do cenário, incluindo personagens não-jogadores, desafios e relações interpessoais, deve refletir experiências relevantes aos participantes, criando um espaço seguro e estruturado que permita vivenciar diferentes papéis e explorar questões emocionais e psicológicas dentro da narrativa (Acioli, 2025b).

Na preparação da sessão, Acioli (2025b) recomenda que o terapeuta organize previamente todos os materiais necessários, como folhas de personagem, dados, mapas, miniaturas e recursos visuais ou descritivos, garantindo fluidez e envolvimento no decorrer do jogo. As folhas de personagem registram informações essenciais, enquanto os dados determinam os resultados das ações e eventos. Mapas e miniaturas auxiliam na visualização do ambiente e na representação dos personagens, proporcionando imersão. Recursos adicionais, como imagens, diagramas ou materiais descritivos, detalhando cenários, *NPCs (non-playable character ou personagem não jogável)* ou eventos relevantes, ajudam os participantes a compreender melhor o contexto da narrativa e se engajar de maneira mais profunda com os objetivos terapêuticos.

Ao fornecer informações claras e instruções aos participantes, o terapeuta prepara o grupo para uma experiência mais significativa e orientada aos objetivos terapêuticos, criando condições para um engajamento pleno. Para Acioli (2025b), explicar o sistema de RPG escolhido, as regras do jogo, o cenário e disponibilizar materiais de apoio, como textos ou vídeos, permite que todos os participantes compreendam a dinâmica do jogo e se sintam seguros para explorar suas emoções e decisões. A clareza nesse momento inicial contribui para que a sessão se desenvolva de forma organizada e que o foco permaneça na vivência terapêutica.

Durante as sessões, ajustes no sistema de RPG e nas regras podem ser feitos para melhor atender às necessidades dos participantes. Isso inclui simplificações nas mecânicas, adaptação de desafios para refletirem situações da vida real, introdução de elementos simbólicos ou narrativos relevantes e fornecimento de suporte e *feedback* contínuo, permitindo reflexão sobre escolhas, ações e interações. A definição da duração e da frequência das sessões também é considerada em conjunto, levando em conta disponibilidade, objetivos terapêuticos e ritmo de desenvolvimento de habilidades, garantindo que a experiência seja contínua, estruturada e eficaz, conforme orientação de Acioli (2025b) sobre a condução do RPG Terapia.

Percebe-se que o processo de estruturação e condução das sessões de RPG Terapia, como propõe Manoel Acioli, vai muito além da simples aplicação de um jogo, trata-se de uma prática

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

intencional e cuidadosamente planejada, que transforma a experiência lúdica em um espaço de crescimento e elaboração emocional. Cada decisão tomada pelo terapeuta, desde a definição dos objetivos até as adaptações realizadas durante o jogo, contribui para um percurso terapêutico mais coerente e significativo.

O MANEJO DE SESSÕES DE RPG NO SETTING TERAPÊUTICO

O manejo das sessões de RPG neste contexto terapêutico requer do terapeuta uma postura sensível, acolhedora e estrategicamente orientada, pois é nesse momento que o jogo se transforma em um espaço simbólico de elaboração emocional e desenvolvimento pessoal. Conforme destaca o autor, a clareza das regras e das mecânicas do jogo é de extrema importância para o andamento adequado da sessão pois, segundo o autor, esta deve ser assegurada pelo terapeuta de modo que todos compreendam o funcionamento do sistema de RPG e as expectativas envolvidas na experiência. Essa orientação inicial confere estrutura e sentido à prática, ajudando os participantes a entenderem que o jogo é um recurso simbólico para o trabalho emocional e não apenas uma atividade recreativa. Paralelamente, a facilitação da comunicação se apresenta como uma função constante do terapeuta, que incentiva o diálogo aberto e respeitoso entre os jogadores, favorecendo a cooperação, a empatia e a escuta ativa, elementos essenciais para o desenvolvimento das dinâmicas interpessoais dentro e fora do jogo. (Acioli, 2025a)

A condução adequada das sessões requer sensibilidade, escuta ativa e flexibilidade para lidar com o grupo, promovendo um ambiente de segurança, confiança e expressão autêntica. Entre os principais pontos destacados por Acioli (2025a) está a importância de estabelecer um ambiente seguro e acolhedor, no qual os participantes se sintam à vontade para expressar e compartilhar suas experiências. Esse cuidado inicial é essencial para o fortalecimento do vínculo grupal, da confiança mútua e do sentimento de pertencimento dentro do espaço terapêutico.

Em meio a sessão, se faz extremamente necessário que o profissional tenha o olhar atento e observador para diversos aspectos do manejo, fazendo assim com que ele possa identificar e avaliar o progresso terapêutico, identifique padrões de comportamentos e reações emocionais, analise possíveis questões desafiadoras e conflituosas, e possibilite a oportunidade para que os participantes possam apreender e compreender suas questões. Para uma observação adequada, o terapeuta deve se ater a alguns pontos-chaves, dentre eles temos: a observação dos participantes, observando as interações, reações e comportamentos, focado em compreender os momentos de *insight* desses participantes; observação dos objetivos terapêuticos, fazendo com que sempre tenha em mente o que se preparou buscar com aquela sessão e se esse percurso está sendo seguido; e a observação do jogo em si, analisando quais são os padrões que surgem em meio ao *roleplay*, facilitando assim identificar qual a maneira mais eficaz de continuar o processo (Acioli, 2025a). Dessa forma, percebe-se que o



Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

olhar do “mestre” dessa sessão vai muito além de apenas conduzir o jogo. Ele tem o papel de atentar-se a todas as reações e narrativas dentro do setting, com o objetivo de trazer o melhor manejo possível para quem participa.

Nesse contexto, a intervenção terapêutica deve se tornar uma etapa natural do manejo da sessão, em que o terapeuta aproveita as situações que surgem durante o jogo para aplicar estratégias apropriadas ao desenvolvimento emocional e social dos participantes. Por meio de perguntas reflexivas, o profissional incentiva os jogadores a examinarem seus pensamentos, sentimentos e ações, promovendo maior autocompreensão e *insight*. Além disso, a interpretação simbólica das ações e eventos dentro do RPG permite estabelecer conexões com situações reais, possibilitando a exploração de questões emocionais e psicológicas de forma segura. O suporte emocional constante, aliado ao incentivo da reflexão e ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cria oportunidades para que os participantes pratiquem empatia, resolução de conflitos e comunicação assertiva. Quando necessário, o terapeuta também fornece aconselhamento e orientação, ajudando os jogadores a lidarem com desafios presentes no jogo ou que se refletem em sua vida cotidiana (Acioli, 2025a).

O RPG APLICADO EM JOVENS COM TDAH À LUZ DA GESTALT TERAPIA?

Ao refletir sobre a utilização do *Role-Playing Game* em contextos terapêuticos voltados a jovens com TDAH, é possível estabelecer uma articulação teórica entre os fundamentos da Gestalt-Terapia e as dinâmicas que emergem durante o jogo. A abordagem gestáltica propõe um olhar atento às experiências vividas no aqui-e-agora, à ampliação da consciência e à integração das percepções, emoções e ações. Segundo Vaz *et al.* (2024), essa prática privilegia o contato autêntico e a presença do paciente em sua própria vivência, enquanto o terapeuta atua como mediador que facilita o processo de reconhecimento e compreensão das experiências relatadas. Nesse sentido, a proposta gestáltica oferece uma base sólida para compreender como experiências simbólicas e interativas, como as promovidas pelos jogos de interpretação, podem contribuir para o desenvolvimento emocional e relacional dos participantes, abrindo espaço para intervenções mais criativas e integrativas dentro do contexto clínico.

No contexto da Gestalt-terapia, a conscientização (ou *awareness*) ocupa um papel central no processo psicoterapêutico, sendo entendida como a capacidade de estar presente no momento atual, em contato com os próprios sentimentos, pensamentos, sensações corporais e com o ambiente ao redor. Essa atenção ao aqui-e-agora favorece o reconhecimento de padrões e a integração das experiências vividas, aspectos essenciais para o crescimento pessoal. Entretanto, como aponta Lima (2023, *apud* Vaz *et al.*, 2024), manter esse estado de presença pode ser especialmente desafiador para crianças e adolescentes com TDAH, que frequentemente se veem divididos entre múltiplos estímulos

Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

e distrações. Nesses casos, o trabalho terapêutico busca promover estratégias que ampliem a consciência sobre o que se sente e faz no momento, favorecendo uma vivência mais centrada e integrada.

Na prática terapêutica, o profissional estimula a criança ou o adolescente a manter o foco no momento presente, evitando que se perca em preocupações relacionadas ao passado ou ao futuro. O gerenciamento do estresse ocorre por meio do processo de conscientização, que também favorece o reconhecimento de sinais de ansiedade e tensão comumente associados ao TDAH, possibilitando ao paciente adotar estratégias para minimizar esses sintomas e fortalecer seu bem-estar emocional. Nesse sentido, autores apontam que a aplicação dos princípios da Gestalt-terapia apresenta resultados promissores no manejo dos sintomas e na promoção de um desenvolvimento emocional mais equilibrado (Joyce; Sills, 2022 *apud* Vaz *et al.*, 2024). O terapeuta pode utilizar o RPG como um recurso que dialoga diretamente com os princípios gestálticos, uma vez que o jogo favorece o contato, a espontaneidade e a exploração de emoções em situações simbólicas. A vivência de papéis dentro da narrativa estimula o participante a se perceber em diferentes perspectivas, a refletir sobre suas reações e a reconhecer suas necessidades, o que amplia o campo de *awareness* e fortalece a autorregulação emocional. Assim, o RPG torna-se uma ferramenta terapêutica capaz de operacionalizar, de modo lúdico e experiencial os fundamentos da Gestalt-Terapia, promovendo a integração entre o pensar, o sentir e o agir.

Além desse aspecto experiencial, autores como Whalon *et al.* (2019, *apud* Santana, 2024) destacam que o uso da “Gramática Narrativa” (GN) pode potencializar os efeitos terapêuticos do RPG, ao oferecer uma estrutura que organiza o pensamento e favorece a expressão de histórias pessoais. A integração entre a narrativa e a vivência simbólica permite ao participante articular emoções e significados, ampliando habilidades cognitivas e comunicativas. Dessa forma, a combinação entre a Gestalt e o RPG contribui para um processo terapêutico mais dinâmico e integrador, que abrange tanto o desenvolvimento emocional quanto o cognitivo e o social.

A integração do *Role-Playing Game* no acompanhamento de jovens com TDAH oferece um espaço singular para experimentação e aprendizagem prática de habilidades socioemocionais, permitindo que os participantes testem limites, explorem diferentes estratégias de comportamento e reconheçam as consequências de suas escolhas em um ambiente seguro e estruturado. Assim, o jogo vai além do entretenimento, não apenas potencializa a aprendizagem de competências cognitivas e sociais, mas também cria um contexto em que o adolescente se sente acolhido, motivado e protagonista de seu próprio processo de crescimento, fortalecendo a compreensão de si mesmo e das relações com os outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou por meio da trajetória histórica do PRG na área psicológica, compreender de que maneira as práticas psicoterapêuticas evoluíram até incorporarem metodologias que valorizam a dramatização e a expressão simbólica como meios de autoconhecimento e transformação. Em decorrência da utilização de uma metodologia de Revisão Bibliográfica, foi possível ser feita uma análise e uma reflexão profunda nas literaturas existentes sobre essa temática, corroborando a importância de se ampliar a utilização do conceito de lúdico narrativo nos processos psicoterapêuticos atuais.

O estudo dos materiais discutidos apresentam de forma clara como o uso do lúdico e da narrativa interpretativa não deixaram de pertencer em nenhum momento a linha psicológica da atuação, apenas sofreram alterações e atualizações em seus modelos históricos já presentes na psicologia, como o Psicodrama de Moreno, que representou um marco inicial nesse percurso ao introduzir o conceito de papéis e a utilização da dramatização como ferramenta de exploração psíquica e relacional.

A partir dessas bases, o *Role-Playing Game* consolidou-se como uma proposta inovadora, que alia elementos lúdicos e narrativos à possibilidade de desenvolvimento emocional, cognitivo e social, oferecendo um ambiente seguro e controlado para que o paciente consiga trabalhar suas questões de forma acolhedora. Ao favorecer a cooperação, a empatia e a tomada de decisões dentro de uma narrativa estruturada, o RPG permite que os participantes experimentem diferentes perspectivas e explorem suas próprias emoções e comportamentos, contribuindo assim para o fortalecimento de habilidades fundamentais ao processo terapêutico, especialmente no contexto do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Fica evidente então a conclusão alcançada com esse estudo, onde de fato o RPG passa a ser estabelecido como uma ferramenta inovadora e eficaz para o processo psicoterapêutico para esse grupo de pessoas, e quanto mais esse processo é sistematizado e sendo visto como um referencial teórico, mais psicólogos curiosos poderão utilizá-lo como uma forma de expandir seu repertório de intervenção.

Apesar do estudo ter apresentado resultados sólidos sobre o desenvolvimento e aplicação do RPG no processo psicoterapêutico, a necessidade de estudos futuros que explorem e se foquem sobre as aplicações práticas e nas validações empíricas desse recurso também se fazem extremamente necessárias. É crucial que essa nova ferramenta, por meio de estudos de caso e ensaios clínicos, fomente a criação de protocolos de intervenção com base no RPG, com o objetivo de se ter uma visão mais certa do quão benéfico esse recurso terapêutico é. Pois, como comprovada sua eficácia, as chances de mais estudos abrangem sua aplicabilidade, como para maiores faixas etárias ou para outras comorbidades, podem surgir.

Diante disso, esse trabalho apresenta o RPG como uma alternativa contemporânea e



Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

humanizadora, que combina o prazer do jogo com o processo de autoconhecimento e transformação, mostrando como o lúdico e a narrativa são elementos poderosos no processo terapêutico, consolidando o RPG como um pontapé inicial para o estudo ampliado da imaginação e da interpretação de papéis com o processo psicoterapêutico.

REFERÊNCIAS

ABRAMSON, Ashley. **Improving treatment with role-playing games**: Using games like Dungeons and Dragons in group therapy shows promise for treating anxiety, depression, trauma, ADHD, and more. American Psychological Association, 1 abr. 2025. Disponível em:

<https://www.apa.org/monitor/2025/04-05/role-playing-games-therapy>. Acesso em: 29 out. 2025 .

ACIOLI, Manoel. Aula 04 - Papel do Terapeuta e do Paciente. *In*: Curso de Formação em RPG Terapia. [S. l.]: Manoel Acioli, 2025a. (18 min 09 s). Material de curso. Disponível em:

<https://hotmart.com/pt-br/marketplace/produtos/curso-de-formacao-em-rpg-terapia-oferta-exclusiva-blackfriday/B94550932J> . Acesso em: 29 out. 2025.

ACIOLI, Manoel. Aula 06 - Preparação e Organização de uma Sessão de RPG Terapia. *In*: Curso de Formação em RPG Terapia. [S. l.]: Manoel Acioli, 2025b. (12 min). Material de curso. Disponível em:

<https://hotmart.com/pt-br/marketplace/produtos/curso-de-formacao-em-rpg-terapia-oferta-exclusiva-blackfriday/B94550932J> . Acesso em: 29 out. 2025.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR**. Tradução: Daniel Vieira, Marcos Viola Cardoso, Sandra Maria Mallmann da Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2023. Disponível em: <https://dokumen.pub/manual-diagnostico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5-tr-9780890425763-9786558820949.htm> l. Acesso em: 28 out. 2025.

ARAÚJO, Juliana Lima de. **Fenomenologia do Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) em Adolescentes**. 2015. Projeto de Dissertação (Pós-Graduação em Psicologia) - Universidade de Fortaleza – Unifor, [S. l.], 2015. Disponível em:

https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/20948/1/Juliana%20Lima_Dissert.pdf.

Acesso em: 28 out. 2025.

BATISTUTE, João Vitor. **Lá e de volta outra vez**: Tolkien e o surgimento do roleplaying game. Orientador: Aparecido Donizete Rossi. 2024. Dissertação de Mestrado (Pós-graduação em Estudos Literários - FCLAR) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), [S. l.], 2024. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/aefcd83e-18e1-42f1-b83d-a890255f6dc7/content> . Acesso em: 28 out. 2025.

BAZARELLO, Raphael Dutra; BADARÓ, Auxiliatrice Caneschi. Role-Playing Game (RPG) e Psicologia: Desenvolvimento de Habilidades e Funções Executivas. **CADERNOS DE PSICOLOGIA**, Juiz de Fora, v. 3, ed. 5, p. 398-417, 2021. DOI

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13749514> Disponível em: <https://zenodo.org/records/13749514>.

Acesso em: 29 out. 2025 .

BENCZIK, Edyleine Bellini Peroni; CASELLA, Erasmo Barbante. Compreendendo o impacto do TDAH na dinâmica familiar e as possibilidades de intervenção. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 32, n. 97, p. 93-103, 2015. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-



Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

[848620150001000100&lng=pt&nrm=iso](https://doi.org/10.26755/rcmos.v5i2.848620150001000100&lng=pt&nrm=iso) . Acesso em 28 out. 2025.

BICKFORD, Bianca. **The D&D Monsters of Stranger Things**. Roll20, 13 jun. 2022. Disponível em: https://blog.roll20.net/posts/the-d-d-monsters-of-stranger-things/?utm_source=chatgpt.com . Acesso em: 28 out. 2025.

BLACKMON, Wayne Douglas. Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. **American Journal of Psychotherapy**, [s. l.], v. 48, ed. 4, 1994. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/15327650_Dungeons_and_Dragons_The_Use_of_a_Fantasy_Game_in_the_Psychotherapeutic_Treatment_of_a_Young_Adult . Acesso em: 29 out. 2025.

CONNELL, Megan A. **Tabletop Role-Playing Therapy: A Guide for the Clinician Game Master**. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/744988110/Tabletop-Role-Playing-Therapy-a-Guide-for-the-Clinician-Game-Master-9781324030614-9781324030607-1324030615> . Acesso em: 29 out. 2025.

FERNANDES, Vandro Antonio; CENCI, Cláudia Mara Bosetto; GASPODINI, Icaro Bonamigo. Intervenções em Psicodrama: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Psicodrama**, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 4-15, abr. 2021. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-53932021000100002&lng=pt&nrm=iso . Acesso em: 29 out. 2025.

FORTESKI, Rosina *et al.* O diagnóstico de TDAH: implicações na aprendizagem escolar da criança. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 25, ed. 2, 2012. DOI <https://doi.org/10.22456/2595-4377.32571>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/32571/29304> . Acesso em: 28 out. 2025.

GONÇALVES, Camila Salles; WOLFF, José Roberto; ALMEIDA, Wilson Castello de. **Lições de Psicodrama**: introdução ao pensamento de J. L. Moreno. São Paulo: Editora Ágora, 1988. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/moreno-lio-es-de-psicodramapdf-pdf-free.html> . Acesso em: 29 out. 2025.

GULARTE, Julia da Silva *et al.* RPG AÇÃO V REAÇÃO: UM SISTEMA MEDIADOR NO ACESSO AO RPG DE MESA. **REFAQI - REVISTA DE GESTÃO EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA**, [S. l.], v. 11, ed. 3, 23 dez. 2021. Disponível em: <https://refaqi.faqi.edu.br/index.php/refaqi/article/view/29> . Acesso em: 28 out. 2025.

HUGHES, John. Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. In: ANTHROPOLOGY IV HONOURS, MEDICAL ANTHROPOLOGY SEMINAR, 1988, Australian National University. **Seminário** [...]. [S. l.: s. n.], 1988. Disponível em: https://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html . Acesso em: 29 out. 2025.

KELLERMANN, Peter Feliz. **O Psicodrama em foco**: e seus aspectos terapêuticos. 1. ed. [S. l.]: Editora Ágora, 1998. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=lang_pt&id=OEuRAhzlBgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=o+uso+do+psicodrama&ots=hGTKT5Z4qw&sig=VrJ8c_xfSiwPVQmO5v9Sx3yiYJU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false . Acesso em: 29 out. 2025.

KILMER, Elizabeth *et al.* Therapeutically Applied RPGs to Support Adolescent SocialConnection and Growth During the COVID-19 Pandemic. **Journal of Creativity in Mental Health**, [S. l.], v. 19, ed. 2, 2024. DOI <https://doi.org/10.1080/15401383.2023.2239703>. Disponível em:



Ano V, v.2 2025 | submissão: 03/11/2025 | aceito: 05/11/2025 | publicação: 07/11/2025

<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/15401383.2023.2239703?needAccess=true> . Acesso em: 29 out. 2025.

LEMOS, Paula; MARBACK, Roberta. Identidade na Adolescência: Compreendendo a sua formação e Repercussões. **XVI SEPA - Seminário Estudantil de Produção Acadêmica, UNIFACS**, [S. l.], 2017. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/sepa/article/view/4862/3303> . Acesso em: 28 out. 2025.

LIMA, Isla Barbosa Leite. TDAH e as relações sociais: dificuldades, desafios e estratégias para melhorar a qualidade de vida de crianças e adolescentes. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 9, ed. 8, 14 ago. 2023. DOI <https://doi.org/10.34117/bjdv9n8-066>. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/62153> . Acesso em: 28 out. 2025.

MOON, Robin. **Representation of Dungeons and Dragons in Stranger Things**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://horrorobsessive.com/2022/07/31/representation-of-dungeons-and-dragons-in-stranger-things/> . Acesso em: 28 out. 2025.

OLIVEIRA, Clarissa Tochetto de; DIAS, Ana Cristina Garcia. Repercussões do Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) na Experiência Universitária. **Psicologia: Ciência e Profissão**, [S. l.], v. 35, ed. 2, p. 613–629, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/xjfSv7gVzqVGhx3hjtCQw7s/?lang=pt> . Acesso em: 28 out. 2025.

ORDEM PARANORMAL WIKI. *Ordem Paranormal Wiki*. Disponível em: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Ordem_Paranormal_Wiki . Acesso em: 28 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Classificação Internacional de Doenças – CID-11**. Genebra, 2022. Disponível em: <https://fabianalisboa.com.br/wp-content/uploads/2022/01/cid-11.pdf> . Acesso em: 28 out. 2025.

PAPALIA, Daniela E.; MARTORELL, Gabriela. **Desenvolvimento Humano**. Tradução: Francisco Araújo da Costa. 14. ed. Porto Alegre: AMGH, 2022. Acesso em: 28 out. 2025.

PEREIRA, Priscilla Emanuelle Formiga. **RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL**. Orientador: Raimundo Barroso Cordeiro Junior. 2010. Dissertação de Mestrado (Pós-graduação em História) - Universidade Federal da Paraíba - UFPB, Paraíba, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/5960/1/arquivototal.pdf> . Acesso em: 28 out. 2025.

RODRIGUES, Vitória Gomes. **A INTERFACE ENTRE A LITERATURA E O ROLEPLAYING GAME (RPG) NA HIPERMODERNIDADE: PROCESSOS DE LEITURA E PRODUÇÃO TEXTUAL CRIATIVOS**. Orientador: Maria Aparecida Rodrigues. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/7287/1/TCC%2020%20VIT%20c3%93RIA%20-%20MONOGRAFIA.pdf> . Acesso em: 28 out. 2025.

SANTANA, Patrícia Aparecida Neves. **GALÁXIA DO FUTURO: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role- Playing Game (RPG)**. Orientador: Vitor Geraldi Haase. 2024. Dissertação (Pós-Graduação em Neurociências) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte - MG, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/d9fb9260-7247-482a-871d-35e2b816a2f2/content#page=21.13> . Acesso em: 29 out. 2025.



Ano V, v.2 2025 | **submissão: 03/11/2025** | **aceito: 05/11/2025** | **publicação: 07/11/2025**

SCAVONE, Ighor Ibraim *et al.* APLICAÇÃO VOLTADA PARA O APOIO AO RPG DE MESA COM O USO DE GAMIFICAÇÃO E A DIVERSÃO CONTRA A PANDEMIA DA COVID-19. **South American Development Society Journal**, [S. l.], v. 8, ed. 23, 4 set. 2022. Disponível em: <https://www.sadsj.org/index.php/revista/article/view/506/439> . Acesso em: 28 out. 2025.

SILVA, Ana Clara Martins da; SUCRO, Livia von. Quarentena no Sofá: o crescimento dos serviços de streaming durante a pandemia. **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**, [S. l.], v. 2, ed. 12, 1 set. 2021. Disponível em: <https://ueadsl.textolivre.pro.br/index.php/UEADSL/article/view/671/100> . Acesso em: 28 out. 2025.

VAZ, Mayara de Fátima Marcelo *et al.* EXPLORANDO A APLICAÇÃO DA GESTALT-TERAPIA NO TRATAMENTO DO TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH) GESTALT-TERAPIA PARA TDAH. **Revista Contemporânea**, [S. l.], v. 4, ed. 10, p. 01-15, 29 out. 2024. DOI <https://doi.org/10.56083/RCV4N10-193>. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/6335/4565> . Acesso em: 29 out. 2025.