

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO
CURSO PSICOLOGIA

MÁRIO HENRIQUE MENDES ARAÚJO

PSIQUE E IMERSÃO: uma análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de *persona* e *sombra* na relação jogador-jogo

São Luís

2021

MÁRIO HENRIQUE MENDES ARAÚJO

PSIQUE E IMERSÃO: uma análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de *persona* e *sombra* na relação jogador-jogo

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Psicologia do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Antônio Cardoso Filho.

São Luís

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Araújo, Mario Henrique Mendes

Psique e Imersão: uma análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de persona e sombra na relação jogador-jogo. / Mario Henrique Mendes Araújo. __ São Luís, 2021.
53f.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Antônio Cardoso Filho.

Monografia (Graduação em Psicologia) - Curso de Psicologia –
Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco –
UNDB, 2021.

1. Psicologia analítica. 2. Games. 3. Imersão. 4. Persona –
Sombra. I. Título.

CDU 159.964.26

MÁRIO HENRIQUE MENDES ARAÚJO

PSIQUE E IMERSÃO: uma análise da possível influência do processo imersivo em videogames a nível de *persona* e *sombra* na relação jogador-jogo

Monografia apresentado ao Curso de Psicologia do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Psicologia.

Aprovada em 16/06/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Antônio Cardoso Filho (Orientador)

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Profa. Ma. Maria Emília Miranda Álvares

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Prof. Me. Allan Kassio Beckman Soares da Cruz

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

À minha avó Lourdes Mota (*in memoriam*) e,
à minha madrinha Mundiquinha Mota,
anjos em minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus.

À minha família que sempre me apoiou, em especial à minha esposa Liliane Leite, que sempre esteve ao meu lado, aguentando todo o meu estresse, me ouvindo, lendo cada linha deste trabalho e me ajudando a organizar as ideias, entre um abraço e um puxão de orelha, sempre me motivando a continuar escrevendo, mesmo quando eu acreditava que não conseguiria.

À nossa filha, Amália, que me deu ânimo para enfrentar esta etapa e que foi um novo sopro de vida.

Aos meus professores, que respaldaram minha trajetória acadêmica, em especial ao meu orientador Carlos Cardoso que ouviu meus devaneios e me deu direcionamento neste trabalho, sendo sempre compreensivo e atencioso.

A Antonio Fortes que me ajudou na busca por equilíbrio e paz, que é uma inspiração na área de saúde mental.

Ao meu gato, Gateau, que me deu afago e aguentou todas as minhas provocações.

“Há momentos em que a mente recebe um golpe tão violento que se esconde atrás da insanidade. Ainda que isso não pareça benéfico, é. Há ocasiões em que a realidade não é nada além do penar, e, para fugir desse penar, a mente precisa deixá-la para trás.” (Patrick Rothfuss, As Crônicas do Matador do Rei: O Nome do Vento)

RESUMO

Este estudo monográfico busca o diálogo entre a psicologia analítica e os *games* no contexto da discussão acerca da possibilidade de influência do processo de imersão em jogos a nível de *persona* e *sombra*, através de revisão narrativa de literatura do tema tratado. Propicia-se a reflexão acerca da acepção dos jogos como experiência simbólica e da atividade do jogo em sua função significativa. Para tanto, é feita uma análise acerca da imersão, um fenômeno que pode se fazer presente no *gameplay*, assim como de conceitos essenciais da teoria junguiana. Destarte, busca-se compreender como jogar videogames, como experiência simbólica, relaciona-se com instâncias tanto do consciente coletivo quanto do inconsciente coletivo. Este trabalho analisa a relação jogador-jogo e o processo imersivo em videogames, contextualizando o complexo do Eu nessa mediação entre a *persona* e a *sombra*, respectivamente em seus aspectos, complexo e arquétipo. Ressalta-se que a posição da psique não se caracteriza como passiva mediante as vivências proporcionadas pela imersão nos ambientes dos jogos.

Palavras-chave: Psicologia analítica. Games. Imersão. Persona. Sombra.

ABSTRACT

This monographic study seeks the dialogue between analytical psychology and games in the context of the discussion about the possibility of influencing the immersion process in games at the person and shadow level, through a narrative review of the literature on the topic discussed. It provides a reflection on the meaning of games as a symbolic experience and the activity of the game in its significant function. Therefore, an analysis is made about immersion, a phenomenon that can be present in the game, as well as the essentials of Jungian theory. Thus, seeking to understand how to play video games, as a symbolic experience, is related to complicating both the collective conscious and the collective unconscious. This work analyzes the player-game relationship and the immersive process in videogames, contextualizing the complex of the Self in this mediation between a person and a shadow, respectively in its aspects, complex and archetype. It is noteworthy that the position of the psyche does not stand out as passive through experiences provided by immersion in game environments.

Keywords: Analytical psychology. Games. Immersion. Persona. Shadow.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 9 |
| 2. SOBRE JOGO E JOGABILIDADE..... | 12 |
| 2.1 O ser humano e o jogo | 12 |
| 2.2 Jogabilidade e mecânica | 16 |
| 2.3 Tipos de jogadores | 20 |
| 2.4 O jogar e o processo de imersão..... | 22 |
| 3. A PSIQUE NA PSICOLOGIA JUNGUIANA | 26 |
| 3.1 Psique e energia psíquica | 26 |
| 3.2 O Eu, a Persona, a Sombra e os Arquétipos | 31 |
| 4. PSIQUE E IMERSÃO..... | 36 |
| 4.1 A experiência simbólica nos jogos | 36 |
| 4.2 Imersão e energia psíquica | 39 |
| 4.3 A persona, a sombra e o jogador | 42 |
| 4.4 Arquétipo e mecânica de jogo | 44 |
| 5. CONCLUSÃO | 49 |
| REFERÊNCIAS..... | 50 |

1. 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. Quando pude imergir no mundo o qual esse jogo apresenta, me deparei com um cenário que além de extraordinário em questões gráficas e um combate visceral, também me apresentou uma mecânica diferente, o qual o personagem pode compor um poema pequeno de três frases chamado Haiku.

Esta mecânica não tinha como objetivo tornar o personagem mais poderoso e nem é obrigatória para terminar o jogo, mas, ao meu ver, ela permitia um momento de contemplação que facilitava a conexão entre o jogador e aquele mundo, ao final nos recompensando com uma bandana com o poema que tínhamos feito. Cada Haiku se encontrava em uma região diferente, em um cenário diferente, em um momento diferente do jogo, assim, fazendo com que fosse possível parar um pouco a fixação de cumprir objetivos para contemplar a beleza do cenário.

No decorrer de minha jornada neste jogo, comecei a perceber que manifestava-se mais impactante os elementos contemplativos do que a mecânica de combate em si, quanto mais mergulhava nos detalhes daquele universo o qual o jogo me apresentava, começava um envolvimento com nuances da tradição japonesa, com os constantes dilemas morais do personagem e me envolver com uma narrativa que conseguia evocar e movimentar diversas emoções, como tristeza, raiva e serenidade.

Ao fim do jogo, me encontrava atônito, começara a vivenciar pequenos momentos de contemplação no meu cotidiano, fosse ao ouvir a chuva ou sentir ao cheiro do café da tarde. Percebendo o quanto aquele jogo foi significativo e proporcionara momentos de reflexão, comecei a questionar o quanto havia me influenciado por ele. Dessa forma, comecei a me 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 devaneios que me conduziram 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 tentar compreender 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.

Para facilitar a abordagem da temática foi realizada a divisão deste trabalho em três capítulos que abrangem de maneira didática as variáveis constituintes do problema de pesquisa. No primeiro capítulo será abordado a relação do ser humano com o jogo tentando construir um panorama histórico do jogar, relacionando a jogabilidade como mecânica, diferenciando tipos de jogadores e algumas formas pelas quais estes relacionam-se com o jogo, seja de maneira casual ou competitiva, por exemplo, e sobre a experiência de imersão em si, destacando os fenômenos de fluxo e presença como constituintes do processo imersivo.

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 será 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.

Destarte, o segundo capítulo trata de conceitos essenciais da Psicologia Analítica, como a noção de energia psíquica e do inconsciente para Jung, assim, para que seja possível no terceiro e último capítulo analisar o processo de imersão e sua possível influência na psique a nível de *persona* e *sombra*, a relação entre a mecânica de jogo e os *arquétipos*, com intuito de descobrir talvez um caminho para a *individuação*.

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 em bancos de dados como: Scielo (Scientific Electronic Library Online), Pepsic (Periódicos

Eletrônicos em Psicologia), Periódicos da CAPES, Google Acadêmico, repositórios online de universidades, etc. De acordo com a resolução nº 466/12 essa pesquisa não necessita de avaliação e aprovação do sistema CEP/CONEP.

Em suma, simplificando o propósito geral, este trabalho trata da imersão em jogos eletrônicos e sua influência no âmbito psicológico do ser humano. O processo de imersão será então estudado levando em consideração os conceitos de fluxo e presença. A relação do ser humano com o jogo/jogar será contextualizada e os parâmetros psicológicos analisados serão especificamente a *persona*, *sombra*, *complexo* e *arquétipo*, conceitos que Jung formulou e que são importantes para a compreensão da sua visão acerca do ser humano.

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 na área, popularmente conhecida como *game studies*.

2. JOGO E JOGABILIDADE

Você pode descobrir mais a respeito de uma pessoa numa hora de jogo do que num ano de conversação.

- Platão

2.1 O ser humano e o jogo

No reino animal pode ser observado 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 Huizinga (2000), 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 *significante*.

A partir desta 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 (HUIZINGA, 2000).

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 (*Idem*, 2000).

Esta posição do lúdico nas civilizações antigas até os dias de hoje pode ser por conta de que, segundo Huizinga (2000, p.51), “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.

Para tanto, a concepção do jogo apenas como uma atividade destituída de seriedade, ligada somente ao divertimento e a “falta do que fazer” deve ser superada, passando-se a ponderar sobre a sua relevância para o desenvolvimento do ser humano e não apenas vendo este último como desenvolvedor do jogo, insuscetível de influência – seja negativa ou positiva.

Outra concepção vinculada ao jogo, segundo Huizinga (2000, p.51-52), que também pode ser percebida desde as sociedades primitivas é o âmbito da competição, onde “não se estabelece apenas ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa”. Os parâmetros estabelecidos ao competir – “em” e “com” – nos remetem às regras do jogo, onde esta é mais uma de suas características, a delimitação de uma duração, ou seja, um tempo de jogo e também de um lugar, um espaço de jogo e uma forma de jogar. Assim, através da limitação da forma do jogo, pode-se inferir que ele tem um caráter de criar ordem, isto pode ser visto também mediante diversas práticas primevas (*Idem*, 2000).

A delimitação dos parâmetros do jogo tem uma repercussão que é a identificação dos jogadores com aquela forma de jogar, nota-se então a formação posterior de comunidades de jogadores. Os parâmetros do jogo também podem ser entendidos a partir da concepção de “mecânica”, e a identificação dos jogadores com estas mecânicas, talvez, estabeleça uma tipologia dos jogadores, a partir também do gênero e da modalidade dos jogos.

A formação de uma comunidade de jogadores diz respeito ao aspecto socializante no jogo, característica essa que Gallo (2007) enaltece de forma a expor que muitas vezes a sociabilidade que o jogo proporciona, através do compartilhamento de tensão, mesmo entre desconhecidos, acaba por revelar-se o aspecto essencial para o prazer no jogar, pois favorece um ambiente catártico. Assim, o autor (2007, p.19) reafirma que, “compartilhar sensações e emoções em um contexto especial, suspenso da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias cultiva seu fascínio e sua magia para muito além da duração de cada jogo”.

Para além disso, a partir da concepção do jogo como fenômeno cultural e capaz de veicular transformações, estes relacionam-se de tal modo com a cultura que a preferência e formas de jogar particulares de cada época e civilização são

capazes de ajudar a descrever e mesmo definir aspectos morais e intelectuais desses povos (GALLO, 2007).

As diferentes formas de jogar e de imaginar uma realidade que não a cotidiana pode nos apresentar de certa forma aspectos sobre àqueles que jogam, assim como sua forma de organização e particularidades. É necessário levar em consideração tal visão e o contexto histórico para que se possa, apesar das particularidades, perceber estruturas gerais que moldam essa atividade – o jogar – e trazer questões relativas às especificidades atuais como a mediação do jogo através das mídias digitais, a exemplo dos computadores e videogames.

Caillois (1990) reitera a importância de *Homo Ludens* apesar de também tecer algumas críticas, pois, esta obra com seu profundo teor antropológico, exalta e evidencia a presença e influência do jogo e sua função social, além segundo o autor (1990, p.23), “do seu papel no próprio desenvolvimento civilizacional”. Assim, também validando as características do jogo – apontadas de forma mais extensa na obra – de forma mais objetiva, sendo estas essenciais para consubstanciar a atividade, dessa forma, o jogo é: *livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado e fictício*.

Constrói-se, portanto, um local *delimitado*, circunscrito no tempo e no espaço, que é estabelecido através de uma *regulamentação*, moldando aquela atividade, onde o desfecho é *incerto*, gerando tensão no jogador, este que não é obrigado a participar, pois, caso fosse, o caráter lúdico que gera diversão e prazer se perderia, portanto, pressupõe a *liberdade*, e não menos importante, não gera bens ou riqueza material, é *improdutivo* nesse sentido. Configura-se, assim, uma realidade imaginada, *fictícia*, que se diferencia da vida ordinária, cotidiana, “normal” (HUIZINGA, 2000).

Salen e Zimmerman (2004), e também Adams (2014), 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.

Decerto, a interação indivíduo-jogo não se limita ou esgota a partir de uma única visão, no entanto, é necessário fazer este recorte, para que posteriormente interseccione-se com a perspectiva simbólica junguiana, numa tentativa de explorar essa relação na atualidade com suas complexidades, como os jogos digitais, que atualmente são um fenômeno crescente que chama atenção do meio acadêmico cada vez mais.

A popularidade dos jogos, e aqui especificaremos os jogos digitais, cresceu de tal forma que acabou por tornar-se ao redor do mundo uma indústria que movimenta bilhões de dólares. A produção de jogos digitais aliado às novas tecnologias expandem-se concomitantemente, contribuindo para o desenvolvimento de novos modelos de negócios e gerando novos produtos e serviços dentro e fora do setor, expandindo seu público e causando impacto significativo na economia e consequentemente na sociedade como um todo (FLEURY *et al.*, 2014).

Dessa forma, esse cenário crescente da Indústria de Jogos Digitais (IJD) e todo seu impacto mercadológico é apenas uma das facetas recentes do fenômeno jogo. Pois, como afirma Huizinga (2000), este antropologicamente em seu caráter lúdico, desde tempos imemoriais, já se constituía em teor significativo, vinculando-se a diversas nuances da sociedade.

Salen e Zimmerman (2004) definem jogos digitais como sistemas que são mediados por um computador, pontuando que estes não se limitam ao *hardware* e *software*, mas são compostos por eles. Como sistemas eles possuem quatro elementos, objetos, atributos, relacionamentos e um ambiente, os autores ainda ressaltam que esses elementos são moldados a partir da forma como o jogo se dá, com sua formalidade de regras, com sua experiência de jogo proposta ou com seu contexto que incorpora cultura.

Com a revolução trazida pelo progresso tecnológico constante, acarretou num aumento da complexidade deste fenômeno, o que podemos relacionar diretamente com o desenvolvimento civilizacional pontuado anteriormente. Assim, surgiram novas formas de se relacionar com o jogo, como o surgimento dos *e-sports*

e a possibilidade de se jogar como forma de trabalho, a criação de um produto/conteúdo a partir das *gameplays* nas diversas plataformas de *streaming* etc.

O desenvolvimento de jogos possibilitou a criação de novos gêneros de jogo e formas de se jogar. Conseqüentemente, esse aumento de diversidade começou a convidar pessoas dos mais diferentes perfis para o mundo dos jogos. Essas experiências que os jogos proporcionam, a partir das mais diversas *mecânicas* possibilitando *gameplays* que conseguem reunir jogadores do mundo todo em grandes torneios e campeonatos, movimentam e influenciam uma comunidade que só cresce com o passar do tempo.

2.2 Jogabilidade e mecânica

Quando se fala em mecânica, geralmente, se pensa ou no ramo de estudo da física ou ao profissional que trabalha com máquinas, como automóveis. Então, questiona-se, onde que a noção de jogabilidade se relaciona com mecânica? No tópico anterior foi abordado certas características do jogo, sendo uma delas a regulamentação, pois, o jogo incita uma certa ordem, uma forma de jogar. Para construir uma forma de jogo é necessário criar regras que regem aquela atividade, ou seja, o que se pode ou não fazer, que se liga diretamente ao objetivo do jogo.

O entendimento que o jogo é uma atividade situada num círculo mágico envolve a noção da função significativa desta atividade, onde serão atribuídos significados às ações, o que remete a uma relação simbólica. Assim, cria-se uma diferença entre as ações feitas durante e no ambiente do jogo, da mesma ação em uma outra situação da vida cotidiana. Atribuir sentido à ação de chutar a bola na rede e estabelecer que isso acarreta em um gol é uma forma de regulamentar uma atividade e atribuir sentido, assim, se institui uma forma de jogar. Esta jogabilidade, ou melhor, o *gameplay* determina como os jogadores envolvem-se com o jogo (ADAMS, 2014).

A comunidade *gamer* utiliza o termo *gameplay* que, de acordo com Adams (2014, p.8), “consiste nos desafios e ações que o jogo oferece ao jogador”, pois, a forma de se jogar e as ações regulamentadas envolvem-se diretamente com a questão da interatividade, dos desafios que o jogo impõe e às regras. Cabe ressaltar que a discussão do conceito de *gameplay* tem particularidades entre autores e uma diferença para o termo jogabilidade. Mas onde se insere o termo

mecânica? A forma de se jogar está ligada diretamente às regras do jogo, se pensarmos em mecânica como a dinâmica que o jogo possui de acordo com suas delimitações e regras, aproxima-se o termo com a noção de jogabilidade.

Porém, Vannucchi e Prado (2010) discutem o conceito de *gameplay* e chegam a conclusão que há diferenças com o conceito de jogabilidade. Os autores analisam diversas definições de *gameplay* e destacam dois pontos de convergência, a *interação com o jogo* e a *experiência proporcionada ao jogador*.

Comparando-se às definições de *gameplay* e jogabilidade, notamos como semelhante a menção à forma como o jogador interage com a mecânica do jogo. No entanto, a definição de jogabilidade não leva em consideração o envolvimento (e a diversão) do jogador. Assim, não podemos considerar os termos equivalentes, visto a importância que o envolvimento do jogador tem nas diversas definições de *gameplay* encontradas (VANNUCHI E PRADO, 2010, p.137).

Portanto, mesmo que *gameplay* seja traduzido como jogabilidade, há uma clara diferença entre os termos. Neste trabalho é mais apropriado a utilização do termo *gameplay*, visto que leva em consideração a interação e o envolvimento do jogador, assim como o fator de divertimento gerado a partir das opções que o jogo proporciona com suas mecânicas de funcionamento. Superada a utilização dos termos, retomando a mecânica, questiona-se: não seria o mesmo dizer que as mecânicas são as regras do jogo?

Quando falamos de videogames, os jogos eletrônicos, as regras de funcionamento situam-se no código de programação do jogo, portanto não estão evidenciadas e se encontram escondidas do jogador. Destarte, ele não tem acesso direto como um jogo que possui uma instrução impressa de como jogar. As “regras” estão no *software* e somente jogando que se tem contato com as mecânicas de funcionamento. É no decorrer do jogo que o jogador aprende, a partir de sua interação, do seu envolvimento, na sua *gameplay* que ele entende as mecânicas que o jogo possui (ADAMS E DORMANS, 2012).

Na maioria dos videogames, o computador define os limites do círculo mágico porque as ações do jogador só são significativas no jogo se a máquina puder detectá-las com seus dispositivos de entrada. O computador também determina quando o jogador atinge a meta. Ele julga vitória e derrota se esses conceitos forem programados no jogo. Isso significa que os jogadores não precisam mais pensar no jogo como um jogo. Um jogador pensando em uma

ação pode simplesmente experimentá-la, sem ter que ler as regras para ver onde o jogo permite. Isso permite que os jogadores fiquem muito mais imersos no jogo, para vê-lo não como um ambiente artificial temporário com regras arbitrárias, mas como um universo alternativo do qual o jogador faz parte¹ (ADAMS, 2014, p.15).

O fato de o jogo passar a ser mediado pela máquina, seja um *console*, um celular, ou um computador, e o código conter as “regras”, ou seja, as *mecânicas*, possibilita com que o jogador se concentre mais na sua experiência com o jogo – no *gameplay* – do que com os limites e regras. Dessa forma, os *inputs* que o conectam com aquele jogo fazem-no sentir parte integrante daquele universo alternativo.

Em *Rules of Play* (2004), Salen e Zimmerman reiteram que o código do jogo afeta direta ou indiretamente a experiência do jogador, mas o código em si não se iguala as regras do jogo. Por exemplo, a parte do código que é responsável pelo áudio e vídeo não necessariamente inferem em regras, apesar de influenciarem a estrutura do jogo e indiretamente as mecânicas de funcionamento. Os autores falam em 3 níveis de regras do jogo, as regras operacionais, as constitutivas e as implícitas. As operacionais correspondem as diretrizes do jogo, que operacionalizam o jogar; as constitutivas são subjacentes a estrutura formal, estas são lógicas e matemáticas; as implícitas são as que não estão escritas, são regras de conduta convencionadas.

Nos jogos digitais as regras constitutivas são as que estão no funcionamento interno, na lógica do jogo, são responsáveis por eventos internos, pelo processamento das escolhas. O nível operacional das regras em jogos digitais corresponde a operacionalização da interatividade do jogo, o que remete aos *inputs* que nos conectam ao jogo, como o *gamepad*². No que concerne as regras implícitas, estas são convenções, são por exemplo, formas de jogar ou regras de convivência e conduta instituídas pela comunidade (SALEN E ZIMMERMAN, 2004).

As regras presentes no código, buscam limitar uma forma de jogar, um círculo mágico. Porém, este círculo mágico não se limita às mecânicas do jogo

¹ In most vídeo games, the computer sets the boundary of the magic circle because player actions are meaningful in the game only if the machine can detect them with its input devices. The computer also determines when the player reaches the goal. It adjudicates victory and defeat if those concepts are programmed into the game. This means players no longer have to think about game as a *game*. A player contemplating na action can simply try it, without having to read the rules to see wherher the game permits it. This lets the players become much more deeply immersed in the game, to see it not as a temporary artificial enviroment with arbitrary rules, but as na alternate universe of which the player is a part.

² Controle de jogo, geralmente manuseado com as mãos, possuidor de botões que acarretam em interações específicas determinadas pelos jogos.

estabelecidas pelo *hardware* e *software*, como visto nas regras implícitas, que trazem o fator externo, social, da interpretação da comunidade. Não é a máquina ou o código que definem esse espaço, pois, uma mesma regra pode ser interpretada de formas diferentes, o que permite a criação de inúmeras narrativas em cima de um mesmo jogo. Portanto, a dinâmica da relação jogador-jogo que compõem essa delimitação, configurando-se no paradoxo antes comentado, de um espaço finito com infinitas possibilidades.

Essa visão revela uma complexidade na estruturação dos *games*. Percebe-se uma tendência atual à exploração das mecânicas, o que permitem uma maior liberdade de criação, propiciada também pelo avanço das tecnologias. Existem diversos tipos de mecânicas, que indicam diferentes possibilidades na relação jogador-jogo, por conseguinte, esta riqueza de meios a se explorar e liberdade criativa, mesclam-se para formar diferentes gêneros de jogos. Isto também acarreta diretamente na preferência dos jogadores por certas mecânicas, pois acarreta numa riqueza de interpretação que se expande com as comunidades de jogos (ADAMS E DORMANS, 2012).

Alguns exemplos são: o correr e pular presentes em jogos como Super Mario Bros (1985) e Crash Bandicoot (1996); a mecânica de quebra-cabeças presente no Tetris (1984) e no Candy Crush Saga (2012); os golpes e combos presentes em franquias de jogos de luta como The King of Fighters (1994) e Mortal Kombat (1992) etc. A diversidade de mecânicas existentes cresce conforme o avanço dos *hardwares* e *softwares*, não somente, mas um outro aspecto essencial é a capacidade criativa dos designers e desenvolvedores de jogos, buscando criar mecânicas que propiciem o prazer de se jogar um bom jogo e uma abertura de interpretação por parte dos jogadores.

O jogo busca proporcionar ao jogador uma experiência significativa, a interatividade é um conceito muito presente na relação jogador-jogo. As mecânicas dos jogos permitem, através de um sistema de ações e reações, com que essa interatividade aconteça, e ela se dá em níveis diversos. Seja dentro do ambiente do jogo, explorando o social entre os jogadores e até mesmo em um nível cultural que está além do espaço do jogo, através por exemplo da relação na comunidade *gamer* (SALEN E ZIMMERMAN, 2004).

A interatividade é mediada pela mecânica, que envolve dois agentes: o jogador e o jogo. Assim, através dessa “linguagem”, a conversa entre os dois flui,

onde o objetivo do jogo é causar uma experiência significativa ao jogador. Porém, esta mecânica, como a linguagem, é um código que possui limites, ela limita as possibilidades dessa relação, mas apesar das limitações ela não controla o jogador, antes conduzindo este a um espaço representativo. O jogador cria representações acerca daquela interação, negociando com a mecânica e explorando-a até que se torne um espaço limitado com infinitas possibilidades, criando várias formas de se jogar o mesmo jogo (*Idem*, 2004).

2.3 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.

Sato e Cardoso (2008) propõem uma classificação que se dê a partir da mecânica do jogo, pois, como observado anteriormente, a mecânica é a linguagem do jogo, responsável pela interatividade. Portanto, seria uma classificação plausível que condiz com a estrutura do jogo em si, que é uma forma de arte independente do cinema e da literatura, apesar de se relacionar de forma bem expressiva com estas.

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. Salen e Zimmerman (2004) 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*.

O jogador *padrão* seria honesto e joga o jogo como ele foi feito para ser jogado, seguindo as regras à risca; o jogador *dedicado* é parecido com o padrão, porém este estuda o jogo para aperfeiçoar sua forma de jogar e acaba por encontrar novas formas de explorar o jogo, criando estratégias fora do comum para alcançar o objetivo; o jogador *antidesportivo* segue as regras do jogo, porém, ele acaba por ferir o aspecto lúdico do jogo, por exemplo, focando-se excessivamente em ganhar; o jogador *trapaceiro* é aquele que para vencer viola as regras do jogo, ou seja, trapaceia; o jogador *estraga-prazeres*, diferente dos outros, praticamente nem pode

ser chamado de jogador, pois sua intenção geralmente arruína a experiência dos outros jogadores, pois não leva em consideração o círculo mágico e não se importa em vencer ou seguir regras (SALEN E ZIMMERMAN, 2004).

Os tipos de jogadores estão intrinsicamente relacionados ao *gameplay*, envolvendo fatores como motivação e personalidade. É interessante frisar a contribuição da classificação de jogadores feita por Richard Bartle (2003), onde inicialmente possui 4 categorias que são: *conquistadores*, *exploradores*, *socializadores* e *assassinos*.³ 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 (BARTLE, 2003).

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 Bartle (2003) reconhece isto, assim como determinados jogos podem favorecer a ocorrência de tipos específicos.

Todavia, existem várias formas de se classificar os jogadores, Odierna (2018) em sua dissertação buscou interseccionar algumas dessas classificações e reitera a importância da diversidade de taxonomias para um melhor desenvolvimento de jogos, pois possibilita aos desenvolvedores encontrar padrões de *gameplay* que possam agradar mais jogadores. Os tipos de jogadores estão intrinsicamente relacionados ao *gameplay*, envolvendo fatores como motivação e personalidade.

Klock *et al.* (2016) então realizaram um mapeamento sistemático da literatura sobre essas formas de classificação, chegando a seguinte conclusão:

Considerando todos os trabalhos, foi possível visualizar que a maioria dos jogadores foi agrupada conforme aspectos comportamentais e motivacionais, dentre os quais se destacaram a autonomia, o desafio, o relacionamento e a sensação de poder que o

³ Os tipos de jogadores originalmente por Bartle (2003) são em inglês: *achievers*, *explorers*, *socializers* e *killers*.

jogo lhes proporciona. A partir desses aspectos, é possível ter uma visão mais ampla da caracterização dos tipos de jogadores, apesar de não ser possível unificar as tipologias pois os aspectos analisados são distintos (KLOCK *et al.* 2016, p.834).

A unificação de tipologias é inviável mediante às inúmeras variedades taxonômicas utilizadas por diversos autores. É possível constatar, não obstante, que a relação dos jogadores com os jogos se dá de forma variada, sendo visível a influência que os jogos têm sobre os jogadores e vice-versa. O *gameplay* é um conceito central para se analisar a relação jogador-jogo, também, para poder se discutir acerca das influências a nível psicológico decorrentes do processo de imersão.

2.4 O jogar e o processo de imersão

No começo deste capítulo foi explorado a dimensão lúdica e a função significativa do jogo. 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. Salen e Zimmerman (2004) 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 Calleja (2011), 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 (CALLEJA, 2011).

Murray (1997) discorre sobre a capacidade de uma narrativa emocionante “criar um mundo mais real” do que a realidade. O nosso cérebro é capaz de entrar em sintonia com as histórias com tamanha intensidade que é capaz de se esquecer do mundo a sua volta. Segundo a autora (1997, p.99), “a mídia digital nos leva a um lugar onde nós podemos representar nossas fantasias”⁴. Ainda prossegue conceituando a imersão.

Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos em uma experiência psicologicamente imersiva o mesmo sentimento que buscamos em um mergulho no mar ou na piscina: a sensação de estarmos cercados por uma realidade completamente diferente, tão diferente quanto a água do ar, que toma conta de toda a nossa atenção, todo nosso aparato perceptivo⁵ (MURRAY, 1997, p.99).

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. Murray (1997, p.107) reitera, “nós não suspendemos a descrença tanto quanto criamos ativamente a crença”⁶. Ativamente, nós contribuímos para a manutenção da imersão através de nossa capacidade criativa com intuito de manter a “realidade” daquela experiência.

⁴ [...] digital media take us to a place where we can act out our fantasies.

⁵ *Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from the air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.

⁶ We do not suspend disbelief so much as we actively *create belief*.

Em um mundo narrativo complexo, podemos reforçar nossa crença escrevendo análises acadêmicas ou artigos de fanzine que analisam as suposições subjacentes do mundo, quer digam respeito à história irlandesa ou replicadores de matéria. Escritores enciclopédicos como James Joyce, Faulkner, Tolkien ou Gene Roddenberry evocam esse tipo de resposta pelos detalhes enciclopédicos e complexidade com que apresentam suas criações ficcionais. Essas histórias envolventes convidam à nossa participação, oferecendo-nos muitas coisas para acompanhar e recompensando nossa atenção com a consistência da imaginação⁷ (MURRAY, 1997, p.108).

A imaginação é requisitada como forma ativa do sujeito se manter numa experiência de imersão. Para além desta capacidade individual, também reside uma base social, onde por exemplo, a comunidade gamer apropria-se daquela realidade fictícia e expande aquele universo a partir da criação de *fanfics*⁸. Esta concepção expande a noção do círculo mágico, onde este também é regido pelo viés da comunidade e não somente do jogo. Os jogadores agregam-se em comunidades as quais complementam tanto a *gameplay* quanto ajudam a consolidar um contexto que possibilite diversas formas de interação com um videogame.

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 (MURRAY, 1997).

Para Weibel e Wissmath (2011) e Weibel *et al.* (2011), a *presença* em suas perspectivas contrastantes caracteriza-se pela sensação de estar absorvido por ambientes virtuais a partir de interfaces tecnológicas. Já o *fluxo*, outro conceito importante para compreensão do processo imersivo, corresponde a um estado mental de operação descrito como um intenso envolvimento causado pela clareza de

⁷ In a complex narrative world we can reinforce our belief by writing scholarly analyses or fanzine articles that analyze the underlying assumptions of the world, whether they concern Irish history or matter replicators. Encyclopedic writers like James Joyce, Faulkner, Tolkien, or Gene Roddenberry evoke this kind of response by the encyclopedic detail and intricacy with which they present their fictional creations. Such immersive stories invite our participation by offering us many things to keep track of and by rewarding our attention with a consistency of imagination.

⁸ Abreviação de “fan fictions”, que são ficções/histórias criadas por fãs sobre algum livro, jogo, filme, porém com alterações de enredo para criar sua própria história.

objetivos e altos níveis de concentração e foco, falta de autoconsciência e distorção do senso de tempo.

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. Huizinga (2000) 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*.

Salen e Zimmerman (2004) 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, Csikszentmihalyi (1990) 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 Csikszentmihalyi (1990, p.4), 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.

Csikszentmihalyi (1990) 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*⁹ que procura produzir uma experiência agradável ao jogador, ou seja, os jogos buscam alcançar um *fluxo*.

⁹ Contexto, ajustamento, cenário.

3. A PSIQUE NA PSICOLOGIA JUNGUIANA

Qualquer que seja a natureza da psique, ela é dotada de extraordinária capacidade de *variação e transformação*.

- Carl G. Jung

3.1 Psique e energia psíquica

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 comentado anteriormente, será utilizada a visão junguiana, todavia, mediante à extensão e complexidade da *psique* junguiana, ou como Jung fala, da *alma* humana, será 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 (JACOBI, 2016; JUNG, 2008; KAST, 2017).

A aquisição e desenvolvimento da consciência no ser humano, por sua vez, se deu de forma lenta e laboriosa. Tende-se a afirmar que esta aquisição determinou um estado de “civilizado” ao homem – sendo este consciente de si e do mundo – o que se deu também pelo desenvolvimento da linguagem e está associado à criação da escrita. Todavia, a *psique* não pode ser reduzida somente à consciência, pois, como afirma Jung (2013b, p.117):

Se o sistema psíquico – que certos pontos de vista modernos pretendem também possuir – identifica-se e coincide com a consciência, então, em princípio, estamos em condições de conhecer tudo o que é capaz de ser conhecido, isto é, tudo aquilo que se situa dentro dos limites da teoria do conhecimento. [...] Se, porém, comprova-se que a psique não coincide com a consciência, mas – o que é muito mais – funciona inconscientemente à semelhança ou *diversamente* da parte capaz de se tornar consciente, então nossa inquietação deveria crescer, pois, neste caso, não se trata de limites gerais da teoria do conhecimento, mas de um mero *limiar da consciência* que nos separa dos conteúdos inconscientes da psique.

A apreensão da realidade através da consciência deixa passar diversas informações, as quais nem sempre são lembradas ou totalmente notadas. É de praxe o esquecimento de fatores relevantes ou não da vida no cotidiano, o que é ilustrado com a clássica situação de voltar ao local onde estávamos quando tivemos uma ideia em uma tentativa de retomá-la após perdê-la subitamente, sendo também notório por vezes estes pensamentos emergirem à consciência quando a nossa realidade, aparentemente, em nada os demandou.

Aparentemente, pois, estas informações “escapam” para o inconsciente e muitas vezes, sem notarmos, acabam influenciando o nosso comportamento, ou ressurgem, de forma imprevisível, em nossa consciência. O inconsciente detém imagens e impressões, conteúdos psíquicos subliminais que se ocultam do campo de nossa consciência, além de conteúdos reprimidos, e a nível de inconsciente coletivo também se encontram os arquétipos (JUNG, 2008).

A assimilação de sensações e estímulos diversos se dá a partir da transposição de elementos da esfera material da realidade para a da psique. Jung denomina esta transposição, portanto, de *psiquificação*. Ressalta, ainda, que esta aquisição da realidade através dos sentidos, por conta da própria limitação destes, também limita a percepção do mundo ao seu redor. O ser humano, assim, nunca percebe ou entende algo plenamente e por completo, sendo que sua percepção da realidade se compõe de uma parte entendível e uma parte oculta, a qual se processa de forma simbólica através da interação de processos conscientes e inconscientes (JUNG, 2008; JUNG, 2014).

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 Jung (2015, p.24), “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 (JUNG, 2014; JUNG 2015).

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 (JUNG, 2013d).

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 (JUNG, 2008; JUNG, 2013d).

Enquanto o pensamento dirigido ou linguístico é uma aquisição recente da humanidade, o pensamento fantasioso ou subjetivo é presente desde seus primórdios. Por isso mesmo, a obra de Jung não escapa ao forte teor antropológico, quando aborda o estudo da psique e seu processo evolutivo, como ilustrado no seguinte trecho, ao tratar do pensamento fantasioso.

A ingênua Antiguidade via no Sol o grande pai do céu e do universo e na Lua a mãe fecunda. E cada coisa tinha seu demônio, isto é, era animada e igual ao homem ou a seu irmão, o animal. Tudo era representado de modo antropomorfo ou teriomorfo, como homem ou como animal. Até o disco solar recebia asas ou pés para ilustrar o seu movimento. Originou-se uma imagem do universo longe da realidade, mas inteiramente ligadas às fantasias subjetivas. Não será preciso provar que a criança pensa de modo semelhante. Ela anima suas bonecas e brinquedos e, em crianças dotadas de imaginação, vemos facilmente que vivem num mundo mágico (JUNG, 2013d, p.41).

Importa destacar que a transição de um pensamento fantasioso e mitológico para um lógico e científico não se dá de maneira absoluta. O primeiro não

se sobrepõe ao segundo, antes, esta aquisição de direcionalidade demonstra a capacidade, segundo o Jung (2013d, p.37), da “*mobilidade e capacidade de deslocamento de energia psíquica*”, o que, segundo o mesmo, é o segredo do desenvolvimento cultural do ser humano. O seguinte parágrafo de sua obra, Símbolos da transformação, ilustra essa dinâmica.

Vimos que o pensamento arcaico é uma característica da criança e dos povos primitivos. Mas sabemos também que este mesmo pensamento ocupa um amplo lugar no homem contemporâneo, e sobrevém assim que o pensamento dirigido cessa. Um enfraquecimento do interesse, um leve cansaço, é suficiente para anular a adaptação psicológica exata ao mundo real, que se manifesta pelo pensamento dirigido, e substituí-la por fantasias. Afastamo-nos do tema e seguimos o curso de nossos próprios pensamentos; se a desatenção aumenta, perdemos pouco a pouco a consciência do presente e a fantasia domina (JUNG, 2013d, p.46).

A trama entre o pensamento linguístico e o fantasioso é fundamental para a assimilação psíquica, pois, dentre outros aspectos, é devido à fadiga mental causada pelo pensamento lógico que se busca formas outras de expressão da realidade, o que pode ser observado nas manifestações artísticas e religiosas, que possibilitam uma outra interpretação do mundo pelo homem, visando a busca de um equilíbrio energético.

Essa dinâmica nos revela a variação de intensidade e dispêndio de energia para o funcionamento de nossa psique. O fluxo energético nos remonta à mobilidade e a capacidade de deslocamento da energia exposta anteriormente. Isto possibilita que haja a diferenciação cultural dos povos, que é evidente nas peculiaridades inerentes, por exemplo, da cultural oriental em face da cultural ocidental, o que não seria possível se houvesse a primazia do pensamento dirigido.

A perspectiva energética que Jung adota também obedece a princípios físicos da energia, como o princípio da equivalência, da constância, da entropia e da transformação. Assim, o movimento energético causado por um evento significativo na vida do sujeito tende a mobilizar afetos, sendo possível sua manifestação de variadas formas. A energia despendida tende a fluir, seja de forma consciente ou inconsciente (JUNG, 2013a).

A experiência psicológica fornece provas da exatidão da seguinte proposição: os mais graves conflitos, quando superados, deixam

uma segurança e tranquilidade difícil de perturbar ou então uma ruptura, quase impossível de curar, e vice-versa: são justamente as maiores oposições e sua conflagração que vão produzir resultados valiosos e estáveis. Como só os sistemas relativamente fechados são acessíveis à nossa experiência, não estamos em condições de observar em lugar algum uma entropia psicológica absoluta. Mas quanto mais forte for o fechamento do sistema psicológico, tanto mais pronunciado chegará a ser o fenômeno da entropia. Vemo-la especialmente no caso das perturbações mentais que se caracterizam por um isolamento acentuado do mundo ambiente. Devemos com certeza considerar o chamado “embrutecimento afetivo” da demência precoce, ou esquizofrenia, como fenômeno de entropia. Da mesma forma devem ser entendidos todos os chamados fenômenos degenerativos que se desenvolvem em atitudes psicológicas que se fecham por muito tempo à conexão com o mundo (JUNG, 2013a, p.37).

Em casos de transtornos psicóticos é visível uma exacerbação do pensamento fantasioso no indivíduo, pois a energia, que não direcionada e despendida ao mundo externo, não some – a partir do princípio da equivalência – mas movimenta-se, ocupando um outro lugar, no inconsciente, que fará emergir novamente à consciência uma carga energética na forma de sintomas do transtorno em questão, ressurgindo, portanto, com uma riqueza simbólica inerente ao inconsciente.

O ser humano possui um potencial/excedente de energia no inconsciente, o processo de formação simbólica é um meio para o inconsciente escoar este excedente energético em forma, por exemplo, de fantasias, sonhos, etc. Para tanto, se conteúdos conscientes se tornam subliminares por conta da perda de energia, da mesma forma, processos inconscientes possuem um potencial de energia que podem os levar a um estado de consciência, o que pode ocorrer através de uma representação outra capaz de ser “digerível” pelo indivíduo (JUNG 2013a, JUNG, 2013b).

O valor que se atribui a uma ideia ou sentimento faz com que exerça uma força capaz de influenciar o comportamento do indivíduo. O valor de energia investida num elemento psicológico pode ser determinado relativamente a outros. A psique é um sistema dinâmico que constantemente avalia e atribui quantidades de energia às atividades psicológicas, que variam a cada momento uma vez que o sistema de valores, que é subjetivo, avalia quantidades energéticas (PERRONE, 2008, p.80).

Os sistemas de valores referidos pela autora, nos remete 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.

3.2 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.

Pode-se dizer resumidamente a respeito do complexo: define-se um complexo (de *complexus* = inclusão, cerco, abarcamento) como conteúdos do inconsciente que são unidos pela mesma emoção e por um cerne de significado comum (arquétipo) e podem, em certa medida, representar uns aos outros. Todo evento afetivamente carregado torna-se um complexo. Não são apenas os grandes acontecimentos traumáticos que produzem complexos, mas também aqueles pequenos eventos sempre recorrentes que nos ferem (KAST, 2017, p. 48-49).

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 Kast (2017, p. 76-77), “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 (KAST, 2017; JACOBI, 2016).

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 (JACOBI, 2016).

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 (*Idem*, 2016).

A incapacidade de distinguir entre os conteúdos pertencentes à consciência e aqueles provenientes do complexo inconsciente, que “enublam” a consciência [...] constitui grande perigo; ela impede a correta adaptação do indivíduo à sua realidade interior e exterior, interdita sua capacidade de formar juízos claros e, especialmente, qualquer contato humano satisfatório (*Idem*, 2016, p.27).

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 o autor (2015, p.47), “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 (JUNG, 2015).

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 (JUNG, 2013b).

O ideal de eu é um acordo entre, de um lado, o projeto de vida geralmente inconsciente, que está em harmonia com nosso si-mesmo e nossa vitalidade, e, de outro, as fantasias de nossos pais, irmãos, entorno etc. sobre nossa personalidade e o desenvolvimento dela. O ideal de eu está em constante transformação ao longo da vida, assim como mudam as fantasias dos outros a nosso respeito. O melhor que pode ocorrer é que o complexo do eu se transforme com a incessante confrontação entre o ideal de eu e sombras (KAST, 2017, p.78-79).

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 (JUNG, 2008; JUNG, 2013b; KAST, 2017).

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* (JUNG, 2014).

Enquanto no inconsciente pessoal encontram-se os complexos, no inconsciente coletivo estão os arquétipos. Jacobi (2016, p.59) esclarece a questão das “imagens primordiais”, do caráter hereditário dos arquétipos.

[...] elas são “herdadas apenas no sentido de que a estrutura da psique, tal como é, presentifica uma herança universalmente humana e traz em si a capacidade de se expressar em certas formas específicas. [...] Por conseguinte, deve ser enfatizado que os arquétipos não são ideias herdadas, mas *possibilidades de representação* herdadas.

A obra de Jung carrega um teor antropológico acentuado. Expressamos 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 (JACOBI, 2016; JUNG, 2015).

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 (KAST, 2017).

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 como dito no começo deste capítulo 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 dinamicidade do aparelho psíquico, que possui diversas instâncias, mas configura-se, sobretudo, de uma interrelação consciente-inconsciente. A psique, como dito anteriormente, 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. Ademais, reitero que este capítulo é 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.

4. PSIQUE E IMERSÃO

*Se tudo isso está na minha cabeça, por que é tão hostil? Essas **coisas** estão atrás de mim. Sou uma invasora em meu próprio mundo.*

- Madeline

4.1 A experiência simbólica nos jogos

Pereira *et al.* (2012) concluíram em seu estudo a possibilidade de aceitação 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.

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 Kast (2013, p.19) 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 angústia 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. Dessarte, Kast (2013, p.29) afirma que:

Um símbolo com que no envolvemos ativamente pode despertar uma paleta de experiências psíquicas, desde lembranças até expectativas, mas apenas se entrarmos em contato com ele emocionalmente. Se não for esse o caso, poderemos recorrer à mitologia inteira, apresentar todos os mitos da “criança divina” e o efeito será insignificante. [...] toda a eficácia contida no símbolo e a energia presa nele serão liberadas apenas se formos capazes de ter um envolvimento emocional com ele.

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. Para ilustrar como este processo ocorre, toma-se o exemplo utilizado por Jung (2013c, p.51):

Uma situação de ameaça e perigo põe à parte o jogo calmo e das ideias substituindo-o por um complexo de outras ideias com tonalidade afetiva mais forte. O novo complexo desloca tudo mais para um segundo plano, e aparece, momentaneamente, como o *mais evidente*, porque inibe completamente qualquer outra ideia; das ideias diretamente egocêntricas, apenas permite *substituir aquelas que dizem respeito à sua situação*, podendo inclusive, sobre determinadas condições, recalcar as ideias contrárias mais fortes até um estado de completa (mas temporária) inconsciência.

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 Jung (2013c, p.53) de que, “uma criança que foi mordida por um cachorro grita com medo e pânico cada vez que vê um cachorro mesmo de longe” (JUNG, 2013c).

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 (JUNG, 2013c).

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.

4.2 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, como mencionado anteriormente. 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, como exposto no Capítulo 1 do presente estudo no tópico referente aos tipos de jogadores.

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*¹⁰, 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.

Os videogames em sua capacidade de representação no campo do simbólico são capazes de mobilizar afetos, seja através da identificação com certos personagens, pela simples interação com aquela realidade, pela competitividade demandada ou pela relação de reconhecimento numa comunidade de jogos. Ao absorver o jogador, os jogos acarretam no movimento energético de afetos que podem estar a nível inconsciente, como a identificação com um evento no jogo que incite tristeza, saudade, raiva ou felicidade.

Calleja (2011) 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-

¹⁰ 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).

requisito para o envolvimento. Dessa forma, distingue entre as fases de macro envolvimento e micro envolvimento.

Macro envolvimento corresponde, segundo o autor (2011, p.39), 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”¹¹. 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 (CALLEJA, 2011).

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 o Calleja (2011, p.37) 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”¹². Estas seis dimensões são: o envolvimento cinestésico, o envolvimento espacial, o envolvimento compartilhado, o envolvimento narrativo, o envolvimento afetivo e o envolvimento lúdico (CALLEJA, 2011).

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

¹¹ [...] factors that shape the player’s opinion and disposition toward the game that derive from thoughts, plans, feelings, and expectations both prior to and following the game experience.

¹² Dimensions are experienced uncounsciously during the interpretative and communicative process and therefore play an important role in noticing and directing attention toward aspects of a given reality.

interação dos jogadores com agentes no ambiente do jogo, sejam outros jogadores ou *npcs*¹³. 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 (CALLEJA, 2011).

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.

4.3 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

¹³ Do inglês *non player character*, que é relativo a agentes em jogos que são controlados e programados no próprio jogo, não são jogadores humanos.

personagens que, em sua concepção, seriam o ideal. O jogo *The Sims* (2000), 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 Murray (1997) afirma, ser absorvido por essa realidade e fazer-se acreditar.

Ao criar um avatar customizado em *The Sims* (2000), 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 adequa 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, como visto no capítulo 2, 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.

4.4 Arquétipo e mecânica de jogo

A individuação para Jung (2014, p.274) é, um “processo que gera um ‘*individuum*’ 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, abordado no tópico anterior, 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*.

Começo este capítulo com uma fala de Madeline, que é a protagonista/heroína, do jogo Celeste (2018), que possui uma riqueza de material simbólico a ser analisado. Esta fala reitera a luta a qual Madeline 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 conseqüentemente 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 desenvolvido no capítulo anterior, 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 Jung (2013c, p.53) “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 (2020), 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 (1997). Migliorini (2015) faz uma análise da presença do arquétipo do *trickster* em GTA¹⁴, segundo o mesmo (2015, p.1148), “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 (2012) ou o Tom Clancy's Rainbow Six Siege (2015) que são jogos de tiro em primeira pessoa com um viés tático e competitivo. Estes jogos ressaltam o que já foi falado anteriormente 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*¹⁵, 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.

¹⁴ Grand Theft Auto.

¹⁵ Do inglês: raiva. Em jogos, a palavra *rage* tornou-se uma gíria que corresponde a irritação de jogadores que geralmente acarretam em atitudes agressivas como xingamentos.

5. 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

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. Pearson Education, 2014.
- ADAMS, Ernest; DORMANS, Joris. **Game Mechanics: advanced game design**. Berkeley: New Riders, 2012.
- BARTLE, Richard. **Designing Virtual Worlds**. New Riders: Estados Unidos da América, 2003.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.
- CALLEJA, Gordon. **In-Game: from immersion to incorporation**. The MIT Press, 2011.
- CANDY CRUSH SAGA. King Games Inc. King. 15 de nov. de 2012.
- CELESTE. Matt Makes Games. Matt Makes Games. 25 de jan. de 2018.
- COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE. Valve Corporation. Steam. 21 de ago. de 2012.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper and Row, 1990.
- FLEURY *et al.* (Coord.). **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. [S.l:s.n], 2014. Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf>. Acesso em: 23 nov 2020.
- GHOST OF TSUSHIMA. Sucker Punch Productions. Sony Interactive Entertainment. 17 de jul. de 2020.
- GRAND THEFT AUTO. DMA Design. BMG Interactive. 28 de nov. de 1997.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. Ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A., 2000.
- JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C. G. Jung**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- JUNG, Carl G. **A energia psíquica**. 14. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013a.
- JUNG, Carl G. **A natureza da psique**. 14. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013b.
- JUNG, Carl G. **Psicogênese das doenças mentais**. 14. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013c.
- JUNG, Carl G. **Simbolos da transformação**. 14. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013d.

JUNG, Carl G. **O eu e o inconsciente**. 27. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 11. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

KAST, Verena. **A dinâmica dos símbolos: fundamentos da psicoterapia junguiana**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

KLOCK *et al.* **Classificação de Jogadores: Um mapeamento sistemático da literatura**. XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016.

ODIERNA, Bruno A. **Identificação e validação dos tipos de jogadores por meio do seu gameplay**. Tese (Mestrado em Engenharia Elétrica e Computação) – Mackenzie. São Paulo, p.87. 2018.

PEREIRA *et al.* **Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevista com jogadores**. Parte de pesquisa realizada no Laboratório de Estudos da Personalidade (LEP) do Instituto de Psicologia da USP e parcialmente apresentado no V Congresso Latino-americano de Psicologia Junguiana, em Santiago del Chile, em 2009.

PERRONE, M. P. M. S. B. **Complexo: conceito fundante na construção da psicologia de Carl Gustav Jung**. Tese (Doutorado em Psicologia) – USP. São Paulo, p.155. 2008.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Londres: The MIT Press, 2004.

SATO, Adriana; CARDOSO, Marcos. **Além do gênero: uma possibilidade para a classificação dos jogos**. VII SBGames – Belo Horizonte – MG, November 10 – 12, 2008.

THE SIMS. Maxis e The Sims Studio. Eletronic Arts Inc. 4 de fev. de 2000.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE. Ubisoft Montreal. Ubisoft. 3 de dez. de 2015.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. **Discutindo o conceito de gameplay**. Revista Texto Digital, v.5 n.2, 2010.

WEIBEL, David; WISSMATH, Bartholomäus. **Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow**. International Journal of Computer Games Technology, 2011.

WEIBEL *et al.* **Influence of Mental Imagery on Spatial Presence and Enjoyment Assessed in Different Types of Media**. Cyberpsychology, Behavior and Social

Networking, v. 14, n. 10, 2011. Disponível em: <
[https://www.researchgate.net/publication/50211905_Influence_of_Mental_Imagery_o
n_Spatial_Presence_and_Enjoyment_Assessed_in_Different_Types_of_Media](https://www.researchgate.net/publication/50211905_Influence_of_Mental_Imagery_on_Spatial_Presence_and_Enjoyment_Assessed_in_Different_Types_of_Media)>.
Acesso em: 23 nov 2020.