

Mitos contemporâneos: imagens arquetípicas entre os jogadores do game *Grand Theft Auto V*

Bruno Correia da Mota *

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



Figura 1: Desenho de um jogador do GTA V - *Terapia: relaxamento no virtual* - título dado por ele

RESUMO

O *GTA V* tornou-se uns dos jogos mais vendidos já no ano de seu lançamento, em 2013, tendo vendido, segundo dados do site *Video Game Charts*, 17 milhões de unidades apenas para a plataforma *Playstation 3*. O jogo se popularizou pela violência e liberdade com que os jogadores exploraram as partidas. A presente pesquisa é de natureza descritiva e qualitativa, sem teste de hipóteses e foi realizada com cinco jogadores do *game*. Tendo como aporte teórico a Psicologia Analítica. Buscou-se identificar as imagens arquetípicas – personagens de mitos e contos de fadas – que mobilizaram cinco jogadores do *game*. O método constituiu em (I) entrevista, a fim de investigar - as contradições, alterações, dissociações e lacunas na fala do entrevistado; (II) observação da interação do jogador com o *game* – identificar as reações emocionais, dinâmica da interação entre o jogador e o mundo virtual. A forma com que o jogador lida com obstáculos e com o outro; (III) aplicação do desenho-estória - pedido ao jogador realizar um único desenho livre com o tema “alguém jogando *GTA V*”. O modelo de análise do material recolhido com os jogadores foi a amplificação simbólica – consiste em estabelecer paralelos com mitos e contos de fadas. Os resultados indicam a presença de imagens simbólicas (a) da sombra, camadas reprimidas de potenciais desconhecidos, (b) do trickster, desordeiro e transgressor, (c) do dionisíaco, êxtase orgiástico e enlouquecedor, (d) da serpente, ciclo do renascimento, (e) do Self, totalidade psíquica e (f) do apolíneo, integrador e curativo. O *GTA V* é um reflexo social que constela as imagens arquetípicas citadas, as quais se atualizam na contemporaneidade. Também foi desvelado que o jogo é utilizado como mecanismo para determinadas vivências emocionais do jogador.

Palavras chave: *Games*; Mitos; Jung; Psicologia Analítica; *GTA V*; Arquetipo.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo, resultante de três anos com trabalho desenvolvido na iniciação científica e da minha experiência pessoal com os jogos eletrônicos, reitera a ideia de que qualquer observação psicológica, já pressupõe o drama pessoal do observador [1].

Quando jogo *GTA V*, não tenho um comportamento polido, ao contrário, a grande liberdade oferecida pelo *game* me permite fazer tudo aquilo que sou impedido por leis e normas e, nos limites de uma partida no jogo, posso agir de modo libertino, impulsivo e irrefletido. A primeira hipótese sobre a experiência de jogar *GTA V* foi a de que a imersão no mundo virtual seria uma espécie de disfarce lúdico por meio do qual são atualizados determinados símbolos que despertam no jogador intensas vivências emocionais.

Dois partes desse trabalho – breve estudo do *game Grand Theft Auto V* em paralelo com a imagem arquetípica do trickster [2] e uma análise da entrevista com um jogador do *game* [3] – foram publicadas nos anais da SBGames. Neste artigo apresento a finalização da pesquisa com uma amostra de cinco jogadores do *GTA V*.

Alguns dados instigaram a minha curiosidade em relação a esse estudo, entre eles, as altas vendas do jogo, pois segundo dados oficiais da empresa responsável pelo *game*, *Take-Two* [4], o resultado financeiro do quarto trimestre do ano fiscal de 2017 é que *GTA V* vendeu mais de 80 milhões de unidades em todo globo e ainda é considerado uns dos jogos eletrônicos mais vendidos da história dos videogames. O que poderia explicar essa demanda? Quais sentimentos emergem quando alguém joga *GTA V*? Considerando a aptidão imaginária das pessoas de reviver situações típicas da vida, por meio dos arquétipos, esta pesquisa buscou movimentar e questionar a presença de imagens arquetípicas entre cinco jogadores do *GTA V*.

1.2 *Grand Theft Auto*: breve histórico

A série *GTA* foi lançada em 1997, um game do gênero ação-aventura em *open world* (mundo aberto que permite o jogador andar livremente no cenário do jogo), produzido e desenvolvido pela empresa *Rockstar Games* e desde o seu lançamento foi marcado por controvérsias, pois ela “revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia [jogos eletrônicos] considerada infantil por tanto tempo em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo” [5]. *GTA I* possibilitava ao jogador a liberdade para andar em três cidades – *Liberty city* (New York), *San Andreas* (San Francisco) e *Vice City* (Miami) – não havia uma importância em

* e-mail:bruno.correia.mota@hotmail.com

contar uma história do *game*, apenas o caos, como aponta Kusher [5] “GTA estava, claramente, indo onde nenhum jogo jamais esteve: mostrando uma versão exagerada de um submundo, no qual roubar carros, matar *hare krishnas*, traficar drogas e gerar caos eram a norma”. Em uma entrevista ao jornal britânico *The Guardian*, o co-fundador da empresa *Rockstar Games* e um dos roteiristas do GTA V, Dan Houser, comenta o seguinte a respeito do *game*: “Um mundo onde você pode fazer tudo, desde roubar um banco até fazer uma aula de ioga, ou assistir a tv, tudo em seu próprio tempo” [5].

No universo do GTA os postulados éticos e morais que vigoram nas instituições sociais são subvertidos, o único limite do jogo é aquele colocado na própria partida desfrutada [6].

Lançado em 2013, GTA V é o ápogeu da série, ambientado em *Los Santos* (Los Angeles) mescla todos os sucessos da produtora *Rockstar Games*. Nele há três protagonistas jogáveis: Michael de Santa que aposentou-se dos assaltos a bancos, fez acordo com a polícia e obteve uma vida luxuosa, mas se ver obrigado a voltar ao submundo do crime. Trevor, amigo de crime do Michael, é traficante de metanfetamina e o personagem com cenas mais violentas do jogo. Frankli é o protagonista mais novo do *game* e que tem a ambição de ascender na vida de crime [5].

Nos registros históricos da série é encontrado casos isolados de pessoas que cometeram crimes hediondos, enquanto jogavam alguma edição do *game*. Segue um relato de 2003, crime cometido por Devin Moore: preso por ter roubado um carro e dentro da delegacia cometeu três assassinatos. Moore tentou escapar da delegacia, roubou uma viatura da polícia, porém foi preso e disse - “A vida é como um videogame. Às vezes, você morre” – as pessoas se perguntavam o motivo que levou um menino de 18 anos, sem antecedentes criminais, ter surtado ao ponto de cometer três assassinatos. Os jornais da época e o sensacionalismo de algumas pessoas relacionou o crime com o hábito do jovem jogar GTA [5].

A série GTA se envolve em polêmicas, sejam elas por uma sátira a sociedade ou cenas de violência presente no jogo. No GTA V a família do personagem Michael é retratada nas primeiras aparições no *game* como pessoas endinheiradas interessadas nos próprios prazeres, desde um filho de vinte anos – Jimmy – que vive nas custas dos pais, pratica *bullying virtual* (expor pessoas ao ridículo na *internet*), viciado em jogar videogame; uma filha – Tracey – pretende ser famosa independente dos meios. Os dramas desenrolados nos personagens apresentados em GTA V aprofunda um retrato da sociedade que pode ser captado no material recolhido dos jogadores dessa pesquisa.

1.3 Materiais e Método

Estudo de casos múltiplos com os jogadores do *game* GTA V, de caráter qualitativo. Trata-se de uma pesquisa de natureza descritiva, sem teste de hipóteses [7]. O delineamento consistiu em recolher dados dos jogadores do GTA V para investigar a presença de imagens arquetípicas na contemporaneidade. Essa investigação foi realizada em duas etapas: a primeira uma entrevista com o participante para a apresentação da pesquisa, assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e a obtenção de dados sobre o participante. A segunda parte baseou na observação do participante jogando GTA V, seguida da produção de um Desenho-Estória.

A amostra foi composta por cinco pessoas, sendo quatro do sexo masculino e uma do feminino, procurou averiguar se houve diferença de dados entre os gêneros, porém foi encontrado somente uma pessoa do sexo feminino para compor a amostra, inicialmente a pretensão da coleta eram duas pessoas do sexo masculino e duas do feminino. Foram considerados participantes da pesquisa pessoas que jogam GTA V na cidade de Assis – SP, com idades a partir de dezoito anos, faixa etária permitida pelo *game*, e que joguem a versão do GTA V do aparelho de videogame *Playstation 3*, (2013).

Os critérios de inclusão dos participantes foram: (1) ser jogador (a) do *game* GTA V versão do *Playstation 3* (2013) com idade igual ou maior que 18 anos completos; (2) concordar em assinar o termo de consentimento esclarecido (TCLE), após ter ouvido a leitura desse documento em voz alta feita pelo pesquisador. Os critérios de exclusão constituíram: (1) a pessoa não ter jogado a versão do *Playstation 3* (2013), (2) sua idade for inferior aos 18 anos e (3) não concordar em assinar o TCLE.

O aspecto relativo à ética na pesquisa com seres humanos obedeceu ao Código de Ética dos Psicólogos [8] e às diretrizes do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) da UNESP – Assis, ao qual esta pesquisa foi submetida e aprovada. Todos os cuidados necessários foram tomados para preservar o sigilo sobre as identidades dos participantes. Utilizo as iniciais dos nomes deles e dela.

1.3.1 Procedimentos específicos

Foram: (1) uma entrevista inicial com os jogadores, em um segundo encontro (2) observá-los jogando uma partida do *game* e, para finalizar, (3) produzir um Desenho-estória (D-E) com o seguinte tema “Desenhe alguém jogando GTA V”. Todos esses procedimentos, incluindo a instalação de um aparelho de videogame *Playstation 3*, foram realizados nas dependências do Centro de Pesquisa e Psicologia Aplicada ‘Betti Katzeinstein (CPPA), localizado na Faculdade de Ciências e Letras da UNESP – Assis, com horários pré-definidos.

1.3.1.1 Processo da Entrevista

A entrevista foi semiestruturada, obedecendo a formulação de questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que entrelaçam com o tema da pesquisa [9]. Foi elaborado um roteiro com perguntas que possibilitou nortear a temática da pesquisa. A duração da entrevista, foi de, aproximadamente, sessenta minutos e foram transcritas imediatamente após a sua realização.

1.3.1.2 Jogando o GTA V

Foi solicitado ao participante jogar uma partida de GTA V, sendo que os materiais e instalações foram fornecidos pelo entrevistador. O tempo estimado de observação da partida foi de trinta minutos. Nessa segunda etapa de recolhimento de dados observou o participante jogando uma partida do GTA V, ele (a) teve a liberdade de escolher fazer o que quiser no *game*.

1.3.1.3 Desenho-Estória

O desenho estória (D-E) é um instrumento de investigação clínica de personalidade, proposto inicialmente pelo Walter Trinca [10], o desenho livre associado a estórias é um estímulo para obtenção de informações sobre aspectos da personalidade que não são captados pela entrevista. Neste estudo foi utilizado para captar rastros da imagem arquetípica. O D-E foi aplicado após a partida do *game*. Foi pedido ao jogador realizar um único desenho livre com o tema “alguém jogando GTA V”. O D-E teve duração de quarenta minutos.

1.3.2 Forma de análise dos resultados

A análise do material foi realizada pelo método de amplificação simbólica - processo que envolve paralelos míticos, históricos e culturais que tem como intuito ampliar os dados de um material recolhido [11]. Um trabalho de tecelagem que instiga e estica uma espécie de tecido psíquico a fim de sintetizar conteúdos de padrões pessoais e coletivos. Uma espécie de portal aberto pelo cachimbo de um xamã que deixa ao alcance do iniciado a possibilidade de sonhar, além da camada pessoal.

Foi observado na fala, no gesto, na partida e na produção gráfica do entrevistado, os conteúdos significativos que possibilitaram um paralelo com a pluralidade de mitos e contos de fadas de outras épocas e culturas. Identificados os seguintes aspectos: (I) as contradições, alterações, dissociações e lacunas na fala do entrevistado; (II) as reações emocionais e a dinâmica da interação entre o jogador e o mundo virtual; (III) a forma com que o jogador lida com obstáculos e com o Outro; (IV) a presença de contradições entre suas ações durante a interação do virtual e suas falas na entrevista; (V) as metáforas utilizadas pelo jogador e os indícios de imagem arquetípicas na sua produção. Durante toda a análise desse material, o pesquisador esteve atento a possíveis paralelos míticos emergentes, tomando o cuidado de “[...] não interpretar nenhuma figura arquetípica antes de ver também o seu conteúdo” [12].

2 TEORIA

Nos estudos desenvolvidos por Carl Gustav Jung (1875-1961) a psique é composta por componentes objetivos e subjetivos, isto é, no substrato objetivo somos envolvidos por uma camada coletiva “[...] conexões mitológicas, os motivos e imagens que podem nascer de novo, a qualquer tempo e lugar, sem tradição ou migrações históricas. Denomino esses conteúdos de *inconsciente coletivo*” [13]. Ele é constituído essencialmente por *arquétipos* que são determinadas formas na psique, que se manifestam-se em todo tempo e em todo lugar, ou seja, aglomerado arcaico que giram em torno de temas mitológicos comuns a todos povos e tempos. De acordo com Jung a verdadeira natureza do arquétipo é incapaz de torna-se consciente por ele ser psicóide - habita uma zona entre o físico e psíquico – e alcança a consciência no momento em que é representado, ou seja, as imagens arquetípicas são representações do arquétipo [13]. E nos mitos registrados pela história humana expressam o calidoscópio anímico da vida psíquica coletiva.

2.1 O jogador e a imagem do Sol

Na Figura 1 apresento o D-E de L.F (19 anos, masculino) – Terapia: relaxamento no virtual – antes de começar a produção gráfica o jogador indagou se deveria desenhar um personagem ‘jogando dentro do game ou fora dele’, ênfase que ele pode desenhar da ‘forma que considerar melhor’, tal dado será importante ao discurrir uma breve análise no seu caso.

A história narrada por L.F sobre a Figura 1 é: “*pensei em reproduzir uma imagem do jogo! Essa é uma missão primária do game, onde o Trevor coloca fogo na fazenda e mata todo mundo, o vermelho aqui é os hits [acertar/assassinato] das matanças*”. O jogador se refere a missão “*Crystal Maze*” (Labirinto de Cristal) [14], nessa partida do *game* o personagem Trevor invade a fazenda dos irmãos O’Neil e aniquila o laboratório de metanfetaminas deles colocando fogo em toda residência. Os *hits* que L.F se refere é a habilidade especial de Trevor que permite infligir duas vezes mais danos aos inimigos e ficar resistente aos ataques dos adversários. O jogador adquire a habilidade especial dos personagens se matar os inimigos, incidir tiro na cabeça e dirigir em alta velocidade.

Um dos casos clínicos pilares de Jung apresentado no *Símbolos da transformação*, é do paciente que via o “falo do sol” – uma imagem mítica que remete a divindade solar Mitra – de acordo com Jung o doente tinha a seguinte alucinação: enxergava no Sol um membro ereto que quando ele balançava a cabeça o órgão genital também oscilava numa direção para outra e nisso originava o vento [15]. Segundo Jung o paciente não teve nenhum tipo de contato com o mito do deus indo-persa Mitra. Este caso clínico foi um dos disparadores para a elaboração do conceito de arquétipo.

No arcabouço teórico da psicologia de Jung [15] os atributos de luz e fogo são expressões da energia psíquica que se manifestam como libido. Este último indica um desejo ou impulso que não é parado por qualquer instância moral, isto é, a libido é a vitalidade

contínua, cujo valor energético é potencialmente repassado a qualquer área da atividade humana: poder, sexo, religião, amor, raiva, religião etc. De acordo com Jung, a energia em si é desuniforme, indiferente, sentido que leva a formação de símbolos como apresentado no caso do deus Mitra, o louvor ao sol, luz e fogo.

Em suma, a imagem do sol estar alinhada com revestimento libidinal. O astro solar é carregado nas diversidades de contos míticos como divino, detentor dos raios vitais para manutenção da vida “[...] venera-se diretamente a intensidade ou a força da libido, portanto o fenômeno da energia psíquica da libido. Toda força e todo fenômeno são uma certa forma de energia. Forma é imagem e maneira de aparecer” [15]. O sol simboliza na psicologia junguiana o Self – arquétipo ordenador da psique, da totalidade psíquica – ele e a imagem de Deus/Sol estão relacionados. Este arquétipo é também a personificação do ego e seu campo de consciência, apenas uma parte do ego (consciência e uma parcela inconsciente) poderá ser usada em lugar do todo (Self) [16].

Retomando a fala de L.F sobre a Figura 1 - *reproduzir uma imagem do jogo! Essa é uma missão primária do game, onde o Trevor coloca fogo na fazenda e mata todo mundo, o vermelho aqui é os hits [acertar/assassinato] das matanças*. Nesse extrato - “*reproduzir uma imagem do jogo*” - é a primeira pista que L.F mostra para investigar a imagem arquetípica apresentada em seu material gráfico [Figura 1], isto é, a imagem constitui uma expressão concentrada da situação psíquica total, conforme Jung [13], uma manifestação de uma parcela dos conteúdos inconscientes, somente aqueles que tem alguma utilidade momentânea.

O trecho em que ele fala da “*missão primária do game*” está conectado com uma imagem arcaica - ‘*missão primária*’ - que exprime ao conteúdo do inconsciente coletivo e, por outro lado, pode apontar para um estado passageiro de uma interferência menor da consciência pessoal e estar mais influenciado pelo coletivo. A imagem primordial – outra nomeação para arquétipo – é sempre coletiva e os temas mitológicos principais são compartilhados por diversos povos. Já a parte “[...] *coloca fogo na fazenda e mata todo mundo, o vermelho aqui é os hits*”, como exemplificado anteriormente, luz e fogo são manifestações que na filogênese é o instinto fisiológico (fome, sede, sono, sexualidade) e os estados emocionais, os afetos, conforme salienta Jung [15], constituem a natureza da libido. L.F joga com Trevor para revelar impulsos – libido – emocionais, carregado com necessidade de morte, aniquilação – ‘*mata todo mundo*’, o ‘*vermelho*’ é a força solar que mantém a vida e potencialmente pode destruí-la. Se relata nos mitos e rituais dos astecas o sacrifício de deuses e humanos eram praticados para garantir o movimento do Sol, conforme algumas versões, as próprias divindades oferecem os seus corações e sangue para nutrir o Sol [17].

Os registros das técnicas sacrificiais entre os astecas são os mais diversos, porém eles preferiram recorrer à extração do coração. O sacerdote sacrificador arremessava o coração, rapidamente extraído, em um vaso destinado a suprir as divindades, depois de cortar a cabeça da vítima, deposita-a num patamar, destinado ao sacrifício. O cadáver, jogado para a parte baixa da plataforma sacrificial, é então oferecido a multidão como um banquete canibal [17]. A narrativa dos sacrifícios humanos entre os astecas nos leva para os meios exigidos para liberar as habilidades especiais dos personagens principais do GTA V, tal como, aponta L.F ao jogar com Trevor. Nesta sucinta análise destaco a atuação atemporal dos arquétipos que atravessam épocas e potencialmente se manifestam em imagens que se adaptam a contemporaneidade “[...] os conteúdos do inconsciente coletivo estão em constante movimento: agrupam-se e reagrupam-se, interpenetram-se e mesmo são suscetíveis de transformações. [...] concepção essencialmente dinâmica” [16]. O jogo impulsiona a liberação de instintos que atrás

do palco do entretenimento se encontra o porão de uma imagem arcaica que sutilmente tende a ser levantar da poeira subterrânea do inconsciente coletivo e marcar presença na partida de um *game*.

No desenho [Figura 1] de L.F há um arco vermelho – marcas de sangue ofertado para aumentar os *hits* do personagem Trevor – expressão da vitalidade e brutalidade como vimos sobre os sacrifícios ao Sol. Quando iniciado a aplicação da técnica, o jogador questiona se é para desenhar dentro ou fora do jogo, ele opta por fora do jogo, o personagem do desenho está desfrutando da partida, porém inserido na tela de televisão, entre o jogo e fora dele, vimos que o Sol é tanto da totalidade psíquica como a parcialidade consciente – ego –, L.F transita na tensão das forças conscientes – jogador – e inconscientes – instintos agressivos – a matança permitida na partida do jogador abarca ao sacrifício da instintividade, necessária para o sujeito conquistar energia psíquica a fim de realizar atividades conscientes.

3 DISCUSSÃO

Apresentarei alguns trechos do material com os jogadores em torno de determinadas imagens arquetípicas, tendo como método de análise a amplificação simbólica, utilizada por Jung, a fim estabelecer paralelos com mitos e contos de fadas, aplicado exatamente para formular a técnica de descobrir o contexto [11].

Entrevistador: *Quando joga o game o que você sente?*

Jogadores e jogadora:

(L.F) - *Depende do momento. Sinto descontração, relaxamento e abstrair a realidade e ficar lá dentro no game.*

(M.B, 19 anos, masculino) - *Sinto de viver o momento do jogo, posso fazer o que quiser no game, toda a liberdade que ele te oferece ao caminhar pela cidade de Los Santos. Posso fazer tudo aquilo que não faria na minha vida cotidiana, muita liberdade e escolhas no percorrer do game. E todo o arsenal que o game te oferece causa felicidade. Esses jogos de mundo aberto, como GTA V, te leva a satisfazer tudo que deseja, extravasar algo contido.*

(M, 29 anos, feminino) - *Me divirto, fico excitada, uma adrenalina. Quando você fica jogando e vê os policiais indo atrás de você. Gosto de ficar no topo do prédio e ficar atirando, até os policiais virem de helicóptero, com cortas e dá aquela sensação 'será que vão me pegar'?! Gosto de ficar em cima dos estágios, hospitais; escondida atirando. Ficar atirando no topo dos prédios dá uma sensação de segurança.*

(L.C.F, 25 anos, feminino) - *Quando jogo o online gosto de relaxar. Interessante projetar a raiva em um jogo, acho louvável tudo que se pode projetar para fora de forma construtiva, é bom. Mas se eu jogar o modo história eu sinto raiva.*

(L.O, 24 anos, masculino) - *Humor e adrenalina com as missões de ações, uma certa tensão. E frustração quando é morto ou preso.*

Nas falas dos jogadores podemos destacar algumas frases e palavras que possibilita a amplificação, entre elas temos – descontração, relaxar, lá dentro no game, fazer tudo aquilo que não faria na minha vida cotidiana, excitada, adrenalina, projetar a raiva no jogo, humor. O jogo permite que o sujeito descarregue as tensões e projeta as amarras que são impedidas no cotidiano dele. E permite mesmo que momentâneo, um relaxamento ao projetar um evento emotivo no virtual.

O arquétipo da sombra é todo o inconsciente [18], camada que abarca toda a potencialidade do sujeito; desejos e vontades obstruídos pela sociedade “[...] no estágio inicial a sombra é todo o inconsciente – um acúmulo de emoções, julgamentos e assim por diante” [18], como indica um entrevistado (M.B) – *te leva a satisfazer tudo que deseja, extravasar algo contido* – no game a sombra encontra seu palco de atuação, o que é contido se revela na partida do jogo, pois é o espaço onde se satisfaz todo desejo. Ela também se manifesta num incomodo súbito por alguém, descontrolo emotivo, agressividade, tende a se projetar para fora, como aponta uns dos nossos jogadores – *projetar a raiva no jogo* –

“[...] a consequência da projeção é um isolamento do sujeito em relação ao mundo exterior, pois em vez de uma relação real o que existe é uma relação ilusória” [19]. Uma projeção original significa que um arquétipo foi constelado no inconsciente [20]. Quando o arquétipo da sombra é projetado o sujeito não percebe as intenções velada dessa atuação arquetípica. A projeção como um mecanismo psicológico inconsciente, atua desconectada com a consciência [22].

As projeções levam o sujeito ao casulo de um mundo próprio “[...] levam a um estado de auto-erotismo ou autismo, em que sonha com um mundo cuja realidade é inatingível” [19], um indicativo do auto-erotismo está no seguinte trecho de um jogador – *lá dentro no game, fazer tudo aquilo que não faria na minha vida cotidiana* – o alimento da sombra é a qualidade reprimida, torna-la consciente exige cuidado e reflexão.

Entre os aspectos do arquétipo da sombra destaco a característica humorística relatada por um participante:

Entrevistador: *Ao jogar, você tem o costume de atropelar as pessoas, destruir os objetos no cenário, ou seja, promover a desordem?*

L.O: *Sim!*

Entrevistador: *Como você se sente?*

L.O: *Eu rio bastante. Sempre quando eu pego para sair matando as pessoas, meio psicopata, sociopata, não sei. Quando o jogador interagiu com o jogo ao “sair matando as pessoas” não esboçou risos, e, sim concentração. A risada é a personalidade da sombra que expressa emoções subjacentes, inferiores ou temidas.*

O riso faz com que a sombra seja liberada sem perniciosa [21]. De acordo com Castro [22] a principal função do riso é “[...] nos recolocar diante de nossa mais pura essência: somos animais”. O riso fazia parte dos rituais sagrados. Em diferentes culturas figuras mascaradas utilizam do grito e dança de forma exagerada com intuito de espantar o mal, reduzindo-o ao cômico [22]. A risada atinge a sombra, assim como o papel do personagem trickster “[...] superior ao homem, graças à sua qualidade sobre-humana e, por outro, inferior a ele, devido à sua insensatez inconsciente” [23]. Entre os monges budistas tibetano há a figura do Mi-tshe-ring – velho bufão sábio – que atrapalha todas as solenes cerimônias religiosas, não consegue ter controle de silenciar [22].

3.1 Imagens do trickster e êxtase dionisíaco

O trickster é representado na sombra coletiva “[...] uma soma de todos os traços de caráter inferior. Uma vez que a sombra individual é um componente nunca ausente da personalidade, a figura coletiva é gerada sempre de novo a partir dela” [23]. Sua natureza essencial é quixotesca, ambivalente – como Hermes/Mercúrio (uma das suas manifestações míticas), assume o papel de psicopompo (mensageiro entre os deuses e os homens). Ele associa ou dissocia várias imagens e afetos interiores [24]. Nos contos, apresentados pelo antropólogo Paul Radin, o trickster dissocia uma parte do seu corpo o que leva uma existência independente, como enviar seu pênis para estuprar a filha de um chefe vizinho [24].

Para ilustrar a presença do trickster, destaco:

Entrevistador: *O que você mais gosta de fazer no GTA V e que seria proibido na vida real?*

Jogadores e jogadora:

L.C.F - *Tirar nas pessoas que te ferraram. Tipo no GTA V online, tem o prêmio na cabeça de alguém e todo mundo cai atrás de você. É muito bizarro, todo vai atrás para te matar. O jogo te condiciona a matar na mesma forma que a sociedade te estabelece a norma, no game é o oposto.*

L.O - *Subir em uma parte alta da cidade com uma sniper e atirar nas pessoas, para ver quanto tempo eu sobrevivo, antes dos policiais me pagarem.*

M.B - *O game é muito dinâmico e a realidade que ele te leva faz com que você não tenha muita responsabilidade dentro do jogo.*

Entrevistador: *Que tipo de irresponsabilidade você se refere?* **M.B.** - *Tipo, burlar o sistema penitenciário no jogo, você pode ser preso várias vezes que nada acontece, é solto rapidamente. O GTA V é antiético e anarquista. Além de sádico.* **Entrevistador:** *Poderia falar mais sobre o sentimento de sadismo?* **M.B.** - *O jogo como um todo, puro sadismo, você pode fazer qualquer coisa, se sentir aliviado ao jogar e matar, como o personagem Trevor, completamente sádico e insano.*

M. - *Tudo, tirando a parte de ficar comprando roupa, não teria essa atitude consumista, gosto de matar as pessoas, bater nelas, ou seja, tudo que é muito proibido no jogo pode. É só um jogo, meio que violência é banalizada, não há regra.*

L.F. - *Dá um tiro.* **Entrevistador:** *Onde você gosta de 'dá um tiro'?* **L.F.** - *Headshot [atirar na cabeça].* **Entrevistador:** *Como é dá um headshot?* **L.F.** - *É para eu me sentir um psicopata?* **Entrevistador:** *Não.* **L.F.** - *Também gosto de dirigir.* **Entrevistador:** *Mas você tem a oportunidade de poder dirigir na vida real?* **L.F.:** *Sim, mais não na montanha ou calçada.*

O Mercurius é constituído pelos opostos mais extremos; coloca-se como ser divino e pode ser encontro nos excrementos [25], **L.C.F.** aponta - *jogo te condiciona a matar na mesma forma que a sociedade te estabelece a norma, no game é o oposto* – Hermes carrega o caduceu (duas serpentes entrelaçadas num bastão), esse instrumento pode tanto proporcionar o sono quanto o despertar [26]. Essa dualidade presente na fala no jogador nos remete a atuação do trickster que quando surge a rigidez ele atua de forma transgressora a norma, subverte o que está estabelecido e altera os eixos – *burla* o sistema, como levantou uns dos entrevistados, apesar desse movimento “[...] ele tende a ser assertivo e equilibrante em sistemas mais ou menos integrados ou serem depositários dos aspectos tidos como malévolos” [27]. Ele representa impulsos que são repulsivos para consciência e denota a uma camada arcaica dos instintos psíquicos. No trecho da entrevista de **L.F.** chama a atenção que quando perguntado sobre o sentimento ao atirar na cabeça de alguém no jogo, ele reage se distanciando da atitude violenta da partida - *É para eu me sentir um psicopata?* – em seguida ele parece suavizar o contexto de agressão ao comenta que também gosta de dirigir. O que nos interessa é o abalo da consciência ao se deparar com situações dúbias ou críticas “[...] a sombra de forma alguma se dissolveu no nada, mas apenas espera por uma oportunidade favorável para reaparecer, pelo menos como uma projeção no outro” [23].

O jogador é levado pela persuasão do GTA, porém a ida dele até o jogo ou o inverso, ocorre por uma aptidão do humano aos instintos destrutivos “[...] todos nós possibilitamos, em parte, a matança coletiva em nossas mentes e na razão direta de nossa proximidade e percepção” [28].

Outro aspecto do trickster que surgiu no material de todos participantes foi a imagem de alçar voo, ou seja, no contexto do jogador é destacado a subida a locais altos do *game* no intuito de “matar nas alturas”, entre os trechos do material: *Subir em uma parte alta da cidade com uma sniper e atirar [...], terminando a missão o jogador vai ter moto até montanha e sai atirando, vai até um prédio e usa uma sniper e atira nas pessoas, gosto de ficar em cima dos estúdios, hospitais, escondida atirando, subir em cima do prédio e vou atirando nos carinhas.* Como psicopompo, a imagem do trickster, atravessa camadas abissais e alcança o céu, geralmente expresso como a morada dos deuses e de revelações divina.

A figura do xamã exerce o papel daquele que domina o êxtase, cuja alma caminha entre o inferno e o céu [29]. Nos estudos de Eliade [29] os xamãs – siberianos, esquimós e norte-americanos – possuem o poder de transformar-se em animais, em particular os pássaros, pois a habilidade de voar os torna semelhantes aos espíritos. O voo mágico dos xamãs e feiticeiros denota a transcendência do humano e faz nos especular sobre “[...] onipotência da inteligência, sobre a imortalidade da alma humana

[29]. O jogador sobe ao pico do prédio – “Montanha cósmica” – transvestido pelo êxtase do voo xamânico que permite a liberdade de se movimentar impunemente, de acordo com Eliade, os xamãs passam indefinidamente da “vida” à “morte”, tal como o jogador que utiliza subterfúgios em terrenos altos no *game*, a fim de liberar a carga emotiva da morte.

O jogador é arremessado ao instinto sem barreiras do GTA V, análogo do coro de Dionísio, metade deus e metade bode. [30].

O rito dionisíaco era celebrado durante a noite nas montanhas e florestas – como os jogadores que atiram em locais altos e escondidos no *game*. Havia na ritualística de Dionísio o sacrifício da vítima por despedaçamento e o ato de consumir a carne crua do sacrificado, assim realiza-se a comunhão com o divino, uma vez que “[...] a superação da condição humana, a descoberta da libertação completa, a obtenção de uma liberdade e uma espontaneidade inacessíveis aos homens” [31]. Essa liberdade é a comunhão do jogador com o *game*, como destacado no fragmento sobre o que os jogadores pensam a respeito do GTA: “*Liberdade para o jogador, oferece muito para se fazer no jogo [...]. O jogo te força a matar. E a maior liberdade do game é não fazer as missões pré-estabelecidas (L)*”, “*Legal de jogar, o mundo aberto te abre a possibilidade de fazer várias coisas um só jogo (M)*”, “*Mapa livre e temos o direito de fazer o quiser no game, e por ser um simulador, tudo é permitido (L.F)*”, “[...] *O GTA V te abre uma porta de possibilidades. Você pode pausar a realidade e fazer diversas atividades, como jogar tênis, golfe. A liberdade que o game te permite entrar é imensa, e isso permite atingir um grande público (M.B)*”, “[...] *Prefiro o online que você pode fazer o personagem e me permite criar uma imagem e história própria (L.C.F)*. O dionisíaco dissolve a individualidade do sujeito nos instintos e conteúdos coletivos, “[...] a libido em forma de instinto, apodera-se do indivíduo como objeto e serve-se dele como instrumento ou expressão” [30]. No *game* o jogador é liberado no êxtase dionisíaco e afronta as convenções de ordem ética e social, conforme Eliade [31] as seguidoras do culto ao deus, bancates, devoravam as carnes cruas e retornavam a um comportamento reprimido há dezenas de milhares de anos. Elas eram possuídas pelo deus.

A palavra ‘carnaval’ vem do italiano *carneo*, e *vale*. O dialeto milanes tem *carnevale*, do baixo latim *carnelevamen*; de *caro*, carne, e *levamen*, ação de tirar, temos então o adeus a carne [32]. No carnaval alude o uso de máscaras e dos disfarces.

Todos os postos da hierarquia social são invertidos e fantasiados conforme os desejos e vontades de quem veste, se assume uma alegria pública de descompromisso das etiquetas sociais [33]. Temos no carnaval a multiplicidade de papéis assumidos, colocados para fora no festejo da volúpia, essa pluralidade de fantasias remete para os palcos das *As Bacantes* de Eurípedes, em um dos versos finais da peça “*Muitas formas revestem deuses-demos*” [34], o próprio deus é revestido por uma mutação de epifania que o transforma em formal animal, ou uma espécie de máscara que permite a ativação de um instinto, nessa linha dionisíaca o *game* abre as cortinas da mutação animalesca do jogadores que assumem diversos papéis aceitos e retribuídos no ato de jogar, semelhante as bacantes que devoravam a carne crua, ou a máscara carnavalesca, o jogo tem aval do deliciar em uma mundo que é puro fascínio e possessão dos conteúdos que jorram na dupla jogador-*game*.

3.1.1 Breve análise de dois Desenhos-Estórias

As imagens abaixo são respectivamente de **L.C.F** [Figura 1] e **L.O** [Figura 2]:



Figura 2



Figura 3

O título do desenho dado por **L.C.F** foi – “*Extravasando energia! Alguém que teve um dia tenso e quer relaxar jogando o game*” – enquanto a estória da produção ele diz que o título já é autoexplicativo. Já **L.O** não atribuiu um título para produção e narra – “*Zezinho está jogando GTA V com Trevor matando todo mundo*” ao ser perguntado sobre o que Trevor está pensando **L.O** responde “*ele está se divertindo, assim como Zezinho*”.

Enquanto a observação desses jogadores interagindo com o *game* recorto alguns extratos, começando por **L.O**: ele mexe nos controles do videogame e observa a sala. No game começa a jogar com o personagem Michael e aparenta testar os comandos do jogo.

As séries de ações do jogador no *game* foram na sequência:

- *Bate no carro e sai pela rua para atirar nas pessoas;*
- *Pausa o jogo e verifica o mapa;*

Ele estar sentado até o encosto da cadeira e fica atendo à partida do game;

- *Anda pela cidade com carro e foge da policia;*
- *Atira no transeunte que cai no chão, onde o jogador atira mais duas vezes;*
- *Anda de carro e logo seguida desce para atirar em uma gangue usando rifle, mas morre;*
- *Renascido ele saiu atirando nos personagens usando uma sniper, passando três minutos, morre novamente;*

Nesse momento da jogatina o jogador se aproxima da tela e inclina o corpo. Ao morrer ele passa a mão nos cabelos.

- *Saindo do hospital começa a atirar em todos ao redor, pega um carro e a policia sai em perseguição, mas morre;*
- *Usa um rifle atrás da moita e caminha de bicicleta até a praia;*
- *Encontra um local alto, uma ponte, e começa a atirar nas pessoas. E termina a sessão.*

Ao começar a partida **L.C.F** tenta acessar o modo online do jogo, sem êxito, queixa-se por não ter conseguido jogar no online.

As séries de ações do jogador no *game* foram:

➤ *Muda de personagem para o Franklin e escolhe uma missão secundária ‘Paparazzi’. O jogador comenta o estereótipo presente nessa missão – jornalistas que registram o cotidiano dos famosos- ele demonstrada entusiasmo ao jogar e conversa consigo mesmo o desenrolar da missão.*

➤ *Ao caminhar pela cidade de Los Santos, como jogador se depara com um bug do game, no qual só aparecia caminhões no decorrer dessa partida, L.C.F comenta “ que bosta não aparecer nenhum carro, vou andar nessas ruas vazias! ”*

➤ *Voltando a aparecer carros o jogador pretende fazer uma missão de corrida com Franklin, ao perder a corrida, ele começa a atirar nos outros carros.*

Na observação dos jogadores se capta uma tensão, que de acordo com Jung, caso não elaboradas, pode gerar um conflito, por sua vez, leva à tentativa de repressão mútua que tende, caso a repressão das partes contrárias ocorra, a dissociação [25].

As figuras do D-E estão dissociadas, na Figura 2 o personagem do desenho não possui olhos ou boca, um vácuo. Paralelamente ao desenho, quando **L.C.F** joga o *game* ocorre um *bug* (erro inesperado) na partida e ele se vê num cenário desértico, e reclama por não ter consigo jogar o modo *online* do GTA V, devido a ausência de internet na data que se aplicou a atividade

No conto dos Irmãos Grimm (1998) um conteúdo que atrela ao material recolhido desses dois jogadores: *era uma vez um homem que se sentou com sua mulher diante da porta de casa para comerem juntos uma galinha assada. Assim que o homem viu que seu velho pai se aproximava, pegou rapidinho a galinha e a escondeu, para não ter que dividi-la. O velho chegou, bebeu um copo do que havia e foi embora. Ao ir buscar a galinha assada para pôr de novo na mesa, o filho percebeu que ela se transformara num imenso sapo venenos, que pulou no seu rosto, agarrou-se e não saía mais; e a quem quer que tentasse tirá-lo, o bicho lançava um olhar virulento, como se lhe quisesse saltar ao rosto, de modo que ninguém ousou tocá-lo. E o filho ingrato teve de alimentar o sapo diariamente, caso contrário ele lhe devoraria o rosto. E assim ele vagou inquieto pelo mundo.* Neste conto a escolha do sapo, anfibio que transita tanta na terra como na água, respectivamente representações da consciência e inconsciente, assume o papel da sombra que pede tributos ao filho ingrato. O sapo gruda no homem de forma brusca, tal qual a produção gráfica dos jogadores, em especial a do **L.O**, cuja tela do jogo, desenhada, parece engolir o jogador.

A relação do jogador com o videogame é um movimento dinâmico introvertido. A introversão é a circulação da libido (energia psíquica) de fora para dentro. A partir do material coletado constata que os jogadores são impulsionados para o *game* com intuito de deleitar-se das ações oferecidas pelo jogo. Nos jogadores existe duas vias de regressão libidinal: (a) retirada do mundo exterior – o jogador se fecha no universo ofertado e (b) uma fuga para uma experiência exterior de natureza extravagante – o alívio das tensões ao jogar.

A introversão leva para alguns temas míticos entre eles o da serpente “[...] é parte da natureza e representa bem a existência instintiva, especialmente nos movimentos de difícil apreensão da libido introvertida” [36]. Ela representa o ciclo da morte e do renascimento; veneno e cura. O deus curador, Asclépio, é associado a serpente do período das antigas clínicas asklepieia, existia nelas um buraco no solo, coberto com uma pedra, onde morava a serpente sagrada. Quando as pessoas buscavam a cura no templo desse deus, jogavam na brecha da pedra o pagamento para serpente [37]. Apolo, divindade oracular enfrenta a serpente Píton. Em Apolo os contrários são assumidos e integrados. No mito hindu Vishnu confronta uma cobra que ameaçava fazer o universo retornar a condições amorfa, espécie de autodevoração [26]. No mito hindu o

aspecto introvertido da serpente se manifesta na busca de deixar o mundo em um estado regredido.

Uma dinâmica introvertida que ocorre em um período mais tarde na vida do sujeito, recorre a reminiscências infantis, que possui camadas arcaicas, a princípio leves, entretanto evidentes quando a introversão e regressão aumentam [15].

No último material será apresentado o caso da jogadora² **M.** Primeiramente a descrição dela interagindo com o GTA V: ela senta até o encosto da cadeira, com pernas cruzadas. E começa a partida, testando os comandos do *game*, com o personagem Michael no comando. **M.** sai dirigindo por *Los Santos*, e acessa o mapa para localizar um hospital, tema repetitivo ao longo da partida. Inicialmente **M.** não consegue encontrar o hospital no mapa, optando por morrer e renascer em algum hospital, ela diz ‘tem um [hospital] que você entra e dependendo tem helicóptero’. Na interação com o *game*, **M.** comenta “Não lembro como ficava noite no GTA V, só lembro do dia. Em segundo momento a jogadora, pega o carro e foge da polícia, e atira nas pessoas. Ela fala “geralmente gosto de se esconder da polícia no alto, mas dessa vez, não achei nenhum lugar alto para ficar escondida”, continua e comenta [se referindo ao ver os policiais caindo do helicóptero] – “Meu, muito legal ver esses caras caindo, é a pior estratégia do mundo. No GTA V é bom, pois a mira é automática.” A jogadora morre novamente e renasce novamente no hospital, e recomeça a buscar o helicóptero. Na terceira parte jogatina, **M.** altera o personagem para o Franklin, assim continua a encontrar nos hospitais, aquele que tem o helicóptero. Com Franklin, ela atira na rua para matar as pessoas, e morre pela polícia. Renascida no hospital, diz “será que nesse eu acho?”; a personagem controlada pela jogadora caminha de carro pelas ruas e encontra em um prédio alto, local oportuno, para atirar nas pessoas. Nesse trecho **M.** apresenta as antigas clínicas de Asclépio, divindade que causou ira de Hades, por ressuscitar tantos seres humanos, assim teria sido aniquilado pelo Zeus. Ele, Asclépio, é renascido e colocado no céu com uma serpente curadora nas mãos [38]. Asclépio curador e a serpente da renovação, esteve presente na partida de **M.** nas buscas de alçar voos aos altos, tal como a divindade da cura que habita o céu. No material gráfico de **M.** é observado o motivo dela recorrer ao hospital na partida do jogo:

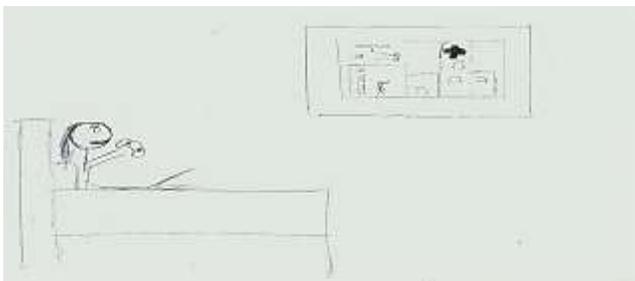


Figura 4

Ela comenta a respeito do desenho – “uma menina, eu, que está no quarto jogando GTA, ela tenta ir no hospital para pegar um helicóptero”, continua e diz “não sei qual é a minha obsessão por hospital, jogando eu percebi que tenho fixação por hospital, talvez seja porque meu pai faleceu um mês antes de eu jogar GTA V, isso faz mais ou menos dois anos. Eu ficava direto no hospital com meu pai, talvez seja isso! Pois no jogo eu fico sempre tentando pegar um helicóptero. Depois que descobrir a possibilidade de pegar um no hospital, não parei mais”. A imagem do desenho transmite a linhagem mítica de Apolo que integra os opostos e assume um

² Ela foi a única, participante, que comentou o interesse em personalizar a vestimenta dos personagens.

estado de introspecção [30]. Apolo é aquele que afasta o mal e é o purificador. Ele nos remete a assepsia como nos hospitais que trata as enfermidades. Enquanto no êxtase de Dionísio ocorre uma comunhão com a divindade, já Apolo, o deslumbre, é provocado, às vezes, pela “inspiração”, sobretudo por seus poderes catárticos e oraculares [31]. Ele possui vocações xamânicas, dotado pelo poder divinatório, como já destacado sobre as habilidades de voo do xamã. Na passagem mítica que Hermes rouba o gado de Apolo, esse chama o auxílio de um pássaro para ampliar suas visões e descobrir quem havia roubado seus bens. A imagem do voo é apurada no desenho e narrativa de **M.** Se comparar o desenho dela com os demais participantes, ela fez uma produção integrada, isto é, a jogadora e o *game* estão conectados; ambas partes reconhecidas, não é uma imagem na qual o jogador é “engolido” pelo *game*. Ela retrata os pagamentos que os antigos gregos realizavam para a serpente do deus curador.

4 CONCLUSÃO

O *game* pode ser entendido como reflexo social e, no caso do GTA V, observa que os personagens buscam ascensão, por meio de ações agressivas e destrutivas. Estaria a sociedade voraz por atitudes transgressoras e hostis? Foi investigado que as imagens arquetípicas do trickster, sombra e dionisíaco, possuem um denominador comum: vontades e desejos encobertos socialmente, por desafiar a ordem por meio de ações insanas. E infringi-las de modo a conservar esses conteúdos desconhecidos ou negados, na sombra. Outra imagem arquetípica extraída no material é a do Sol como representante da totalidade psíquica e imagem que remete aos impulsos da libido. As imagens arquetípicas se atualizam no mundo contemporâneo e despertam fascínio por onde passam, uma vez que as vontades e desejos de caráter inferior são aceitos no universo do jogo. Também foi identificado na projeção - o expelir para fora - determinados conteúdo do jogador, visto que o videogame permite desfrutar de ações que são proibitivas na sociedade. Já a introversão é expressa na interação entre jogador e *game*, nessa dinâmica se destaca a imagem da serpente – engolir e renascer – e a apolínea que integra os opostos. Talvez a influência dessas imagens arquetípicas justifique as forças psicológicas para compra do game.

Entendo que apresentei uma síntese da análise do material recolhido dos jogadores. Cada imagem arquetípica apresentada brevemente nesse texto exige um estudo doravante mais detalhado, a fim de relacionar tais imagens e conceitos da Psicologia Analítica com a devida profundidade. O estudo buscou elucidar que é possível realizar outras leituras em torno dos jogos eletrônicos, não os reduzir a um mero meio de entretenimento. Eles são uma inesgotável fonte de atualização arquetípica. A investigação psicológica necessita estar sensível as imagens que surgem na contemporaneidade e tatear nas demandas do espírito jovial da nossa época, consequentemente ao mito que vivemos.

REFERÊNCIAS

- [1] C.G. Jung. *A Natureza Psíquica*. In Vozes, 2000..
- [2] B.C. Mota; W.J.M.Magriorini. *Imagens arquetípicas e games: a jornada do trickster no Grand Theft Auto V*. In SBGames. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/148004.pdf>. [Acesso em: 14. março. 2017].
- [3] B.C. Mota; W.J.M.Magriorini. *Amplificação simbólica na análise de entrevista com um jogador do game Grand Theft Auto V*. In SBGames. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157664.pdf>. [Acesso em: 14. março. 2017].

- [4] T.Two Interactive. In *Rockstar Games*. Disponível em: <http://www.businesswire.com/news/home/20160203006463/en/> [Acesso em: 15. março.2016] 2016.
- [5] D.Kushner. *O grande fora da lei*. In *Game Over Darkside*. 18-129 p. 2014.
- [6] J. Huizinga. *Homo ludens*. In *Perspectiva*. 2012.
- [7] G. Volpado; R. Barreto. *Elabore projetos científicos competitivos: biológicas, exatas e humanas*. In *Best Writing*. 2014
- [8] C.Psicologia. *Código de Ética do Psicólogo*. In Conselho Federal de Psicologia. Disponível em: <http://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2012/07/codigo-de-etica-psicologia-1.pdf>. [Acesso em: 20. novembro. 2015] 2005.
- [9] E.J. Manini. Entrevista semi-estruturada: análise de objetos e de roteiros. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EduardoManzini/Manzini_2004_entrevista_semi-estruturada.pdf [Acesso em: 20. novembro. 2015]. 2004.
- [10] W. Trinca. *Formas de investigação clínica em psicologia: procedimento de desenhos-estórias: procedimentos de desenhos de família com estórias*. In *Vetor*,11-33 p 1997.
- [11] A.Samuels. *Dicionário Crítico de Análise Junguiana*. In: Rubedo. Disponível em: <http://www.rubedo.psc.br/dicjung/listaver.htm>. Acesso em: 17. janeiro. 2016. 2003
- [12] M.L.Franz.A interpretação dos contos de fadas. In *Achiamé*.49-57 p.1981.
- [13] C.G.Jung. *Tipos Psicológicos*. In Zahar Editores, 467 p. 1976.
- [14] R. Games. *Grand Theft Auto V*. In Playstation 3. 2013.
- [15] C.G.Jung. *Símbolos da Transformação*. In Vozes. 2012.
- [16] S.Nise. *Imagens do Inconsciente*. In *Alhambra*, 210 p.1982.
- [17] M. Eliade. *Dicionário das Religiões*. In Martin Fontes. 2003.
- [18] M.L.Franz. *A sombra e o mal nos contos de fada*.In *Paulinas*. 30 p.1900.
- [19] C.G.Jung.*Aio: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo*. In *Vozes*,6-21p. 1994.
- [20] M.L.Franz. *Mitos de criação*. In *Paulus*.14 p. 2003.
- [21] J.A.Sanford.*Mal, o lado sombrio da realidade*.In *Paulus*.68 p.1988
- [22] A.V.Castro. *Elogio da bobagem: palhaços no brasil e do mundo*. In *Família Bastos*. Disponível em: <http://www.circonteudo.com.br/stories/documentos/article/3487/ELOGIO%20DA%20BOBAGEM.pdf> [Acesso em: 20. março. 2016]. 2005.
- [23] C.G.Jung. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. In *Vozes*, 156-300 p. 2000.
- [24] D.Kalsched. *O mundo interior do trauma: defesas arquetípicas do espírito pessoal*. In *Paulus*,32-33 p. 2013.
- [25] C.G.Jung. *Energia psíquica*. In *Vozes*. 2002.
- [26] C.Levy; A.Machado. *A sabedoria dos animais: viagens xamânica e mitologias*. In *Ground*. 1999.
- [27] W.Boechat.(org). *A alma Brasileira: luzes e sombra*. J.J.Zacharias Uma breve análise psicológica de Exu. In *Vozes*, 145-169 p.2014.
- [28] C.G. Jung. *Psicologia em Transição*. In *Vozes*, 1993.
- [29] M. Eliade. *O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase*. In *Martins Fontes*, 208 p. 1998.
- [30] C.G. Jung. *Tipos Psicológicos 7ed*. In *Vozes*, 2011.
- [31] M. Eliade. *História das crenças e das ideias religiosas I*. In *Martins Fontes*. 2010.
- [32] M.M. Filho. *Festas e Tradições: populares do Brasil*. In *Brasileira de ouro*, 51-66 p.1961.
- [33] R.DaMatta. *O que faz o brasil, Brasil?* Rocco. 50-51 p. 1986.
- [34] Eurípedes. *Bacantes*. In Editora *Perspectiva*. 2003
- [35] Grimm. *Contos de Grimm*. In Ed. Da UFSC: *Paraula*. 26 p. 1998.
- [36] J.Hillman. *O livro do puer: ensaios sobre o Arquétipo do Puer Aeternus*. 2.ed. In *Paulus*, 2008.
- [37] C.G. Jung. *A vida simbólica*. In *Vozes*,1998.
- [38] W.A.Ribeiro Jr.(org). *Hinos Homéricos*. W.A.Ribeiro Jr ; S.M.S. Carvalho. Asclépio, herói-deus da cura. In Editora Unesp, 214-216 p.2014.