

Universidade do Vale do Paraíba  
Faculdade de Educação e Artes  
Curso de Psicologia

Renan Schettine Odoni

**O uso clínico do Role-Playing Game (RPG) na Psicologia: uma revisão  
narrativa sob a perspectiva fenomenológico-existencial**

São José dos Campos  
2025

**Renan Schettine Odoni**

**O uso clínico do Role-Playing Game (RPG) na Psicologia: uma revisão  
narrativa sob a perspectiva fenomenológico-existencial**

Relatório final de pesquisa apresentado  
como parte das exigências da disciplina  
Trabalho de Graduação à Banca Avaliadora  
do Curso de Psicologia da Faculdade de  
Educação e Artes da Universidade do Vale  
do Paraíba.

Orientador(a): Profa. Dra. Débora Inácia  
Ribeiro

São José dos Campos, SP

2025

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO DA OBRA**

**Ficha catalográfica**

Odoni, Renan

O uso clínico do Role-Playing Game (RPG) na Psicologia : Uma revisão narrativa sob a perspectiva fenomenológico-existencial / Renan Odoni; orientadora, Débora Inácia Ribeiro . - São José dos Campos, SP, 2025.

41 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Universidade do Vale do Paraíba, São José dos Campos. Psicologia.

Inclui referências

1. Psicologia. 2. Psicologia clínica. 3. Fenomenologia existencial. 4. Role-playing game. I. Inácia Ribeiro , Débora, orient. II. Universidade do Vale do Paraíba. Psicologia. III. Título.

Eu, Renan Odoni, autor(a) da obra acima referenciada:

Autorizo a divulgação total ou parcial da obra impressa, digital ou fixada em outro tipo de mídia, bem como, a sua reprodução total ou parcial, devendo o usuário da reprodução atribuir os créditos ao autor da obra, citando a fonte.

Declaro, para todos os fins e efeitos de direito, que o Trabalho foi elaborado respeitando os princípios da moral e da ética e não violou qualquer direito de propriedade intelectual sob pena de responder civil, criminal, ética e profissionalmente por meus atos.

São José dos Campos, 15 de Dezembro de 2025.

---

Autor(a) da Obra

Data da defesa: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Renan Schettine Odoni

**O uso clínico do Role-Playing Game (RPG) na Psicologia: uma revisão  
narrativa sob a perspectiva fenomenológico-existencial**

Relatório final de pesquisa apresentado como parte das exigências da disciplina  
Trabalho de Graduação II do curso de Psicologia da Faculdade de Educação e Artes  
da Universidade do Vale do Paraíba, pela seguinte banca examinadora:

Profa. Dra. Débora Inácia Ribeiro (UNIVAP)

Profa. Dra. Christiana Villela De Andrade Strauss (UNIVAP)

Prof. Dr. Marco Antonio Papp (UNIVAP)

Nota: 7,0 (sete)

Profa. Dra. Ana Enedi Prince Silva  
Diretora da Faculdade de Educação e Artes – FEA/UNIVAP  
São José dos Campos, 08 de dezembro de 2025

## Resumo

Este estudo investigou as articulações entre o Role-Playing Game (RPG) e a perspectiva fenomenológico-existencial, com ênfase em seu potencial uso no contexto clínico. O objetivo do estudo foi analisar o potencial do Role-Playing Game (RPG) como recurso clínico à luz da perspectiva fenomenológico-existencial, discutindo seus benefícios, riscos e implicações éticas na prática psicológica. Metodologicamente, caracteriza-se como pesquisa qualitativa, narrativa e exploratória, tomando como referencial o pensamento de Martin Heidegger e as contribuições da clínica fenomenológico-existencial (Feijoo). Foram selecionados artigos publicados nas bases SciELO, PePSIC e Portal de Periódicos da CAPES, com os descritores “psicologia”, “clínica” e “RPG” e critérios de inclusão e exclusão previamente definidos. O procedimento de análise foi orientado pela leitura fenomenológica de sentidos. Os resultados indicaram benefícios cognitivos, emocionais e relacionais associados ao RPG (desenvolvimento de funções executivas, simbolização de conflitos, fortalecimento de vínculos e cooperação), bem como aplicações clínicas em diferentes enquadres psicoterápicos (individual e grupal), com relatos de favorecimento da expressão, da imaginação e da responsabilização por escolhas. Também foram identificados riscos e limites, o que requer mediação técnica, enquadre claro e salvaguardas éticas. À luz da fenomenologia existencial, o RPG mostra-se como espaço de desvelamento do ser-em-situação, no qual emergem projetos, valores, angústias e possibilidades, integrando narrativa, fala e escuta clínica. Conclui-se que o RPG pode constituir recurso promissor na prática psicológica, desde que manejado por profissionais capacitados e em conformidade com o Código de Ética Profissional do Psicólogo, preservando a singularidade da experiência e os direitos dos participantes. Apontam-se, por fim, a necessidade de estudos empíricos clínicos no cenário brasileiro e a sistematização de protocolos de intervenção com acompanhamento longitudinal.

**Palavras-chave:** Psicologia clínica; fenomenologia existencial; role-playing game.

## Abstract

This study investigated the intersections between Role-Playing Game (RPG) and the phenomenological-existential perspective, emphasizing its potential use in clinical contexts. The study aimed to examine the potential of RPG as a clinical resource in light of the phenomenological-existential approach, discussing its benefits, risks, and ethical implications for psychological practice. Methodologically, it is characterized as a qualitative, narrative, and exploratory study, grounded in Martin Heidegger's thought and in contributions from phenomenological-existential clinical practice (Feijoo). Articles published in the SciELO, PePSIC, and CAPES Journal Portal databases were selected using the descriptors "psychology," "clinical," and "RPG," alongside previously defined inclusion and exclusion criteria (language, full-text availability, and time frame). The analysis procedure was guided by a phenomenological reading of meanings. The results indicated cognitive, emotional, and relational benefits associated with RPG (development of executive functions, symbolization of conflicts, strengthening of bonds, and cooperation), as well as clinical applications across different psychotherapeutic formats (individual and group), with reports of enhanced expression, imagination, and accountability for choices. Risks and limitations were also identified (escape from reality, intensification of anxieties, reproduction of exclusions and hierarchies), which require technical mediation, a clear therapeutic framework, and ethical safeguards. From an existential phenomenology standpoint, RPG appears as a space for the unveiling of being-in-situation, where projects, values, anxieties, and possibilities emerge, integrating narrative, speech, and clinical listening. It is concluded that RPG may be a promising resource in psychological practice, provided it is handled by trained professionals and in accordance with the Psychologists' Professional Code of Ethics, preserving the uniqueness of experience and participants' rights. Finally, the study highlights the need for clinical empirical research in the Brazilian context and the systematization of intervention protocols with longitudinal follow-up.

**Keywords:** Clinical psychology; existential phenomenology; role-playing game.

## SUMÁRIO

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO .....</b>                                                    | <b>8</b>  |
| <b>2 OBJETIVOS.....</b>                                                      | <b>9</b>  |
| 2.1 Objetivo geral .....                                                     | 9         |
| 2.2 Objetivos específicos .....                                              | 9         |
| <b>3 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>                                            | <b>10</b> |
| 3.1 Fenomenologia existencial .....                                          | 10        |
| 3.2 O que é RPG: História, tipos e funcionamento .....                       | 11        |
| 3.3 Abordagens da Psicologia sobre jogos .....                               | 12        |
| <b>4 METODOLOGIA .....</b>                                                   | <b>15</b> |
| 4.1 Tipo e delineamento do estudo .....                                      | 15        |
| 4.2 Bases de dados, descritores e estratégia de busca .....                  | 15        |
| 4.3 Critérios de inclusão e exclusão .....                                   | 16        |
| 4.4 Triagem e seleção dos estudos.....                                       | 16        |
| 4.5 Extração e organização dos dados .....                                   | 16        |
| 4.6 Procedimento de análise dos dados .....                                  | 17        |
| 4.7 Considerações éticas do procedimento.....                                | 17        |
| <b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>                                        | <b>18</b> |
| 5.1 Perspectiva fenomenológico-existencial aplicada ao RPG.....              | 18        |
| 5.1.1 Ser-em-situação, projeto, liberdade e responsabilidade .....           | 18        |
| 5.1.2 Intersubjetividade, linguagem e narrativa .....                        | 18        |
| 5.1.3 Técnica e risco de instrumentalização do jogo .....                    | 19        |
| 5.2 Implicações para a clínica psicológica .....                             | 19        |
| 5.3 Entre jogo e existência: síntese direcional .....                        | 20        |
| 5.4 Benefícios do RPG em contexto clínico .....                              | 20        |
| 5.4.1 Benefícios cognitivos.....                                             | 20        |
| 5.4.2 Benefícios emocionais.....                                             | 21        |
| 5.4.3 Benefícios relacionais.....                                            | 21        |
| 5.4.4 Síntese interpretativa fenomenológico-existencial dos benefícios ..... | 21        |
| 5.5 Riscos e limites do RPG.....                                             | 22        |
| 5.5.1 Evasão da realidade e evitamentos .....                                | 22        |
| 5.5.2 Ansiedade, frustração e conflitos interpessoais .....                  | 23        |
| 5.5.3 Exclusão, hierarquias e assimetrias de participação .....              | 23        |
| 5.5.4 Condições de manejo e enquadre clínico.....                            | 23        |

|                                                                                      |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 5.6 Uso clínico-terapêutico do RPG .....                                             | 24        |
| 5.6.1 Modalidades de atendimento: individual e grupal.....                           | 24        |
| 5.6.2 Abordagens clínicas: psicanálise, humanista-existencial e Gestalt-terapia..... | 24        |
| 5.6.3 Implicações para o manejo clínico .....                                        | 25        |
| 5.7 Síntese narrativa dos estudos nacionais .....                                    | 25        |
| 5.8 Síntese de extração dos estudos .....                                            | 27        |
| 5.9 Discussão fenomenológico-existencial dos achados .....                           | 30        |
| 5.10 Considerações parciais da seção 5.....                                          | 31        |
| <b>6 Considerações éticas .....</b>                                                  | <b>33</b> |
| 6.1 Consentimento, assentimento e informação .....                                   | 33        |
| 6.2 Sigilo, privacidade e limites do sigilo .....                                    | 33        |
| 6.3 Competência profissional e supervisão .....                                      | 33        |
| 6.4 Enquadre, segurança e manejo de risco .....                                      | 34        |
| 6.5 Grupos: participação, assimetrias e convivência.....                             | 34        |
| 6.6 Populações específicas e acessibilidade .....                                    | 34        |
| 6.7 Registros, dados e uso de material .....                                         | 35        |
| 6.8 Técnica, instrumentalização e limites de atuação .....                           | 35        |
| <b>7 Considerações finais .....</b>                                                  | <b>36</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                              | <b>39</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

O *Role-Playing Game* (RPG) é uma prática lúdica que combina narrativa, interpretação de papéis e interação social. Desde a década de 1970, disseminou-se em formatos presenciais e digitais e, no campo da psicologia, vem sendo investigado como recurso capaz de mobilizar processos cognitivos, emocionais e relacionais, com potenciais aplicações em contextos de cuidado (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Donicht, 2023). Para além do entretenimento, o RPG constitui um ambiente simbólico no qual os participantes tomam decisões, constroem vínculos e experimentam modos de agir e significar o que vivem.

A fenomenologia existencial, especialmente em Heidegger, compreende o humano como *ser-no-mundo*, em abertura de possibilidades e em busca de sentido (Heidegger, 2012a). Nessa perspectiva, o RPG pode ser entendido como experiência existencial que revela modos de ser, escolhas, projetos e angústias, funcionando como linguagem que integra narrativa, fala e escuta clínica. A proposta fenomenológico-existencial de Feijoo (2000) oferece parâmetros para uma escuta que acolhe a singularidade e o sentido vivido, orientando o manejo clínico de práticas que favorecem expressão, responsabilização e co-construção de significados.

A relevância do tema decorre de constatações práticas de que o RPG pode favorecer expressão, comunicação e socialização, frequentemente relatadas por jogadores em diferentes contextos, e de um cenário científico nacional ainda incipiente quanto à articulação entre RPG e fenomenologia existencial. Do ponto de vista profissional e social, a investigação busca oferecer subsídios para a atuação do psicólogo, indicando potencialidades e limites do RPG como recurso de cuidado em enquadres individuais e grupais, com atenção às salvaguardas éticas e ao preparo técnico do profissional.

A organização do trabalho é a seguinte: a seção 2 apresenta os objetivos; a seção 3 expõe o referencial teórico; a seção 4 descreve a metodologia; a seção 5 reúne resultados e discussão em eixos temáticos; a seção 6 aborda as considerações éticas; e a seção 7 apresenta as considerações finais.

## 2 OBJETIVOS

A seguir serão apresentados os objetivos gerais e específicos.

### 2.1 Objetivo geral

Analisar os benefícios, riscos e implicações éticas do uso do RPG como recurso clínico sob a ótica fenomenológico-existencial.

### 2.2 Objetivos específicos

- Mapear e sistematizar estudos brasileiros que empregam RPG em psicoterapia.
- Identificar os benefícios psicológicos associados ao RPG.
- Examinar os riscos e limites do uso do RPG na clínica considerando-se o manejo responsável.
- Discutir as contribuições da fenomenologia existencial (Heidegger; Feijoo) para compreender o RPG como linguagem e experiência clínica de desvelamento do ser.
- Refletir sobre as implicações éticas do uso do RPG em atendimentos psicológicos, à luz do Código de Ética Profissional do Psicólogo.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

A seguir serão apresentados os referencias teóricos deste trabalho.

#### 3.1 Fenomenologia existencial

A fenomenologia existencial, especialmente em Heidegger, toma o humano como *Dasein*, um ser que existe sempre em mundo, em relação com outros e consigo mesmo, abrindo-se a possibilidades e atribuindo sentido ao que vive (Heidegger, 2012a). Essa compreensão desloca o foco de explicações causais para a descrição rigorosa da experiência: interessa saber como os fenômenos aparecem ao vivido, e que sentidos neles se desvelam. Nesse horizonte, noções como projeto (abertura de possibilidades), cuidado (implicação afetivo-prática consigo, com os outros e com as coisas) e intersubjetividade (coexistência como condição do aparecer) orientam a leitura do fenômeno (Heidegger, 2012a).

Feijoo (2000) traduz esse paradigma para a clínica psicológica, descrevendo uma escuta e fala que acolhem a singularidade do paciente, evitando reducionismos técnicos. A clínica fenomenológico-existencial implica uma postura que sustenta o aparecer do vivido, respeita o ritmo do dizer e não impõe significados prévios. Assim, o enquadre clínico é compreendido como espaço de desvelamento (e não de mera aplicação de técnicas), no qual o sujeito pode nomear, simbolizar e reorganizar modos de ser à luz de seus próprios sentidos (Feijoo, 2000).

Para a fenomenologia, a linguagem é lugar privilegiado de manifestação do sentido: o que somos aparece no modo como dizemos e contamos nossas experiências (Heidegger, 2001). Narrativas, personagens e enredos não são apenas “histórias”, mas formas de dizer-se. Ao articular fala, imaginação e interlocução, a narrativa favorece configurações de sentido sobre si e o mundo; por isso, práticas que mobilizam narratividade e interpretação — como o RPG — podem operar clinicamente como campo de ampliação expressiva e de ressignificação.

Em *Que é isto — a filosofia?*, Heidegger (2001) insiste que filosofar é um voltar-se ao que se dá na experiência originária. Transposto à clínica, esse gesto sustenta uma atitude de pergunta e escuta diante do vivido, em vez de uma busca por encaixar o sujeito em categorias apriorísticas. As histórias do RPG, partilhadas e co-

construídas, oferecem matéria concreta para esse exercício de interrogação e compreensão.

Heidegger (2012b), em *A questão da técnica*, adverte que a técnica moderna tende a enquadrar (*Gestell*) os fenômenos, reduzindo-os a meros recursos. Esse alerta é decisivo para o uso do RPG em psicologia: quando reduzido a “ferramenta” com passos padronizados e finalidade predefinida, o jogo pode ocultar o aparecer do vivido, esvaziando sua potência clínica. Em contrapartida, quando manejado como campo de abertura — no qual se acolhem ambiguidades, afetos e contradições — o RPG favorece a desocultação (*aletheia*) de sentidos (Heidegger, 2012b). O desafio ético-técnico é evitar a instrumentalização empobrecedora e sustentar a dimensão de experiência e cuidado.

### 3.2 O que é RPG: História, tipos e funcionamento

O RPG é compreendido como uma prática lúdica na qual participantes, a partir de regras pré-estabelecidas, constroem em conjunto narrativas em que cada um assume um personagem situado em um cenário ficcional. Um mediador organiza as cenas, arbitra incertezas por critérios explícitos e preserva a coerência interna do cenário. Essa configuração convoca decisões em situação, negociação entre pares e corresponsabilidade pelos desdobramentos da história (Saldanha et al., 2009; Limberger; Silva, 2013). Na literatura psicológica nacional, o RPG é descrito como ambiente simbólico propício à expressão, à comunicação e à elaboração de experiências, desde que integrado a objetivos clínicos definidos e conduzido com mediação qualificada, sem redução a protocolo rígido (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

A partir da década de 1970, consolidaram-se sistemas de regras voltados à interpretação de personagens e ao tratamento explícito de incertezas, o que favoreceu a expansão do RPG para diferentes formatos e hibridizações com mídias digitais. No Brasil, a difusão intensificou-se nos anos 1990, acompanhada pela formação de comunidades, eventos e publicações. Os primeiros estudos psicológicos nacionais concentraram-se em perfis e compreensões de jogadores (Saldanha et al., 2009). Em seguida, apareceram relatos de experiência e estudos de caso examinando aplicações em contextos de cuidado, com ênfase em intervenções de baixo custo, adaptação de ritmo e seleção de conteúdos compatíveis com objetivos clínicos

(Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023). Esse percurso sustenta o interesse atual por enquadres clínicos que preservem o caráter lúdico e a clareza de limites.

No RPG de mesa, as sessões ocorrem presencialmente ou on-line de modo síncrono, com mediação narrativa, regras explícitas e materiais simples (fichas, anotações, dados quando aplicável). A modalidade favorece ajustes graduais de ritmo e conteúdo, aspecto frequentemente citado em usos clínicos individuais e grupais (Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011). O RPG eletrônico reúne jogos digitais com interpretação de personagens e progressão narrativa, em modo individual ou on-line; seu emprego em contextos de cuidado requer atenção à intensidade sensorial e ao tempo de exposição (Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023). O jogo de interpretação ao vivo (LARP) envolve dramatização corporal em espaço físico e demanda regras adicionais de segurança e logística. No panorama nacional, predomina a referência ao RPG de mesa, pelo baixo custo, flexibilidade e maior controle do enquadre (Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018).

A criação de personagem define traços, objetivos, limites e história pregressa que orientarão conflitos e escolhas. A narrativa, construída cooperativamente, estabelece situações-problema e metas a alcançar, avançando conforme decisões e resultados de ações. A interpretação em primeira pessoa mobiliza linguagem, imaginação e coordenação com os demais; a negociação é central, pois as consequências afetam grupo e cenário. As regras delimitam possibilidades e conferem previsibilidade mínima; sistemas com ou sem dados arbitram incertezas de forma transparente. Essa arquitetura sustenta um campo de ação simbólica no qual se experimentam cooperação, responsabilização por escolhas e confronto com limites situacionais, elementos destacados em estudos nacionais que apontam o potencial do RPG como dispositivo útil quando mediado por profissional e vinculado a objetivos definidos (Saldanha et al., 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### 3.3 Abordagens da Psicologia sobre jogos

Na literatura psicológica, o jogo é reconhecido como atividade que sustenta desenvolvimento, simbolização e relações sociais. Diferentes tradições teóricas

ênfatizam aspectos diversos dessa experiência, oferecendo chaves complementares para compreender o RPG como prática lúdica complexa que articula expressão, regras e convivência. A seguir, apresentam-se eixos sintéticos dessas leituras, preservando o foco em suas implicações para a compreensão do RPG.

Sob inspiração freudiana, o jogo é tomado como via privilegiada para expressão simbólica de desejos, conflitos e angústias, possibilitando que conteúdos difíceis circulem sob forma de encenação e metáfora. A repetição lúdica funciona como trabalho psíquico de ligação entre afetos e representações. Transposto ao RPG, esse horizonte sugere que decisões e cenas ficcionais podem abrir campo para elaboração de perdas, rivalidades e culpas. O manejo clínico, entretanto, requer vigilância quanto a atuações e evitamentos repetitivos, demandando enquadre claro para favorecer elaboração, e não descarga (Freud, 2010).

Na tradição winnicottiana, o brincar se dá no espaço potencial — faixa intermediária entre realidade interna e externa — sustentado por ambiente suficientemente bom. Nesse território emergem criatividade, gesto espontâneo e capacidade de estar só na presença de outrem. O RPG pode operar como espaço potencial compartilhado: as regras constroem um contorno protetor enquanto a narrativa autoriza invenção e jogo simbólico. Em termos de cuidado, a função de holding do enquadre é central para evitar deslizamentos tanto ao conformismo (falso self) quanto à retração, preservando a continuidade de ser do participante (Winnicott, 1975).

Para Piaget, os jogos acompanham estágios do desenvolvimento e articulam, de modos distintos, exercício, simbolização e regras. O RPG combina representação e normatividade: personagens e enredo dependem de coordenação de perspectivas, enquanto as regras organizam ação e conflito. Essa configuração favorece descentração, negociação e passagem progressiva da heteronomia à autonomia moral. Do ponto de vista do manejo, a complexidade das regras deve ser ajustada ao nível de desenvolvimento para evitar frustrações que bloqueiem a participação (Piaget, 1978; Piaget, 1994).

Em Vygotsky, o jogo de papéis é atividade-guia por mobilizar linguagem, imaginação e regras sob mediação social. No RPG, assumir papéis e co-construir enredos constitui contexto para internalização de normas, planejamento e autocontrole em zona de desenvolvimento proximal. A interlocução do grupo e as mediações do facilitador funcionam como andaimes que possibilitam autorregulação,

resolução colaborativa de problemas e ampliação do repertório discursivo. Exigências acima das possibilidades do grupo tendem a produzir exclusões; por isso, tarefas e regras precisam de gradação para manter engajamento e aprendizagem social (Vygotsky, 2007; Vygotsky, 2009).

À luz dessas contribuições — que evidenciam o papel das regras, da mediação e da interação na construção de sentidos e na autorregulação — retoma-se o objetivo central deste trabalho: analisar a potencialidade do Role-Playing Game (RPG) como recurso clínico na perspectiva fenomenológico-existencial, discutindo benefícios, riscos e implicações éticas para a prática psicológica.

## 4 METODOLOGIA

A seguir será apresentado a metodologia utilizada.

### 4.1 Tipo e delineamento do estudo

O estudo foi concebido em abordagem qualitativa, estruturada como revisão narrativa de caráter exploratório, orientada à compreensão de sentidos e processos descritos pela literatura (Minayo, 2002; Botelho; Cunha; Macedo, 2011; Gil, 2002). No enfoque qualitativo, privilegia-se a compreensão de sentidos, processos e experiências em contextos concretos, buscando descrição densa e interpretação situada em vez de mensuração de variáveis. Essa orientação é adequada para articular fenômeno, linguagem e situação, tal como requerido pelo referencial fenomenológico-existencial (Minayo, 2002). A revisão narrativa, por sua vez, permite integrar publicações relevantes de modo crítico e interpretativo, com flexibilidade na seleção das fontes e na organização dos achados, a fim de contextualizar o problema, mapear categorias e evidenciar lacunas do campo sem a rigidez procedimental de revisões sistemáticas (Botelho; Cunha; Macedo, 2011). O caráter exploratório completa o delineamento ao favorecer familiarização com um objeto ainda em consolidação no país, possibilitando delimitação de eixos analíticos e hipóteses para estudos subsequentes (Gil, 2002). A combinação desses três traços alinha-se ao objetivo de compreender o RPG como experiência e linguagem clínica na perspectiva fenomenológico-existencial.

### 4.2 Bases de dados, descritores e estratégia de busca

As buscas foram realizadas nas bases SciELO, PePSIC e Portal de Periódicos da CAPES. Utilizaram-se como descritores centrais: psicologia; clínica; RPG. Os termos foram combinados pelos operadores lógicos E/OU e aplicados aos campos título, resumo e palavras-chave de cada base. Os descritores foram mantidos em português, conforme diretriz previamente estabelecida. Termos equivalentes, como jogo de interpretação de papéis e *role-playing game*, foram apenas verificados na

leitura de títulos e resumos para confirmação de pertinência, sem alteração do núcleo dos descritores adotados.

#### 4.3 Critérios de inclusão e exclusão

Inclusão: (i) estudos nacionais, conduzidos no Brasil e/ou publicados em periódicos brasileiros; (ii) idioma português ou inglês; (iii) texto completo disponível; (iv) período de 2005 a 2025; (v) pertinência clínica, entendida como uso do RPG em contexto psicoterápico/atendimento psicológico ou discussão diretamente aplicável à clínica.

Exclusão: (i) resumos, resenhas, editoriais e materiais sem avaliação por pares; (ii) artigos incompletos ou indisponíveis na íntegra; (iii) publicações anteriores a 2005; (iv) estudos exclusivamente educacionais ou organizacionais sem interface clínica explícita; (v) duplicatas.

Complementação: dissertações e teses indexadas no Portal CAPES foram consideradas apenas quando diretamente alinhadas ao recorte e na ausência de artigo equivalente.

#### 4.4 Triagem e seleção dos estudos

A seleção ocorreu em duas etapas: leitura de título e resumo para triagem preliminar por critérios de inclusão e exclusão; e leitura do texto completo para confirmação de elegibilidade e pertinência clínica. Em caso de dúvida classificatória, procedeu-se a nova leitura do texto completo, priorizando a aderência ao recorte clínico e aos objetivos do estudo.

#### 4.5 Extração e organização dos dados

Os estudos elegíveis foram sintetizados em registro narrativo (texto corrido), em substituição ao quadro, contemplando: autores e ano; periódico; delineamento; participantes e faixa etária; contexto clínico (individual ou grupal, com abordagem declarada); modalidade de RPG (mesa, eletrônico ou LARP, indicando sistema quando aplicável); objetivos; principais resultados (benefícios, riscos e limites);

implicações clínicas (enquadre, gradação de complexidade, fechamento e procedimentos de segurança); e anotações fenomenológico-existenciais (ser-em-situação, projeto, liberdade, responsabilidade, intersubjetividade e linguagem). A apresentação dessa síntese encontra-se na seção 5.8, organizada por estudo.

#### 4.6 Procedimento de análise dos dados

Adotou-se análise qualitativa de inspiração fenomenológico-existencial em três movimentos, articulada ao referencial de Heidegger e à proposta clínica de Feijoo (Heidegger, 2001; 2012a; 2012b; Feijoo, 2000):

- a) descrição, com retomada fiel do material tal como apresentado pelos estudos, evitando antecipar explicações;
- b) redução compreensiva, suspendendo pressupostos e buscando invariantes de sentido recorrentes nos achados (expressão, simbolização, responsabilização, vínculo, limites/risco);
- c) compreensão e discussão, articulando os eixos identificados com os conceitos de ser-em-situação, projeto, afetação, intersubjetividade e linguagem, explicitando condições de manejo, benefícios e limites do uso do RPG em clínica psicológica.

Os resultados são apresentados em eixos temáticos e discutidos à luz do referencial, preservando coerência entre teoria, método e implicações clínicas.

#### 4.7 Considerações éticas do procedimento

Por se tratar de revisão de literatura, não houve contato direto com participantes humanos. Respeitaram-se princípios de honestidade acadêmica, rastreabilidade das fontes e conformidade com o Código de Ética Profissional do Psicólogo. As discussões sobre aplicações clínicas consideraram consentimento informado, sigilo, competência técnica e limites de atuação.

## **5 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A seguir será apresentado os resultados e discussões.

### **5.1 Perspectiva fenomenológico-existencial aplicada ao RPG**

A abordagem fenomenológico-existencial compreende o humano como existente em situação, abrindo-se a possibilidades e atribuindo sentido ao vivido. Nessa moldura, o RPG não é tomado como técnica padronizada, mas como campo de experiência em que emergem escolhas, valores, projetos e angústias. O interesse desloca-se de explicações causais para descrição rigorosa do que aparece e de seus sentidos, preservando singularidade do participante e abertura do fenômeno (Heidegger, 2012a; Feijoo, 2000).

#### **5.1.1 Ser-em-situação, projeto, liberdade e responsabilidade**

No RPG, a constituição do personagem e as decisões em cena explicitam o ser-em-situação: cada ato responde às possibilidades e limites do mundo ficcional e do coletivo. A narrativa convoca projeto — abertura de caminhos a realizar — implicando liberdade e responsabilidade pelos desdobramentos que seguem. Em enquadres clínicos, essa configuração permite exercitar deliberação, ponderar consequências e analisar obstáculos, sem reduzir o vivido a categorias prévias. O manejo favorece nomeação de motivos, valores e conflitos que orientam escolhas, articulando autonomia com corresponsabilidade (Heidegger, 2012a; Feijoo, 2000).

#### **5.1.2 Intersubjetividade, linguagem e narrativa**

A natureza cooperativa do RPG implica negociação contínua e mediação pela linguagem. Personagens e enredos se constroem na conversação, em que cada participante diz de si por meio da figura do personagem e das cenas. Em clínica, essa tessitura pode ampliar repertórios expressivos, sustentar simbolização e promover escuta mútua, desde que o enquadre garanta turnos de fala, acolhimento e integração do dito e do não dito (Heidegger, 2001; Feijoo, 2000).

### 5.1.3 Técnica e risco de instrumentalização do jogo

A reflexão sobre a técnica adverte para o risco de converter práticas em ferramentas controláveis, esvaziando sua abertura experiencial. Aplicado ao RPG, o risco aparece quando o jogo é operado como protocolo rígido para “produzir” efeitos, desconsiderando a singularidade do vivido. Em contraponto, o manejo fenomenológico preserva o jogo como campo de desvelamento, no qual regras e procedimentos servem à experiência, e não a substituem. O enquadre inclui clarificação de objetivos, limites éticos e mediação cuidadosa, evitando captura instrumental que empobrece o fenômeno (Heidegger, 2012b; Feijoo, 2000).

## 5.2 Implicações para a clínica psicológica

Do ponto de vista clínico, o encontro entre fenomenologia e RPG destaca alguns eixos:

- a) Ser-em-situação e projeto: construir personagem e enredo explicita escolhas, limites e possibilidades, permitindo ao sujeito experimentar responsabilidade e liberdade em situação (HEIDEGGER, 2012a).
- b) Afetação e simbolização: conflitos e afetos emergem sob a forma de cenas e decisões, o que facilita nomeação e elaboração sem reduzir o vivido a rótulos (FEIJOO, 2000).
- c) Intersubjetividade: o jogo é coletivo; a presença dos outros convoca reconhecimento, negociação de regras e vínculo, compondo um campo de aprendizagem relacional (HEIDEGGER, 2012a).
- d) Linguagem e escuta: a clínica se dá como conversa; ao favorecer narrativas compartilhadas, o RPG amplia as vias de dizer e ouvir, potencializando a escuta fenomenológica (HEIDEGGER, 2001; FEIJOO, 2000).
- e) Cuidado e limites: o manejo exige enquadre, consentimento e competência técnica para evitar usos que encubram o ser — por exemplo, quando o jogo vira fuga sistemática ou reforça hierarquias (HEIDEGGER, 2012b).

### 5.3 Entre jogo e existência: síntese direcional

À luz de Heidegger e de Feijoo, o RPG é compreendido como prática experiencial que pode operar, na clínica, como linguagem de desvelamento: o sujeito não “interpreta papéis” apenas; ele experimenta modos de ser, confronta-se com escolhas, projeta possibilidades e revisita sentidos. A pertinência do uso clínico dependerá de uma condução que preserve a abertura do fenômeno, evitando o enquadramento técnico e respeitando a singularidade do dizer. Esta moldura teórica orienta, na sequência, a seleção da literatura, os procedimentos de análise e a discussão dos achados, mantendo a coerência entre perspectiva fenomenológico-existencial e aplicações clínicas do RPG (HEIDEGGER, 2012a; 2012b; 2001; FEIJOO, 2000).

### 5.4 Benefícios do RPG em contexto clínico

A produção nacional descreve efeitos favoráveis do RPG em domínios cognitivos, emocionais e relacionais quando há mediação qualificada e enquadre definido. Observam-se ganhos em planejamento e flexibilidade cognitiva, ampliação de repertórios expressivos e simbólicos, além de melhoria em cooperação, empatia e manejo de conflitos, especialmente em arranjos grupais que valorizam corresponsabilidade por decisões ficcionais (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

#### 5.4.1 Benefícios cognitivos

As sessões mobilizam atenção sustentada, memória de trabalho e antecipação de consequências, requerendo elaboração de estratégias e revisão de planos frente a resultados incertos. Relatos nacionais indicam fortalecimento de planejamento, tomada de perspectiva, resolução cooperativa de problemas e flexibilidade cognitiva quando regras e objetivos são explicitados e graduados de acordo com as possibilidades do grupo (Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021). Também se registram efeitos sobre organização de pensamento e qualidade das decisões em contextos que exigem coordenação entre participantes e coerência narrativa, com

repercussões para a vida cotidiana quando o vivido é retomado clinicamente (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

#### **5.4.2 Benefícios emocionais**

A criação de cenas e personagens favorece nomeação, simbolização e elaboração de afetos. Em enquadres individuais e grupais, aparecem reduções de inibição comunicativa, ampliação de imaginação e aumento de autoexpressão, desde que o espaço de fala e os limites do enquadre estejam claramente definidos (Limberger; Silva, 2013). Há, ainda, descrições de organização de experiências difíceis por meio de metáforas narrativas, contribuindo para modulação de ansiedade, reconhecimento de limites e responsabilização por escolhas; tais efeitos tendem a emergir quando a mediação sustenta o vínculo e a integração do que é vivido em jogo (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Donicht; Vendruscolo, 2023).

#### **5.4.3 Benefícios relacionais**

Por estruturar cooperação, negociação de regras e decisões partilhadas, o RPG oferece condições para exercitar comunicação, empatia e coesão grupal. Estudos apontam redução de conflitos quando há distribuição de turnos de fala e prevenção de assimetrias de participação (Saldanha; Batista, 2009; Limberger; Silva, 2013). Em contextos terapêuticos grupais, descrevem-se incrementos em habilidades sociais, manejo de frustrações em interação e fortalecimento de vínculos, com transferência para situações não lúdicas quando os sentidos emergentes são trabalhados em sessão (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018). Em intervenções voltadas a prevenção e enfrentamento de risco, o jogo tem sido utilizado para treinar assertividade, negociação e tomada de decisão entre pares, preservando enquadre e segurança (Scattone; Tucci, 2018).

#### **5.4.4 Síntese interpretativa fenomenológico-existencial dos benefícios**

Na leitura fenomenológico-existencial, tais efeitos decorrem do modo como o jogo instaura um campo de experiência no qual liberdade e responsabilidade se explicitam em situação e em relação com outros. Ao escolher e responder por atos do

personagem, o participante exercita projeto, confronta limites e revisa caminhos possíveis, ampliando compreensão de si e do mundo vivido. A narrativa co-construída e a fala partilhada funcionam como vias de manifestação de sentido, nas quais afetos e valores podem ser nomeados e integrados sem reduzir a experiência a procedimento técnico (Heidegger, 2001; 2012a; Feijoo, 2000). Com mediação clínica competente, os ganhos cognitivos, emocionais e relacionais emergem como desdobramentos de um processo de compreensão em diálogo, e não como produto de aplicação protocolar (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018).

## 5.5 Riscos e limites do RPG

A literatura nacional descreve riscos e restrições quando o RPG é empregado sem mediação qualificada e sem enquadre clínico definido. Entre as ocorrências mencionadas estão evasão do cotidiano por imersão rígida no universo ficcional, intensificação de ansiedade e frustrações, reprodução de assimetrias e exclusões no grupo, além de sobrecarga cognitiva ou emocional quando a complexidade do sistema de regras excede as possibilidades dos participantes. Tais problemas tendem a aparecer em cenários com objetivos terapêuticos pouco claros, regras de convivência imprecisas, exposição desnecessária a conteúdos sensíveis e ausência de encerramentos que integrem o vivido à vida concreta (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarelo; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### 5.5.1 Evasão da realidade e evitamentos

A ficção pode ser utilizada como rota de fuga reiterada diante de conflitos cotidianos, responsabilidades ou decisões difíceis. O risco se agrava quando não há acordos explícitos sobre finalidades clínicas nem momentos de fechamento que auxiliem a passagem do jogo para o cotidiano. O manejo requer vigilância para sinais de evasão (por exemplo, encenações onipotentes repetitivas ou retraimento persistente), devolutivas que recolocam a experiência em termos de sentido e pactos realistas de tempo de jogo e continuidade do cuidado (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### **5.5.2 Ansiedade, frustração e conflitos interpessoais**

A incerteza própria das mecânicas e a negociação entre participantes podem mobilizar ansiedade e disputas por espaço de fala, especialmente quando expectativas e regras não estão claras. Sem mediação, emergem lideranças rígidas, ressentimentos e transbordamentos de conflito para fora do enquadre. O enquadre clínico deve explicitar regras, distribuir turnos de participação, graduar a intensidade temática e sustentar a nomeação de afetos em cena, para que frustrações se convertam em ocasiões de aprendizagem em vez de retraimento (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018).

### **5.5.3 Exclusão, hierarquias e assimetrias de participação**

Grupos podem reproduzir desigualdades já presentes no contexto social: maior protagonismo de jogadores experientes, silenciamento de participantes inseguros, estereótipos de papéis ou segregação por habilidade verbal. O risco clínico se configura quando essas dinâmicas não são tematizadas e quando o enquadre não assegura circulação de palavra e respeito. Estratégias de mediação incluem ajuste de complexidade das regras, rotatividade de funções, combinados explícitos e retomadas periódicas sobre convivência e participação (Saldanha; Batista, 2009; Limberger; Silva, 2013; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### **5.5.4 Condições de manejo e enquadre clínico**

A mitigação de riscos envolve objetivos terapêuticos compartilhados, apresentação clara do enquadre (papéis, regras, confidencialidade, duração e fechamento), escolha de sistemas compatíveis com o grupo, gradação da intensidade temática, distribuição de turnos de fala e registro breve para integrar o vivido. Devem ser definidos limites para cenas potencialmente desencadeantes, combinados de segurança e rotinas de encerramento que facilitem o retorno ao cotidiano. Sinais de evasão, sobrecarga ou conflitos recorrentes demandam reavaliação de objetivos, ajuste de formato e, se necessário, encaminhamentos complementares (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

## 5.6                      Uso                      clínico-terapêutico                      do                      RPG

Relatos nacionais indicam que o RPG pode integrar intervenções psicológicas quando objetivos, enquadre e manejo são definidos de antemão. O jogo configura um campo estruturado de expressão e simbolização, no qual decisões em situação, narrativa compartilhada e corresponsabilidade por consequências ficcionais sustentam elaboração de experiências e treino de habilidades em ambiente protegido. A aplicação clínica requer mediação competente, seleção adequada de sistema e ajuste de complexidade às condições do participante ou do grupo (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### **5.6.1 Modalidades de atendimento: individual e grupal**

No atendimento individual, o RPG costuma ser utilizado de modo focal, por meio de microcampanhas ou cenas curtas vinculadas a objetivos específicos, como ampliar repertório expressivo, explorar dilemas e treinar deliberação gradual. A proximidade entre terapeuta e participante permite calibragem contínua de ritmo e intensidade temática, com devolutivas imediatas sobre afetos e sentidos emergentes (Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011). Em grupos, o jogo potencializa aprendizagem social, negociação de regras, reconhecimento de limites e cooperação. Descrevem-se ganhos em comunicação, empatia e manejo de frustrações, desde que o enquadre assegure distribuição de turnos de fala, combinados claros de convivência e momentos de fechamento para integrar o vivido (Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023). Em ambos os formatos, recomenda-se registro breve pós-sessão para acompanhar objetivos e orientar ajustes de manejo (Limberger; Silva, 2013).

### **5.6.2 Abordagens clínicas: psicanálise, humanista-existencial e Gestalt-terapia**

Na psicanálise, o RPG pode favorecer simbolização e trânsito transferencial, permitindo que conflitos e fantasias se apresentem em cenas e personagens; o manejo articula a experiência lúdica com associações e interpretações pertinentes ao processo (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

Na clínica humanista-existencial, privilegia-se autenticidade, responsabilidade e construção de sentido; o jogo é tomado como experiência de escolha em situação, na qual valores e projetos emergem e podem ser nomeados sem reduzir o vivido a técnica fechada (Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023). Na Gestalt-terapia, a ênfase recai sobre contato, *awareness* e experimentos; o RPG favorece figura-fundo de temas relevantes, possibilita ajustes criativos e mobiliza recursos de autoexpressão e co-regulação em grupo, com atenção ao vínculo e às fronteiras de contato (Scattone; Tucci, 2018). Em todas as abordagens, o critério é a coerência entre objetivos clínicos, enquadre e recursos do participante.

### **5.6.3 Implicações para o manejo clínico**

A implementação clínica requer apresentação transparente de objetivos, papéis e limites; escolha de sistemas compatíveis com a capacidade cognitiva e relacional do grupo; gradação da intensidade temática; procedimentos de segurança para conteúdos potencialmente desencadeantes; e fechamento estruturado ao término de cada sessão, com síntese do vivido e articulação com o cotidiano (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023). Na presença de evasão persistente, sobrecarga ou conflitos reiterados, recomenda-se reavaliar objetivos, considerar mudança de formato e, quando necessário, realizar encaminhamentos complementares (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

## **5.7 Síntese narrativa dos estudos nacionais**

Entre 2005 e 2025, a produção brasileira sobre RPG e Psicologia apresenta, majoritariamente, relatos de experiência, estudos de caso e investigações qualitativas de caráter exploratório, com presença minoritária de delineamentos quantitativos e quase ausência de acompanhamentos longitudinais. Em comum, os trabalhos priorizam descrição densa dos processos, interpretação situada dos acontecimentos de sessão e discussão de condições de manejo, em vez de mensuração padronizada de resultados (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

Quanto aos contextos institucionais, destacam-se clínicas-escola e serviços universitários, além de experiências em grupos comunitários e ambulatórios. Em tais

cenários, o RPG é descrito como recurso de baixo custo, com logística acessível e possibilidade de ajuste fino ao perfil dos participantes, o que favorece sua incorporação a rotinas de cuidado e a projetos de extensão (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023). Os participantes mais frequentes são adolescentes e jovens adultos, embora haja registros com públicos mistos; os estudos tendem a operar com grupos pequenos, em que a distribuição de fala e a corresponsabilidade pela narrativa podem ser monitoradas de perto (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018).

No que se refere às modalidades, predomina o RPG de mesa, utilizado em encontros presenciais ou on-line síncronos, em razão da flexibilidade de regras, do maior controle sobre ritmo e conteúdo e da facilidade de calibração temática. O RPG eletrônico aparece em contextos específicos (por exemplo, treino de enfrentamento em situações de risco), com recomendações de manejo do tempo de tela e da intensidade sensorial. O LARP é raramente empregado, dadas as exigências logísticas e as salvaguardas adicionais de segurança que impõe (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

Os objetivos clínicos declarados convergem para a ampliação de repertórios expressivos, treino de habilidades sociais, manejo de ansiedade, fortalecimento de vínculos e apoio à tomada de decisão. Em vários relatos, o jogo é utilizado para organizar experiências difíceis por meio de metáforas narrativas e para ensaiar respostas em ambiente protegido, com fechamento que integra o vivido ao cotidiano (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018). Estudos também descrevem ganhos cognitivos associados a planejamento, resolução cooperativa de problemas e flexibilidade, articulando a exigência de regras com a liberdade narrativa (Bazarello; Badaró, 2021; Scattone; Tucci, 2018).

Entre os benefícios relatados, são recorrentes: redução de inibição comunicativa, incremento de autoexpressão e imaginação, melhora da empatia e da coesão grupal, além de maior clareza sobre limites e consequências das escolhas em cena. Em atendimentos grupais, a negociação de regras e a corresponsabilidade por desfechos ficcionais aparecem vinculadas a aprendizagem social e fortalecimento de vínculos; em atendimentos individuais, relatos sublinham a possibilidade de trabalhar dilemas, valores e projetos de modo focal, com ajustes graduais de complexidade (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

Os riscos e limites descritos incluem evasão do cotidiano por imersão rígida no universo ficcional, escaladas de ansiedade e frustração quando regras e expectativas são opacas, reprodução de assimetrias e exclusões no grupo e sobrecarga quando a complexidade do sistema excede as possibilidades dos participantes. As medidas de mitigação mais citadas são apresentação transparente de objetivos e papéis, seleção de sistemas compatíveis, gradação temática, distribuição de turnos de fala, acordos de segurança para conteúdos sensíveis e fechamento estruturado ao final das sessões (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

No plano teórico, observa-se diálogo com psicanálise, humanismo-existencial e Gestalt-terapia, ao lado de leituras que aproximam o fenômeno do jogo de referenciais fenomenológico-existenciais. Em geral, tais trabalhos ressaltam que os efeitos clínicos não se vinculam à aplicação de um protocolo fechado, mas ao modo como a experiência lúdica é mediada e integrada, preservando a singularidade do participante e a abertura do fenômeno (Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023).

Metodologicamente, as publicações apontam desafios: amostras pequenas e heterogêneas, escassa padronização de medidas, pouca descrição de variáveis de processo (por exemplo, distribuição efetiva de fala, intensidade temática e rotatividade de funções no grupo) e raridade de acompanhamentos no médio prazo. Apesar desses limites, a coerência entre relatos de benefícios, condições de manejo e salvaguardas éticas delineia um campo promissor para investigações futuras que articulem descrição qualitativa rigorosa e indicadores complementares de processo e resultado (Scattone; Tucci, 2018; Bazarelo; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

## 5.8 Síntese de extração dos estudos

Dando sequência à síntese narrativa (seção 5.7), esta seção organiza por estudo os principais objetivos, delineamentos, públicos, formas de uso do RPG, resultados, limites e implicações clínicas específicas.

Entre 2005 e 2025, os estudos nacionais analisados descrevem o RPG como prática colaborativa de construção narrativa que, quando conduzida com enquadre claro e mediação competente, pode integrar intervenções psicológicas com diferentes

objetivos clínicos. A literatura converge quanto ao potencial do RPG para favorecer planejamento, simbolização e convivência, desde que a experiência lúdica não seja reduzida a protocolo e que se preservem limites éticos e técnicos do enquadre.

No mapeamento inicial, Saldanha e Batista (2009) investigam concepções de jogadores sistemáticos, destacando a centralidade da cooperação, do pacto de regras e da responsabilização por escolhas ficcionais. Embora não se trate de aplicação clínica direta, o estudo descreve o RPG de mesa como ambiente simbólico marcado por negociação de perspectivas, o que oferece base útil para pensar sua transposição a contextos de cuidado, sobretudo em grupos, em que a circulação de fala e a corresponsabilidade são decisivas (Saldanha; Batista, 2009).

Com foco preventivo em adolescência, Araújo, Oliveira e Cemi (2011) relatam o desenvolvimento e uso de um RPG voltado ao enfrentamento de riscos associados ao uso de drogas. A proposta articula situações-problema, papéis e regras explícitas para treinar tomada de decisão, resistência a pressão de pares e análise de consequências. Os autores sublinham a importância de objetivos pedagógico-clínicos definidos, de ajustamento de linguagem e fechamento ao final de cada sessão, indicando que o ganho não advém do “jogo em si”, mas da mediação que integra o vivido ao cotidiano (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

No campo especificamente psicoterápico, Limberger e Silva (2013) apresentam um estudo de caso de uso do RPG como ferramenta clínica. Em encontros estruturados, a criação de personagem e a coautoria de enredos funcionam como vias para nomeação de afetos, ensaio de deliberação e revisão de estratégias diante de limites da cena. O manejo enfatiza contrato inicial, gradação de complexidade das regras e encerramentos com síntese do sentido, apontando benefícios em expressão, comunicação e responsabilização por escolhas, sem confundir a experiência lúdica com técnica padronizada (Limberger; Silva, 2013).

Também voltado a prevenção, Scattone e Tucci (2018) descrevem o uso do RPG no treinamento de habilidades de enfrentamento em situações de risco para uso de drogas. As sessões organizam papéis, regras e metas cooperativas para promover assertividade, negociação, planejamento e tomada de decisão entre pares. Os autores ressaltam a necessidade de monitorar distribuição de fala, prevenir assimetrias e calibrar a intensidade temática, de modo a evitar sobrecarga emocional e preservar engajamento (Scattone; Tucci, 2018).

Em perspectiva cognitiva, Bazarello e Badaró (2021) discutem a relação entre RPG e desenvolvimento de habilidades e funções executivas. A literatura reunida pelos autores destaca atenção sustentada, memória de trabalho, flexibilidade cognitiva e coordenação de perspectivas como componentes frequentemente mobilizados em sessões de RPG de mesa. Como implicação, recomendam clareza de objetivos, explicitação de regras e gradação de desafios, para que demandas cognitivas se mantenham proporcionais às possibilidades do grupo (Bazarello; Badaró, 2021).

No recorte clínico-terapêutico, Donicht e Vendruscolo (2023) relatam o uso do RPG de mesa como prática terapêutica em contexto ambulatorial/universitário, detalhando condições de enquadre e riscos potenciais. Entre as salvaguardas, destacam apresentação transparente de objetivos, pactos de convivência, critérios para cenas sensíveis e fechamento sistemático. Em termos de efeitos, descrevem incrementos em repertório expressivo, autorregulação e coesão grupal quando o manejo assegura participação e integração do vivido; quanto a limites, apontam evasão ficcional e escaladas de ansiedade quando regras e expectativas permanecem opacas (Donicht; Vendruscolo, 2023).

Tomados em conjunto, esses estudos convergem para algumas implicações clínicas: (i) explicitar finalidades terapêuticas e limites do enquadre; (ii) selecionar sistemas de regras compatíveis com o perfil e a capacidade do grupo; (iii) graduar complexidade mecânica e intensidade temática; (iv) instituir rotinas de fechamento que favoreçam a passagem do jogo à vida concreta; e (v) monitorar participação, prevenindo exclusões e repartindo funções para reduzir assimetrias (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023). Em termos de benefícios, a produção nacional descreve ganhos em planejamento, simbolização de afetos, comunicação, empatia e cooperação; quanto a **riscos**, registra evasão do cotidiano por imersão rígida, ansiedade/frustrações quando regras e expectativas são opacas e sobrecarga quando a complexidade do sistema excede as possibilidades do grupo (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023).

Do ponto de vista fenomenológico-existencial, a leitura dos achados permite compreender o RPG como campo de experiência em que se explicitam ser-em-situação, projeto, liberdade e responsabilidade, tematizados na fala e na narrativa co-

construída. Essa moldura adverte contra a instrumentalização técnica do jogo: regras e materiais devem servir à experiência, preservando a singularidade do vivido e a abertura do fenômeno, com mediação que integre o que emerge em cena ao mundo da vida (Heidegger, 2001; 2012a; 2012b; Feijoo, 2000). Em síntese, a consistência entre benefícios relatados e condições de manejo propostas delineia um uso clinicamente promissor do RPG, condicionado à competência profissional e às salvaguardas éticas.

#### 5.9 Discussão fenomenológico-existencial dos achados

Os resultados mapeados sugerem que o RPG opera como campo de experiência no qual decisões, valores e conflitos se explicitam em situação e na relação com outros. Nessa leitura, as escolhas do personagem, tomadas sob condições e limites do mundo ficcional e do grupo, evidenciam o ser-em-situação e a articulação entre liberdade e responsabilidade: cada ato abre e fecha possibilidades, exigindo deliberação e resposta pelos desdobramentos narrativos (Heidegger, 2012a; Feijoo, 2000). O incremento de planejamento, tomada de perspectiva e negociação descrito nos estudos converge com a ideia de projeto como abertura de caminhos a realizar, ajustados continuamente no movimento da experiência (Saldanha; Batista, 2009; Scattone; Tucci, 2018).

A dimensão linguística cumpre papel central. A narrativa co-construída e a fala em primeira pessoa funcionam como vias de manifestação do sentido: ao dizer de si por meio do personagem, o participante nomeia afetos, verifica limites, testa valores e negocia significados na presença de outros. Do ponto de vista heideggeriano, a linguagem não é mero instrumento, mas o lugar onde o sentido se dá; em clínica, isso sustenta o uso do RPG como experiência expressiva que integra dizer, escuta e compreensão quando o enquadre garante circulação de palavra, acolhimento e fechamento (Heidegger, 2001; Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

Os riscos observados iluminam bordas do fenômeno. Evasões repetitivas, escaladas de ansiedade e dinâmicas de exclusão sinalizam que liberdade requer limites pactuados e mediações que assegurem participação. Quando regras e objetivos são opacos, aumentam disputas por espaço, lideranças rígidas e ressentimentos; quando a complexidade excede as possibilidades do grupo, surgem sobrecargas cognitivas e emocionais (Saldanha; Batista, 2009; Bazarello; Badaró,

2021; Donicht; Vendruscolo, 2023). Tais achados reforçam que o benefício clínico não decorre da novidade do recurso, mas da forma como a experiência é sustentada e integrada ao cotidiano.

A questão da técnica oferece um critério de manejo. Reduzir o RPG a protocolo rígido voltado a “produzir” efeitos captura o fenômeno como instrumento e empobrece sua abertura experiencial. Em contraponto, a condução fenomenológica toma regras e procedimentos como meios a serviço da experiência, preservando a singularidade do vivido e a possibilidade de desvelamento de sentidos. Isso implica explicitar objetivos e papéis, graduar intensidade temática e realizar fechamentos que integrem o que se vive em jogo com a vida concreta (Heidegger, 2012b; Feijoo, 2000; Scattone; Tucci, 2018). Nessa moldura, os ganhos cognitivos, emocionais e relacionais relatados emergem como desdobramentos de um processo de compreensão em situação, e não como produto de aplicação protocolar (Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

#### 5.10 Considerações parciais da seção 5

Em síntese, a literatura nacional analisada sustenta que o RPG, quando mediado com objetivos claros e enquadre consistente, favorece planejamento, simbolização e convivência em contextos individuais e, sobretudo, grupais. A leitura fenomenológico-existencial permite compreender tais efeitos como desdobramentos de um espaço de experiência em que escolhas, afetos e relações se tornam nomeáveis e trabalháveis em diálogo (Heidegger, 2001; 2012a; Feijoo, 2000). Permanecem, entretanto, limites metodológicos: predomínio de delineamentos qualitativos e relatos de experiência, heterogeneidade de contextos e medidas e baixo detalhamento de variáveis de processo (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018).

Como implicações práticas, destacam-se: definição prévia de objetivos terapêuticos; seleção de sistemas compatíveis com o grupo; gradação da complexidade e da intensidade temática; distribuição de turnos de fala; e rotinas de fechamento que promovam integração do vivido. Como agenda de pesquisa, sugerem-se estudos de caso acompanhados, delineamentos mistos que articulem medidas qualitativas e quantitativas e descrições mais minuciosas de manejo, incluindo participação, regras de convivência, segurança para conteúdos sensíveis e

registros breves para monitorar processo e resultados (Bazarello; Badaró, 2021; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

## 6 Considerações éticas

A utilização do RPG em contexto clínico demanda observância aos princípios do Código de Ética Profissional do Psicólogo, com destaque para respeito à dignidade, promoção de autonomia, proteção da privacidade, responsabilidade social e atuação competente. A mediação de práticas lúdicas deve preservar a singularidade do participante e a abertura da experiência, evitando sua redução a procedimento padronizado, e assegurando que benefícios potenciais superem eventuais riscos (Conselho Federal de Psicologia, 2005; Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023).

### 6.1 Consentimento, assentimento e informação

Antes do início das atividades, cabe explicitar objetivos, formato de uso do RPG, limites do enquadre, possíveis riscos e benefícios, alternativas de participação e direito de retirada sem prejuízo do atendimento. Para menores de idade, requerem-se consentimento do responsável legal e assentimento do participante, em linguagem compatível com sua compreensão. Alterações de plano de cuidado devem ser comunicadas e acordadas novamente (Conselho Federal de Psicologia, 2005).

### 6.2 Sigilo, privacidade e limites do sigilo

Conteúdos relativos a cenas, personagens e vivências em jogo integram o sigilo profissional. Devem ser esclarecidos, desde o início, os limites legais do sigilo em situações de risco. Em atendimentos grupais, recomenda-se pacto de confidencialidade, reforçado periodicamente, com orientação explícita para não divulgação de relatos pessoais fora do enquadre (Conselho Federal de Psicologia, 2005).

### 6.3 Competência profissional e supervisão

A condução clínica do RPG pressupõe competência técnica e atualização contínua. É recomendável que o profissional domine sistemas de jogo compatíveis

com o perfil do público, saiba graduar complexidade e intensidade temática e recorra à supervisão quando necessário. A atuação deve respeitar limites de formação e escopo, evitando promessas de resultado, indução de demanda ou propaganda sensacionalista (Conselho Federal de Psicologia, 2005; Limberger; Silva, 2013).

#### 6.4 Enquadre, segurança e manejo de risco

Devem ser definidos, previamente, tempo de sessão, papéis, regras de convivência, critérios para cenas potencialmente desencadeantes e procedimentos de interrupção segura. Recomenda-se um fechamento estruturado ao final de cada encontro, para integrar o vivido e apoiar o retorno ao cotidiano, com registros breves que auxiliem o acompanhamento clínico. Sinais de evasão, sobrecarga cognitiva ou emocional e conflitos persistentes exigem reavaliação do plano, ajustes de formato e, se necessário, encaminhamentos complementares (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

#### 6.5 Grupos: participação, assimetrias e convivência

Nos formatos grupais, é responsabilidade do profissional monitorar distribuição de turnos de fala, prevenir exclusões por habilidade verbal, experiência prévia ou posição no grupo e manejar disputas por liderança. Práticas como rotatividade de funções, combinados explícitos e retomadas periódicas sobre convivência reduzem assimetrias e favorecem circulação da palavra (Saldanha; Batista, 2009; Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023).

#### 6.6 Populações específicas e acessibilidade

Com crianças, adolescentes, pessoas em vulnerabilidade social ou com necessidades específicas, impõem-se ajustes de linguagem, complexidade das regras e intensidade temática. É necessária atenção particular a conteúdos de violência, luto ou trauma, com preparação prévia, monitoramento em cena e integração cuidadosa no fechamento. Demandas que ultrapassem a competência ou

o escopo do serviço requerem encaminhamento responsável (Conselho Federal de Psicologia, 2005; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011).

#### 6.7 Registros, dados e uso de material

Registros clínicos devem conter apenas informações necessárias à continuidade do cuidado, evitando exposição indevida de terceiros. Em publicações, aulas ou apresentações, impõe-se descaracterização de dados pessoais e autorização quando houver possibilidade de identificação. O uso de sistemas de jogo e materiais de terceiros deve respeitar direitos autorais e licenças. Em atividades on-line, adotar procedimentos adicionais de proteção de dados e privacidade (Conselho Federal de Psicologia, 2005).

#### 6.8 Técnica, instrumentalização e limites de atuação

Transformar o RPG em protocolo rígido orientado a “produzir” efeitos captura a experiência como instrumento e empobrece o fenômeno clínico. Na condução fenomenologicamente orientada, regras e procedimentos são meios a serviço da experiência, preservando singularidade do vivido e abertura para desvelamento de sentidos. A atuação permanece dentro dos limites legais e técnicos da profissão, com avaliação contínua de pertinência, riscos e benefícios (Heidegger, 2012b; Limberger; Silva, 2013; Donicht; Vendruscolo, 2023; Conselho Federal de Psicologia, 2005).

## 7 Considerações finais

A revisão narrativa conduzida indica que o RPG pode compor intervenções psicológicas no contexto brasileiro quando os objetivos terapêuticos, o enquadre e o manejo são definidos com antecedência e sustentados ao longo do processo. De modo convergente, os estudos analisados relatam efeitos favoráveis em domínios cognitivos (planejamento, flexibilidade, resolução cooperativa de problemas), emocionais (nomeação e simbolização de afetos, modulação de ansiedade) e relacionais (comunicação, empatia, coesão grupal), sobretudo em arranjos coletivos que privilegiam negociação de regras e corresponsabilidade por desfechos ficcionais (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023). A predominância do RPG de mesa no material examinado decorre de sua flexibilidade, do baixo custo e da maior controlabilidade do ritmo e do conteúdo; ainda assim, aparecem usos situados de jogos eletrônicos para treino de enfrentamento e poucos registros de LARP, em geral com ressalvas logísticas e de segurança (Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018).

À luz da perspectiva fenomenológico-existencial, os achados sustentam a compreensão do RPG como espaço de experiência no qual escolhas, valores e conflitos emergem em situação e na relação com outros. A constituição do personagem e a tomada de decisões diante de limites e possibilidades do mundo ficcional explicitam o ser-em-situação, articulando liberdade e responsabilidade por consequências narrativas. Nessa moldura, ganhos cognitivos, afetivos e intersubjetivos não devem ser imputados a um protocolo de efeitos, mas compreendidos como desdobramentos de um processo de compreensão que se realiza no dizer, na escuta e na convivência, preservando a singularidade do participante e a abertura do fenômeno (Heidegger, 2001; 2012a; Feijoo, 2000). Tal leitura converge com relatos clínicos que destacam a importância do fechamento para integrar o vivido em jogo à vida concreta, evitando dispersão de sentidos ou fechamento defensivo (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018).

Os limites e riscos descritos pela literatura — evasão do cotidiano mediante imersão rígida, intensificação de ansiedades, reprodução de assimetrias e sobrecarga quando a complexidade das regras excede as possibilidades dos participantes — funcionam como indicadores de borda para o manejo. Em geral, tais ocorrências associam-se à ausência de objetivos terapêuticos claros, à opacidade de regras e expectativas, à exposição desnecessária a conteúdos sensíveis e à falta de rotinas de

encerramento que favoreçam a integração do vivido (Saldanha; Batista, 2009; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Bazarello; Badaró, 2021; Donicht; Vendruscolo, 2023). A implicação é pragmática: a potência clínica do RPG depende menos da novidade do recurso e mais da consistência do enquadre e da competência mediadora — apresentação transparente de objetivos e papéis, seleção de sistemas compatíveis, gradação temática, distribuição de turnos de fala e procedimentos de segurança, inclusive para cenas potencialmente desencadeantes (Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018).

Do ponto de vista epistemológico, a discussão sobre a técnica é decisiva. Reduzir o RPG a um conjunto de passos destinados a “produzir” efeitos captura a experiência como instrumento e empobrece sua abertura; em contraposição, uma condução fenomenologicamente orientada toma regras e materiais como meios a serviço do desvelamento de sentidos, não como fins em si. Essa distinção é coerente com a crítica heideggeriana à instrumentalização e com a centralidade da linguagem como lugar de manifestação do sentido, evitando confundir método com garantia de resultado (Heidegger, 2001; 2012b; Feijoo, 2000). Assim, preserva-se a possibilidade de que a clínica com RPG opere como campo de cuidado no qual se trabalham, em situação, movimentos de liberdade, responsabilidade e convivência.

Em termos de contribuição, o presente estudo sistematiza a produção nacional entre 2005 e 2025, descrevendo contextos de aplicação, objetivos clínicos recorrentes, benefícios, riscos e condições de manejo relatadas. Ainda que a base empírica seja heterogênea e majoritariamente qualitativa, a convergência entre relatos reforça a pertinência do RPG como linguagem clínica quando ancorado em mediadores preparados e em salvaguardas éticas. Essa síntese pode apoiar formações e supervisões, orientar escolha de sistemas de jogo e informar a elaboração de instrumentos simples de acompanhamento (por exemplo, registros breves de sessão com indicadores de participação, intensidade temática e integração do vivido).

Reconhecem-se, entretanto, limitações que recomendam prudência interpretativa. Predominam estudos de caso e relatos de experiência, com amostras pequenas, diversidade de contextos e escassez de medidas padronizadas de processo e resultado. Há pouco detalhamento sobre variáveis operacionais (distribuição efetiva de fala, rotatividade de funções, critérios de segurança para temas sensíveis) e raridade de acompanhamentos longitudinais capazes de estimar

manutenção de ganhos e eventuais efeitos diferidos (Saldanha; Batista, 2009; Scattone; Tucci, 2018; Bazarelo; Badaró, 2021). Essas lacunas delineiam agenda de pesquisa promissora: estudos de caso acompanhados com descrição densa do manejo; delineamentos mistos que articulem indicadores qualitativos e quantitativos; avaliações pré-pós com acompanhamento; e protocolos clínicos flexíveis que preservem a abertura experiencial sem resvalar na padronização rígida.

Para a prática profissional, derivam-se princípios operacionais: explicitar finalidades terapêuticas e limites do enquadre; selecionar sistemas de regras compatíveis com o perfil e a capacidade do grupo; graduar complexidade e intensidade das cenas; instituir rotinas de fechamento que favoreçam a transição do jogo para o cotidiano; monitorar participação e convivência, intervindo sobre assimetrias e prevenindo exclusões; e registrar de modo sucinto elementos de processo úteis à continuidade do cuidado (Limberger; Silva, 2013; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Scattone; Tucci, 2018). Essas diretrizes devem permanecer em consonância com o Código de Ética Profissional do Psicólogo, com atenção a consentimento e assentimento, sigilo e seus limites, competência técnica, encaminhamentos responsáveis e proteção de dados, inclusive em atividades mediadas por tecnologia (Conselho Federal de Psicologia, 2005).

Em síntese, a literatura nacional analisada sustenta que o RPG, conduzido por profissional capacitado e ancorado em objetivos claros, enquadre consistente e salvaguardas éticas, pode operar como linguagem clínica fértil para acolher e trabalhar experiências, valores e projetos. Na perspectiva fenomenológico-existencial, seu valor reside menos em “aplicar uma técnica” e mais em sustentar um campo de experiência no qual o sentido possa emergir, ser nomeado e integrado, com efeitos clínicos que se manifestam na capacidade de deliberar, conviver e cuidar de si e dos outros (Heidegger, 2001; 2012a; 2012b; Feijoo, 2000; Araújo; Oliveira; Cemi, 2011; Limberger; Silva, 2013; Scattone; Tucci, 2018; Donicht; Vendruscolo, 2023).

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, R. B.; OLIVEIRA, M. M. de A.; CEMI, J. Desenvolvimento de um role-playing game para prevenção e tratamento do uso de drogas na adolescência. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 27, n. 3, p. 347–356, 2011. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistapt/article/view/17542>. Acesso em: 07 Set. 2025.
- BAZARELLO, R. D.; BADARÓ, A. C. Role-Playing Game (RPG) e Psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 3, n. 5, p. 398–417, 2021. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3154/2154>. Acesso em: 20 out. 2025.
- BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121–136, 2011. Disponível em: <https://www.spell.org.br/documentos/ver/10515>. Acesso em: 15 out. 2025.
- CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Resolução CFP n. 010/2005: Código de Ética Profissional do Psicólogo**. Brasília, 2005. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2012/07/codigo-de-etica-psicologia.pdf>. Acesso em: 14 Ago. 2025.
- DONICHT, R. S.; VENDRUSCOLO, G. B. B. D. Dungeons & Drogas: o uso de RPG de mesa como prática terapêutica. **Revista Missioneira**, Santo Ângelo, v. 25, n. 1, p. 173–185, 2023. DOI: 10.31512/missioneira.v25i1.1289. Disponível em: <https://san.uri.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/1289>. Acesso em: 10 Jul. 2025.
- FEIJOO, A. M. L. C. **A escuta e a fala em psicoterapia: uma proposta fenomenológico-existencial**. São Paulo: Vetor, 2000.
- FREUD, S. **Além do princípio do prazer**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HEIDEGGER, M. **Que é isto — a filosofia?** 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- HEIDEGGER, M. **Ser e tempo**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2012a. (Parte I).
- HEIDEGGER, M. **A questão da técnica**. In: \_\_\_\_\_. *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2012b.
- LIMBERGER, L. S.; SILVA, J. C. da. Os role playing games (RPGs) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Boletim de Psicologia**, São Paulo, v. 63, n. 139, p. 193–200, 2013. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0006-59432013000200007](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432013000200007). Acesso em: 18 Jul. 2025.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700–717, 2009. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/pcp/v29n4/v29n4a05.pdf>. Acesso em: 01 out. 2025.

SCATTONE, V. V.; TUCCI, A. M. Uso do Role-Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 645–666, 2018. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812018000200015](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812018000200015). Acesso em: 05 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.