

# Imagens arquetípicas e *games*: a jornada do *trickster* no *Grand Theft Auto V*

Bruno Correia da Mota

Walter José Martin Migliorini

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Brasil.

## Resumo

Este trabalho visa pesquisar a relação as imagens arquetípicas do *trickster* no jogo *Grand Theft Auto V*. O *trickster* se insere nos contos míticos como uma figura transgressora. Na psicologia analítica *trickster* é apresentado como um arquétipo oriundo da somatória de traços individuais; traço de ambiguidade e provindo de um aspecto inferior do caráter. Busca-se no GTA V, polêmico pela violência e temática abordada, a presença simbólica do arquétipo *trickster*.

**Palavras-chave:** *Game*; Mitos; *Trickster*; Jung.

## Contato dos Autores:

bruno.correia.mota@hotmail.com

walter@assis.unesp.br

## 1. Introdução

A partir de um estudo de Paul Radin [1956], estabelecer-se na literatura antropológica a alcunha inglesa *trickster* (*trick* de brincadeira e *trique*) para designar um tipo de personagem ambíguo e contraditório. O *trickster* estudado por Radin denomina-se *Wadjunkaga*, termo da língua dos *winnebagos* (tribo de índios norte-americanos) que indica “o pregador de peças”. *Trickster* age de modo subversivo às normas sociais, carece de valores morais e vive pelas paixões.

O *trickster* é um dos arquétipos estudados pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung [1875-1961]. Os arquétipos são qualidades imaginativas próprias da espécie humana, por meio das quais experimentamos situações comuns da vida, que se manifestam também na mitologia, tais como figuras míticas, cuja significado remete “[...] acerca do acontecimento anímico inconsciente e nada menos do que alegorias de processos físicos. Tais alegorias seriam um jogo ocioso de um intelecto não científico.” [Jung 2000 p.156]. Assim, o mito representa a vida anímica de um povo; atravessa o tempo com nomes diferentes. Tecido entrelaçado por linhas interligadas entre o passado e o contemporâneo. Segundo Jung, o *trickster* é um arquétipo que expressa a figura da Sombra coletiva,

somatória de todos os traços de caráter inferior [Jung 2000].

Sombra é um conceito da psicologia analítica que remete à uma camada que está ausente na consciência, “[...] anseio arquetípico do bode expiatório, de alguém para culpar e atacar a fim de se obter justificativa e absolvição; é a experiência arquetípica do inimigo, a experiência da culpabilidade que sempre adere à outra pessoa [...], à medida que tenho de ser correto e bom, ele, ela ou eles se tornam os portadores de todo o mal que não consigo reconhecer em mim mesmo” [Whitmont 1995 p. 14].

O objetivo desse estudo é investigar a presença do arquétipo *trickster* no *game* GTA V (*Grand Theft Auto V*). Visando buscar a presença mítica de uma figura arcaica como *trickster* com a contemporaneidade. Como os arquétipos são atemporais, um deus grego pode adentrar no contemporâneo com novas vestimentas; adequar-se à uma época. O *trickster* esteve presente nos carnavais medievais, como figura de deboche à norma vigente, também o encontramos no coringa do baralho e, no folclore brasileiro, como o Saci-Pererê. Estaria ele presente nos jogos eletrônicos?

A série GTA é desenvolvida pela empresa estadunidense *Rockstar Games*, cujo primeiro lançamento ocorreu em 1997. É uma série, do gênero de ação-aventura que ocorre em mundo aberto ou *open world* (conceito em jogos eletrônicos que permite ao jogador a possibilidade de andar livremente no mundo virtual), permitindo que o jogador possa circular em cidades inspiradas nos grandes centros dos Estados Unidos. No caso, o GTA V, é baseado na cidade de Los Angeles, cujo nome fictício é Los Santos, e tem como, temática sátira da cultura norte-americana. Seu público-alvo, denominado “M” (*mature*), são os adultos que desejam experimentar a possibilidade virtual de vivências libertinas: matar pessoas, roubar quaisquer bens privados ou, meramente destruí-los. Estas possibilidades encontram-se potencialmente presentes tanto nos objetivos delineados previamente pelo jogo, como nos estabelecidos arbitrariamente pelo jogador.

Ademais, acrescenta-se à trama a ascensão do(s) protagonista(s) ao submundo do crime.

A metodologia utilizada neste estudo foi à revisão integrativa da literatura “[...] permite a síntese de múltiplos estudos publicados e possibilita conclusões gerais a respeito de uma particular área de estudo” [Mendes; Silveira; Galvão 2008], tendo como processo: a identificação do tema e a formulação da pergunta de pesquisa.

A pergunta de pesquisa foi: quais são os aspectos observáveis do arquétipo *trickster* no game *Grand Theft Auto V*?

Os bancos de dados utilizados para pesquisa foram: Scielo, PePSIC, Athena e PsycLit, com as palavras chaves: *game*, Jung, *trickster* e mito. Os critérios de inclusão para os estudos encontrados foram: artigos com palavras chaves como, *trickster*, *games* (jogos eletrônicos, videogames) e arquétipos. Os artigos foram analisados e discutido na revisão de literatura. Foi utilizado como critério de exclusão, artigos que não continham no mínimo três das quatro palavras chaves utilizadas neste estudo: *games*, mito, Jung e *trickster*. O jogo *Grand Theft Auto V*; versão do aparelho de videogame Playstation 3, foi utilizado como material de análise para constituir o estudo.

## 2. Trabalhos Relacionados

Foram encontrados somente dois artigos que sintetizam os aspectos dos jogos eletrônicos na psicologia analítica, apontando os símbolos presentes nos *games*, todavia nenhum deles compara ou explana a presença do arquétipo *trickster* nos jogos.

Em um desses artigos Levy [2013] apresenta uma relação entre os roteiros dos filmes hollywoodianos e dos jogos eletrônicos, sendo que ambas situações, assistir ou jogar, causam um impacto no sujeito, tanto pela beleza artística presente como, principalmente, pelo roteiro que envolve o telespectador e o jogador. Já no outro artigo Pereira, *et al.*, [2012] investigaram a relação entre jogador e jogo nos vídeos games, tendo como questões principais a influência desses jogos na vida dos jogadores e a identificação de símbolos e imagens arquetípicas constelados nessa relação.

## 3. Game e a mítica do *Trickster*

O *trickster* representa os desejos mais primitivos e impulsivos, assim como uma mentalidade infantil, insensibilidade, sátira e travessura. Na mitologia grega, esta figura pode ser identificada no deus Hermes e *Esu*

*Elegbara*, divindade africana da tribo dos Yorubá. Segundo Jung “[...] figuras ora inconfundíveis, ora vagas, na mitologia de todos os tempos e lugares, obviamente um “psicologema”, isto é, uma estrutura psíquica arquetípica antiquíssima” [2000 p. 256]. Essas figuras míticas são mensageiros dos deuses, cada qual no seu panteão, e por meio deles se alcança e se entrelaçam o sublime e o profano.

“[...] *Esu* gosta de provocar acidentes e calamidades públicas e privadas, desencadear brigas [...] se ele é companheiro oculto das pessoas e as leva a fazer coisas insensatas, se excita e atíça os maus instintos, tem igualmente seu lado bom” [Verger 2000 p. 119].

De modo análogo, os personagens do *GTA V*, possibilita a desordem e a transgressão, tanto nas missões pré-estabelecidas no *game* como naquelas em que o jogador é livre para circular e fazer o que bem entender, como: roubar carro, atropelar e matar, destruir objetos no cenário. O *GTA V*, é subversivo e desordeiro, assim como Hermes e *Esu Elegbara*. No campo da psicologia analítica, este arquétipo retém uma camada primitiva e tal substrato pode ser observado na temática abordada pelo jogo, tanto na violência exacerbada como na sátira que inverte os valores estadunidenses, tais valores são: o direito humano, a liberdade individual e a democracia.

### 3.1 *Grand Theft Auto V*: Personagens e Sombra

Os jogos eletrônicos proporcionam uma imersão do jogador no universo virtual. Livre, nesse mundo fictício, o sujeito que joga se sente desenraizado dos postulados éticos e morais da sociedade. A imersão do virtual possibilita um disfarce lúdico do jogador.

Quando alguém joga *GTA V* [Rockstar Games 2013], não se espera dele um comportamento polido, mas muito pelo contrário a grande liberdade oferecida no *game* fará com que ele faça tudo aquilo é impedido por leis ou normas expostas pela sociedade.

No *game* a pessoa é levada pelas vontades e impulsos mais primários, pois quando se desliga de qualquer postulado ético e moral, o que move o sujeito é emoção e o impulso. “[...] *Trickster* se origina da renúncia à sociedade a fim de canalizar suas linhas egotísticas, primárias e amorais” [Abrahams 1970 p.211].

Nesse jogo, outro arquétipo presente é o da Sombra, guiando o jogador nas vontades mais primitivas. Segundo Jung, à Sombra se contrapõe ao arquétipo da *persona* (máscara), cuja função é a adaptação aos

costumes sociais, a atuação conforme as normas vigentes e o banimento de conteúdos que possam desestabilizar a consciência. No mundo real, o jogador se utiliza da *persona* para adaptar aos costumes sociais, todavia nos momentos de entretenimento nos videogames, a máscara cai e a Sombra adjunta do *trickster* domina a ação frenética de jogar.

No *game* GTA V, há três protagonistas jogáveis. São eles: Trevor Philips, Michael De Santa e Franklin Clinton. Eles possuem qualidades próprias, entretanto os três buscam a ascensão no mundo do crime, por via de missões que possibilitam a arrecadação de dinheiro, *status*, informações sigilosas, torturas e tantas outras formas para os personagens realizarem suas ambições na cidade fictícia de Los Santos. Os três personagens possuem em comum traços do arquétipo *trickster*: ambíguos, inconsequentes, ardilosos, enganadores, transgressores e agressivos.

Vejamos como na história dos três personagens antes do enredo do *game* ter início, já existem alguns traços, dos arquétipos estudados.

Trevor Philips: cresce com um pai impetuoso e uma mãe *stripper*. Esta educação, associada ao temperamento violento de Trevor, o induzido a ser severamente desequilibrado. Todavia, ele entra na área militar como piloto, mas é expulso por ser reprovado em um teste psicológico. Sem destino e cheio de rancor, Trevor comete crimes. Ele continuaria seu rumo ao mundo do crime, incluindo o uso de suas habilidades de pilotagem para se tornar um contrabandista. Posteriormente, ele conhece Michael Townley e os dois percebem terem algo em comum: ganhar dinheiro por meio de grandes assaltos, sendo um sucesso na maioria deles. Porém, a parceria deles começa a “sacudir” depois que Michael se casa e constitui família com uma *stripper* chamada Amanda.

Michael De Santa: nasce em um ambiente pobre, uma infância fácil, pois apanhava do pai e não tinha amparo dele. Durante o colegial jogou *football* americano, como *quarterback*. Claramente era um bom jogador, mas algo deu errado em sua carreira e o leva ao mundo dos crimes. Torna-se um criminoso, tendo como primeiro crime um roubo à banco na cidade de Carcer, de onde rouba 10 mil dólares no ano de 1988. Michael conhece Trevor durante um trabalho de escolta de carga, desde então iniciam uma parceria de crimes, porém essa aliança fica abalada quando Michael conhece Amanda. Com ela Michael cria uma rede de prostituição. Os dois

se casam e têm dois filhos: Jimmy e Tracey. Por ter uma família, Michael decide que é hora de se aposentar.

Franklin Clinton: vive na periferia, pais ausentes e usuários de drogas. Preso durante cinco anos, por tráfico, Franklin sai da prisão almejando ter uma vida mais digna, todavia com vinte e cinco anos ele não consegue largar a antiga vida de gangster.

No *game* Michael tenta levar uma vida de “bom moço”, pai de família, marido exemplar e viver desfrutando de sua aposentadoria do crime, porém não consegue resistir das velhas vivências criminosas. Trevor é violento ao longo do *game* com temperamento explosivo, mata outros personagens de forma bruta, desde mutilação até tortura. Apesar dos atributos agressivos de Trevor, ele possui atitudes sensíveis e altruístas, como participar de um programa que ajuda pessoas na rua. Tal ambiguidade dos personagens, remete a características do jovial deus Hermes “[...] o deus mutável e dado a intrigas não morreu de modo algum com o declínio da Antiguidade; continuou vivo com disfarces estranhos através dos séculos. [...]” [Jung 2003 p. 191].

Segundo Jung, a Sombra individual se encontra permanentemente na personalidade, já o *trickster* é a somatória das camadas pessoais, ou seja, acolhe níveis da coletividade. A Sombra é autônoma e ao *trickster* é atribuído a manutenção social, por via da transgressão, ele renova e rejuvenesce a sociedade. O GTA V pode ser entendido, nesta perspectiva, como reflexo social, tendo o *trickster* como receptor, isto é, “[...] funciona primeiramente com um valor de liberação para os desejos anti-sociais reprimidos pelos narradores e ouvintes de suas histórias” [Abrahams 1970 p.206]. Este arquétipo comporta-se como figura de constante desejos “livre, leve e solto”, exerce vontade e fascínio por onde ele passa e, subvertendo a ordem, impulsiona as quebras e funções estabelecidas socialmente. Talvez pela sua aptidão ao caos se explique o sucesso do GTA V, que, este insere-se no mercado entre os jogos mais vendidos da história dos videogames. Até o primeiro trimestre de 2014 vendeu cerca de 32.5 milhões de unidades<sup>1</sup>, gerando uma receita estimada em \$1.86 bilhões de dólares.

#### 4. Conclusão

Em suma, neste estudo, o *trickster* se vincula aos jogos violentos como GTA V, cuja proposta é apenas a

<sup>1</sup> Dados oficiais do relatório financeiro da empresa *Take-Two Interactive*, dona da *Rockstar Games*.

insensatez ao jogar, problematizando seu papel enquanto potencial espelho social.

As demandas dessas modalidades de jogos salientam aspectos da Sombra coletiva. Como demonstrado neste trabalho, o *game* GTA V possui qualidades que remontam aos astutos e tolos, bons e maus, divinos e profanos. O *trickster* é uma, figura mutável, composta por linhas difusas que atravessam o contemporâneo de forma polêmica e revestida pela virtualidade.

Na perspectiva da psicologia analítica, abordar o arquétipo do *trickster* significa caminhar pelas camadas sombrias da humanidade. Nesse sentido, o GTA V carrega nas sátiras e na libertinagem, a válvula de escape desejante pela atrocidade e destruição, porém apenas no virtual e imersa no fictício que o sujeito encontra desfrutando pela vida secreta da Sombra. Oras, no jogo o *trickster* está presente com novas vestimentas, entretanto com os mesmos gingados dos antigos deuses. Buscar o rastro do *trickster* na contemporaneidade possibilita renovar os estudos dos arquétipos na psicologia analítica.

## Referências

- CANGDNAFISTULA, A., NOBRE, L. AND BAYDE, L., 2012. *The influence of myths and symbols on games' plot*. Disponível em: [www.yumpu.com/en/document/view/11379492/the-influence-of-myths-and-symbols-on-games-plot-sbgames](http://www.yumpu.com/en/document/view/11379492/the-influence-of-myths-and-symbols-on-games-plot-sbgames) [Acesso em: 20.maio 2013].
- COFIIN, T. (org)., 1970. *O folclore dos Estados Unidos*. Trickster, o herói inominável, ABRAHAMS, R., D: São Paulo: Editora Cultrix, 203-212 p.
- JUNG, C.,2000, 1994. *Aio: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo*. Petrópolis: Vozes,6-21 p.
- \_\_\_\_\_. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 156-300.
- \_\_\_\_\_.2003. *Estudos alquímicos*. Petrópolis: Vozes, 191.
- LEVY, E., 2013. *Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game*. Disponível em: <http://ijusp.org.br/artigos/os-arquetipos-e-os-jogos-de-videogame/> [Acesso em: 11.maio. 2013].
- MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P. AND GALVAO, C. M.2008. *Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem*. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-07072008000400018](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072008000400018) [Acesso em: 25. maio. 2013.].
- PEREIRA, O., et al., 2012. *Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores*. Disponível em:[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0006-59432012000100008&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0006-59432012000100008&script=sci_arttext). [Acesso em: 25. maio. 2013.].
- QUEIROZ, R., DA S.,1991. *O herói-trapaceiro. Reflexões sobre a figura do trickster*. Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 3(1-2): 93-107. Disponível em: [http://www.fflch.usp.br/sociologia/temposocial/site/images/stories/edicoes/v0312/O\\_HEROI.pdf](http://www.fflch.usp.br/sociologia/temposocial/site/images/stories/edicoes/v0312/O_HEROI.pdf). Banco de dados: ScieLO. [Acesso em: 3. março. 2015.].
- RADIN, P., 1956. *The Trickster: a study in American Indian Mythology*. New York: Philosophical Library.
- ROCKSTAR GAMES.,2013. *Grand Theft Auto V*.Playstation 3.
- VERGER, P., 2000. *Notas sobre o culto aos orixás e voduns*. São Paulo: edusp, 119.
- WHITMONT, E., 1995. *A busca do Símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica*. São Paulo: Cultrix, 146.