

# A Vivência de “A Lenda de Zelda: a Ocarina do Tempo”

Marcos Daniel Grassmann Polcino\*

Ivelise Fortim

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Departamento de Ciências Humanas e da Saúde, Brasil

## RESUMO

Com o aumento da presença de jogos eletrônicos na cultura e com o aperfeiçoamento das narrativas e formas de jogabilidade cada vez mais envolventes e emocionantes se torna importante buscar compreender os fenômenos e impactos subjetivos que ocorrem na relação jogo-jogador. Nesta pesquisa buscaremos ampliar a compreensão sobre este fenômeno através do estudo desta relação em um jogo específico: “A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo”. Para isto foi realizada a coleta de dados através de um questionário com questões abertas e fechadas cuja divulgação e preenchimento se deram em uma plataforma digital e online. Buscando informações sobre o tipo de relação emocional que os participantes desenvolveram com os elementos presentes no jogo, que pretendemos analisar através do referencial teórico da psicologia analítica. Através da análise do jogo e dos dados obtidos com os questionários encontramos indícios de que jogos eletrônicos possuem o potencial para exercer sobre a psique uma função organizadora, assim como mitos e contos, ao refletir em si aspectos do desenvolvimento psicológico.

**Palavras-chave:** A lenda de Zelda; mito do herói; psicologia analítica; jogos eletrônicos.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos temos vivenciado grandes avanços na tecnologia que, atualmente, permeia nosso cotidiano. Com isto surgiu a tendência de estarmos constantemente conectados a algum tipo de aparelho digital. Esta relação que vem se estabelecendo entre nós e a tecnologia claramente possui repercussões em nossa psique que ainda não compreendemos completamente. Neste cenário é de grande interesse se compreender como se dá a influência da tecnologia e em que pontos ela nos afeta.

Uma das principais preocupações que motivam estas pesquisas é entender qual o papel que estas tecnologias têm no desenvolvimento dos indivíduos, em especial em jovens e crianças, no sentido de como afetam sua formação e seus comportamentos.

Um de seus campos de estudos são os jogos eletrônicos, por suas aplicações no campo da educação, sendo investigados como um novo meio de comunicação com as novas gerações. Exemplos de publicações neste campo são Blanco [2], Pereira [16], Sperotto [17], Mendes [13] e Fortim [5], entre outros.

Os primeiros jogos eletrônicos começaram a se desenvolver no contexto da Guerra Fria (1945-1991), em paralelo aos avanços bélicos da época. Neste primeiro momento da história dos jogos eletrônicos, estes possuíam objetivos simples atrelados a habilidades motoras, sem a necessidade de uma história, um enredo, que guiasse os mesmos [16].

Conforme este mercado foi se expandido, ele também foi se refinando e investindo cada vez mais em histórias que, assim

como filmes e livros, teriam o potencial de afetar seus interlocutores se comunicando com o emocional.

“Zelda, segundo muita gente, foi o primeiro videogame que fez as pessoas chorarem enquanto jogavam. Era muito centrado na história. A possibilidade de sentir o que o personagem sentia e passar por tudo o que ele tinha que passar para se tornar uma pessoa melhor foi uma coisa que comoveu muita gente.” [16]

Zelda e Mário são as principais franquias da Nintendo, uma das principais companhias ligadas à produção de videogames. O foco central deste trabalho é analisar a história e os impactos de um dos títulos da franquia Zelda, “A Lenda de Zelda, a Ocarina do Tempo”, lançado pela Nintendo em 1998, criação de Shigeru Miyamoto.

Buscaremos investigar os aspectos do jogo que mais se mostraram capazes de mobilizar os jogadores, pautados pelo referencial teórico da psicologia analítica.

Este título foi escolhido pela grande repercussão que teve, possuindo dois “remakes” e um grande número de cópias vendidas, atingindo um extenso público pelo mundo todo. Sua versão original de 1998, para o console Nintendo64, teve 7.6 milhões de cópias vendidas, e seu principal “remake” para 3DS vendeu 3.35 milhões de cópias. Se considerarmos estes dados verificamos que, na ocasião de seu lançamento, foi um jogo importante e, ainda hoje, é jogado nas novas gerações de consoles. Devemos considerar, também, que existe um grande número de jogadores que têm acesso a este jogo através de cópias digitais que podem ser reproduzidas em computador com os chamados emuladores.

Pereira [16] elabora um estudo através de entrevista com jogadores, que conclui que a relação jogo-jogador possui um grande potencial para a formação de símbolos, segundo o referencial Jungiano. Ainda no sentido de ressaltar a existência da conexão que existe entre a psique do jogador e os conteúdos apresentados no jogo podemos citar Fortim [15] que estuda o caráter projetivo desta relação, se focando na análise do jogo “Shadow of the Colossus”, ressaltando o fato de que, diversos jogadores possuem compreensões distintas sobre a história de um jogo, projetando na narrativa seus conteúdos pessoais. Destaca-se o fato de que, para haver este tipo de interação com o jogo, é necessário um envolvimento do indivíduo com o mesmo. Este envolvimento pode ser observado no ato de optar por determinado jogo.

“Relacionado a ideia de Hall (2000) aos jogos eletrônicos, vemos que, quando o jogador escolhe um jogo, ele pode vir a se identificar com um personagem ou gerar um sentido com base na identidade daquele avatar, atribuindo para si algumas de suas características, gerando dessa forma uma nova identidade.” [2]

\*e-mail: mdpolcino@hotmail.com

Encontramos em diversos estudos, tais como o de Sperotto [17] e de Ribeiro e Falcão [4], indícios de que, para gerações que sempre estiveram em contato com mídias digitais, a experiência vivenciada no mundo digital possui uma autenticidade próxima de suas vivências reais, podendo considerar este mundo uma expansão do mundo real.

Podemos considerar que os jogos, além de possuírem um impacto na consciência do jogador, também trazem em si conteúdos que remetem a imagens arquetípicas. Isto ocorre na medida em que estes trazem narrativas resultantes de um processo criativo o qual, por definição, é permeado por manifestações de arquétipos, como o chamado arquétipo do Herói. Muitos jogos fazem referências a diversas mitologias e outros criam as suas próprias. Assim como em outras produções audiovisuais, tais como o cinema e a televisão, as narrativas de muitos jogos são produzidas tendo em vista temas arquetípicos.

Desta forma se percebe uma importante ligação entre as narrativas dos jogos eletrônicos e conceitos que se repetem ao longo da história humana, ou seja, há manifestações de conteúdos arquetípicos nestas.

Tomando estas considerações como base, pretendemos compreender quais conteúdos simbólicos e arquetípicos se atualizam nos jogadores através da vivência de “A Lenda de Zelda, A Ocarina do Tempo”.

Este trabalho foi produzido originalmente como Trabalho de Conclusão de Curso de Marcos Polcino com a orientação de Ivelise Fortim e teve como objetivo identificar os aspectos do jogo que possuem maior capacidade de mobilizar conteúdos arquetípicos nos jogadores e analisá-los a partir do referencial da psicologia analítica.

## 2 MITO DO HERÓI:

Os mitos e as mitologias são considerados as primeiras formas de consolidação de saberes em busca de uma compreensão do mundo, assim como uma forma de transmissão destes. Os conhecimentos implicados nas narrativas míticas possuem, além de uma visão de mundo, orientações, exemplos, de como viver nele. Deste modo estas histórias recebem a qualidade curativa de nos mostrar que não estamos sozinhos em nossos conflitos, sentimentos e afins [6]. Jung [11] aponta que quando um indivíduo percebe que a questão que o aflige não é exclusivamente sua, mas sim um mal geral, em especial quando identificado a uma figura coletiva, como um deus, esta percepção traz alívio.

“A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás.” [3]

Quando voltamos nossa atenção especialmente para este caráter dos mitos, quando os vemos como manifestações da subjetividade humana, torna-se perceptível um padrão, uma linha base que os conecta a conteúdos, a temáticas, centrais. Esses mesmos temas, essas possibilidades, podem ser observados igualmente em outras manifestações humanas e foram denominados por Carl G. Jung como arquétipos.

Não temos acesso à estrutura dos arquétipos em si, apenas podemos perceber estes em suas manifestações, sejam nas vivências humanas quanto em suas produções, na forma de imagens. Outros autores ao estudarem essas temáticas, mais especificamente na mitologia, foram Joseph Campbell e Joseph L. Henderson. Outra forma de manifestação arquetípica semelhante se apresenta nos contos de fadas, estudados amplamente por Marie-Louise Von Franz.

A diferenciação que se apresenta entre o mito e o conto de fadas é a proximidade de seus conteúdos à consciência. Von Franz [19] caracteriza os mitos como sendo um produto ligado ao consciente coletivo cultural da sociedade onde este foi elaborado, devido ao caráter formal de sua elaboração. Em contrapartida, a autora se refere aos contos de fadas como sendo uma estrutura mais próxima do inconsciente, descrevendo-os como capazes de delinear uma base humana universal, mas independente da cultura onde surgiram. Há também outra forma de manifestação destes conteúdos: os sonhos. Campbell [3] relaciona os mitos e os sonhos como formas distintas de representar, de forma geral a mesma dinâmica psíquica. Ele as diferencia pelo nível de individualidade; desta forma o mito seria um sonho despersonalizado.

Dentre as temáticas mais marcantes destas narrativas está o chamado Mito do Herói, ou Jornada do Herói. De forma concisa, esta temática é descrita por Campbell no chamado monomito.

Henderson [9] destaca o caráter sedutor deste tipo de narrativa, não apenas devido aos elementos fantásticos do enredo, mas, principalmente, devido aos conteúdos psicológicos presentes e atualizados por este, nos indivíduos, conteúdos atrelados aos esforços de construção/definição de sua personalidade, assim como sua identidade no coletivo.

“Como regra geral, pode-se dizer que a necessidade de símbolos heróicos surge quando o ego necessita fortificar-se - isto é, quando o consciente requer ajuda para alguma tarefa que não pode executar só ou sem uma aproximação das fontes de energia do inconsciente.” [9]

Desta forma destaca-se que estas questões e os mitos atrelados a esta temática surgem em todas as sociedades em todas as épocas. Campbell [3] aponta que estas narrativas possuem uma eficácia neste processo de desenvolvimento pessoal na medida em que estão atrelados e despertam no indivíduo “profundos centros criativos”, capazes de inspirar o sujeito, sendo, de certo modo, um guia para o mesmo. Este aspecto é atribuído ao mito pela formação espontânea de seus símbolos pela psique.

Para melhor compreender as implicações das narrativas mitológicas nos processos psicológicos de construção/definição da personalidade, como dito anteriormente, devemos ressaltar o paralelismo identificado entre a Jornada do Herói e o processo de desenvolvimento do Ego, da identificação deste protagonista com esta instância psíquica. O Ego é entendido dentro da psicologia analítica como sendo o centro da consciência, sendo a parte do indivíduo com que ele se reconhece, o eu do sujeito. No Ego está contido tudo aquilo que o sujeito entende como características próprias e que ele aceita.

Outra instância psíquica a se ressaltar, que pode surgir de diversas formas ao longo das narrativas, mas principalmente identificada com o vilão, é a Sombra. A Sombra, segundo Henderson [9] “representa qualidades e atributos desconhecidos ou pouco conhecidos do Ego”, ou seja, inclui em si os aspectos que o indivíduo desconhece de si mesmo, ou que não aceita. Devido ao seu caráter de desconhecido e pelo fato de serem características que contradizem o que o indivíduo entende como sendo ele, a Sombra é identificada como negativa.

Com estas considerações podemos apontar que a mitologia é, entre outras coisas, uma forma de trazer à consciência elementos psíquicos arquetípicos com os quais podemos nos identificar. Bachaul [1] descreve as características do herói que nos atrai e permite esta identificação, esta figura é uma personificação de desejos e da figura ideal de ser humano, capaz de defender nossas causas, é também capaz de superar os medos, as mágoas, a raiva, transcendendo os impulsos em busca de significado.

Esta jornada do herói descrita no monomito pode se manifestar de acordo com estruturas menores que são descritas por Campbell [3] como constituintes possíveis das três etapas centrais: Separação/ Partida; Provas e Vitórias da Iniciação; O Retorno e Reintegração à Sociedade.

Do mesmo modo com que esta estrutura organiza de forma geral as possibilidades de constituição do enredo da aventura do herói, da jornada do mito, Henderson [9] organiza e separa categorias que definem as possibilidades de protagonistas para estas jornadas, além de identificar estes estilos de protagonistas como representantes de diferentes etapas do desenvolvimento individual. Estes são: Trickster, correspondente ao primeiro e mais primitivo período da vida; Hare, ligado a introdução da civilização, da cultura; Red Horn, equivalente a uma etapa de amadurecimento e a introdução ao mundo adulto; Twin, que toma como base a temática anterior e acrescenta a questão das polaridades, das características opostas.

“Alguns símbolos relacionam-se com a infância e a transição para a adolescência, outros com a maturidade, e outros ainda com a experiência de velhice, quando o homem está se preparando para a sua morte inevitável.” [9]

Tendo em vista as estruturas centrais da temática do herói, se destacam as funções psicológicas que podem ser exercidas por estas narrativas. Considerando a relevância das histórias em questão para o desenvolvimento humano, cabe questionar como isto ocorre quando a mitologia perde seu papel central na organização social e cultural, em especial ao refletir sobre a vida contemporânea.

Campbell [3] considera os mitos como única fonte de orientação para o processo de desenvolvimento individual. Porém como já apresentamos antes, ao longo da história humana outras narrativas se mostraram capazes de portar conteúdos arquetípicos inspiradores e guias, como os contos de fadas. Uma consideração feita pelo próprio Campbell [3] é a de que os mitos humanos se manifestam em todo o mundo, nas mais distintas épocas e circunstâncias. Podemos identificar manifestações dos temas míticos em diversas outras produções humanas ao longo da história, passando pela literatura, pelo folclore, contos de fadas, até, mais atualmente, roteiros de filmes e séries, assim como em narrativas de jogos eletrônicos.

Gomes e Andrade [6] ressaltam que apesar do afastamento do homem moderno de suas raízes religiosas este não se desconectou do que chama de “matrizes de sua imaginação”, o que faz com que o interesse pelas imagens e símbolos perdure, em especial pelo seu caráter guia. Os autores também observam que os símbolos e imagens são camuflados sobre outras formas, mas sempre estão presentes.

Considerando, além disto, o fato de que os símbolos portadores deste potencial capaz de induzir mudanças, são produções espontâneas da psique, como aponta Campbell [3], podemos afirmar com segurança que estes conteúdos se manifestam nas produções humanas atuais, como nas citadas anteriormente.

Ainda assim é possível traçar uma correlação mais direta entre as características das narrativas mitológicas e de enredos atuais. A partir do momento em que se estuda a narrativa mitológica e se enfatiza a relação que se estabelece entre as histórias que a representam e o público, surge o interesse dos autores e da indústria do entretenimento de utilizar este conhecimento. Levy [12] elucida este processo de assimilação do conceito da jornada do herói com a finalidade de produzir enredos de sucesso.

A autora começa destacando a importante influência da obra aqui citada, “o herói de mil faces” de Joseph Campbell no desenvolvimento do roteiro de um clássico de ficção científica,

“Star Wars”. Em seguida destaca a obra de Christopher Vogler, uma analista de histórias da Disney, intitulado “A Jornada do Escritor”, que teria como tema um guia para a utilização do conceito da jornada do herói.

Levy [12] observa também que, a indústria dos videogames lançou mão de diversos recursos e técnicas oriundas das produções cinematográficas. Desta forma os jogos eletrônicos teriam assimilado diversas influências deste tipo de produção, o que inclui modelos de elaboração de roteiros.

Apesar de podermos mostrar diversos caminhos através dos quais os elementos típicos das narrativas mitológicas podem se manifestar nas produções modernas, seja pelo seu caráter espontâneo, seja pelo uso de modelos para a estruturação de suas histórias, ainda cabe o questionamento sobre a preservação nestes do aspecto central que reside no mito: “O prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos; (...)” [3]

## 2.1 Caracterização da Jornada do Herói em “A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo”

Quando voltamos nossa atenção para o enredo presente em “A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo” podemos encontrar diversos aspectos relacionados ao conceito do Mito do Herói, permitindo uma ampla análise de sua estrutura e significado. Como o intuito desta pesquisa está voltado ao impacto psicológico que este jogo pode ter tido sobre aqueles que o jogaram, no sentido de entrar em contato com aspectos da psique dos mesmos; devemos dar relativa importância a esta análise, mas focando nos dados coletados. Portanto, iremos fazer a seguir breves considerações sobre os atributos centrais da história.

Começaremos por caracterizar Link, o protagonista e herói do jogo. Para tanto devemos ressaltar alguns aspectos de sua aventura. Em primeiro lugar destaca-se que Link possui dois momentos no jogo, um quando criança e outro quando adulto. Na primeira parte do enredo, quando criança, sua aventura e seu objetivo estão voltados a abrir os caminhos para adquirir a TriForce, podendo assim lançar sua graça sobre o mundo, promovendo a paz e a prosperidade, além de impedir que o vilão, Ganondorf, a utilize de forma egoísta, o que levaria a ruína do mundo.

Quando nos focamos neste momento poderíamos identificar Link com Hare, tal como descrito por Henderson:

“Esta figura arquetípica (o Hare) representa um avanço distinto sobre o Trickster: é um personagem que se torna mais civilizado, corrigindo os impulsos infantis e instintivos encontrados no ciclo do Trickster.” [9]

Henderson [9] também caracteriza o Hare como sendo “o transformador”, um herói tipicamente ligado à cultura. Um exemplo de herói deste segundo estágio é Prometeu, o deus grego que rouba o fogo dos deuses para dar aos homens. Esta primeira missão apresentada se assemelha muito ao mito de Prometeu: Link deveria acessar o Reino Sagrado onde reside a TriForce para trazê-la ao mundo. O Herói busca uma relíquia divina para compartilhar com os homens.

No segundo momento, quando o protagonista se torna adulto, o enredo se altera. Durante os sete anos em que Link fica retido no Reino Sagrado, Ganondorf conquista parte da TriForce e leva o mundo a um período de destruição. Esta reviravolta acontece como consequência dos atos do protagonista que, ao abrir o Reino Sagrado, acaba por permitir ao vilão ter acesso a TriForce. Neste momento, Ganondorf passa a dirigir sua atenção a impedir o

avanço de Link, sendo que, na primeira etapa sua atenção estava voltada para outros personagens, tentando retirar deles as chaves para o Reino Sagrado, ou esperando que o protagonista as conseguisse para ele.

Quando nos focamos na totalidade do jogo, incluindo a segunda parte, e seu desfecho, a jornada de Link se aproxima mais a do Red Horn. Henderson [9], descreve este terceiro estágio como um herói que deve vencer diversas provas difíceis se utilizando de sua força e/ou astúcia. Este também possui um companheiro capaz de compensar suas limitações e fraquezas.

“Com o Red Horn chegamos ao mundo do homem apesar de ser um mundo arcaico, no qual são imprescindíveis poderes sobre-humanos ou deuses tutelares para garantir a vitória do indivíduo sobre as forças do mal que o perseguem. No final da história o herói-deus vai embora deixando Red Horn e seus filhos na terra.” [9]

No caso de Link, ele passa por 8 dungeons, nas quais deve passar por enigmas, testes de suas habilidades e vencer batalhas contra bestas que dominam cada uma delas.

Além disto, desde o começo de sua aventura é acompanhado por Navi, a fada, que lhe fornece informações constantes sobre todos os inimigos, armadilhas e enigmas que o protagonista enfrenta. Ao se tornar adulto Link conquista também a companhia de Epona, uma égua que compensa algumas de suas limitações físicas, lhe garantindo passagem por alguns obstáculos.

Ao longo da jornada de Link, este conquista diversos artefatos que lhe atribuem poderes sobre-humanos, assim como alguns poderes mágicos, dados a ele por fadas. Alguns exemplos disto são: a túnica azul, que o permite respirar embaixo d'água, ou a túnica vermelha, que o permite suportar altas temperaturas (como andar dentro da boca de um vulcão); Hover Boots, botas que lhe permitem andar no ar; Luvas que lhe permitem levantar rochas gigantescas. Há diversos outros exemplos, mas as principais são a Ocarina do Tempo, cujas músicas lhe atribuem uma variedade de capacidades sobre-humanas, e a Master Sword, que, além de ser uma arma mágica feita para enfrentar o mal, lhe permite viajar no tempo.

Como auxílio de ordem divina para derrotar “as forças do mal que o perseguem” podemos destacar, dentre outros, o momento anterior à batalha final. Na luta contra Ganondorf em que a Princesa Zelda entrega a Link as Flechas de Luz que, segundo ela, seriam flechas munidas de poderes divinos sem as quais seria impossível vencer este confronto.

Outro ponto relevante para análise é o do personagem que desempenha o papel de Vilão, no caso, Ganondorf. Levy [12] define o Vilão como manifestação do arquétipo da sombra, como o outro lado da personalidade representada pelo Herói, reunindo em si tendências, atitudes, atributos e desejos que esta personalidade é incapaz de aceitar como constituintes do seu ser.

“O ego, porém, entra em conflito com a sombra naquilo que Dr. Jung chamou a ‘batalha pela libertação’. Na luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, este conflito se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal, personificado por dragões e outros monstros. No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-

aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe”. [9]

Desta forma podemos identificar o conflito entre Link e Ganondorf como sendo o conflito entre o Ego e a Sombra. Como já foi levantando, Ganondorf age movido por sede de poder, se mostrando guiado por impulsos egoístas e acumuladores. Tais impulsos podem ser considerados atrelados a tendências infantis, alinhando este personagem à concepção apresentada acima como um caráter regressivo, de retorno à condição infantil. Outro elo que se configura entre o personagem e esta condição infantil são suas características que o aproximam a figura do Trickster. Ao longo da história ele se apresenta como enganador e manipulador, além do fato de ser “dominado por seus apetites”, como descreve Henderson[9].

Os aspectos recém mencionados, somados a forma final de Ganondorf - Ganon - permitem uma associação entre este personagem e monstro-tirano tal como descrito por Campbell [3]:

“A figura do monstro-tirano é familiar às mitologias, tradições folclóricas, lendas e até pesadelos do mundo; e suas características, em todas as manifestações, são essencialmente as mesmas. Ele é o acumulador do benefício geral. É o monstro ávido pelos vorazes direitos do ‘meu e para mim’. A ruína que atrai para si é descrita na mitologia e nos contos de fadas como generalizada, alcançando todo o seu domínio.” [3]

Alguns elementos da história que auxiliam a ilustrar brevemente estes atributos do personagem são os seguintes. Primeiro, seu desejo de possuir a TriForce (reliquia sagrada e bênção das três deusas de Hyrule ao mundo) para utilizá-la para benefício exclusivamente próprio, que seria a representação do “acumulador do benefício geral”. Segundo, ao se tornar governante sobre Hyrule, este reino decaiu em ruínas, o futuro que Link vê sair do Reino Sagrado após sete anos é marcado pela destruição e o epicentro desta destruição é o castelo de Ganondorf. Esta seria a manifestação da ruína sobre aquilo que está em seu domínio.

Através destes elementos podemos reforçar a oposição entre a figura de Ganondorf e de Link, reafirmando algumas características do último. Link parte de sua vila, abrindo mão da vida de Kokiri, para poder chegar a TriForce com o intuito de utilizá-la para o benefício geral. O deixar a condição de Kokiri também simboliza seu empenho em amadurecer, em especial quando consideramos que os Kokiris são crianças que nunca crescem e se mantêm isolados do mundo, sobre a proteção da Árvore Deku.

Levi [12] aponta outros elementos importantes quando analisamos a estrutura de um jogo: O Mentor; Os Aliados; Os Guardiões. Indicaremos brevemente estes elementos em “A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo”.

O Mentor é descrito pela autora [12] como um personagem geralmente velho, cuja função primordial é fornecer orientação ao Herói, assimilando o papel de guia. Este é responsável, também, por fornecer ao protagonista as informações necessárias para a sua jornada. A figura do Mentor pode ser dividida, neste jogo, em alguns personagens. Logo no início do jogo a Árvore Deku assume esse papel, guiando Link a seu primeiro desafio e lhe contando o contexto em que se encontram, fornecendo informações fundamentais sobre a mitologia presente na história e descrevendo os perigos que se aproximam. Desta forma, ela serve de guia, apontando os primeiros objetivos a serem alcançados. O broto da Árvore Deku, que pode ser considerado uma continuação da mesma, mantém o mesmo papel na segunda parte do jogo.

Assim como a Árvore Deku existe outro personagem que é, quase exclusivamente, Mentor no enredo: Ruto, o Sábio da Luz. Este aparece na primeira parte do jogo na forma de uma coruja e acompanha Link em toda a sua jornada, fornecendo informações sempre que se faz presente.

Outro personagem que segue este mesmo padrão é Zelda em todas as suas aparições, em especial como criança. Quando se apresenta como Sheik e como adulta, esta desempenha um papel distinto. Como já descrevemos antes, este personagem em mais de um momento assume a posição de auxiliar sobrenatural, conforme Campbell (1989) apresenta a temática; consequentemente este personagem também pode ser encaixado na categoria de Aliado.

“Os Aliados são personagens que ajudam o progresso do Herói na sua jornada e também o auxiliam com tarefas que poderiam ser difícil ou até impossível de realizar sozinho.” [12]

Segundo esta definição, podemos ilustrar estes aliados no jogo através de diversos outros personagens, mas os que mais se destacam são os Sábios que Link desperta em sua fase adulta. Considerando que Levi (2008) atribui a este papel características de Anima e Animus e devido ao aspecto predominantemente masculino de Link, podemos destacar brevemente que dentre estes Sábios se encontram personagens femininos importantes como: Saria, Princesa Ruto, Impa, Nabooru e, indiretamente, a própria Princesa Zelda. Os únicos personagens masculinos que pertencem a este grupo são Ruto e Darunia.

Assim como há personagens que auxiliam o herói, há aqueles que são obstáculos em sua jornada, estes são os Guardiões. Ao elucidar a questão da última benção, Campbell [3] descreve que esta está sendo protegida por um guardião. Neste caso o Guardião final é também representando pela figura que analisamos aqui como o Vilão, na medida em que este é o último desafio sobre o qual a vitória permite o acesso à última benção. Levi [12] aponta os embates com os Guardiões como prévias da batalha final, servindo como preparação para esta.

“O Guardião tem a função de bloquear a caminhada do herói de todas as formas, até que este tenha provado seu valor. Ele testa o Herói e este ao responder corretamente seu teste prova ser digno de continuar sua jornada. Algumas vezes o Guardião é um “capanga da sombra” e pode representar também um bloqueio que existe dentro da mente do Herói como insegurança, medo, desconforto – que faz o personagem hesitar em continuar a viagem.” [12]

Considerando esta descrição dos Guardiões podemos destacar dois tipos de guardiões no enredo, aqueles que impõem provas ao herói no intuito de provar o seu valor, mas estão contra o Vilão, e aqueles que são realmente obstáculos que tentam impedir o avanço do protagonista, que estão alinhados com o Vilão. Neste caso em específico, podemos destacar que os Sábios, em suas aparições no passado, testam o valor do herói e se aliam a ele após a prova. O outro tipo de Guardião são os monstros e criaturas com as quais Link se depara nas dungeons, tanto o monstro final, quando aquele que guarda a relíquia que atribui habilidades sobre-humanas.

Por fim, podemos também verificar brevemente no jogo as fases do Mito do Herói segundo o trabalho de Campbell [3]. É possível identificar e separar na história diversos arcos correspondentes ao monomito. O mais claro é quando verificamos a Jornada como um todo:

1 - A Partida: pode ser identificada na passagem que acontece até a saída de Link da floresta Kokiri.

2 - A Iniciação: pode ser entendida como todo o processo que acontece até o momento da batalha contra Ganon

3 - O retorno: ocorre no encerramento do jogo, culminando no retorno de Link a sua infância e seu primeiro encontro com a Princesa Zelda

Podemos dividir a história em dois arcos em que se apresenta o monomito, o período em que Link é criança e busca um meio de entrar no Reino Sagrado e o período após Link se tornar adulto quando busca reparar a destruição causada por Ganondorf, assim como derrotá-lo. Neste caso, devemos assumir que no primeiro arco, em que o herói é criança, ele falha em sua missão.

Por fim, podemos identificar na história diversos pequenos arcos, correspondentes a cada etapa do jogo: a conquista de cada medalhão e o despertar de cada Sábio. Em todos estes pequenos arcos podemos identificar as três fases do monomito em uma escala menor.

Apenas com esta breve análise sobre os conteúdos de “A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo” identificamos variados aspectos que estão em sintonia com conceitos relacionados ao Mito do Herói. Isto é um indicativo do potencial que esta história e sua vivência eletrônica possuem, no sentido de despertar estas temáticas arquetípicas nos indivíduos que a experienciaram, conservando o aspecto dos mitos capaz de promover mudança e guiar o desenvolvimento humano. Ainda assim, cabem questionamentos a respeito desta capacidade que só podem ser esclarecidos através do contato com aqueles que jogaram este título.

“O prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos; (...)” [3]

### 3 MÉTODO

O estudo se trata de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo é explorar o impacto subjetivo das experiências oriundas de jogos eletrônicos, focado no título “A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo”. Com este intuito se realizou um levantamento a respeito do grau de envolvimento dos jogadores com elementos do jogo em questão, através de um questionário focado nos aspectos emocionais e as passagens do jogo com potencial de emocionar o jogador.

Foi realizada a divulgação online de um questionário em comunidades virtuais voltados para fãs brasileiros da franquia “Zelda”, sendo estas “Zelda Brasil” e “Zelda Universe”, ambas pertencentes a rede social Facebook.

Este questionário contém 13 questões, sendo 5 abertas e 8 fechadas. Neste foram levantados dados que dizem respeito à caracterização da amostra, tais como sexo e idade, assim como dados sobre seu envolvimento com o título alvo da pesquisa, como: quantas vezes jogou o mesmo; há quanto tempo foi seu último contato com esta experiência de jogo; a idade com a qual jogou pela primeira vez. Em seguida, são abordados os aspectos do envolvimento subjetivo do sujeito com o jogo tais como: a passagem favorita e a preterida assim como a passagem e a imagem do jogo que mais o emocionaram.

Os dados coletados foram analisados através de estatística descritiva, contando com recursos visuais tais como gráficos e tabelas. Nas questões de caráter aberto incluiremos a análise do discurso, além da classificação em categorias de respostas pertinentes aos resultados obtidos.

A pesquisa está voltada a indivíduos maiores de 18 anos, que tenham concluído o jogo ao menos uma vez, além destes critérios

de exclusão foram desconsiderados os questionários onde o participante não respondeu a todas as questões. 421 pessoas participaram da pesquisa, destes, 168 questionários foram considerados válidos para o estudo. A divulgação do mesmo ocorreu no período de 01/04/2015 a 30/04/2015.

A fim de garantir certos cuidados éticos, o termo de consentimento livre e esclarecido elaborado para esta pesquisa foi apresentado para os sujeitos como uma interface para o acesso ao questionário. Neste momento, o sujeito da pesquisa devia declarar se concorda ou não com os termos do mesmo; caso concordasse era encaminhado para o questionário e caso não aceitasse os termos, era encaminhado para uma página de agradecimento. O participante tinha a liberdade de abandonar a pesquisa em qualquer momento do preenchimento do questionário.

A presente pesquisa foi submetida à aprovação do comitê de ética através da Plataforma Brasil. O parecer que autoriza a realização possui número 936.807 e foi lançado na data 21/12/2014.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 Idade

Quando nos atentamos à faixa etária que a amostra abrange, devemos ter em vista alguns pontos. É relevante saber a idade dos sujeitos, mas é essencial sabermos com que idade estes jogaram o título pela primeira vez, pois foi neste primeiro contato que determinados aspectos do jogo receberam valor e significado. É no primeiro contato com esta vivência virtual que o sujeito teve seus centros de potenciais criadores influenciados. As outras vezes que estes entraram em contato com a história eles estavam buscando, de certa forma, reviver aquela experiência primeira.

Para entendermos a distribuição etária dos participantes devemos levar em consideração alguns fatores próprios desta pesquisa e do histórico do jogo, assim como a idade do público alvo desta produção que é de aproximadamente 10 anos. O lançamento da primeira versão do jogo ocorreu em 1998 e seu remake em 2011. Com isto destacamos que aqueles que jogaram pela primeira vez a primeira versão, se jogaram com aproximadamente 10 anos, estariam agora com uma idade próxima de 27 anos; por outro lado, aqueles que jogaram a segunda versão estariam agora próximos dos 15 anos de idade. Devido à restrição de idade para a participação nesta pesquisa, podemos assumir que o público que se relacionou mais com este segundo lançamento aparece aqui representado por aqueles que têm entre 18 e 20 anos. As faixas etárias que são assim destacadas correspondem com os dados apresentados na Figura 1.

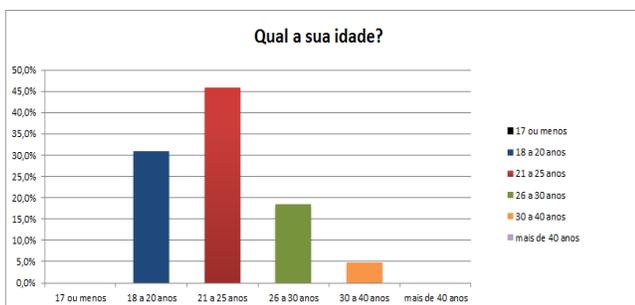


Figura 1: Idade dos participantes

#### 4.1.1 Relação com o jogo em função da idade do primeiro contato

Como havíamos destacado anteriormente, outro ponto central da análise da faixa etária dos participantes é a idade com a que este

teve contato com o jogo pela primeira vez. A idade do sujeito reflete, dentro de certas variações, a etapa do processo de desenvolvimento psicológico em que este se encontra. Este fator influencia as temáticas com as quais se identifica e os tipos de Jornada do Herói capazes de tocar conteúdos arquetípicos que estão presentes no indivíduo.

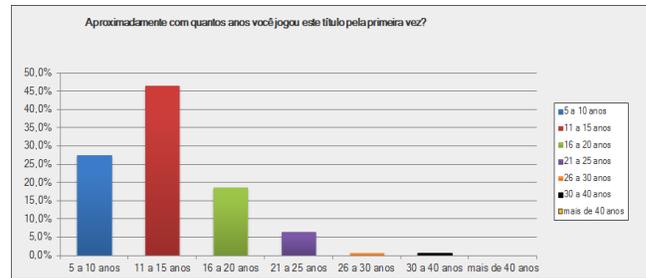


Figura 2: Idade que jogou pela primeira vez.

Destaca-se através destes dados que o público tende a se relacionar com o jogo pela primeira vez em especial entre os 11 e 15 anos de idade, sendo relevante ainda a faixa de 5 a 10 anos e tendo uma diminuição na faixa de 16 a 20 anos.

Após os 21 anos de idade há uma queda drástica no número de pessoas que vêm a jogar este título. Este dado pode ser compreendido como sendo consequência do direcionamento de mercado do jogo, devido a seu público alvo, já descrito anteriormente.

Por outro lado, podemos destacar este dado como indício de um maior envolvimento do jogador com as temáticas do enredo quando o comparamos com outros dados, como o número de vezes que repetiu a experiência de jogo.

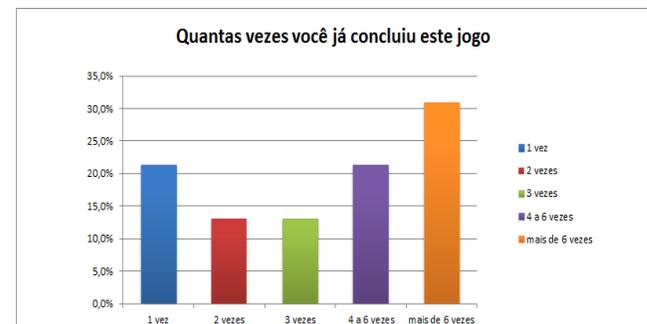


Figura 3: Quantas vezes concluiu o jogo.

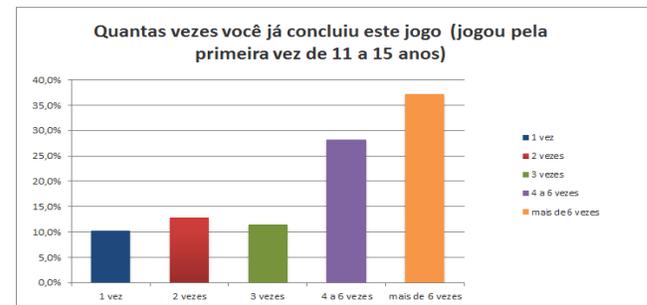


Figura 4: Quantas vezes concluiu o jogo (1ª vez 11 a 15 anos).

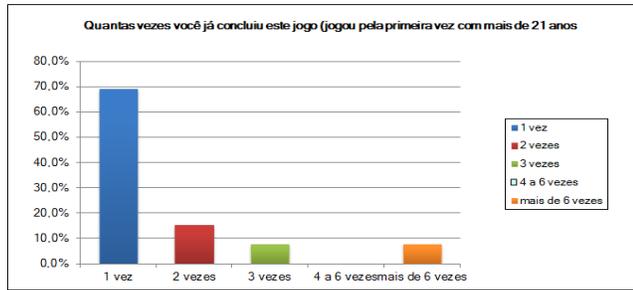


Figura 5: Quantas vezes concluiu o jogo (1ª vez com mais de 21 anos).

Comparando os dados apresentados nas figuras 3, 4 e 5 confirma-se que o jogo possui um impacto diferenciado nos jogadores, dependendo da idade com a qual ocorre o primeiro contato. Este dado também destaca que os sujeitos que tiveram contato na faixa etária alvo do jogo possuem uma relação com este mais significativa do que o grupo etário mais velho.

Outros dados a ressaltar quanto a esta afirmação são: as respostas referentes a questão sobre qual personagem despertou mais emoções (figuras 6 e 7).

Podemos entender este resultado, de afetar de forma distinta pessoas que jogaram pela primeira vez em diferentes idades, à luz de alguns pontos teóricos apresentados anteriormente. Pessoas na faixa de 11 a 15 anos tendem a se encontrar em um momento de transição entre a infância e a vida adulta. Esta passagem é marcada, entre outras coisas, pela superação de traços infantis da personalidade.

Tal como elucidamos anteriormente, este jogo possui em seu enredo elementos atrelados à passagem de uma etapa do desenvolvimento da psique identificada na figura do Hare, para a assimilação de características de uma próxima etapa, identificada na figura do Red Horn.

Henderson [9] caracteriza o Hare como representante de uma etapa do desenvolvimento da psique que, apesar de manter diversos traços infantis, já se coloca no patamar de implementação de aspectos normativos e culturais. O estágio seguinte, o Red Horn, por sua vez é definido como a primeira etapa da vida adulta.

Podemos considerar de forma conjunta alguns fatores aqui abordados, tais como: a passagem da figura do Hare para o Red Horn; fato de que os jogadores que entram em contato pela primeira vez com este enredo entre 11 e 15 anos de idade apresentam a tendência de jogá-lo repetidas vezes, sendo que 65,4% destes o repetiram mais de 4 vezes; e o fato de que narrativas de caráter mitológico mobilizam o jogador, pois podem apresentar modelos de resolução de problemas comuns a humanidade, por se tratarem de conteúdos arquetípicos.

Ao avaliarmos estes três fatores, podemos entender que o jogo estudado pode desempenhar o papel, atribuído as narrativas mitológicas, de um possível guia para o desenvolvimento psíquico dos jogadores. Seria então, justamente por este potencial do jogo, que estes indivíduos retornam a ele diversas vezes, atualizando em si as questões atreladas a passagem para a vida adulta. Assim como nos contos de fada descritos por Von Franz [19], os jogos apresentam narrativas que crianças e adolescentes podem se identificar.

Considerando isto, explica-se também, porque os indivíduos que vieram a entrar em contato com o jogo em uma idade mais avançada não vêm a repetir a experiência com tanta frequência.

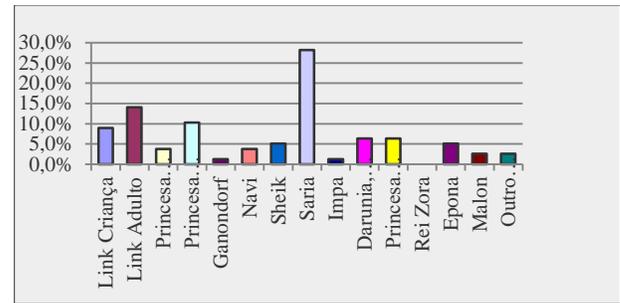


Figura 6: Qual personagem mais de te despertou sentimentos, emoções? (1ª vez com mais de 11 a 15 anos).

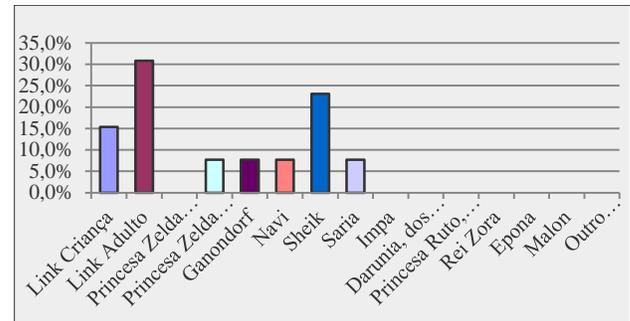


Figura 7: Qual personagem mais de te despertou sentimentos, emoções? (1ª vez com mais de 21 anos).

## 4.2 Temáticas centrais

Com o intuito de coletar mais informações sobre o tipo de impacto subjetivo gerado pela experiência, coletamos dados referentes a quais passagens do jogo podem ser destacadas como centrais para este tipo de relação jogo-jogador. Foram identificados dados sobre quais passagens os jogadores mais gostaram e menos gostaram, assim como a passagem e a imagem que mais os tocou emocionalmente.

Quando nos atentamos a estes dados encontramos algumas respostas que se repetem ao longo das perguntas, se destacando assim como pontos do enredo com maior potencial de afetar os jogadores, seja através de sentimentos positivos ou negativos, ou através de uma identificação com os personagens que compõe esta passagem.

As passagens que encontramos com um número significativo de respostas mais frequentes referentes à pergunta de “Qual passagem do jogo você mais gostou?” foram: Passagem do Link criança para adulto, 34 respostas; Sheik se revelando como Zelda, 11 respostas; a passagem do deserto, com 11 respostas; retorno para Kokiri quando adulto, 9 respostas; viagens no tempo em geral, com 8 respostas.

Quanto as respostas mais frequentes referentes a questão “Qual imagem do jogo mais te emocionou?” houveram as seguintes respostas: Reencontro final entre Link e Zelda, 26 respostas; despedida de Saria, 12 respostas; o final de forma geral, 9 respostas; batalha final, 9 respostas; destruição do futuro, 9 respostas; Sábios indo embora, 8 respostas; tirar a Master Sword do pedestal pela primeira vez, 8 respostas. As demais respostas não expressaram uma repetição significativa.

O fato de haver respostas que se repetem com uma relativa frequência, também pode ser entendido como um indicio de que, de fato, o jogo é capaz de despertar sentimentos e manifestar conteúdos arquetípicos no indivíduo que experiencia sua vivência virtual.

#### 4.2.1 A passagem de Link Criança para Link Adulto

A transição do personagem principal de criança para adulto é uma das temáticas que mais se apresentam nas questões aqui abordadas. Quando nos focamos na passagem que o participante mais gostou, esta transição aparece como a principal, possuindo 34 respostas. Esta transição também se destaca na pergunta referente à qual passagem que mais emocionou, tendo 24 respostas. A única pergunta em que não aparece é a referente à passagem que o jogador menos gostou. Entre as imagens que mais emocionaram foi citada com 8 respostas o tirar da Master Sword (primeira imagem desta passagem) e 2 repostas referente ao ver o Link adulto pela primeira vez (parte central desta passagem).

Este ponto do enredo pode ser visto como central para a própria história. É o ponto em que há uma mudança entre elementos da história, mudança na ambientação da aventura, assim como objetivo e características do personagem central, sendo então um recomeço. Como já apontamos anteriormente, este é o ponto em que o tipo de Jornada do Herói se transforma, passando de um estágio referente à Hare, para Red Horn, tal como definidos por Henderson [9].

Em suma, esta passagem do jogo centraliza e representa a temática que vem sendo validada como característica do jogo, a passagem da infância para a vida adulta. O fato desta passagem ser destacada em tantas respostas subjetivas reforça a hipótese de que este jogo atualiza no jogador as questões referentes ao desenvolvimento psíquico da passagem para a vida adulta.

Ao se tornar adulto, Link, perde a possibilidade de utilizar diversos itens que coletou até então, tendo que adquirir novos itens, para vencer novos desafios; mesmo assim nem todos os itens de sua infância são perdidos e muitos ainda podem ser utilizados. Podemos identificar um paralelismo entre isto e o que ocorre neste momento da vida, em que o indivíduo percebe que já não pode agir como agia em sua infância, tendo que reaprender a lidar com o mundo, de acordo com as novas exigências que se apresentam. Neste momento do desenvolvimento adquirimos novos potenciais, mas mantemos como base, para o que estamos nos tornando, aspectos de nossa infância.

A conquista e a utilização de capacidades sobre-humanas são aspectos importantes na definição de Red Horn, segundo Henderson [9]. Neste sentido se torna importante observarmos que, no jogo, Link quando criança adquire diversos artefatos que lhe permitem vencer obstáculos, mas estes lhe atribuem capacidades humanas normais, como: mergulhar, ter força para coletar as “Flores-bomba”, entre outros. Já em sua aventura como adulto os itens lhe atribuem capacidade sobre humanas, como respirar embaixo da água, levantar pedras gigantescas, entre outros.

#### 4.2.2 O Retorno final

Outra passagem que se apresenta diversas vezes e em mais de uma questão é o reencontro entre Link e Zelda crianças, no final do jogo. Isto ocorre quando Link é mandando de volta no tempo pela Princesa Zelda, como forma de receber sua infância perdida de volta. O final desta passagem é uma imagem em que estes personagens se reencontram na mesma situação e cenário em que ocorre seu primeiro encontro.

Esta passagem se apresenta na questão referente à parte que mais gostou com 5 respostas, na passagem que mais se emocionou possui 6 respostas e na imagem que mais emocionou se destacou como a principal, tendo 26 respostas.

Em relação à Jornada do Herói, esta imagem centraliza em si a terceira etapa descrita no monomito de Campbell [3], o retorno da aventura trazendo os benefícios aos seus semelhantes. Podemos identificar o benefício geral como sendo o salvar Hyrule do futuro

e, neste caso, o retorno é literal e visual, sendo um retorno a uma imagem do início do jogo, referente ao começo da jornada.

Quando consideramos esta imagem como sendo resultado do confronto com o Vilão, definido por Levy [12] como representação da sombra no enredo, o retorno à infância representa a incorporação de aspectos da sombra.

O fato desta imagem conter em si estes aspectos arquetípicos, somado ao fato de ser o final do jogo, explica porque se destacou como a imagem que mais despertou emoções.

## 5 CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa buscamos compreender quais aspectos de “A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo” possuem o potencial de mobilizar imagens arquetípicas nos jogadores, nos pautando no referencial teórico da psicologia analítica e utilizando recursos referentes ao enredo do jogo, assim como o material coletado através do questionário online.

Em primeiro lugar compreendemos o potencial que o jogo possui de afetar os jogadores e buscamos comprovar esta influência através dos dados coletados.

Para isto nos utilizamos dos dados referentes a: quantas vezes estes participantes repetiram a experiência de jogo, como um indicativo de seu envolvimento com o mesmo. Outros dados que nos auxiliam nesta comprovação, são os dados referentes à passagem preferida e preterida, assim como a passagem e a imagem do jogo que mais os emocionaram e personagens favoritos e que mais emocionaram. A repetição de escolhas nestas respostas e a alteração das escolhas referentes aos personagens, atrelada à idade em que ocorreram estes primeiros contatos, são indicativos da formação deste vínculo entre jogo e jogador.

Outro ponto a se destacar é o tipo de impacto que o jogo pode causar, quais aspectos arquetípicos são atualizados nos indivíduos. Neste sentido, tivemos que investigar quais são as origens desses impactos, voltando-nos às características arquetípicas de sua história, investigando seu potencial como mito moderno. Como tal o jogo pode ser entendido através das temáticas essenciais dos mitos, em especial dos atributos da Jornada do Herói. Desta forma foi possível relacionar o enredo do jogo com aspectos do desenvolvimento humano. Através desta breve análise teórica destacou-se que a história do jogo está intrinsecamente relacionada à questão da transição da infância com a vida adulta.

Esta afirmação se comprova através dos dados coletados, tanto sobre os pontos da história que se destacaram nas questões abertas, como na diferenciação de intensidade e tipo de relação que os jogadores desenvolvem com o jogo dependendo da faixa etária em que entraram em contato com esta história pela primeira vez. As questões relativas ao personagem predileto e personagem que despertou mais sentimentos, assim como a questão da repetição do jogo, exemplificaram estas diferenças na relação jogo-jogador.

Os dados aqui citados destacaram que aqueles que jogaram este título pela primeira vez na faixa de 11 a 15 anos de idade, como aqueles que possuem um elo mais significativo com o jogo.

O terceiro ponto foi a compreensão da relação entre o elo estabelecido pelos os participantes com o jogo e os aspectos da Jornada do Herói, em especial a passagem de Hare, como final da infância e a Red Horn, como começo da vida adulta. Isto teve destaque na interpretação dos dados obtidos, em especial, nas questões abertas.

Nesta pesquisa pudemos começar a explorar a influência que este jogo em específico pode exercer sobre a psique daqueles que entram em contato com as vivências eletrônicas que este proporciona. Porém, mesmo dentre os dados recolhidos, não foi

possível explorar todos os aspectos que se mostraram influentes. Tivemos que escolher, entre a gama de temas destacados, aqueles a serem analisados e optamos por aquele com maior representatividade numérica. Esta escolha ocorreu pela perspectiva de que, deste modo, encontraríamos e abordariamos os temas centrais.

Algumas limitações da presente pesquisa, quanto à profundidade de análise, estão atreladas ao fato de optarmos por buscar uma amostra mais numerosa e representativa, dentro da comunidade de fãs desta franquia, em detrimento de uma análise de relações mais pessoais do jogo, como poderia ser feito através de entrevistas pessoais. Desta forma optamos por investigar aspectos gerais do elo jogo-jogador, destacando as manifestações arquetípicas mais expressivas no jogo, em detrimento de nos aprofundarmos em relacionamentos pessoais com o jogo.

Outro fator limitante, quanto ao estudo da importância dos jogos para a vida psicológica contemporânea, foi a restrição da análise a apenas um jogo. Desta forma, os dados aqui apresentados podem auxiliar como parâmetros para a compreensão do papel dos jogos na atualidade, mas não permitem grandes apreciações sobre o tema.

Apesar destas limitações, foi possível apresentar indícios de que os jogos podem desempenhar o papel de um mito moderno, despertando conteúdos arquetípicos e guiando o desenvolvimento psíquico, como indica este caso específico.

#### REFERÊNCIAS

- [1] S. V. Kezen Bachaul, *Harry Potter e a jornada do herói: receita do sucesso das literaturas de massa*, IV Encontro nacional de professores de letras e artes (IV ENLETRARTE), 2009.
- [2] R. Dotto Blanco, *A Subjetividade e o Significado dos Jogos para Gamers*, UniCEUB, Brasília, 2012.
- [3] J. Campbell, *O herói de mil faces*, Pensamento, São Paulo, São Paulo, tradutor: Adail Ubirajara Sobral, 1989.
- [4] T. Falcão e J. C. Ribeiro, *Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo*, Revista Logos: Comunicação e Universidade, Volume 30, nº 1. Tecnologias da Comunicação e Subjetividades. Rio de Janeiro: UERJ, 2009.
- [5] I. Fortim, *Da sombra à luz: processos projetivos de Shadow of the Colossus*, SBGames 2013.
- [6] V. R. R. Gomes e S. R. Andrade, *Mitos, Símbolos e o Arquétipo do Herói*, Iniciação Científica, CESUMAR, Maringá, Paraná, v. 11, n. 2, p. 139-147, 2009.
- [7] C. M. Granado, L. Gallina e I. Fortim, *No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games*, SBGames, 2013.
- [8] S. Hall, *A identidade cultural na Pós-Modernidade*, tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro, Rio de Janeiro: D P&A, 2000.
- [9] J. Henderson, *O homem e seus símbolos*, Nova Fronteira, tradutor: Maria Lúcia Pinho, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1964.
- [10] C. G. Jung *O inconsciente pessoal e o inconsciente suprapessoal ou coletivo* in *Psicologia do inconsciente*, trad. de Maria Luíza Appy. Rio de Janeiro: Vozes 2012, parágrafo 97-120, 1942.
- [11] C. G. Jung, *Fundamentos da Psicologia Analítica*. 3ª. Ed. Petrópolis: Vozes, [1935] 1991.
- [12] E. G. Levy, *Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game*, Jogos de Areia (website), Disponível em: <[http://jogodeareia.com.br/artigos/Jogo\\_de\\_Areia\\_-\\_Os\\_arquétipos\\_e\\_os\\_Jogos\\_de\\_Video\\_Game.pdf](http://jogodeareia.com.br/artigos/Jogo_de_Areia_-_Os_arquétipos_e_os_Jogos_de_Video_Game.pdf)>, 2008.
- [13] C. L. Mendes, *Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação*, Campinas SP, Papirus 2006.
- [14] S. Mashiko, *Hyrule Historia*, Dark Horse Books, Milwaukie, EUA, tradutor: Michael Gombos, 2011.
- [15] L. de França Monteiro, *SELECT YOUR CHARACTER: Uma análise comportamental das variáveis envolvidas na identificação de jogadoras com personagens*, Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2014.
- [16] O. Calazans Nogueira Pereira et al. *Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores*, Bol. Psicol. [online]. vol.62, n.136 [citado 2014-05-30],pp. 81-91, 2012.
- [17] R. I. Sperotto, *Os jogos eletrônicos: Dispositivos de constituição de subjetividades e de aprendizagens no contemporâneo* – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2008.
- [18] VGChartz: <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=zelda>
- [19] M. L. Von Franz, *A interpretação dos contos de fadas*, Paulus, São Paulo, São Paulo, tradutor: M. E. S. Barbosa, 1981.