REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

POTENCIALIDADES E LIMITES DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) DE MESA NO CAMPO DA SAÚDE MENTAL INFANTOJUVENIL: UMA REVISÃO NARRATIVA DA LITERATURA

POTENTIAL AND LIMITATIONS OF TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES IN CHILD AND ADOLESCENT MENTAL HEALTH: A NARRATIVE REVIEW

POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES DE LOS JUEGOS DE ROL DE MESA EN EL ÁMBITO DE LA SALUD MENTAL INFANTOJUVENIL: UNA REVISIÓN NARRATIVA

Polyana Nunes da Silva
Acadêmica de Enfermagem, Centro Universitário Santa Terezinha, Brasil
E-mail: polyananunes49@gmail.com

Josimary Lima da Silva Lula
Mestre em Ciências da Saúde, Centro Universitário Santa Terezinha, Brasil
E-mail: josimarylimalula@gmail.com

Leandro Saldanha Nunes Mouzinho
Mestre em Saúde Coletiva, Centro Universitário Santa Terezinha, Brasil
E-mail: leandro.saldanha@cest.edu.br

Resumo

O objetivo foi analisar as relações entre a participação em jogos de interpretação de papéis de mesa (RPG) e a saúde mental de crianças e adolescentes. Realizou-se uma revisão narrativa de estudos empíricos publicados entre 2016 e 2026, em português, inglês ou espanhol. Foram consultados SciELO, Biblioteca Virtual em Saúde, Google Acadêmico e PubMed. A seleção incluiu jogos presenciais e por videoconferência e restringiu os resultados de amostras mistas aos jogadores de até 19 anos. Dez publicações integraram a síntese. As observações de sessões e as entrevistas descreveram negociação entre pares, expressão pessoal e vínculos durante o jogo. Em um piloto sem grupo de comparação, nove adolescentes autistas relataram menor solidão após oito sessões e no seguimento de três meses. O escore global de habilidades sociais, avaliado pelos responsáveis, aumentou significativamente apenas entre o início e o seguimento. Em uma avaliação escolar, os 22 pares de questionários não apresentaram mudanças psicossociais estatisticamente significativas. Nos relatos clínicos, o jogo foi integrado a outras práticas de cuidado. Os achados sustentaram o uso do RPG como oportunidade de interação em grupos específicos. A heterogeneidade dos estudos e a ausência de comparações controladas impediram atribuir ao jogo um benefício clínico isolado.

Palavras-chave: RPG de mesa. Saúde mental. Crianças. Adolescentes.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

Abstract

This review examined the relationship between participation in tabletop role-playing games (RPGs) and mental health in children and adolescents. A narrative review was conducted of empirical studies published from 2016 to 2026 in Portuguese, English or Spanish. SciELO, the Virtual Health Library, Google Scholar and PubMed were searched. Both in-person and videoconference games were eligible. For mixed-age samples, only findings attributable to players aged 19 or younger were included. Ten publications met the criteria. Session observations and interviews described peer negotiation, self-expression and social connection during play. In an uncontrolled pilot, nine autistic adolescents reported less loneliness after eight sessions and at three-month follow-up. Caregiver ratings of overall social skills improved significantly only between baseline and follow-up. In a school evaluation, 22 paired questionnaires showed no statistically significant changes in psychosocial indicators. In clinical reports, the game was delivered alongside other forms of care. The findings supported tabletop RPGs as an opportunity for interaction in specific groups. Study heterogeneity and the lack of controlled comparisons precluded attribution of an independent clinical benefit to the game.

Keywords: Tabletop role-playing games. Mental health. Children. Adolescents.

Resumen

Se analizaron las relaciones entre la participación en juegos de rol de mesa y la salud mental de niños y adolescentes. Se realizó una revisión narrativa de estudios empíricos publicados entre 2016 y 2026 en portugués, inglés o español. Se consultaron SciELO, la Biblioteca Virtual en Salud, Google Académico y PubMed. Se incluyeron juegos presenciales y por videoconferencia. En las muestras de edades mixtas se analizaron únicamente los resultados atribuibles a jugadores de hasta 19 años. Se incluyeron diez publicaciones. Las observaciones de las sesiones y las entrevistas describieron la negociación entre pares, la expresión personal y los vínculos durante el juego. En un estudio piloto sin grupo de comparación, nueve adolescentes autistas refirieron menor soledad tras ocho sesiones y a los tres meses. Los cuidadores identificaron una mejora significativa de las habilidades sociales globales únicamente entre el inicio y el seguimiento. En una evaluación escolar, los 22 pares de cuestionarios no mostraron cambios psicosociales estadísticamente significativos. En los casos clínicos, el juego se integró a otras prácticas asistenciales. Los hallazgos respaldaron el uso de estos juegos como oportunidad de interacción en grupos específicos. La heterogeneidad de los estudios y la ausencia de comparaciones controladas impidieron atribuir al juego un beneficio clínico independiente.

Palabras clave: Juegos de rol de mesa. Salud mental. Niños. Adolescentes.

1. Introdução

A Organização Mundial da Saúde estimou que um em cada sete adolescentes de 10 a 19 anos vivenciou um transtorno mental e destacou a importância das relações de apoio na família, na escola e na comunidade (World Health Organization, 2025). Entre as atividades grupais investigadas nesse campo, o jogo de interpretação de papéis de mesa, ou role-playing game (RPG), reuniu participantes em torno da criação de personagens e da tomada de decisões sobre uma história compartilhada.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

Em uma partida, os jogadores puderam propor soluções, negociar entre si e experimentar as consequências das escolhas no mundo ficcional. A fala dirigida a um colega e a construção de um acordo foram exemplos de comportamentos observados durante as sessões (Katō, 2019). Já a percepção de solidão, a qualidade de vida e o uso de habilidades fora do grupo exigiram outras fontes de informação. A distinção entre o que aconteceu na mesa e o que mudou no cotidiano orientou a leitura dos estudos.

A revisão de escopo de Arenas, Viduani e Araujo (2022) reuniu aplicações de diferentes modalidades de RPG em saúde mental. A variedade de intervenções e a pequena proporção de estudos experimentais limitaram a atribuição dos resultados ao jogo. Abbott, Stauss e Burnett (2022), por sua vez, descreveram experiências de conexão social em um grupo terapêutico de adultos. Esses achados levantaram a questão de quais experiências e mudanças foram documentadas especificamente entre crianças e adolescentes.

Esta revisão teve como objetivo analisar as relações entre a participação em RPG de mesa e a saúde mental de crianças e adolescentes, considerando o contexto de aplicação, a natureza dos resultados e os limites de cada delineamento.

2. Método

Realizou-se uma revisão narrativa da literatura, de caráter exploratório. A investigação examinou quais experiências de participação, mudanças psicossociais e observações clínicas foram descritas em estudos sobre RPG de mesa com crianças e adolescentes. A definição de RPG de mesa abrangeu a interpretação de personagens, a construção compartilhada de uma narrativa e o uso de regras ou convenções para resolver ações. Incluíram-se partidas presenciais e partidas mediadas por videoconferência, desde que a interação entre os jogadores e o narrador tivesse organizado o jogo.

As buscas foram realizadas na coleção SciELO, no portal da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e no Google Acadêmico. Realizou-se uma busca complementar no PubMed, rastrearam-se referências de publicações pertinentes e consultaram-se páginas de periódicos e repositórios para localizar textos completos. O recorte incluiu artigos publicados de 2016 a 2026 em português, inglês ou espanhol. No PubMed, aplicou-se 21 de outubro de 2026 como data-limite de publicação.

Nas buscas iniciais, combinaram-se os termos “Criança”, “Adolescente” e “Saúde Mental” com expressões relativas ao jogo, entre elas “RPG de mesa”, “tabletop role-playing”, “table-top role-playing”, “tabletop roleplaying”, “Dungeons & Dragons”,

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

"Dungeons and Dragons" e "juegos de rol de mesa". Empregaram-se os operadores AND e OR. No PubMed, combinaram-se por OR, nos campos de título e resumo, as expressões "tabletop role-playing", "table-top role-playing", "tabletop role playing" e "Dungeons". Não foi possível recuperar as datas de execução por fonte, as combinações literais de cada busca inicial, a extensão dos resultados examinados no Google Acadêmico ou o critério de encerramento do rastreamento complementar.

Foram elegíveis artigos de periódicos com dados empíricos sobre RPG de mesa em contextos clínicos, hospitalares, escolares, comunitários ou de lazer. Incluíram-se pesquisas quantitativas, qualitativas e mistas, relatos de caso e relatos de experiência com observações sobre a participação de crianças ou adolescentes, a interação, os vínculos, a expressão emocional, o bem-estar ou outro indicador psicossocial. O recorte etário abrangeu jogadores de até 19 anos. Quando a idade numérica não foi informada, aceitou-se a identificação explícita do público como infantil ou adolescente, na ausência de indicação de jogadores adultos. Em amostras mistas, retiveram-se apenas os resultados que puderam ser atribuídos aos jogadores de até 19 anos. Pais, responsáveis e profissionais puderam contribuir como informantes.

Excluíram-se da síntese empírica as pesquisas restritas a adultos, os resultados de amostras mistas sem separação da faixa etária de interesse, os videogames e as dramatizações que não se caracterizaram como RPG de mesa. Também ficaram fora da síntese os trabalhos voltados exclusivamente ao desempenho acadêmico, as revisões, os ensaios teóricos, os protocolos, os editoriais, os resumos de eventos, os livros, os capítulos e os trabalhos acadêmicos não publicados como artigos. A pesquisa de Abbott, Stauss e Burnett (2022) foi utilizada apenas na contextualização por ter acompanhado adultos. A publicação de Arenas, Viduani e Araujo (2022) foi utilizada como fonte secundária por seu delineamento de revisão de escopo.

Conferiram-se título, autoria, ano e identificador digital dos registros para identificar duplicatas. A leitura de títulos e resumos foi seguida pela leitura integral dos textos potencialmente elegíveis. Kilmer *et al.* (2024) foram incluídos após a leitura integral confirmar a participação de jogadores de 10 a 13 anos em sessões de RPG por videoconferência e a coleta de entrevistas sobre suas experiências. A síntese foi encerrada com dez publicações de elegibilidade confirmada.

Em cada publicação, identificaram-se o objetivo, o delineamento, o país, o contexto, a população, a modalidade e a duração do jogo. A extração distinguiu quem forneceu a informação, o que foi observado ou medido, em que momento e sobre quantos participantes ou registros se calculou cada resultado. Consideraram-se o pareamento

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

das avaliações, a ausência de seguimento, as diferenças entre informantes, a existência de comparador e a presença de outros cuidados. As duas investigações de Katō (2019) foram descritas separadamente e contabilizadas como uma publicação.

A síntese combinou os temas da pergunta de pesquisa com a natureza dos dados identificados na leitura. Para cada achado, foram examinados o objeto da observação, o informante e o procedimento de coleta. A negociação entre pares durante uma sessão foi classificada como processo de participação. Escores de solidão, habilidades sociais, autoestima e qualidade de vida foram agrupados como indicadores psicossociais. As impressões dos terapeutas e familiares sobre mudanças durante o cuidado foram examinadas como observações clínicas. Uma publicação pôde contribuir para mais de um grupo. Resultados que divergiram entre escalas e entrevistas, entre informantes ou entre momentos foram apresentados separadamente.

3. Resultados

Foram incluídas dez publicações desenvolvidas no Japão, no Brasil, na Argentina, na Espanha, nos Estados Unidos e no Reino Unido. No Quadro 1, cada estudo foi caracterizado segundo o objetivo, o contexto do jogo e a fonte dos resultados. Em Katō (2019), a comunicação entre quatro jogadores e a qualidade de vida de 51 adolescentes foram examinadas em investigações distintas.

Quadro 1 – Objetivos, participantes, aplicação do RPG e fontes dos resultados nas dez publicações incluídas

Publicação e país	Objetivo, delineamento e população	Atividade e fonte dos dados	Resultado e limite de interpretação
Katō (2019) Japão	I. Examinar a comunicação de quatro adolescentes autistas de 13–14 anos em um ambulatório. II. Examinar a qualidade de vida de adolescentes autistas (n = 51 no método, média de 14 anos).	I. Foram realizadas 16 sessões e codificadas gravações da 1ª e da 14ª. II. Aplicou-se o Kid-KINDL antes e após cinco sessões. Dez jovens concederam entrevistas.	I. Aumentaram as falas dirigidas aos pares e os episódios de consenso. II. Houve mudança em escores de qualidade de vida. As duas investigações não tiveram grupo comparador. O resumo inglês indicou 55 no segundo estudo.
Lopes, Carvalho e Tavanti (2022) Brasil	Descrever a experiência de um grupo de adolescentes em um CRAS de Londrina. Idades individuais e total de jogadores distintos: NR.	Foram realizados quatro encontros de cerca de duas horas, com RPG adaptado, dinâmicas de aquecimento e diário de campo das estagiárias. Registraram-se 7, 6, 7 e 7 presenças.	Os registros descreveram criação de personagens, iniciativas dos adolescentes e interação durante o jogo. A composição do grupo variou. Não foi aplicada escala psicossocial.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

Publicação e país	Objetivo, delineamento e população	Atividade e fonte dos dados	Resultado e limite de interpretação
Barugel e La Haije (2023) Argentina	Analisar como a criação de histórias mobilizou a expressão de crianças e adolescentes em um hospital de saúde mental. As faixas de 6–12 e 12–18 anos corresponderam às salas.	Analisaram-se episódios narrativos selecionados a partir da observação participante e dos relatos de estagiários nas internações. Número e duração de sessões por criança: NR.	A construção de personagens e os vínculos com os adultos foram descritos na rotina hospitalar. A internação incluiu outros cuidados. Os episódios não constituíram uma medida clínica de evolução.
Carnicero Pérez, Garrote Camarena e López Díaz (2023) Espanha	Examinar habilidades sociais em jovens com deficiência intelectual. Estudo misto com sete jogadores. Seis tinham 18–19 anos e um tinha 20 anos.	Foram realizadas oito sessões com Magissa. Aplicou-se um questionário adaptado de 27 itens antes e depois do programa e observou-se a interação durante os encontros.	A assertividade aumentou descritivamente nos seis jogadores elegíveis. As observações não indicaram alterações substanciais na comunicação não verbal. O teste inferencial incluiu o adulto de 20 anos.
Henning et al. (2024) Brasil	Examinar o treino de habilidades sociais com o RPG Tormenta. Seis adolescentes autistas de 13–17 anos foram analisados pelo IHSA. Um sétimo jogador ficou fora dessa análise por idade.	Foram realizadas seis sessões presenciais e seis on-line, de duas horas, com treino comportamental e tarefas. Os adolescentes responderam ao IHSA em três momentos. Dois foram entrevistados três anos depois.	As medidas globais de habilidades sociais não diferiram significativamente entre os três momentos. Os relatos de amizade e interação tiveram alcance descritivo. A mudança para o formato remoto coincidiu com a pandemia.
Kilmer et al. (2024) Estados Unidos	Compreender a experiência de jovens e responsáveis em grupos comunitários de Dungeons & Dragons. Participaram 18 jovens distintos de 10–13 anos.	O programa ofereceu dois ciclos de dez encontros semanais cada por videoconferência, em grupos de quatro. Dos 16 jovens iniciais, 14 retornaram e dois ingressaram. Entrevistaram-se 12 responsáveis após o 1º ciclo e oito jovens após o 2º.	As entrevistas, analisadas tematicamente, descreveram conexão, expressão pessoal, criatividade e tomada de perspectiva. A participação nas entrevistas foi voluntária. Os dois grupos de informantes não formaram pares pré e pós.
Silveira (2025) Brasil	Investigar a experiência de uma adolescente de 15 anos em psicoterapia humanista existencial. Relato de caso.	A psicoterapeuta narrou uma campanha adaptada em oito sessões presenciais de cerca de 50 minutos. A adolescente interpretou a personagem. Os encontros foram analisados fenomenologicamente.	Os episódios ilustraram expressão emocional, autonomia e exploração de identidade na psicoterapia. O caso não apresentou medida quantitativa de mudança nem avaliação posterior de manutenção.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

Publicação e país	Objetivo, delineamento e população	Atividade e fonte dos dados	Resultado e limite de interpretação
Pappagianopoulos et al. (2026) Estados Unidos	Examinar mudanças psicossociais, adesão e aceitabilidade do Guild Chronicles entre nove adolescentes autistas de 12–17 anos. Estudo piloto sem comparador.	Foram realizadas oito sessões on-line de 90 minutos com orientação de habilidades sociais. Os jovens avaliaram solidão e autoestima, e os responsáveis avaliaram habilidades sociais. Entrevistaram-se os adolescentes.	Os nove concluíram o programa. A solidão diminuiu no pós e no seguimento. A diferença no escore global de habilidades sociais foi significativa somente no seguimento. A autoestima medida não mudou significativamente.
El-Osta et al. (2026) Reino Unido	Avaliar o programa escolar Young Dragons em dez escolas, com estudantes de 9–16 anos. Avaliação por métodos mistos.	Realizaram-se seis a oito sessões semanais de cerca de uma hora. Houve 50 questionários iniciais, 36 finais e 22 pares. Consultaram-se comentários dos alunos e entrevistaram-se profissionais das escolas e facilitadores.	Os 22 pares não apresentaram diferenças significativas nos 19 itens psicossociais. Houve percepções favoráveis de participação e confiança. Perdas de seguimento e dificuldades no pareamento limitaram a comparação.
Montoya e Mauro (2026) Estados Unidos	Descrever o envolvimento de um menino de 11 anos com TDAH no atendimento psicoterapêutico individual. Relato clínico.	Foram concluídas 21 sessões de 60 minutos em cerca de 24 semanas, incluindo avaliação, preparação, missões, treino de habilidades e orientação parental. Manteve-se a dose de metilfenidato.	O terapeuta observou maior envolvimento. Os pais relataram mudança em itens da escala Vanderbilt, e o menino referiu maior controle da raiva. A IA apoiou a preparação narrativa. O tratamento combinado limitou a atribuição de efeito ao jogo.

Fonte: elaboração dos autores a partir das publicações. NR = não relatado na publicação para o campo indicado. CRAS = Centro de Referência de Assistência Social. TDAH = transtorno do déficit de atenção e hiperatividade. IA = inteligência artificial. IHSA = Inventário de Habilidades Sociais para Adolescentes (Del-Prette).

Nas gravações analisadas por Katō (2019), os integrantes do grupo passaram a dirigir uma proporção maior de suas falas aos colegas e produziram cinco episódios de consenso na 14ª sessão. Nas atividades do CRAS, os registros de campo descreveram criação de personagens, interação e autonomia dos adolescentes para conduzir as histórias (Lopes; Carvalho; Tavanti, 2022). No hospital argentino, a análise de episódios selecionados descreveu como jogadores e adultos incorporaram acontecimentos da internação às narrativas e construíram laços durante a atividade (Barugel; La Haije, 2023).

Em Kilmer *et al.* (2024), os jovens e os responsáveis descreveram conexão com pares, expressão pessoal, criatividade e consideração da perspectiva de outras pessoas. Os responsáveis foram entrevistados ao final do primeiro ciclo, e os jovens, ao final do segundo. Esses relatos permitiram conhecer as experiências de cada grupo de

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

informantes. O desenho não acompanhou as mesmas pessoas por entrevistas pareadas antes e depois do jogo.

No Quadro 2, foram reunidas as principais comparações com momentos e denominadores identificáveis. Entre adolescentes autistas, a qualidade de vida autorrelatada aumentou após cinco encontros no estudo japonês. Já no estudo brasileiro de Henning *et al.* (2024), os escores globais de frequência e dificuldade em habilidades sociais não diferiram significativamente entre as três avaliações. No estudo espanhol de Carnicero Pérez, Garrote Camarena e López Díaz (2023), cada um dos seis jogadores de 18 ou 19 anos apresentou mais respostas assertivas no pós-teste. O teste inferencial do artigo foi realizado com sete jogadores, incluindo um de 20 anos.

No piloto de Pappagianopoulos *et al.* (2026), os adolescentes relataram menor solidão imediatamente após o programa e três meses depois. Os responsáveis identificaram aumento significativo das habilidades sociais globais somente no seguimento. A escala de autoestima não apresentou mudança significativa, embora cinco adolescentes tenham descrito nas entrevistas uma percepção de melhora. No programa escolar de El-Osta *et al*. (2026), nenhum dos 19 itens psicossociais apresentou mudança estatisticamente significativa entre os 22 pares de questionários. As respostas sobre humor incluíram melhora, estabilidade e piora.

Quadro 2 – Indicadores, momentos de avaliação e magnitude das mudanças nas pesquisas com medidas repetidas

Publicação e domínio	Participantes, instrumento e momento	Valores publicados e interpretação
Katō (2019) Comunicação	Quatro jogadores. Contagem de falas e acordos nas gravações da 1ª e da 14ª sessão.	A proporção de falas intencionais dirigidas aos pares passou de 36,7% para 52,4% ($p < 0,001$). Os episódios de consenso passaram de zero para cinco. As unidades contadas foram falas e episódios.
Katō (2019) Qualidade de vida	51 jogadores no método. Autorrelato no Kid-KINDL, antes e depois de cinco sessões.	Foram relatados tamanhos de efeito $r = 0,62$ para bem-estar emocional, $r = 0,55$ para amizades e $r = 0,56$ para bem-estar físico. IC para esses valores: NR.
Carnicero Pérez, Garrote Camarena e López Díaz (2023) Assertividade	Seis jogadores de 18–19 anos. Número de respostas assertivas em 27 itens de autoavaliação, antes e depois de oito sessões.	Os pares de contagens individuais foram 17→22, 15→22, 17→19, 18→21, 16→18 e 12→19. O ganho variou de 2 a 7 respostas. Não foi publicado teste específico para os seis.
Henning et al. (2024) Habilidades sociais	Seis jogadores. IHSA-Del-Prette autorrespondido no início, após seis sessões presenciais e após seis sessões on-line.	Frequência global: 86,33 (28,23), 98,67 (25,23) e 87,33 (48,05), $p = 0,51$. Dificuldade global: 60,00 (24,27), 38,50 (19,31) e 48,00 (33,53), $p = 0,08$. Testes de Friedman.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

Publicação e domínio	Participantes, instrumento e momento	Valores publicados e interpretação
Pappagianopoulos et al. (2026) Solidão	Nove adolescentes. Escala UCLA de Solidão, versão 3, autorrespondida no início, após oito sessões e três meses depois.	43,56 (13,68), 37,11 (11,14) e 38,00 (15,28). Do início ao pós imediato, $p < 0,001$ e d de Cohen = 1,74. Do início ao seguimento, $p = 0,016$. IC para d: NR.
Pappagianopoulos et al. (2026) Habilidades sociais e autoestima	Mesmos nove adolescentes e mesmos três momentos. Responsáveis responderam ao SSIS. Adolescentes responderam à escala de autoestima de Rosenberg.	SSIS global: 85,67 (13,02), 91,11 (7,88) e 95,11 (10,55). Em relação ao início, $p = 0,092$ no pós e $p = 0,004$ no seguimento. Autoestima: 19,67 (6,71), 21,11 (6,39) e 20,89 (6,45), com $p = 0,128$ e $p = 0,289$ nas mesmas comparações.
El-Osta et al. (2026) Humor e solidão	22 pares de questionários antes e após o programa. Estudantes responderam a itens elaborados para a avaliação.	No item de humor, seis melhoraram, 12 mantiveram a resposta e quatro pioraram ($p = 0,541$). No item de solidão, $p = 0,694$. Nenhum dos 19 itens apresentou diferença significativa no grupo pareado.

Fonte: elaboração dos autores com base nas comparações publicadas. Para as escalas de Henning e Pappagianopoulos, apresentaram-se média e desvio-padrão entre parênteses, em ordem cronológica. SSIS = Social Skills Improvement System. IC = intervalo de confiança. NR = não relatado. Os valores de r e d representam tamanhos de efeito publicados. Não foram estimados novos efeitos ou intervalos de confiança.

Silveira (2025) descreveu como uma adolescente explorou identidade e autonomia por meio da personagem durante a psicoterapia. Montoya e Mauro (2026) observaram, no atendimento de uma criança com TDAH, maior envolvimento nas sessões e maior facilidade para identificar emoções. Ao término do acompanhamento, os pais relataram melhora de um a dois pontos em itens de hiperatividade/impulsividade e conduta da escala Vanderbilt. O RPG foi usado junto a medicação, treino de habilidades, técnicas cognitivo-comportamentais e orientação parental. A observação de um único caso não permitiu isolar a contribuição de cada componente.

4. Discussão

O que os participantes fizeram durante o jogo e o que mudou fora das sessões foram perguntas distintas. A sequência de falas e as decisões por consenso mostraram como os adolescentes interagiram em uma atividade com regras e objetivos comuns (Katō, 2019). Os depoimentos de jovens e responsáveis esclareceram o significado atribuído ao encontro semanal, sobretudo em um período de restrição de contato social (Kilmer *et al.,* 2024). Nenhuma dessas observações estabeleceu, isoladamente, que as habilidades exercitadas se generalizaram para a convivência escolar ou familiar.

A diferença entre a solidão avaliada pelo próprio adolescente e as habilidades sociais avaliadas pelo responsável ilustrou a importância do informante e do momento de avaliação. No piloto de Pappagianopoulos *et al.* (2026), a solidão diminuiu já ao final

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

das sessões, enquanto a diferença no escore global de habilidades sociais foi identificada somente aos três meses. A falta de um grupo comparador impediu separar um possível efeito do RPG daquele associado ao encontro regular com colegas e à orientação social recebida. Em Henning *et al.* (2024), a mudança do formato presencial para o remoto coincidiu com a pandemia e limitou a interpretação de diferenças entre modalidades.

As comparações sem significância estatística tampouco demonstraram ausência de mudança. No programa Young Dragons, os questionários completos e pareados representaram apenas parte dos estudantes acompanhados. Houve alunos que relataram melhora do humor e outros que relataram piora, embora a comparação do grupo não tenha indicado diferença (El-Osta *et al.,* 2026). No estudo com deficiência intelectual, a separação dos seis jogadores elegíveis permitiu descrever as respostas individuais, mas não sustentou uma inferência estatística para essa faixa etária (Carnicero Pérez; Garrote Camarena; López Díaz, 2023).

Os dados mais diretos sobre a execução vieram do programa Guild Chronicles. Os nove adolescentes inscritos concluíram a intervenção. Seis compareceram às oito sessões e três, a sete. A fidelidade dos facilitadores aos componentes do programa foi de 97,5% (Pappagianopoulos *et al.,* 2026). Esses indicadores documentaram adesão e execução nas condições daquele piloto. Os encontros realizados no CRAS e os depoimentos de profissionais nas escolas britânicas informaram como as atividades foram recebidas nesses contextos, sem estabelecer custo, disponibilidade de pessoal ou possibilidade de reprodução em outros serviços (Lopes; Carvalho; Tavanti, 2022; El-Osta *et al.,* 2026; Mouzinho; Queiroz, 2026).

Nos relatos clínicos, os profissionais acompanharam o processo terapêutico e também conduziram o jogo. Na experiência de Silveira (2025), uma escolha ficcional forneceu material para conversar sobre autonomia e identidade. Em Montoya e Mauro (2026), as missões organizaram práticas terapêuticas que já faziam parte do cuidado. A melhora observada nesses casos fundamentou hipóteses sobre a utilidade da narrativa para o atendimento, mas não identificou um efeito específico do RPG sobre sintomas.

Para o planejamento de atividades em enfermagem e em outras profissões da saúde, os autores desta revisão propuseram pactuar objetivos com os participantes, adaptar as regras à idade e às necessidades de comunicação, oferecer a possibilidade de interromper temas desconfortáveis e definir como seriam acompanhadas a participação e eventuais dificuldades (Conceição; Mouzinho, 2026; Silva; Mouzinho, 2026; Viana Junior; Mouzinho, 2026). Essas sugestões se apoiaram na diversidade das

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

situações examinadas. O corpus não avaliou um protocolo comum de aplicação nem demonstrou eficácia específica do RPG em intervenções de enfermagem.

A interpretação foi limitada pelo pequeno número de participantes em vários estudos, pela diversidade das medidas, pelas perdas de pareamento e pela combinação do RPG com outras intervenções. A seleção narrativa e a ausência de um histórico completo das consultas também limitaram a reprodutibilidade e a cobertura da revisão. Os resultados suscitaram questões para estudos comparativos com outras atividades grupais, seguimento após o programa e registro de experiências desfavoráveis ou de ausência de mudança.

5. Considerações Finais

As dez publicações descreveram o RPG de mesa como espaço de negociação, expressão e convivência entre crianças e adolescentes. Houve redução autorrelatada de solidão em um pequeno piloto e mudanças em medidas de qualidade de vida e de assertividade em grupos específicos. Outros estudos não identificaram diferenças significativas nos indicadores psicossociais, e os relatos clínicos integraram o jogo a tratamentos concomitantes.

A contribuição mais consistente foi a descrição de como os participantes interagiram durante o jogo e de como perceberam a experiência. Os estudos não estabeleceram quanto dessas mudanças se transferiu para o cotidiano nem que parcela se deveu especificamente ao RPG. Para a enfermagem, os resultados subsidiaram a discussão do jogo como recurso complementar em atividades grupais, sem demonstrar efeito terapêutico próprio dessa prática.

Referências

ABBOTT, Matthew S.; STAUSS, Kimberly A.; BURNETT, Allen F. Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. **Social Work with Groups**, [S. l.], v. 45, n. 1, p. 16–31, 2022. DOI: 10.1080/01609513.2021.1932014. Disponível em: https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014. Acesso em: 22 out. 2026.

ARENAS, Daniel Luccas; VIDUANI, Anna; ARAUJO, Renata Brasil. Therapeutic use of role-playing game (RPG) in mental health: a scoping review. **Simulation & Gaming**, [S. l.], v. 53, n. 3, p. 285–311, jun. 2022. DOI: 10.1177/10468781211073720. Disponível em: https://doi.org/10.1177/10468781211073720. Acesso em: 22 out. 2026.

BARUGEL, Santiago; LA HAIJE, Marileen. Experiencias lúdico-narrativas en tiempos de espera: reflexiones sobre los juegos de rol narrativos en el Hospital C. Tobar García. **Lúdicamente**, Buenos Aires, v. 12, n. 24, out. 2023. DOI: 10.62174/ludicamente.9194. Disponível em: https://doi.org/10.62174/ludicamente.9194. Acesso em: 22 out. 2026.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

CARNICERO PÉREZ, José David; GARROTE CAMARENA, Inmaculada; LÓPEZ DÍAZ, José María. Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual. **Actualidades en Psicología**, San José, v. 37, n. 135, p. 95–110, jul./dez. 2023. DOI: 10.15517/ap.v37i135.50463. Disponível em: https://doi.org/10.15517/ap.v37i135.50463. Acesso em: 22 out. 2026.

CONCEIÇÃO, Maria Neuza da Silva; MOUZINHO, Leandro Saldanha Nunes. Atuação do enfermeiro na melhora da qualidade de vida da criança com transtorno do espectro autista. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Teófilo Otoni, v. 13, n. 8, p. 1–20, 2026. DOI: 10.66104/pkw50n42.

EL-OSTA, Austen et al. Imaginative play for inclusion: evaluating the young dragons tabletop role-playing intervention in UK schools. **BMC Public Health**, [S. l.], v. 26, art. 2497, 2026. DOI: 10.1186/s12889-026-28225-z. Disponível em: https://doi.org/10.1186/s12889-026-28225-z. Acesso em: 22 out. 2026.

HENNING, Germano et al. Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. **Frontiers in Psychiatry**, [S. l.], v. 14, art. 1276757, 5 jan. 2024. DOI: 10.3389/fpsyt.2023.1276757. Disponível em: https://doi.org/10.3389/fpsyt.2023.1276757. Acesso em: 22 out. 2026.

KATŌ, Kōhei. Employing tabletop role-playing games (TRPGs) in social communication support measures for children and youth with autism spectrum disorder (ASD) in Japan: a hands-on report on the use of leisure activities. **Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies**, [S. l.], v. 0, p. 23–28, 2019. DOI: 10.14989/jarps_0_23. Disponível em: https://doi.org/10.14989/jarps_0_23. Acesso em: 22 out. 2026.

KILMER, Elizabeth et al. Therapeutically applied RPGs to support adolescent social connection and growth during the COVID-19 pandemic. **Journal of Creativity in Mental Health**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 210–231, 2024. DOI: 10.1080/15401383.2023.2239703. Disponível em: https://doi.org/10.1080/15401383.2023.2239703. Acesso em: 22 out. 2026.

LOPES, Isabeli Russo; CARVALHO, Lorena Isabela; TAVANTI, Roberth Miniguine. RPG com adolescentes no CRAS: contribuições da psicologia social. **CadernoS de PsicologiaS**, Curitiba, n. 3, 2022. Disponível em: https://cadernosdepsicologias.crppr.org.br/rpg-com-adolescentes-no-cras-contribuicoes-da-psicologia-social/. Acesso em: 22 out. 2026.

MONTOYA, Brody; MAURO, Christian F. Novel AI-assisted quest-based therapeutic framework for enhancing engagement and executive functioning in attention-deficit/hyperactivity disorder (ADHD): a case report. **Cureus**, [S. l.], v. 18, n. 6, e111426, 24 jun. 2026. DOI: 10.7759/cureus.111426. Disponível em: https://doi.org/10.7759/cureus.111426. Acesso em: 22 out. 2026.

CC BY

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 18/10/2026 - **Accepted:** 08/11/2026
Vol: 13.23
DOI: 10.66104/byk0bk22
Pages: 1-13

MOUZINHO, Leandro Saldanha Nunes; QUEIROZ, Rejane Christine de Sousa. Avaliação normativa da organização e cobertura da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) de São Luís – MA à luz das políticas públicas de saúde mental brasileiras. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Teófilo Otoni, v. 13, n. 9, p. 1–28, 2026. DOI: 10.66104/22jktk71.

PAPPAGIANOPOULOS, Jessica et al. Pilot study of a novel role-playing game-based social skills intervention for autistic adolescents. **Journal of Developmental and Physical Disabilities**, [S. l.], 7 abr. 2026. Publicação antecipada on-line. DOI: 10.1007/s10882-026-10058-8. Disponível em: https://doi.org/10.1007/s10882-026-10058-8. Acesso em: 22 out. 2026.

SILVA, Yanna Maria Cabral da; MOUZINHO, Leandro Saldanha Nunes. Barreiras na assistência de enfermagem em saúde mental infantojuvenil e interfaces com o transtorno opositivo-desafiador: revisão narrativa. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Teófilo Otoni, v. 13, n. 21, p. 1–19, 2026. DOI: 10.66104/jxrjnq53.

SILVEIRA, Sarah Yasmin Augusta da. RPG em psicoterapia humanista existencial com adolescente: relato de caso. **Práxis em Saúde**, Florianópolis, v. 3, n. 2, p. 1–8, jul./dez. 2025. DOI: 10.56579/prxis.v3i2.2722. Disponível em: https://doi.org/10.56579/prxis.v3i2.2722. Acesso em: 22 out. 2026.

VIANA JUNIOR, Cesar Marcelo Araujo; MOUZINHO, Leandro Saldanha Nunes. O papel do enfermeiro no suporte à figura paterna de crianças com transtorno do espectro autista. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Teófilo Otoni, v. 13, n. 6, p. 1–22, 2026. DOI: 10.66104/aezxs981.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Mental health of adolescents**. [Geneva]: World Health Organization, 1 set. 2025. Disponível em: https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health. Acesso em: 22 out. 2026.

CC BY