

# Análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de persona e sombra na relação jogador-jogo.

Mário Henrique Mendes Araújo  
 Departamento de Psicologia  
 UNDB  
 São Luís, Brasil  
 m28hmendes@gmail.com

Carlos Antônio Cardoso Filho  
 Departamento de Psicologia  
 UNDB  
 São Luís, Brasil  
 carloscardosof@gmail.com

Allan K. B. S. da Cruz  
 DCCMAPI - Programa de Pós-Graduação  
 Doutorado em Ciência da Computação -  
 Associação UFMA-UFPI  
 UFMA  
 São Luís, Brasil  
 allankassio@gmail.com

**Resumo**—Este artigo busca o diálogo entre a psicologia analítica e os jogos no contexto da discussão sobre a possibilidade de influenciar o processo de imersão em jogos no nível da pessoa e da sombra, por meio de uma revisão narrativa da literatura sobre o tema abordado. Proporciona uma reflexão sobre o significado dos jogos como experiência simbólica e a atividade do jogo em sua função significativa. Para tanto, é feita uma análise sobre a imersão, fenômeno que pode estar presente no jogo, bem como nos fundamentos da teoria junguiana. Assim, buscar compreender como jogar videogame, enquanto experiência simbólica, está relacionado a complicar tanto o consciente quanto o inconsciente coletivo. Este trabalho analisa a relação jogador-jogo e o processo imersivo em videogames, contextualizando o complexo do Eu nessa mediação entre uma pessoa e uma sombra, respectivamente em seus aspectos, complexidades e arquétipos. Vale ressaltar que a posição do psiquismo não se destaca como passiva por meio das vivências proporcionadas pela imersão em ambientes de jogo.

**Palavras-chave**—psicologia analítica, games, imersão, persona, sombra

## I. INTRODUÇÃO

No dia 17 de julho de 2020 foi lançado *Ghost of Tsushima*, um jogo eletrônico que se ambienta durante a invasão mongol no Japão, onde é possível vivenciar a história de Jin Sakai, um samurai que passa por diversas situações que entram em conflito com o seu código de guerreiro e questionam sua honra. Ao imergir no mundo o qual esse jogo apresenta, percebemos um cenário que além de extraordinário em questões gráficas e um combate visceral, também é apresentada uma mecânica na qual o personagem pode compor um poema pequeno de três frases chamado *Haiku*.

Esta mecânica não tem como objetivo tornar o personagem mais poderoso e nem é obrigatória para terminar o jogo, mas, ela permite um momento de contemplação que facilita a conexão entre o jogador e aquele mundo, ao final recompensando com uma bandana com o poema criado. Cada *Haiku* se encontra em uma região diferente, em um cenário diferente, em um momento diferente do jogo, assim, fazendo com que seja possível parar a fixação de cumprir objetivos para contemplar a beleza do cenário.

No decorrer da jornada do jogo, percebe-se uma manifestação mais impactante dos elementos contemplativos do que da mecânica de combate em si. Quanto mais se mergulha nos detalhes daquele universo o qual o jogo apresenta, inicia-se um envolvimento do jogador com nuances da tradição japonesa, com os constantes dilemas morais do personagem e um envolvimento com uma narrativa que permite evocar e movimentar diversas emoções, como tristeza, raiva e serenidade.

Ao fim do jogo, o jogador pode começar a vivenciar pequenos momentos de contemplação no seu cotidiano, seja ao ouvir a chuva ou sentir ao cheiro do café da tarde. Percebendo o quanto aquele jogo foi significativo e proporcionara momentos de reflexão. Dessa forma, podemos nos perguntar, quais impactos a experiência de imersão em jogos eletrônicos pode ter na psique dos jogadores?

A delimitação da temática deste trabalho surge a partir de questionamentos que nos conduzem a repensar a relação que os indivíduos estabelecem com os jogos eletrônicos. Mediante o crescimento da indústria dos videogames, da dinâmica que a comunidade *gamer* tem entre si e da ascensão do jogo eletrônico como forma de trabalho, seja competitivamente nos *e-sports* ou como foco principal na criação de conteúdo online em plataformas midiáticas diversas, como o *YouTube*, *Twitch* ou *Facebook Gaming*, pode-se ter um vislumbre acerca da abrangência do tema e sua relevância.

O cerne deste trabalho consiste em buscar a compreensão de uma possível influência do processo de imersão da psique humana no contexto dos jogos eletrônicos, sendo analisada a relação jogador-jogo, buscando entender o processo imersivo, com objetivo de tentar compreender a dinâmica psique-jogo mediada pela imersão, não obstante, destaca-se que este trabalho não tem como escopo exclusivamente uma análise dicotômica entre a positividade ou negatividade da influência dos jogos eletrônicos.

Discorrer acerca da psique é um desafio que nos convida a delimitar um direcionamento, por conta da pluralidade de

visões de mundo existente nas Psicologias. Portanto, este trabalho está direcionado a partir da visão de mundo da Psicologia Analítica, por conseguinte a obra de Jung e também vários autores pós-junguianos, além de obras e trabalhos referentes a temática dos jogos e imersão.

O procedimento metodológico adotado neste estudo é a revisão narrativa de literatura, consistindo em uma pesquisa de natureza aplicada e qualitativa. Será realizada a revisão bibliográfica de livros, artigos e trabalhos científicos.

Ressalta-se que não há intenção de esgotamento do tema proposto ou de determinar uma realidade, mas sim de introduzir noções pertinentes para debates e suscitar possibilidades para futuras pesquisas em *game studies*.

## II. JOGO E JOGABILIDADE

No reino animal podem ser observadas formas de brincadeira e elementos essenciais do jogo humano. Mesmo de modo mais simplificado é visível aspectos gerais como formas evidentes de prazer e divertimento quando observamos animais brincando. Segundo [1], o jogo não se limita à humanidade, tampouco a um estado da civilização, sendo necessário entendê-lo como uma atividade que detém uma função de atribuir sentido à ação, portanto, possuidor de uma função significativa.

A partir da função de atribuir sentido, o jogo acaba por se integrar a vida, tendo um valor relevante que o coloca diante da cultura, visto também como fenômeno cultural. Todavia, não se caracteriza como uma necessidade biológica intrínseca à sobrevivência do ser humano, contudo, o acompanha desde seus primórdios, inclusive como elemento crucial no desenrolar da organização da sociedade [1].

Sobretudo, nas sociedades primitivas as atividades tinham um caráter lúdico, mesmo as de natureza ritualística/religiosa e as que visavam satisfação de necessidades biológicas, como a caça. Posteriormente, ainda é perceptível em diversas civilizações no decorrer da história a importância do jogo para a sociedade, como os jogos olímpicos na Grécia antiga e os jogos do coliseu na Roma antiga [1].

Esta posição do lúdico nas civilizações antigas até os dias de hoje pode ser por conta de que, segundo [1], “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão”, em vista de que aparenta impulsionar o ser humano de determinada maneira. Apesar de não se limitar à humanidade, é nesta e para esta que é possível começar a entender o jogo, considerando seu percurso histórico e mais precisamente sua característica lúdica e função significativa, como um importante fator.

[2], e também [3], reforçam essa noção de que o jogo se diferencia da vida real, reconhecendo a contribuição de Homo Ludens para o seu entendimento. Destaca-se o conceito de círculo mágico que, apesar de não ser um conceito intencional de Huizinga, é um termo que foi popularizado e relacionado ao conceito de mundo imaginário, sendo adotado pelos teóricos como um ambiente fictício que divide as atividades que são significativas para o jogo daquelas que são para a vida real, sendo um espaço finito com infinitas possibilidades.

Mediante o exposto, pretende-se exaltar a compreensão da relação do ser humano com o jogo, o qual remonta aos primórdios da humanidade e a importância do caráter lúdico no desenvolvimento civilizacional. Apresenta-se o jogo e suas características, entendendo-o a partir de sua função significativa, que se relaciona com a capacidade imaginativa dos indivíduos.

### A. Tipos de jogadores

A linguagem do jogo é popularmente classificada para que os jogadores, que se identificam com determinados tipos de jogos, possam encontrar os que podem ser mais prazerosos e significativos para eles. Assim, surge a classificação dos jogos, onde a classificação por gênero como se faz na literatura e no cinema é bem comum, porém existem diversos tipos de classificação.

A preferência dos jogadores por determinados tipos de jogos, além de revelar os gostos destes, também remete a uma busca por determinadas formas de interatividade e experiências. [2] esboçam uma tipologia dos jogadores que se baseia na forma com que o jogador se relaciona com as regras, onde os classificam como: o jogador padrão, o jogador dedicado, o jogador antidesportivo, o jogador trapaceiro e o jogador estraga-prazeres.

Os tipos de jogadores estão intrinsecamente relacionados ao gameplay, envolvendo fatores como motivação e personalidade. É interessante frisar a contribuição da classificação de jogadores feita por [4], onde inicialmente possui 4 categorias que são: conquistadores, exploradores, socializadores e assassinos. Os conquistadores visam objetivos definidos, onde sentem um progresso através do ranqueamento de conquistas no jogo. Os exploradores buscam conhecer o jogo, divertem-se com a descoberta, exploram o ambiente do jogo. Os socializadores, como o nome implica, visam interagir com outros jogadores. Os assassinos visam dominar outros jogadores, atacando-os ou dificultando suas vidas [4].

Cabe ressaltar que estes modos de se relacionar com o jogo não são estáticos, um sujeito com um padrão de conquistador em determinado jogo pode tanto alternar para um padrão de explorador, killer ou socializador. É interessante pontuar que determinados tipos de jogos influenciam nesses padrões, onde um jogo focado em seu aspecto competitivo, por exemplo, facilitará a identificação com assassinos ou conquistadores. O jogador alterna entre estes tipos, o próprio [4] reconhece isto, assim como determinados jogos podem favorecer a ocorrência de tipos específicos.

### B. O jogar e processo de imersão

É fato que os jogos têm como objetivo a diversão, ou seja, propiciar uma experiência agradável e prazerosa aos jogadores. Essa diversão é um aspecto essencial do gameplay, que por sua vez está relacionado a mecânica do jogo. [2] falam do prazer de jogar, destacando os sentimentos que surgem pela concentração intensa que evocam sensações físicas, emocionais, psicológicas e até mesmo ideológicas. Reiteram a importância da oposição do prazer, a frustração, a dor, que é

igualmente importante para a experiência e o fator prazeroso dos jogos.

Ao “negociar” com as mecânicas, o jogador adentra, se conecta a um sistema que quando elaborado cuidadosamente com mecanismos de recompensa e punição balanceados, o direcionam a um aprimoramento nas suas habilidades e adequação/habituação às mecânicas presentes no jogo. Assim, o conduz a um sentimento de realização e satisfação, de divertimento, o que possibilita uma relação de conexão e foco durante sua gameplay.

Este fenômeno é explorado por [5], onde salienta a importância dos termos presença e imersão, elaborados por Marvin Minsky e Janet Murray respectivamente, porém, também observa que falta um consenso entre teóricos dos game studies acerca da definição destes termos. Onde, por vezes, são dadas definições específicas e diferentes ou parecidas e complementares, o que revela um conflito e contradição na aplicação dos termos. No entanto, o uso do termo imersão é usado inicialmente como uma experiência positiva e desejável e que visava promover os gráficos realistas que chegavam com o avanço das tecnologias.

Há de forma perceptível uma idealização da imersão voltada às vendas do produto, que é criticada por teóricos que defendem que mesmo sem gráficos realistas é possível vivenciar o fenômeno de imersão nos jogos. Esta, entendida como mover-se espacialmente, contrasta com o entendimento da mesma como absorção. Esta absorção aconteceria de acordo com a capacidade que o jogo tem de representatividade, que não se limita à exibição gráfica, mas remete a capacidade de experienciar de forma simbólica [5].

Contudo, a imersão não se restringe à percepção de estímulos como se acontecesse de modo passivo. Há um exercício da capacidade criativa com intuito de manter aquela experiência. [6] reitera, “nós não suspendemos a descrença tanto quanto criamos ativamente a crença”. Ativamente, nós contribuimos para a manutenção da imersão através de nossa capacidade criativa com intuito de manter a “realidade” daquela experiência.

Destarte, um importante fator para o processo de imersão é a capacidade dos indivíduos de produzir imagens mentais, o fator representativo. Essa capacidade representativa remete a qualidade simbólica da experiência. Ao jogar um determinado videogame não se vivenciam ou reproduzem exatamente as mesmas sensações e experiências de outras pessoas. Ao imergir naquela narrativa levamos nossa bagagem cultural, estados psicológicos e influência da comunidade em que nos encontramos, damos enfoque a eventos e situações em detrimento de outros com base em nossos interesses [6].

A imersão é um fenômeno complexo que se relaciona com conceitos que por vezes se contrastam ou complementam, evidenciando um aspecto dialético. Há um fator que é essencial para a ocorrência do fenômeno, que se situa na interatividade, a diversão, o prazer de jogar. [1] já pontuava que o jogo é capaz de absorver o jogador de forma intensa, possuidor dessa função de representação de algo no campo do simbólico revelando um processo imaginativo, em sua função poética. O autor também

afirma que o jogo possui um fim em si mesmo, o que revela sua característica autotélica.

[2] reiteram esse entendimento de que o jogo possui uma característica autotélica. No que toca à esta característica, os autores se utilizam do conceito de Mihaly Csikszentmihalyi, que consiste no fato de a atividade possuir um sentido em si mesma. A partir deste viés, [7] entende que para se atingir uma experiência otimizada, não se deve realizar uma atividade por causa das consequências, mas porque ela tem um fim em si mesma, ou seja, quando é autotélica.

O autor baseia sua teoria da experiência otimizada no conceito de flow, que segundo [7], é “o estado em que a pessoa está tão envolvida com uma atividade que nada mais parece importar; a experiência em si é tão agradável que a pessoa fará mesmo a grande custo, pelo puro prazer de fazê-la”. O estado de experiência otimizada confere, assim, um sentido de ordem para a consciência, que ocorre quando há um investimento de energia psíquica direcionada para objetivos claros e realistas.

[7] explica que uma atividade alcança um fluxo quando direciona para crescimento e descoberta, onde precisa ter um equilíbrio entre o nível de desafio e o nível de habilidade da pessoa, para que não seja tão difícil que por conta da pouca habilidade se torne algo estressante e não seja tão fácil que por conta da alta habilidade se torne algo chato. A ideia de progressão do jogo, com um aumento gradual na dificuldade, é um *setting* que procura produzir uma experiência agradável ao jogador, ou seja, os jogos buscam alcançar um fluxo.

### III. A PSIQUE NA PSICOLOGIA JUNGUIANA

A psique caracteriza-se por ser deveras extensa e multifacetada, o que exige uma delimitação no que concerne ao ponto de vista teórico que dará luz sobre o tema do presente estudo. Como já citado, é utilizada a visão junguiana, todavia, mediante à extensão e complexidade da psique junguiana, ou como Jung fala, da alma humana, sendo exposto apenas um recorte acerca da dinâmica e estrutura da psique.

Inserido neste recorte, importa destacar conceitos essenciais para a compreensão do que Jung desenvolveu a partir do seu estudo da psique, qual seja o conceito de inconsciente pessoal ou coletivo e o conceito de símbolo, sendo que este último, tanto quanto o primeiro, ocupa uma posição central para visualizar a estrutura e funcionamento de mecanismos mentais inerentes aos seres humanos.

O símbolo, ressalta-se, possui uma posição de extrema importância na teoria junguiana, onde independente de linguagem escrita ou falada, através de sinais ou imagens, constitui-se a partir da noção de significante e significado implicando sempre alguma coisa vaga, oculta, que possui algo além do seu significado manifesto e imediato. Ou seja, o símbolo tem um aspecto inconsciente o qual nunca é completamente explicado ou esgotado e tem a função crucial de mediação do inconsciente com a consciência [8] [9] [10].

No que toca ao inconsciente, a teoria junguiana expõe a existência de uma diferença crucial, qual seja a distinção entre um inconsciente pessoal e um inconsciente coletivo. Para [11], “os conteúdos inconscientes são de natureza pessoal

quando podemos reconhecer em nosso passado seus efeitos, sua manifestação parcial, ou ainda sua origem específica”, sendo este conteúdo adquirido a partir da história de vida do sujeito. O inconsciente coletivo, por sua vez, diferentemente do pessoal, é composto por imagens arcaicas, primitivas e históricas que se difundem de maneira universal na civilização. Contudo, não são caracterizáveis como ideias inatas, mas como resquícios evolutivos herdados da psique [12] [11].

O processo evolutivo e civilizatório do ser humano, como já dito, se dá com o desenvolvimento da linguagem, esta que começa a organizar e sistematizar o pensamento, ao proporcionar a este uma objetividade. Passa-se a nomear o mundo, dando uma direcionalidade de forma voluntária ao exterior, buscando se adaptar à realidade. O pensamento dirigido ou linguístico é arraigado pela lógica, sendo um processo de assimilação psíquica [13].

Todavia, o ser humano também manifesta outra forma de pensamento que é explícita nos sonhos, porquanto estes não possuem um direcionamento, não são um ato voluntário, no qual há, ainda, a distorção da lógica, não ocorrendo a partir da linguagem, mas de imagens, sendo estas de caráter fantasioso e que ocultam uma variedade e riqueza de interpretações e significados [9] [13].

Os sistemas de valores destacados pela autora, nos remetem àquela comumente conhecida como “subjetividade” do indivíduo. Esta que é adquirida a partir da história de vida de cada sujeito e pressupõe a construção de uma identidade, do seu desenvolvimento, do Eu, que é na teoria junguiana um complexo, produto da experiência e detentor de energia, responsável pelas relações consciente-inconsciente, interior-exterior, individual-coletivo, é o eixo do sujeito o qual atua na formação da sua individualidade.

#### A. O Eu, a Persona, a Sombra e os Arquétipos

Após entendermos um pouco a dinâmica consciente-inconsciente e o ponto de vista energético em Jung, faz-se necessário conhecer mais alguns de seus conceitos chave, como o conceito de complexo, de persona, de sombra e de arquétipo. Inserido no conceito de complexo, ainda, está a noção do Eu, que é caracterizado por Jung como um complexo central para a formação da individualidade.

O Eu, portanto, é um complexo que está constantemente tentando conciliar as exigências do consciente coletivo – meio social – e da influência do inconsciente coletivo que é representado pelos arquétipos. O complexo do Eu é o centro característico base da nossa identidade. Segundo [14], “a vivência da identidade implica também a vivência da continuidade”. O complexo do Eu é o que possui uma conexão mais intensa, pois apesar de passarmos durante a nossa vida por diversas mudanças e transformações, ainda mantemos uma noção de identidade própria [14] [8].

Os complexos para manifestarem-se dependem de um alinhamento entre a realidade, o meio externo, a partir de um evento de intensidade relevante e a disposição sensível do indivíduo, seu meio interno, onde estes devem possuir um eixo temático em comum. Enquanto não manifesto, o complexo se

encontra sob um potencial de energia, e após ser investido de uma carga energética significativa ele se manifesta e alcança um estado de consciência [8].

É até possível que um indivíduo tenha uma noção de que possui um complexo, seja um complexo paterno, materno, etc., porém, dificilmente é capaz de entender o plano de fundo causador, não conseguindo dar uma resolução a este. Contudo, se há uma descarga ou transferência do excedente energético, pode haver a integração deste, o que cessa a perturbação psíquica que geralmente causa e ocasiona uma transformação no indivíduo [8].

Buscar adaptar-se da forma mais efetiva ao ambiente é um desafio cotidiano, onde ocorre sempre o choque entre a realidade interior e a exterior. No decorrer da vida assumimos diversos papéis exigidos pela sociedade, que correspondem a exigências do meio exterior, porém, há uma constante mudança neles, enquanto passamos a nos dedicar mais a alguns papéis, abandonamos outros, quando estes já não são compatíveis com o mundo interior. Destarte, o indivíduo assume em seu meio social diversos papéis, e constrói “identidades”, seja através de um nome, de sua ocupação, de seu posicionamento político, etc., porém, não necessariamente implicam uma individualidade.

Essa forma de adaptação ao meio social é realizada através do que Jung denomina persona. Este termo originariamente eram como os gregos denominavam as máscaras que os atores utilizavam ao desempenhar um papel. A persona aparenta uma individualidade. Segundo [11], “ela representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade, acerca daquilo que ‘alguém parece ser: nome, título, ocupação, isto ou aquilo’”, não que estes sejam irrelevantes, são reais, todavia, não se tratam da individualidade essencial da pessoa. É visível quando, por exemplo, uma pessoa começa a sentir incomodo/desconforto com alguma persona, ocorre assim, um conflito entre o que aparenta ser e o que realmente é [11].

Jung dispõe acerca da dissociabilidade da psique, um fenômeno que é bem ressaltado na psiquiatria por um viés psicopatológico, mas não se reduz somente à descompensação psíquica ou comorbidades. O autor deixa bem claro que a psique tem uma tendência a cindir-se. A exemplo, tomemos a persona, pois, assumimos diversas identidades e papéis dependendo dos grupos sociais o qual estamos inseridos, e no decorrer da vida se “olharmos para trás”, para os papéis que já exercemos, podemos encontrar uma enorme discrepância em relação ao nosso posicionamento atual. Esta dissociabilidade ilustra um movimento dialético, e na procura da síntese, constantemente nossa psique cinde e procura se integrar novamente [15].

A sombra é composta pelo lado obscuro de cada sujeito, que é comumente observado sendo projetado no outro, tais aspectos não são aceitos em si por não concordar com o ideal do eu. Esses aspectos não aceitos acabam por serem reprimidos e passa-se a combatê-los, porém, não somos compostos apenas pelo que seria correto dentro de um sistema de valores, somos luz e sombra. Assim como não existe luz sem sombra, esse aspecto não é de fato algo que devemos repudiar, mas uma

parte o qual devemos conhecer na busca por um conhecimento de si [9] [15] [10].

O confronto constante do Eu, em um duplo viés, tanto com o consciente coletivo, quanto com o inconsciente coletivo é um movimento de crescimento, de desenvolvimento humano. Enquanto a persona está no âmbito do consciente coletivo, a sombra pertence ao inconsciente coletivo, ela é um arquétipo.

Jung realizou seus estudos de forma comparável a uma “arqueologia” da psique constatando que o homem, através da história e de seu processo evolutivo em sociedades diversas e distintas ao redor do planeta, vivencia temas ou motivos, conteúdos de caráter imagético e universal compostos por representações atemporais coletivas e simbólicas a que o autor denomina de arquétipos [12].

Enquanto no inconsciente pessoal encontram-se os complexos, no inconsciente coletivo estão os arquétipos. [8] esclarece a questão das “imagens primordiais”, do caráter hereditário dos arquétipos. A obra de Jung carrega um teor antropológico acentuado. Expressamo-nos de inúmeras formas, é evidente tanto na arte e na religião, quanto nas diferenças culturais e linguísticas. É perceptível temas ou motivos comuns nessas diversas formas de expressão, em diferentes épocas e culturas, que influenciam tanto o comportamento individual quanto o coletivo.

Trazendo novamente à tona a questão do Eu estar em constante conflito com aspectos do consciente coletivo – complexos – e do inconsciente coletivo – arquétipos – é importante salientar as consequências do Eu sucumbir a uma dessas instâncias. É possível, a exemplo, que o indivíduo seja “engolido” por uma determinada persona, o que Jung nomeia de “inflação psíquica”, o resultado é um sujeito que vive de aparências. No caso de o indivíduo sucumbir ao fascínio dos arquétipos, é possível que ele se volte demasiado para a fantasia, assim, desloca-se para um mundo imaginário se tornando alheio ao mundo real [8] [11].

Embora os complexos e arquétipos pareçam estar em lugares opostos e distantes, há uma conexão entre estes muito “próxima”. Todo complexo se estrutura sob uma fundação arquetípica. O complexo do Eu é alicerçado no arquétipo do Self ou, como é popularmente chamado, si-mesmo. Este seria uma imagem arquetípica da totalidade da personalidade, é o princípio apriorístico de desenvolvimento do indivíduo, seria um potencial de vir-a-ser que todo indivíduo possui [10].

Ressalta-se que não cabe aqui todas as conexões entre complexos e arquétipos, nem a presunção de expor a totalidade da obra de Jung, mas uma pincelada em seus conceitos que permitam a análise do tema proposto neste trabalho. A estrutura e dinâmica da psique para Jung é deveras extensa e complexa, é um sistema psicológico altamente interdependente.

É importante retomar as conexões entre os conceitos expostos. O ponto de vista energético é o que sustenta a dinâmica do aparelho psíquico, que possui diversas instâncias, mas configura-se, sobretudo, de uma interrelação consciente-inconsciente. A psique, como dito, caracteriza-se por sua

dissociabilidade, porém, esta tendência não é sobretudo patológica.

Os símbolos e, portanto, a atitude simbolizante, desempenham um importante papel na teoria junguiana e podemos dizer que estes são veículos de transformação de energia. O Eu é o eixo central que permite a noção de integridade, sendo este um complexo que está em constante busca por adaptação entre o meio exterior e o meio interior. Reitera-se que neste trabalho se realiza um recorte de uma teoria gigantesca, que não cabe abarcar de modo totalitário, mas de modo aplicado ao fim de análise do processo de imersão em videogames.

#### IV. PSIQUE E IMERSÃO

[16] concluíram em seu estudo a possibilidade de acepção da atividade de entretenimento com jogos eletrônicos como oportuna para revelar conteúdos inconscientes. Há um grande potencial para formação de símbolos nos jogos, assim como nos sonhos e outras formas de arte como a pintura, a poesia, filmes e livros. Destarte, imagens, histórias, personagens e relacionamentos retratados nos games podem se tornar referências capazes de impactar um indivíduo emocionalmente, havendo a possibilidade de mover afetos e conteúdos na psique.

A relação que se estabelece entre o jogador e o jogo permite a vivência de inúmeras experiências, as quais poderiam ser ou não possíveis normalmente. Um exemplo tangível seria a possibilidade de voar. Essa relação jogador-jogo possibilita o contato com diversas situações que acabam por exercer uma influência no indivíduo, transformando-se, talvez, num símbolo estruturante de sua psique, podendo ou não sofrer uma elaboração consciente. Portanto, a elaboração simbólica de algo como voar poderia tornar-se constituinte, a exemplo, da noção de liberdade.

##### A. A experiência simbólica nos jogos

Os símbolos, por sua vez, fazem uma mediação entre o consciente e o inconsciente, sendo que os jogos digitais exploram muito essa relação simbólica. Sejam nas imagens, na trilha sonora ou na narrativa do jogo, estes acabam por expandir essa proximidade do indivíduo com seu inconsciente, explorando sua imaginação e possibilitando o contato deste com o inconsciente coletivo e diversos arquétipos, como o comumente conhecido, que aparece bastante nos jogos, arquétipo do herói.

Esta expansão intermediada pelo símbolo decorre da natureza deste que, para [17] é, “um objeto cotidiano, percebido pelos sentidos, mas aponta para algo enigmático, um significado e um significado excedente, que não pode ser totalmente apreendido no primeiro momento”. Os jogos proporcionam, nessa linha, experiências arraigadas de símbolos que permeiam o imaginário do jogador e que neste pode permanecer mesmo após o término do jogo.

Neste aspecto, ressalta-se a experiência simbólica do jogar, que desperta no indivíduo lembranças, sentimentos, sensações de alegria ou tristeza, de angustia ou esperança, dentre outros, na medida em que o jogador está imerso naquela realidade

virtual e que há o estabelecimento de uma ligação emocional com a narrativa desenvolvida no game.

O envolvimento com uma narrativa emocionalmente significativa durante uma gameplay, portanto, é capaz de impactar o indivíduo de forma a colocar este diante de aspectos individuais para além do jogo, que o influenciam em seu cotidiano e no seu modo de enfrentamento da realidade. Os conteúdos representados de forma simbólica pelos games e vivenciados pelos jogadores são capazes de movimentar energia psíquica destes que está em potencial no inconsciente, trazendo questões pessoais, possivelmente, para um estado de consciência.

A depender das situações apresentadas nos jogos e do nível de envolvimento emocional do jogador com estas, é possível a movimentação de energia psíquica transportando ideias que estavam em um estado de consciência para um estado de inconsciência também.

Assim, imerso em um determinado jogo, caso o indivíduo vivencie uma situação de perigo, há tanto um efeito físico, como batimento cardíaco acelerado e respiração mais ofegante, quanto um efeito psíquico, na medida em que o estado de atenção é direcionado e penetra na ideia relacionada à situação de ameaça e perigo a qual ele está experimentando, ainda que virtualmente, gerando medo, que consiste em um afeto para Jung.

Mesmo que a situação de perigo no jogo seja contornada, os efeitos físicos ainda podem ser sentidos, com diminuição gradual e, em intervalos cada vez mais espaçados, a sensação de medo pode voltar à mente, mas com associações novas. Assim, ainda que superada a situação de perigo, a forte carga emocional vivenciada no game pode ocasionar o que Jung denomina de sensibilidade do complexo, que consiste em reavivar as sensações sentidas durante aquela situação a cada vez que for exposto à elementos que se relacionem à ela, assim como no exemplo trazido por [18] de que, “uma criança que foi mordida por um cachorro grita com medo e pânico cada vez que vê um cachorro mesmo de longe” [18].

Neste aspecto, todos os componentes dos jogos eletrônicos, como a sua trilha sonora, suas mecânicas, suas características gráficas, são simbolicamente experimentadas pelos jogadores e movimentam afetos, a exemplo do medo, da coragem, da tristeza ou da felicidade, sendo componentes que possibilitam, ainda, a realização de novas associações psíquicas com o surgimento de novos complexos diferenciados que deixam por um tempo as ideias normais do complexo do eu – o egocentrismo – em segundo plano ou por vezes em nível inconsciente [18].

A experiência simbólica do jogador permite, assim, que haja a transposição dos elementos do jogo para a vida real. Para ilustrar melhor esta afirmativa, do mesmo modo que ao ver o cachorro, no exemplo citado de Jung, a criança que foi mordida grita com medo e pânico, um jogador pode sentir a leveza e a felicidade que foi experimentada durante um jogo, mesmo após o término deste e em um intervalo de tempo que pode ser longo, todas as vezes que ouvir determinada música que compunha a trilha sonora do aludido jogo ou

toda vez que olhar algum elemento que foi neste representado simbolicamente.

Assim, tanto é possível que a experiência simbólica do jogador proporcione a transposição de complexos de um estado de inconsciência para um estado de consciência, como o inverso. Ou seja, tanto os símbolos podem gerar afetos que retomem complexos anteriores à experiência no jogo, causando sensações aos jogadores, como irritação, por retomarem a lembrança desconfortável de algo que foi experimentado na vida real, quanto podem gerar afetos que permeiem o imaginário do jogador após o jogar, como a leveza, pois apesar de corresponder à uma realidade virtual, contém componentes que adentram a psique pelos sentidos.

### *B. Imersão e energia psíquica*

É possível através de jogos produzir reflexões capazes de direcionar o indivíduo para conteúdos os quais podem estar inconscientes para o mesmo. A experiência dos jogadores, no entanto, não se resume somente em narrativas extremamente elaboradas e que puxam para um lado emocional. A relação jogador-jogo perpassa por uma alternância entre formas de jogar, como exposto quando discuti os tipos de jogadores.

Enquanto um indivíduo relaciona-se com um determinado jogo de forma mais competitiva e busca atingir objetivos com intuito de colecionar conquistas, outro já pode relacionar-se com o mesmo jogo de forma somente casual, explorando o cenário, ou apenas para interagir com seus amigos que também o jogam. Os interesses e as motivações dos jogadores são inumeráveis, o que acarreta em diversas formas de se relacionar com um jogo.

A existência de um espaço finito – por conta das mecânicas – com infinitas possibilidades – por conta da interpretação dos indivíduos – decorre da capacidade de experimentação que carregam toda sua individualidade que inclui tanto aspectos do mundo interno, quanto do mundo externo. Deste modo, cabe ressaltar que a comunidade também detém uma grande influência nas formas de se jogar um jogo.

O fenômeno da imersão, assim, não necessariamente ocorre somente com o envolvimento da narrativa, mas pode acontecer também, por exemplo, de modo competitivo o que já envolve a comunidade. Crescer em um ranking de jogadores ou conseguir feitos no jogo que sejam apreciados pela comunidade, como os famosos speedruns[ Consiste em terminar um jogo da forma mais rápida possível, essa “corrida” geralmente também o uso de atalhos e/ou glitches (erros de programação do jogo).], são outras formas de imersão. Assim, a imersão também pode conter um aspecto social e até mesmo cultural, onde essa cultura gamer ganha cada vez mais espaço, que se percebe, por exemplo, na criação de roupas de jogos, vídeos no YouTube de análises e gameplay, criação de eventos e campeonatos etc.

Deste modo, pode-se fazer um paralelo da capacidade interpretativa dos indivíduos, dos jogadores, com a forma de investimento de energia psíquica pelos mesmos e da dinâmica de mediação do Eu com os aspectos do consciente coletivo e do inconsciente coletivo. Um dos pontos passíveis

de exploração para a compreensão do jogo em sua função significativa e influenciadora corresponde ao efeito deste sobre a psique, que neste ponto foi abordada a partir da experiência simbólica vivenciada pelos jogadores.

Ainda, especificamente no jogo eletrônico – que é a categoria de jogo em questão – é possível explorar a concepção imagética de nível inconsciente o qual a teoria junguiana igualmente aborda. Imergir, como descrito por Murray, pode acarretar na criação de um mundo mais real que a realidade e do esquecimento do mundo a sua volta. A capacidade de um jogo de absorver o jogador, envolve-lo, fazendo com que ele seja capaz de adentrar um estado de flow está relacionada à suas mecânicas, mas, para além disso, relaciona-se à dinâmica energética entre o consciente e o inconsciente.

[5] salienta a importância de distinguir aspectos do jogo que mantem os jogadores engajados no momento do gameplay, dos aspectos que atraem os jogadores para o jogo inicialmente e mantem eles voltando ao jogo. Faz-se uma análise do envolvimento do jogador, que é um pré-requisito para experienciar processos como a imersão, da mesma forma que a atenção é um pré-requisito para o envolvimento. Dessa forma, distingue entre as fases de macro envolvimento e micro envolvimento.

Macro envolvimento corresponde, segundo [5], de “[...] fatores que moldam a opinião e disposição do jogador em relação ao jogo que derivam de pensamentos, planos, sentimentos e expectativas anteriores e posteriores a experiência do jogo”. Enquanto micro envolvimento é relativo a capacidade do jogo de prender a atenção. Porém, não se reduz a somente atenção, mas à disposição e a prontidão para agir através dos inputs. Não é somente o apertar dos botões que conectam nossas ações às consequências no jogo, mas o esforço mental requisitado mesmo quando não necessariamente realizado nos inputs [5].

O jogador a nível de macro envolvimento é levado a pensar sobre o jogo mesmo fora dele, seja ao traçar planos e estratégias para passar de uma fase, gerenciar um fórum de discussão da história do jogo ou o sentimento de realização após conseguir todos os troféus relativos a achievements de um jogo. O nível de micro envolvimento pode-se fazer um paralelo com a capacidade de investimento de energia psíquica à realidade do jogo, onde é possível adentrar um jogo somente para admirar as representações gráficas por horas, ou então em uma partida competitiva ao tentar prever os movimentos e jogadas do time adversário.

Além destes níveis de envolvimento do jogador, ainda há a distinção de seis dimensões de envolvimento que, segundo [5] estas, “[...] são experimentadas inconscientemente durante os processos interpretativos e comunicativos e, portanto, desempenham um papel importante em perceber e direcionar a atenção para aspectos de uma dada realidade”. Estas seis dimensões são: o envolvimento cinestésico, o envolvimento espacial, o envolvimento compartilhado, o envolvimento narrativo, o envolvimento afetivo e o envolvimento lúdico [5].

O envolvimento cinestésico seria relativo a capacidade de controle em ambientes virtuais e fluência internalizada de movimento. O envolvimento espacial se dá pela capacidade de

navegação, exploração, localização e noção de espacialidade no ambiente virtual. O envolvimento compartilhado é derivado da interação dos jogadores com agentes no ambiente do jogo, sejam outros jogadores ou npcs. O envolvimento narrativo refere-se à capacidade de envolvimento com elementos da história do jogo, mas também da própria história que o jogador constrói em sua interação com o jogo. O envolvimento afetivo é relativo as várias formas de envolvimento emocional, sejam sensações de calma ao contemplar uma paisagem no jogo ou mesmo a sensação de euforia e adrenalina de uma partida competitiva, podendo ser derivado de interpretação de eventos do jogo ou de interações com outros jogadores. E por fim o envolvimento lúdico se expressa a partir do engajamento em escolhas feitas no jogo e de suas repercussões, tais escolhas podem ser estabelecidas pelo jogador ou mesmo pela comunidade [5].

Todas essas dimensões de envolvimento trazem ao jogador a oportunidade de trabalhar aspectos interiores de sua psique, tal como a persona e sombra. No envolvimento afetivo, por exemplo, o jogador pode vivenciar experiências que movimentam energia psíquica capazes de mobilizar complexos, ressignificar aspectos da vida, construir novas associações ou reavivar associações antigas, mesmo inconscientes, por meio de narrativas ou relações com outros jogadores. Destaca-se que essas dimensões se entrelaçam, podemos vivenciá-las em menor ou maior grau a depender do nível de imersão e das características de cada jogo/jogador.

### C. A persona, a sombra e o jogador

A persona e a sombra são aspectos muito importantes da psique humana, o qual permitem um funcionamento da dinâmica consciente-inconsciente, a estruturação do Eu, assim como a mediação deste com o mundo. Os impactos que as vivências proporcionadas pelo ambiente do videogame podem ser extremamente diversas, principalmente levando em consideração a faixa etária do jogador e toda a sua história e entendimento do mundo.

Ao jogar, o indivíduo é absorvido por outra realidade, incorporando um personagem e assumindo trajetórias alheias ao seu cotidiano, moldando sua personalidade aos limites da mecânica apresenta pelo jogo ou mesmo criando personagens que, em sua concepção, seriam o ideal. O jogo *The Sims* [19], a exemplo, permite tanto que o jogador reproduza sua realidade para o virtual, gerenciando sua vida, quanto permite a experimentação de outras realidades distintas, com outra profissão, outra personalidade e mesmo outra aparência física.

Sem embargo, buscar adaptar-se da forma mais efetiva ao ambiente é um desafio cotidiano, onde ocorre sempre o choque entre a realidade interior e a exterior. No decorrer da vida assumimos diversos papéis exigidos pela sociedade, que correspondem a exigências do meio exterior. Porém, há uma constante mudança neles, enquanto que ao passarmos a nos dedicar mais a alguns papéis, abandonamos outros quando estes já não são compatíveis com o mundo interior.

Destarte, o indivíduo assume em seu meio social diversos papéis e constrói “identidades”, seja através de um nome, de

sua ocupação, de seu posicionamento político etc., porém, esta diversidade de papéis não necessariamente implicam uma individualidade, estas são personas. A construção de um personagem em um jogo eletrônico não é alheia ao que Jung trabalhou como persona, antes consistindo em uma caricatura deste termo. Ainda, no processo de imersão, com a experimentação simbólica nos jogos e a movimentação de energia psíquica, o sujeito é capaz de como [6] afirma, ser absorvido por essa realidade e fazer-se acreditar.

Ao criar um avatar customizado em *The Sims* [19], o indivíduo poderia projetar uma representação ideal de suas características, ou mesmo querer representar fielmente seus traços. Seja através de uma representação ideal ou fiel de si, o sujeito está entrando em contato com características suas e explorará aquele mundo a partir dessa representação, dessa persona. Isto poderia revelar, talvez, uma carga de desejos de vir-a-ser que estão em estado inconsciente, como a possibilidade de pintar o cabelo de vermelho, ou ter um físico mais magro ou mais alto, ser um alto executivo ou um médico cirurgião. Neste momento, o complexo do Eu estaria agindo de forma a adaptar-se ao mundo apresentado pelo jogo, como na vida real.

Dessa forma, com a potencialidade representativa do jogo, o jogador pode projetar tanto seus desejos conscientes, quanto inconscientes, a exemplo de pintar o cabelo no jogo. Esta poderia ser a realização de uma vontade a qual na vida real não seria aceita, por exemplo, por conta da opinião de familiares. Da mesma forma, poderia ocorrer a expressão de conteúdos que o indivíduo não enxerga em si e não aceita, mas projeta nos outros, estes seriam provenientes do arquétipo da sombra.

Também há o potencial para a mobilização de energia a nível do consciente coletivo, que através do jogo através da criação de uma persona que se adeque a sua comunidade. Porém, pode ser que esta não seja nem de perto a realidade interior do indivíduo, mas tão somente uma aparência, assim como este pode ser influenciado pelas ideias propagadas pelo seu time, pelo seu clã, pela comunidade do jogo. Para ilustrar, um jogador pode ser extremamente amigável e sociável no game, mas na vida real ser tímido e pouco sociável, ou então, este pode ser compreensivo e simpático offline, enquanto online ele é opressor e antipático.

Inclusive, há a possibilidade de uma projeção individual da sombra do indivíduo sobre uma atividade, como também a projeção de uma sombra coletiva, formada pela comunidade de um determinado jogo. Por exemplo, em comunidades demasiado competitivas, indivíduos podem acabar por tornarem-se opressores com jogadores iniciantes ou com aqueles que não dominam totalmente a mecânica do jogo, ou preconceitos por gênero, como se observa em comunidades gamers em que as mulheres sofrem ataques somente por serem mulheres.

Esse uso de energia pelo jogador, talvez, seja uma canalização consciente, ou não, que poderia apresentar-se na forma de uma competitividade exacerbada, de uma sociabilidade ou mesmo um aumento energético de arquétipos que são a base de complexos no sujeito que o fazem projetar essa sombra. A sombra é um aspecto importante do sujeito, é a

partir do reconhecimento dessa parte que nós rejeitamos que possibilita um contraste entre um Eu ideal e o que a pessoa realmente é.

#### *D. Arquétipo e mecânica de jogo*

A individuação para [12] é, um “processo que gera um ‘indivíduo’ psicológico, ou seja, uma unidade indivisível, um todo”. Essa totalidade se daria através da soma dos processos psíquicos conscientes e inconscientes, o que se pode conceber por uma integração da psique. Esta se estrutura por um lado pelos complexos – conscientes – e por outro pelos arquétipos – inconscientes – que funcionam cada um de modo autônomo, porém com uma complementaridade.

Quanto ao inconsciente, partindo do pressuposto que o círculo mágico é a concepção imagética de um espaço finito com infinitas possibilidades que a partir da atividade simbolizante permite ao indivíduo dar sentido a suas ações, este espaço propicia o contato com conteúdos inconscientes, como os arquétipos. Tal círculo mágico é um espaço delimitado, em que se estrutura o fenômeno do jogo, com suas regras e particularidades, ou seja, delimita uma forma de interação.

Ademais, o jogo visa a experiência significativa no jogador, que é exigido a nível inconsciente a partir de sua capacidade simbolizante que se estabelece dentro deste círculo mágico. Esta exigência do jogador se dá a partir das mecânicas do jogo que pressupõem toda uma estrutura, como por exemplo, a presença de uma narrativa envolvente. Essa narrativa, juntamente com uma mecânica que possibilite o flow, infere uma interação entre um aspecto inconsciente e consciente do indivíduo. Podendo, então, haver o contato do Eu do indivíduo, que se utiliza de personas, com seus conteúdos projetados do inconsciente, ao nível arquetípico, da sombra.

Como exemplo temos o jogo *Celeste* [20], que possui uma riqueza de material simbólico a ser analisado. Esta fala reitera a luta a qual Madeline, a protagonista, trava consigo mesma durante sua jornada em *Celeste*, a montanha a qual decide escalar, sendo sua escalada repleta de desafios que frequentemente implicam uma superação que ela precisa galgar.

Desde o início, este jogo deixa claro que Madeline sofre de ansiedade e depressão, sendo que uma de suas mecânicas detém a finalidade de acalmá-la durante suas crises de pânico. A mecânica em questão consiste em, de olhos fechados, imaginar uma pena flutuando em sua frente, onde a sua respiração, ao se manter constante e lenta, mantém esta pena flutuando. Ao aparecer a pena na tela movimentando-se para cima e para baixo, o jogador deve mantê-la dentro de um espaço delimitado que representa a respiração de Madeline.

A narrativa do jogo implementa as mecânicas, como a da pena descrita acima, de maneira a progressivamente tornar-se mais difícil. A dificuldade faz parte da narrativa do jogo. Assim como na vida real encarar a ansiedade e a depressão não é algo fácil, o jogo, simbolicamente, a partir das mecânicas que são implementadas gradualmente em cada etapa da escalada de Madeline, representam esta dificuldade.

Apesar da referida dificuldade do jogo, este não pune o jogador ao errar. Por exemplo, em qualquer nível de estágio, se

o jogador morre ao não conseguir passar, o jogo rapidamente volta ele para o mesmo estágio para que tente novamente, sem prejuízo do percurso que já foi concluído com êxito. Ainda, uma de suas telas de carregamento possui uma mensagem que diz diretamente ao jogador, ao sugerir que este tenha orgulho do número de vezes que morreu, que o ato de morrer, e consequentemente de errar, no jogo significa aprendizado.

Além da mecânica da pena acima referida, que de certa forma pode simbolizar leveza, em outro momento do jogo, ao Madeline se defrontar com sua imagem refletida em um espelho, esta última sai dele e começa a persegui-la. Ao progredir através das plataformas da fase, esta “cópia” de Madeline repete os seus mesmos movimentos, mas com um atraso. Portanto, se o jogador errar nas plataformas, a cópia alcança a personagem e esta morre, tornando estes estágios mais difíceis.

No decorrer do jogo, em alguns momentos há a confrontação de Madeline com esta sua “cópia”, que os fãs apelidaram carinhosamente de “Badeline”. A modificação do começo do nome faz referência ao termo em inglês bad associando a cópia a algo ruim, má ou desagradável. O confronto entre as duas revela que Badeline na verdade é uma parte de Madeline não aceita, a qual ela quer se livrar, mas acaba por se dar conta de que não é possível e que, inclusive, precisa dessa parte de si para conseguir escalar a montanha.

Pode-se fazer um paralelo, assim, entre a Badeline e o conceito de sombra de Jung, uma vez que a primeira é uma representação desta última de forma explícita, com a ressalva, contudo, de que nem sempre a sombra é abordada de tal forma. Do mesmo modo, apreende-se que ao se encontrar imerso no jogo Celeste, o jogador pode identificar-se com a personagem, experimentando as vivências desta no game com a mesma intensidade de como se fosse na realidade.

Através desta imersão, assim, o jogador poderia perceber que há partes de si, as quais ele não aceita, e se conscientizar de sua própria sombra, surgindo então um conflito a partir do qual ele também se veria simbolicamente representado no jogo. As etapas pelas quais Madeline passa durante o jogo, ainda, podem suscitar questionamentos no jogador, que é acompanhado pela progressão de dificuldade mecânica do jogo: Será que eu estou escalando a minha montanha como deveria? Será que eu conseguiria? Eu seria forte e persistente como ela? Estou me empenhando para buscar o cume da montanha? Quais as contemplações da minha escalada? Quais aspectos da minha personalidade estou negando? Será que eu me submeto à minha falta de confiança? Como faço para me acalmar em situações como as que a personagem passa? Será que eu tenho realmente companhias que me ajudam na minha escalada?

Durante o jogo Celeste, assim, o jogador poderia experimentar uma carga afetiva que levaria ao estímulo do complexo do Eu, gerando efeitos deste último que poderiam durar tanto apenas durante o jogar, quanto por um longo período de tempo, pois, conforme [18] “a durabilidade do complexo é garantida pela existência de uma tonalidade afetiva vigorosa”. Em um processo de imersão no jogo, assim, o jogador poderia

vivenciar experiências muito comoventes e cabe ressaltar que o progresso do jogo depende da capacidade do jogador de se adequar a mecânica do jogo para conseguir prosseguir com a história de Madeline.

Em Ghost of Tsushima [21], o protagonista Jin Sakai já se confronta com sua sombra de forma implícita durante a narrativa do jogo. Em sua jornada, por conta de retratar uma temática impactante como a guerra entre japoneses e mongóis, o protagonista que antes um jovem samurai cheio de ideais e honra, acaba por ter que cometer atos que contradizem o ideal samurai. Em um dado momento do jogo, há a necessidade de atacar furtivamente e assassinar mongóis pelas costas, na primeira vez que Jin comete este ato é então mostrado ao jogador uma memória dele em que na sua infância, o seu tio um grande samurai de renome, o ensina a nunca atacar alguém pelas costas, que isso seria uma vergonha.

Neste jogo, a sombra compõe a narrativa de modo que gradualmente Jin confronta-se com esta parte de si de forma implícita, mas o que evoca tal confronto é a necessidade que a mecânica do jogo te impõe. Apesar de poder tanto confrontar inimigos de frente como um honroso samurai, em determinadas partes o jogo te obriga a se utilizar desta mecânica de furtividade. A narrativa é composta pela trajetória do conflito de Jin Sakai consigo, com valores que foi ensinado, com a necessidade de cometer tais atos durante uma guerra em que está em desvantagem.

O jogador, ao encarnar o próprio Jin Sakai, começa a vivenciar simbolicamente as duas guerras as quais o personagem vive, a guerra exterior pela ocupação de Tsushima pelos mongóis e a guerra interior que seria seu conflito com a sombra. Os jogos propiciam a reflexão acerca de temas e motivos os quais tem um potencial para evocar conteúdos do jogador, tanto a nível de consciente coletivo, quanto a nível de inconsciente coletivo. Ao entrar em contato com a cultura japonesa e com o código de conduta samurai, o jogador poderia começar um processo reflexivo de questionamento de sua própria conduta diante da vida, viabilizando um contato com o seu próprio Self.

A mecânica dos jogos permite uma manifestação dos arquétipos, seja a sombra como mostrado acima, ou por exemplo o arquétipo do trickster em jogos como Grand Theft Auto (GTA) [22]. [23] faz uma análise da presença do arquétipo do trickster em GTA, segundo [23], “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”. Ao personificar um ladrão/bandido, e a mecânica do jogo traz a temática de roubos e assaltos, permite com que este evoque conteúdos inconscientes.

Contudo, essa evocação dos arquétipos não se dá somente a nível da narrativa, como pode aparecer em jogos que focam em aspectos competitivos e multiplayer, como o Counter-Strike: Global Offensive [24] ou o Tom Clancy’s Rainbow Six Siege [25] que são jogos de tiro em primeira pessoa com um viés tático e competitivo. Estes jogos ressaltam o que foi apresentado a respeito da influência da comunidade sobre os

jogos. A sombra não se manifesta somente individualmente, como também é reparada em âmbito coletivo.

Assim como estes jogos também permitem a vivência de personas como integrantes de forças táticas policiais, a nível de sombra coletiva, pode-se manifestar através das relações entre os membros da equipe, onde é comum, por exemplo, a ocorrência de *rages*, por parte dos jogadores. Essas atitudes são passíveis de análise, onde a partir da projeção dos jogadores em atitudes agressivas contra outros, não elimina a possibilidade de os mesmos cometerem estes mesmos erros, ou seja, pode se configurar como a manifestação da sombra.

## V. CONCLUSÃO

Conclui-se que é cabível relacionar os conceitos de persona e sombra com o mundo dos games, assim como observar a manifestação destes de diversas formas e em diferentes jogos. Ressalta-se a mecânica como um veículo que possibilita a evocação de arquétipos, bem como é possível a vivência ou criação de personas através da temática ou narrativa dos jogos. A dinâmica consciente-inconsciente é muito complexa, isto posto, não foi o propósito das reflexões realizadas aqui de exaurir esta complexidade, mas sim de fazer um recorte onde seja possível a relação com a temática abordada.

A relação do ser humano com o jogo se dá de longa data, e já se configura a nível cultural. O processo de imersão em jogos envolve aspectos psicológicos diversos, não se limitando aos aspectos da persona e sombra. Como pontuado por Jung, o pensamento linguístico e direcionado é uma capacidade de certa forma recente da humanidade, enquanto o pensamento fantasioso apresenta-se de longa data. Os videogames com sua inerente capacidade de representação imagética, intersecciona-se com a importância da imaginação e do símbolo proposto por Jung.

A partir do entendimento do processo de imersão e da dinâmica do funcionamento da psique na visão junguiana, este trabalho propiciou a análise da influência dos videogames a nível de persona e sombra. Decerto que esta análise abrange somente uma pequena parte de um universo a ser explorado a partir da amplitude da teoria de Jung e da interdisciplinaridade possível entre a psicologia e os games.

Sem embargo, abre-se os questionamentos abordados aqui para discussão posterior, pois, o intuito deste trabalho é a fomentação de pesquisa da psicologia analítica em contextos diversos que possibilitem a expansão do estudo e pensamento de Jung, principalmente sua expansão aos game studies, como aspectos da sociedade, atuando sobremaneira no processo de formação do indivíduo.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga, *Homo Ludens*, 4th ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A., 2000.
- [2] K. Salen and E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Londres: The MIT Press, 2004.
- [3] E. Adams, *Fundamentals of Game Design*. Pearson Education, 2014.
- [4] R. Bartle, *Designing Virtual Worlds*. Berkeley - EUA: New Riders, 2003.
- [5] G. Calleja, *In-Game: from immersion to incorporation*. The MIT Press, 2011.
- [6] E. K. Daher and M. F. Couzziol, *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003, tradução.
- [7] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- [8] J. Jacobi, *Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C. G. Jung*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- [9] C. G. Jung, *O homem e seus símbolos*, 2nd ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- [10] V. Kast, "Mit verena kast die lebensfreude," Áustria, 2007.
- [11] C. G. Jung, *O eu e o inconsciente*, 27th ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- [12] —, *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, 11th ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- [13] —, *Símbolos da transformação*, 14th ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- [14] V. Kast, "O caminho para si mesmo," Brasil, 2017.
- [15] C. G. Jung, *A natureza da psique*, 14th ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- [16] O. C. N. Pereira, L. D. O. Neca, A. H. Facchini, T. P. Lima, and L. V. de Freitas, "Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores," *Boletim de Psicologia*, vol. 62, no. 136, p. 81–91, 2012.
- [17] V. Kast, *A dinâmica dos símbolos: fundamentos da psicoterapia junguiana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- [18] C. G. Jung, *Psicogênese das doenças mentais*, 14th ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- [19] Maxis, "The sims," 2000.
- [20] M. M. Games, "Celeste," 2018.
- [21] S. P. Productions, "Ghost of tsushima," 2020.
- [22] D. Design, "Grand theft auto," 1997.
- [23] B. C. da Mota and W. J. M. Migliorini, "Imagens arquetípicas e games: a jornada do trickster no grand theft auto v," in *XIV SBGames*, Teresina - PI, Brazil, 2015.
- [24] V. Corporation, "Counter-strike global offensive," 2012.
- [25] U. Montreal, "Tom clancy's rainbowsix siege," 2015.