



CENTRO UNIVERSITÁRIO FAEMA – UNIFAEMA

MARCIO GABRIEL PACHECO SANTOS

**ARTHUR MORGAN DE RED DEAD REDEMPTION 2 SOB A VISÃO DA
PSICOLOGIA ANALÍTICA JUNGUIANA**

**ARIQUEMES - RO
2023**

MARCIO GABRIEL PACHECO SANTOS

**ARTHUR MORGAN DE RED DEAD REDEMPTION 2 SOB A VISÃO DA
PSICOLOGIA ANALÍTICA JUNGUIANA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Psicologia do Centro Universitário FAEMA – UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Orientador (a): Profa. Dra. Luciane de Andrade Melo.

**ARIQUEMES - RO
2023**

FICHA CATALOGRÁFICA
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S237a Santos, Márcio Gabriel Pacheco.

Arthur Morgan de Red Dead Redemption 2 sob a visão da psicologia analítica junguiana. / Ariany Castro Feliciano. Ariquemes, RO: Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, 2023.

36 f.

Orientador: Prof. Dra. Luciane de Andrade Melo.

Trabalho de Conclusão de Curso – Bacharelado em Psicologia – Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, Ariquemes/RO, 2023.

1. Jogos Online. 2. Psicologia Analítica. 3. Jung. 4. Teoria Junguiana. I. Título. II. Melo, Luciane de Andrade.

CDD 150

Bibliotecária Responsável

Herta Maria de Açucena do N. Soeiro
CRB 1114/11

MARCIO GABRIEL PACHECO SANTOS

**ARTHUR MORGAN DE RED DEAD REDEMPTION 2 SOB A VISÃO DA
PSICOLOGIA JUNGUIANA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Psicologia do Centro Universitário FAEMA – UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Orientador (a): Profa. Dra. Luciane de Andrade Melo.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Orientadora Luciane de Andrade Melo
Centro Universitário FAEMA - UNIFAEMA

Profa. Ma. Jessica de Souza Vale
Centro Universitário FAEMA - UNIFAEMA

Assinado digitalmente por: Katiuscia Carvalho de Santana
Razão: Sou responsável pelo documento
Localização: FAEMA - Ariquemes/RO
O tempo: 17-11-2023 11:35:16

Profa. Esp. Katiuscia Carvalho de Santana
Centro Universitário FAEMA - UNIFAEMA

**ARIQUEMES – RO
2023**

AGRADECIMENTO

Agradeço inicialmente a Deus por me fortalecer cada dia mais nessa batalha árdua a qual foi desenvolver tal escrita nos últimos dois anos, fora claro os anos aos quais passei elaborando a escolha do tema e trabalhando em cima da mesma. Obrigado a Jesus Cristo por iluminar meu caminho cada dia mais em busca de conhecimento e paz interior, fazendo com que cada vez mais eu ficasse mais calmo e menos pressionado mesmo com um trabalho difícil.

Grande agradecimento a minha família em todo esse percurso: a minha mãe por me ajudar com tantas caronas de idas e vindas até a faculdade, além claro do apoio a qual obtive da mesma nessa caminhada dolorosa, porém recompensadora. A meu pai, que mesmo distante confiou muito em mim, depositando sua força e fé em mim, a qual me fez me sentir único com o apoio do mesmo. A minha querida irmã, a qual me inspira desde criança, não somente como profissional, visto que a mesma é formada em Psicologia, mas como pessoa, sempre me incentivando e me deixando sempre feliz, apenas com sua presença. Agradeço a minha querida avó, por tantas experiências compartilhadas, a qual me sinto sempre mais humano apenas por estar com a mesma, muito obrigado. Claro, a minha namorada, Loyane Silva Gomes, a qual compartilhamos a mesma classe na faculdade, mas acima de tudo, os mesmos propósitos, aos quais me ajudaram tanto no último ano, com toda força e ajuda que a mesma me deu, seja me emprestando seu notebook ou me abraçando e estando presente quando precisei. Amo todos vocês!

Imensamente grato à minha orientadora, Luciane de Andrade Melo, que me ajudou tanto na minha escolha de tema e o decorrer do mesmo, em momento algum julgou minha escolha de tema, me abraçou desde sempre dizendo que escolhi um tema ótimo que encaixava comigo e o propósito era perfeito, me acalmando sempre que necessário, aconselhando nas escritas e falas, além de sempre demonstrar imensamente interessada no tema e no personagem de forma geral, o que me alegrou muito, visto que eu amei o meu tema.

Por fim, a cada momento que passei nesses últimos anos, agradeço inclusive ao personagem Arthur Morgan. Obrigado a todos vocês, incluindo a mim mesmo, por cada sentimento - risos, choros, angústias, tudo foi essencial.

*“Se quieres vencer o mundo, vence
a ti mesmo.”*

Fiódor Dostoiévski

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso apresenta análise audiovisual e literária acerca de objetivos psicológicos presentes na obra Red Dead Redemption 2, enfatizando seu protagonista, Arthur Morgan. Realizou-se um estudo abordando os temas da obra, tais como: sombra coletiva, figuras de identificação, a persona e a sombra de Arthur Morgan, o inconsciente coletivo e individual, simbologia presente na obra e a relação entre as temáticas de Arthur dentro do contexto social perante abordagem Psicologia Analítica Junguiana. A partir de tal, visa-se compreender a correlação da obra com a sociedade, adentrando seus minuciosos detalhes psíquicos. Ao decorrer do trabalho será usada a visão Junguiana para tentar entender de que forma se dá a sombra, sendo essa coletiva e pessoal, a persona, o luto e a identificação pessoal. A fim de elucidar estas temáticas, intenta-se proporcionar o vislumbre detalhado sobre a obra e seu protagonista, por meio de análise concatenada em pesquisa bibliográfica e objetiva.

Palavras-chave: Arthur Morgan; Red Dead Redemption; jogos online; psicologia analítica; Jung.

ABSTRACT

This course conclusion work presents audiovisual and literary analysis about psychological objectives present in the work Red Dead Redemption 2, emphasizing its protagonist, Arthur Morgan. A study was carried out addressing the themes of the work, such as: collective shadow, identification figures, the persona and shadow of Arthur Morgan, the collective and individual unconscious, symbolism present in the work and the relationship between Arthur's themes within the social context in the Jungian Analytical Psychology approach. From this, the aim is to understand the correlation of the work with society, delving into its minute psychic details. Throughout the work, the Jungian vision will be used to try to understand how the shadow occurs, this being collective and personal, the persona, mourning and personal identification. In order to elucidate these themes, the aim is to provide a detailed glimpse into the work and its protagonist, through analysis linked to bibliographic and objective research.

Keywords: Arthur Morgan; Red Dead Redemption, games online; analytical psychology; Jung.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 OBJETIVOS	11
2.1 GERAL	11
2.2 ESPECÍFICOS	11
3 REVISÃO DE LITERATURA	13
3.1 RED DEAD REDEMPTION 2	13
3.2 COMPLEXOS E PERSONALIDADE	16
3.3 INCONSCIENTE COLETIVO	17
3.4 SÍMBOLOS	18
3.5 A VIDA, A MORTE E O LUTO	19
3.6 CORRELAÇÃO DA SOMBRA DE ARTHUR MORGAN DENTRO DO CONTEXTO SOCIAL	23
3.7 MÁSCARAS E A LUZ	24
3.8 ARQUÉTIPOS DO TRICKSTER	25
3.9 ANÁLISE DA OBRA MEDIANTE A PSICOLOGIA ANALÍTICA	28
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos colaboram com uma enorme quantia econômica de um país, tendo o Brasil como terceiro maior mercado consumidor, sendo 77 milhões de jogadores, com um valor de receita semelhante a U\$1,5 bilhão. Com isso, as vendas de inúmeros títulos favorecem economicamente uma nação. Estes jogos ditos como mais lucrativos, por serem feitos muitas das vezes para o grande público, por ter um viés mais lucrativo do que qualitativo, são chamados de *Triple A*. (SOUZA *et al.*, 2021).

O jogo retratado em questão nesta monografia é tido como Triple A, porém, a empresa que o produz, Rockstar Games, preza imensuravelmente pela qualidade em seus títulos, o que pode ser visto com seus lançamentos anteriores, tais como; *Red Dead Redemption 1*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Grand Theft Auto: V*, *L.A Noire*, dentre vários outros. A comparação, a indústria dos videogames movimentam mais capital do que a da indústria cinematográfica. (BAUMGARTEN, 2013; NEWZOO, 2019; MASCENA *et al.*, 2012).

Nos dias atuais, os jogos são vistos como grandes moldadores de personalidade, por retratar cada vez mais problemáticas do mundo real, apresentando inúmeras figuras e símbolos reais em suas obras fictícias, para que assim o público tenha cada vez mais uma representação presente culturalmente em tais obras (ARRUDA FILHO; AMMARANO, 2018; MOSCA, 2017; OLIVER, *et al.*, 2016; ZAMMITTO, 2010).

Traça-se um parâmetro com outras indústrias, como por exemplo a dos filmes, que em inúmeras vezes criam símbolos representativos mediante ao público, justamente para que tais símbolos tenham uma aceitação maior por parte do público. (LOUREIRO,2005; SETARO, 2009).

É comum ver personalidades distintas e até mesmo que entrem em conflito durante os anos da indústria dos videogames, a qual inclusive é mostrado em *Red Dead Redemption 2*, onde é possível perceber inúmeras figuras com personalidade distintas. Outrora, para que o grande público se sinta identificado cada vez mais com as obras, que por momento terão uma quantidade significativa de símbolos presentes. (COSER; GIACOMONI, 2019).

A escolha do tema foi feita a partir de uma paixão iniciada na infância por parte do escritor, que aumentou consideravelmente com o passar dos anos. A paixão é decorrente de uma vontade de entretenimento e aprendizado, como o conhecimento

na língua inglesa, obtido de forma primária através dos videogames. Foi perceptível a paixão pela obra em questão, tendo terminado o jogo cinco vezes desde o seu período de lançamento, percebendo a cada momento detalhes minuciosos presentes.

Alguns estudos ligam o fato dos jogos eletrônicos com o bem-estar de um ser humano. Certas pesquisas apontam relações positivas, mas entre ambas, existem relações negativas também presentes. (ALLEN; ANDERSON, 2018). O desenvolvimento de relações sociais se dá muito por conta do contato estabelecido em jogos online, visto que há comunicação entre os jogadores, criando laços de amizade ou de relacionamento, mesmo que ambos residem em locais completamente distintos (COSER; GIACOMONI, 2019).

Dentre pesquisas, tentam compreender a personalidade de jogadores também, (BRAUN *et al.*, 2016; JIMENEZ *et al.*, 2019; LEHENBAUER-BAUM *et al.*, 2015), alguns apresentam até mesmo transtornos - como o de controle de impulso, datado a partir de 2020, além do fato do gênero de jogo que um certo indivíduo joga influenciar em sua personalidade (BRAUN *et al.*, 2016; JIMENEZ *et al.*, 2019). Como por exemplo, aqueles que jogam online tendem a ser mais extrovertidos, mediante a comunicação presente neste modo de jogabilidade (ROSA; RODRIGO, 2020).

O presente trabalho tem como objetivo analisar a simbologia do personagem Arthur Morgan de *Red Dead Redemption 2* na sociedade, utilizando do referencial teórico da Psicologia Analítica, evidenciando os reflexos das problemáticas evidenciadas pelo personagem nos contextos culturais.

Demonstra-se a importância das problemáticas apresentadas no jogo, ligando com as mesmas problemáticas presentes na vida real, e como os personagens são símbolos cada vez mais vistos na grande mídia, tendo seus arquétipos visíveis e com fácil identificação por parte do público.

Presente serão os personagens na obra e suas representações de arquétipo, sendo os personagens extremamente únicos e demonstrando identificações, sentimentos, ocorridos bem distintos, para que possa ter inúmeros pontos de vista de problemáticas reais.

Não obstante, tem-se uma visão analítica de Arthur Morgan e os demais personagens presentes na obra, os simbolismos facilitam uma melhor compreensão da obra e de suas problemáticas, as quais se apresentam no mundo real, o que responde o fato do grande público ter uma identificação severa e rígida para com a obra.

Assim, este estudo possibilitará a compreensão do arquétipo coletivo e seus reflexos nas vivências sociais, propiciando a análise das contribuições e influências da psicologia analítica na contemporaneidade.

2 OBJETIVOS

2.1 Geral

2.1.1 Analisar a simbologia do personagem Arthur Morgan de *Red Dead Redemption 2* na sociedade, utilizando do referencial teórico da Psicologia Analítica, evidenciando os reflexos das problemáticas evidenciadas pelo personagem nos contextos culturais.

2.2 Específicos

- 2.2.1 Analisar o personagem Arthur Morgan sobre a visão da psicologia analítica;
- 2.2.2 Fazer o paralelo entre a Psicologia Analítica Junguiana e o conteúdo da mesma presente na obra;
- 2.2.3 Demonstrar a ligação entre o tema individuação para Jung e redenção no contexto do jogo.

3 REVISÃO DE LITERATURA

3.1 RED DEAD REDEMPTION 2

O Red Dead Redemption 2 é um jogo eletrônico de ação e aventura, distribuído e publicado pela produtora Rockstar Games. O jogo se passa antes do seu antecessor Red Dead Redemption 1, este fora lançado em 2010. O jogo é o terceiro título da franquia Red Dead, visto que o primeiro é intitulado Red Dead Revolver.

Figura 01: Capa do jogo, tendo Arthur Morgan ao fundo e os demais membros a cavalo.



Fonte: https://reddead.fandom.com/pt-br/wiki/Red_Dead_Redemption_2

O jogo é aclamado pela crítica, tendo concorrido a jogo do ano, uma importante premiação destinada aos principais lançamentos do mundo dos jogos no mundo todo, mas acabou ficando em segundo lugar, perdendo para o título "God of War". O jogo gerou 877 milhões de dólares em vendas a partir da semana de estréia, vendendo mais de 67 milhões de cópias em duas semanas. O enredo foca em Arthur Morgan, um fora da lei do velho oeste, membro da gangue Van der Linde, liderada por Dutch Van der Linde.

A história se inicia em 1899, acompanhando a jornada de Arthur, tendo o início contado após um roubo mal sucedido pela gangue na cidade de Blackwater, a qual Arthur e os demais membros da gangue são forçados a fugir da cidade. Com isso, a gangue se vê na necessidade de fugir para um local afastado, indo parar na região nevada de Grizzlies, onde se sentem na necessidade de roubar e assaltar para sobreviver e ter mantimentos, visto que a região é inóspita.

A gangue é liderada por Dutch van der Linde, um homem que exalta a liberdade e critica a marcha invasora presenciada na época a qual se passa a história. O co-líder da equipe é o também veterano Hosea Matthews, dito como melhor amigo de Dutch, tendo iniciado a gangue junto com o mesmo e Arthur. Os demais membros são John Marston (protagonista do primeiro jogo), Bill Williamson, Javier Escuella, Micah Bell, Sadie Adler e Charles Smith.

Figura 02: Membros da gangue. (da esquerda para a direita: Dutch, Bill, Javier, Arthur, Hosea, Micah e Sadie).



Fonte: https://reddead.fandom.com/pt-br/wiki/Arthur_Morgan

O protagonista nasceu por volta de 1863, na região norte dos EUA. Arthur é filho de Beatrice e Lyle Morgan, sendo seu pai um fora da lei. Sua mãe, Beatrice, morreu de causas desconhecidas quando Arthur ainda era criança, então o mesmo cresce sem nenhuma figura materna.

No ano de 1874, seu pai Lyle é preso por furto, então Arthur, com apenas 11 anos de idade, presencia a morte de seu pai bem a sua frente. Mesmo não tendo um vínculo muito forte com seu progenitor, Arthur sente sua perda, tal fato é evidenciado pelo chapéu que Arthur usa durante todo o jogo, sendo o chapéu de seu pai, a qual Arthur pega logo após a morte de Lyle.

Em 1877, Arthur é tido como um sem teto e delinquente, sendo frio e introspectivo com todos, não conseguindo se relacionar com quaisquer seres humanos. Neste mesmo período o mesmo se encontra com Dutch e Hosea, com isso,

Arthur passa a enxergar ambos como figuras paternas e mentores, visto que os dois eram calmos e inteligentes, ao contrário de Arthur na época.

Consequente a tal, repete os comportamentos da figura de Dutch em padrões de situações criminais, as quais podem envolver a gangue ou não, enquanto em suma maioria dos encontros com figuras femininas que o mesmo tem, é de forma mais doce, apaziguada, beirando o angelical, pois se sente acolhido, a figura feminina faz com que o mundo sombrio de criminalidade “suma” por um período de tempo, mas este mesmo volta, afinal, Arthur precisa confrontar e entender seus conteúdos da sombra. Com o convívio entre ambos aumentando, Arthur começa a seguir os pensamentos de Dutch de uma vida livre, longe das leis da civilização. Hosea e Dutch ensinam o protagonista a ler, escrever, lutar, atirar e cavalgar, fazendo com que o mesmo seja tido como “golden boy” (garoto de ouro), e um dos membros fundadores da gangue van der Linde.

Por ter dificuldade com relações humanas, Arthur acaba adotando um cachorro como seu melhor amigo, nomeando o mesmo de “Cooper”. Após a morte do seu pequeno amigo, o protagonista passa a carregar uma foto do mesmo ao lado de sua cama.

Ainda muito jovem Arthur conhece a jovem dama Mary Linton, a qual mantém um relacionamento amoroso, onde ambos se encontram perdidamente apaixonados. Arthur ensina o irmão mais novo de Mary, Jamie, a cavalgar. Porém, mais tarde seu sogro impede que o jovem conviva com Arthur, já que o reprova como um bandido, fazendo com que um ódio mútuo seja estabelecido entre ambos.

No ano de 1885, Dutch salva um garoto de apenas 12 anos, o mesmo se chamava John Marston. O mesmo estava sendo espancado por um grupo de delinquentes em Illinois, quando é encontrado por Dutch. John acaba virando outro afilhado de Dutch, que acabará por ter os mesmos ensinamentos de Arthur. Por Arthur e John serem muito próximos, Dutch acaba tendo facilidade em tratar situações com os dois, e os adota como uma espécie de “filhos favoritos”.

Em 1887, Arthur acaba por realizar o seu primeiro roubo grande, onde o mesmo junto de seus mentores entra no Banco Lee & Hoyt roubando um total de 5.000 dólares em ouro puro. O interessante, é que os três dão uma parte aos pobres da cidade, agindo semelhante a Robin Hood. O lado imensamente negativo é que Arthur passa a ser procurado no país inteiro.

Alguns anos após o célebre roubo, Arthur acaba por se relacionar com uma garçoneira, a qual engravida a mesma, fazendo com que assim nasça seu filho, Isaac. Porém, mesmo sendo pai, Arthur continua na vida criminosa, indo visitar sua “família” poucas vezes.

Após dezessete anos distante, Arthur vai visitar sua família, mas ao chegar depara-se com duas cruces fora do casebre. O protagonista percebe que seu filho e a mãe do mesmo foram mortos, por dez dólares. Esse episódio é fundamental para o desenvolvimento de Arthur, pois o mesmo sente a perda por todo o decorrer da história, se culpando a todo instante que se lembra da situação. Em um monólogo, ao escrever em seu diário, o mesmo chega a referir, como sendo este o pior crime de sua vida.

3.2 COMPLEXO E PERSONALIDADE

Jung (1926/1986) a respeito do desenvolvimento da Personalidade inicia seu percurso na infância, estendendo-se até o fim da vida da pessoa. Para o teórico percorrendo até os três anos de idade há um estado de inconsciência de si mesma, a criança ainda permanece fundida ao meio ambiente, ocorrendo uma identificação entre o estado psíquico e psique dos seus pais. Frente a tal contexto, na adolescência o sujeito assume uma certa independência em relação ao psiquismo dos seus pais. Decorrente de tal identificação inconsciente, a criança acaba assimilando e reproduzindo uma visão de mundo dos seus pais, formas de sentir, de posicionamento e comportamento. Com isso, tem-se um dito de que os complexos se transmitem de geração em geração, por conta das repetições dos modelos de seus progenitores.

Contínuo a tal escrita, Jung (1907/1986), os complexos, aos quais são quando a imagem de determinada situação psicológica é acentuada de forma atenuante no quesito emocional, sendo incompatível com a atual situação da consciência. Um repertório de palavras somadas a muito afeto, seja positivo (consciente) ou negativo (inconsciente). Por conseguinte, formam as individualidades, apontando assim para o fato de que alguns complexos possuem um efeito longínquo na personalidade do ser, causados por experiências marcantes e únicas na vida do ser humano; eventos traumáticos - como acidentes que deixaram sequelas graves na vida do indivíduo, mas por obstante, fragilidades expostas culminantes em um modo específico de se relacionar com as demais seres, além de educações familiares e culturais, capazes de construir determinadas visões de mundo.

Por conseguinte, Jung (1934-1984) entende que tais experiências diversas proporcionadas pelas diferenças de trajetórias de cada indivíduo, estabelece uma base psicológica para a construção do que diferencia os seres, suas singularidades. Com isso, a individualidade teria uma construção a partir de sua história familiar e seus posicionamentos de vida, sendo problemáticos ou não (Jung, 1926-1986).

3.3 INCONSCIENTE COLETIVO

Na concepção de Jung, o inconsciente tem uma amplitude maior que a própria consciência, tendo o ego somente como uma pequena parte da psique. O mesmo considera que a psique é formada por elementos do inconsciente originados de inúmeras fontes, com seu início no indivíduo, indo a esferas mais coletivas e impessoais, visto que o ser é inserido em uma família, fazendo parte de uma cultura ou etnia. Com isso, os elementos experienciais inconsciente do homem, apenas, formam seu inconsciente pessoal; compartilhadas com sua família ou etnia, tendo o inconsciente familiar ou étnico, por final apenas, tem-se os elementos do inconsciente comum a todos os indivíduos do mundo, o inconsciente coletivo (Jung, 1951/2000).

Decorrente de tal concepção de Jung ocorrem mudanças dentro do significado de consciência. Disserta-se da existência da consciência do ego (ou egóica) equivalente à consciência no sentido do senso comum e terminologia tradicional; além da consciência ampliada, relativa à sua totalidade de processos inconscientes e arquetípicos. Por tal, o inconsciente possui autonomia de relações ao ego, operando percepções que não alcançam a consciência do ego, possuindo certas estruturas de imagens e comportamentos. Os arquétipos, sendo relativos a certas operações típicas e funcionais como espécie de sabedoria instintiva e automática (Jung, 1924/1986; Whitmont, 1991).

Para o suíço, o inconsciente coletivo não é obtido por experiências pessoais. Como dito, o inconsciente pessoal advém de ideias reprimidas, desenvolvidas ao longo da vida. Já o coletivo, não tem desenvolvimento individual, o mesmo é herdado. O inconsciente coletivo é um nível mais profundo do inconsciente humano, visto que deriva de repetições. São fenômenos aos quais não são embasados unicamente por experiências pessoais. Assim como o corpo humano possui uma anatomia coletiva, ou seja, em comum dentre os humanos, a psique idem, tem-se um substrato comum, por tais a identificação de mitos e símbolos, aos quais por Jung fora explicado. (Jung, 1934/1954 apud Silvaira, 1968, p.73). Significado a partir de um conjunto de

sentimentos, lembranças compartilhadas por todo o ser humano e os pensamentos dos mesmos. (Jung, 1951/2000).

3.4 SÍMBOLOS

Segundo Carl Jung (1949/1991), símbolo é a melhor expressão de algo dito como desconhecido, visto que tal é representado por imagens, experiências e vivências, incluídas por aspectos conscientes e inconscientes. Por conseguinte, o símbolo existe mediante forma vivencial e experiencial, tendo um significado amplo, não afunilado, estabelecendo diversas relações e analogias. Quando o símbolo não possui uma capacidade atrativa da atenção psíquica, pode-se dizer que o mesmo deixa de ser um símbolo.

O símbolo pode ser degradado, a exemplo de manuais do sonho, trazendo guias e significados para toda imagem ou figura presente. Tal degradação resulta no empobrecimento da psique do ser humano, reduzindo a multivocidade do símbolo na univocidade do signo, tendo sua beleza simbólica reduzida apenas para um resultado unívoco. Determina-se como símbolo a partir da visão e atitude daquele que o contempla (Jung 1949/1991).

Dentro da psicoterapia, tendo orientação pela própria Psicologia Analítica, o analisar de um sonho assume um lugar majoritário como método de investigação. Frente a tal contexto, tem-se os sonhos como dramatizações da situação atual da psique, seja inconsciente ou não, resultando acessos aos complexos e à dinâmica psicológica do ser. (Jung, 1964/1977).

Por tal, representando os conteúdos psíquicos por meio de imagem, drama ou cena, o sonho consegue o ato de que o sonhador tome consciência sobre como se posicionar diante das situações presentes no cotidiano, fazendo com que ajude o mesmo na restauração do equilíbrio psicológico. Por conseguinte, os sonhos exercem uma função autorreguladora de psiquismo. (Jung, 1964/1977).

Mediante a tal contexto, a função de autorregulação acontece em igualdade com outras expressões criativas e simbólicas; pintura, modelagem, brinquedo, arte de forma geral. Nas palavras do próprio escritor: "os símbolos não ocorrem apenas nos sonhos: aparecem em todos os tipos de manifestações psíquicas" (Jung, 1964/1977, p.55).

Frente a tal significado, o símbolo realiza mediação entre as inúmeras antinomias e oposições do homem, materializadas em relação de consciente e

inconsciente. Tal oposição resulta na atividade de inconsciente manifestada de forma simbólica com uma função de compensação para a oposição. Por conseguinte, o símbolo possui função de equilíbrio da psique como um todo. Obstante, é criativo, visto que tal símbolo surge do dinamismo ou fundamento que unifica os opostos (Jung, 1949/1991, §903). Nas palavras de Durand *“esclarece a libido inconsciente pelo ‘sentido’ consciente que lhe dá, mas lastreando a consciência através da energia psíquica que veicula a imagem”* (Durand, 1998, p. 63).

Oriundo de estruturas arquetípicas, símbolos representam as situações que recorrem à vida do ser humano; nascimento, morte, casamento, luta pela sobrevivência, dentre outros. Por tal, possuem constância de temas e significados, visto que o arquétipo é uma estrutura inconsciente, ou uma constância antropológica (Maffesoli, 2003/2004). O inconsciente possui uma parte pessoal, referencial para experiências pessoais de cada ser é uma parte impessoal, composta por arquétipos, sendo esse o inconsciente coletivo.

3.5 A VIDA, A MORTE E O LUTO

A questão de vida e morte é polarizada perante a transformação psicológica, como escrito por Sabina Spilrein em sua obra intitulada *“A Destruição como causa da Transformação”* (Spilrein, 1912). Tal artigo é publicado no Anuário de Psicanálise e Psicopatologia de 1912, que é o mesmo a qual a parte II do livro *“Símbolos e Transformações”* de Jung (1986) é publicado.

Mediante o texto, a autora reconhece a influência de Jung, como dito por si no capítulo 9 de seu artigo intitulado *“A Mãe Dual”*, no qual Jung relaciona Vida e Morte na transformação, através do símbolo arquetípico da mãe. Descrito pelo próprio Jung, o autor diz que a libido pode ser embelezadora, mas em outras circunstâncias, destrutiva (Jung, 1946, vol.16). Ao fim de tal, Sabina acrescenta na fecundação, se dá a união das células do homem e da mulher. Nesse momento, cada célula tem a sua unidade destruída e desta destruição surge a nova vida. Sigmund Freud estuda a polaridade de Vida em Morte em 1920, tendo como tema principal a reformulação da sua teoria de libido, essa descrita em *“Além do Princípio do Prazer”* (Freud, 1920 p. 73).

Continuando em *“Além do Princípio do Prazer”*, Freud hesita em se manter perante a dualidade, dizendo que não se sentia convencido acerca do que escrevia, ou até que ponto concorda consigo mesmo (Freud, 1920). No fim, Freud retoma,

subordinando desta vez o instinto de vida ao instinto de morte: Ainda não se pode decidir absolutamente a favor de nenhum dos enunciados, mas claro é a função do prazer relacionada com o esforço da substância viva e sua fundamentação: o retorno para a aquiescência do mundo inorgânico. Freud dizia que o princípio do prazer parecia servir ao instinto de morte (Freud, 1920).

Perante Jung e Sabina, ambos não têm problemas ao considerar a polaridade de Vida e Morte, as quais ambas interagem de forma antagônica, mas que por vezes são sincronizadas, dentro do processo de desenvolvimento psicológico. No início, Sabina exemplifica a interação destruição-construção na transformação do ser, com a fecundação, a qual os gametas morrem para que o ovo seja formado, dando início a nova vida (Freud, 1920, Jung, 1967).

Por outro lado, Jung percebe dialeticamente as polaridades que existem não apenas na vida e na morte, mas também todas as polaridades que as cercam, que interagem com o eu. No entanto, é difícil para o trabalho de Jung não enfatizar a importância das polaridades psicológicas, operando mediante o *Self*. (Jung, 1934/1981).

Sendo assim, ambos são monistas, porém, no monismo processual há uma dualidade de vida e morte em uma perpétua interação dialética com a produção dos fenômenos mentais. Assim, alguns equívocos definem que Jung tornou-se monista ao definir libido como energia espiritual (Plastino, 2003; Spilrein, 1912).

Ao analisar a libido como energia espiritual, Jung tornou-se monista porque todas as funções espirituais estão unificadas diante do *Self*. No entanto, Jung não negou a dualidade do funcionamento mental. Não obstante, o mesmo sempre afirma e reafirma a existência de polaridade no signo, no arquétipo e no próprio ego. Assim, na essência da obra, Jung opera a dualidade dialeticamente na unidade (Plastino, 2003; Spilrein, 1912)

Jung acabou seguindo Freud ao definir o conceito de arquétipo como o inconsciente. Um adulto pode escolher conscientemente uma máscara para lidar com determinadas situações sociais, sendo estas moldadas inconscientemente por mitos e arquétipos. Assim, minha polaridade arquetípica permite algum tipo de participação, meu relativo livre-arbítrio. Isso é impossível se o arquétipo for completamente inconsciente (Byington, 1996; Plastino, 2003; Spilrein, 1912).

Inicialmente, a psicologia semiótica afirmou a permanência da interação entre o ego e o arquétipo, que é mediada por símbolos. Pois a formação do eu não é

assumida desde o início do arquétipo. Para Jung, a fenomenologia do arquétipo é separada da fenomenologia do ego e vice-versa. Para a psicologia simbólica, o ego é o arquétipo, que expressa o processo de realização potencial do arquétipo (Jung, 1967).

Por tal o conceito de Arquétipo pode ser abrangido para o consciente (Byington, 1996). Por tal, os arquétipos se tornam base da Psique Coletiva, a qual engloba características conscientes e inconscientes dos símbolos, não somente inconscientes, a qual ocorre na Teoria do Inconsciente Coletivo postulada por Jung.

Através da psicologia simbólica, a formação e transformação da auto-identidade é inseparável da formação e transformação da outra-identidade, a partir de símbolos e protótipos coordenadores. Por meio disso, a psicologia simbólica considera que o eu não é o centro da consciência, conforme descrito por Jung em Psicologia Analítica (Jung, 1967). Essa concentração do ego na consciência pode ser um viés narcísico da psicanálise, que Jung também seguiu.

Quanto à psicologia semiótica, os polos ecologista-narcísicos são igualmente importantes no desenvolvimento da consciência, de modo que podem surgir diferentes características de situações dominantes, ora pertencentes ao eu, ora ao outro quando confrontado com elas (Montellano, 1996).

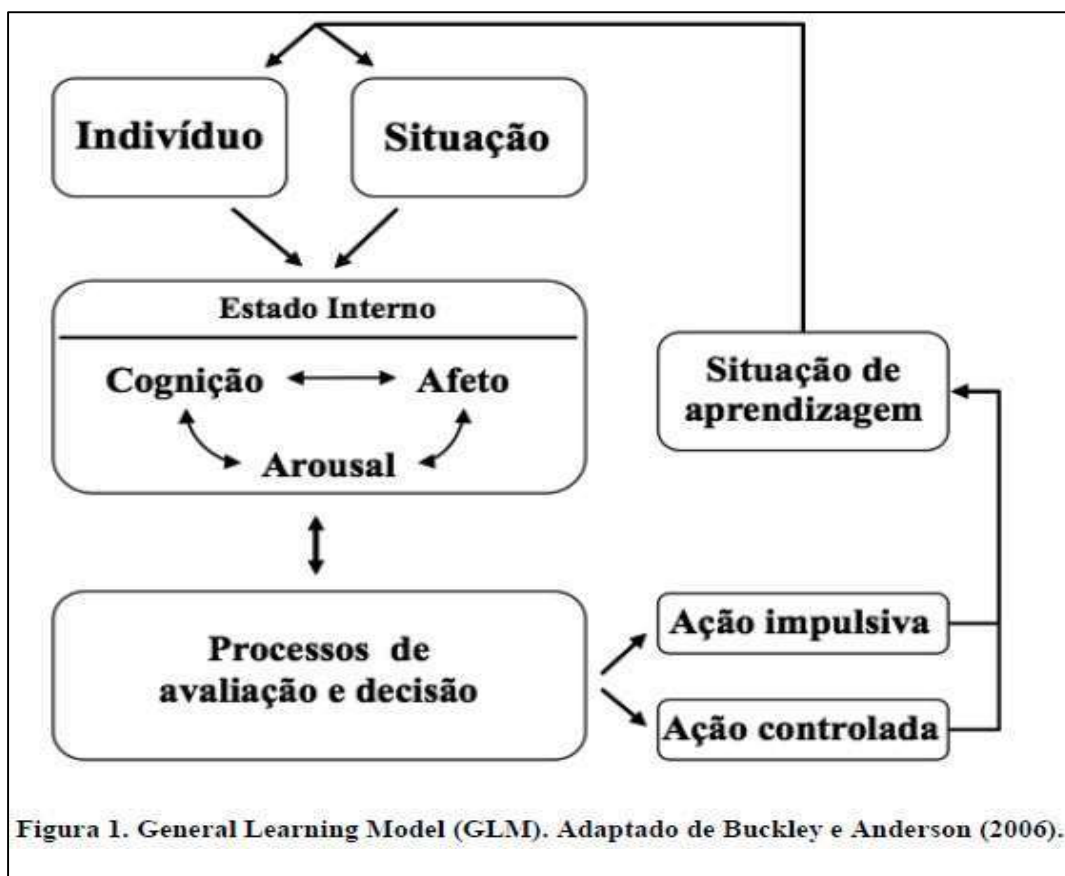
Frente a tal contexto, os arquétipos citados, de vida e morte, possuem funções estruturais-criativas e defensivas, perante o longínquo processo desenvolvimentista simbólico da psique. Por tal, a Psicologia Simbólica e Analítica postulam que a morte não é somente o oposto de vida, mas pode e irá ser polarizada distinta a Psicanálise. Ademais polaridades percebidas na posição dialética, os dois arquétipos se ligam de forma criativa, sendo complementares em sua interação, adequando-se ao processo desenvolvimentista (Byington, 1996; Jung, 1967; Plastino, 2003; Spilrein, 1912).

A equação presente na Vida com a construtividade da Morte e sua total destrutividade não deve ser generalizado, visto que pode levar uma identificação pejorativa e altamente alienante da Morte com o mórbido e indesejável, assim como a Vida com o ótimo e desejável. Tanto vida como morte podem ser desejáveis ou indesejáveis, positivas ou negativas, criativos ou defensivos perante o processo. Quando ambas são coordenadas de forma correta e criativa, ambas são necessárias, mesmo que por vezes possam vir a ser dolorosas. Obstante, quando descoordenadas e inadequadas, são prejudiciais, operam-se de forma dolorosa ou não (Montellano, 1996).

O Modelo Geral de Aprendizagem (*General Learning Model* [GLM]) estuda as dimensões envolvidas em estudos que influenciam a personalidade do ser humano por meio da mídia de entretenimento, independente da indústria. Estuda que o impacto da mídia ocorre tanto a curto quanto a longo prazo na vida do ser humano, visto que o mesmo pode ser exposto ao mesmo estímulo ou a estímulos opostos durante o período que esteja em contacto com a indústria. (Buckley; Anderson, 2006).

Com isso, os jogos apresentam um modelo estrutural de aprendizagem que geram mudanças consideravelmente duradouras em disposições e comportamentos do indivíduo. São divididos por níveis, tais como: capacidade de ajustar o nível de dificuldade presente em um processo de aprendizagem, aplicação repetida das habilidades do ser, existência de um processo contínuo de aprendizagem, feedback imediato pelas ações dos jogadores e generalização de comportamentos específicos em diversos contextos, visto que habilidades semelhantes podem ser exigidas em estilos diferentes de jogos. (Buckley; Anderson 2006).

Figura 03: General Learning Model (GLM), adaptado de Buckley & Anderson (2006).



3.6 CORRELAÇÃO DA SOMBRA DE ARTHUR MORGAN DENTRO DO CONTEXTO SOCIAL

Contextualizado por Neumann (1991) o Ego não consegue definir a priori o que é o Bem e o Mal, visto que tal diferenciação aparece ao decorrer da vida do indivíduo, diferenciando-se a partir do individualismo em cada ser. Na obra, a sombra de Arthur define-se pela bondade do ser, aquilo que o homem tenta esconder e reprimir do mundo por todo decorrer do jogo, visto que como fora-da-lei, ele precisava mostrar ao mundo sua face mais cruel, porém sabia que no fundo ele fará mal a pessoas comuns, portanto se sente mal consigo mesmo, compreendendo que internamente ele é um ser bom, com várias pessoas dizendo isso ao mesmo ao decorrer do jogo. (Neumann, 1991).

Tal simbologia é apresentada por Jung (1959), a qual a sombra é tido como o conteúdo reprimido, a face não mostrada ao mundo e por conseguinte, reprimida. Arthur possui uma bondade individual, a qual o mesmo passa pela mesma problemática dos demais personagens da gangue, porém, a forma como tal externa isso pro mundo é distinta dos demais, vislumbrando neste aspecto seu inconsciente individual.

Nas palavras de Goethe: "sou parte da energia que sempre o Mal pretende e que o Bem sempre cria" (Goethe, 2004 p. 139). O mesmo refere a sombra como o mal, sendo o resgate uma fonte geradora do bem. Arthur, a todo momento se considera mal, mesmo buscando o bem para si e para quem ama, porém, o mesmo se sente perdido, por ser muito inseguro consigo e com o mundo, tomando inúmeras decisões que fará o mal ao mundo, mas o bem àqueles que o cercam (Goethe, 2004).

É de suma importância A Sombra para o ser humano e seu desenvolvimento, de tal forma, deve-se analisar e considerar a mesma. A Sombra está presente em todas dimensões do homem - na ciência, é o erro; na arte, o plágio; no direito, crime; no corpo, doença; na religião, no pecado, na psicologia, o mal (Byington, 2008).

O protagonista pratica o mal de forma inconsciente, contra a vontade de si, gerando assim um profundo arrependimento e um esforço genuíno de mudança, mostrado perfeitamente na obra ao seu decorrer do meio por fim, onde Arthur busca sua redenção, sendo essa, sua defesa neurótica.

De acordo com Hollis, a sombra se manifesta de quatro formas diferentes na vida do ser humano: ainda inconsciente, porém ativa; renegada, mas projetada no

outro; usurpando a consciência para tomar posse do ego; por fim, ampliando sua consciência ao se auto reconhecer, dialogando e assimilando seu próprio conteúdo. Hollis afirma que somente a última é saudável (Hollis, 2010).

3.7 MÁSCARAS E LUZ

A palavra *persona*, mediante o pensamento de Jung (1985) é denotativa a máscara do ator. Abordando a temática psicodramática, são expressões dos papéis sociais mediante a relação que o sujeito atua. *Persona* é a máscara da psique coletiva, mostrando a relação do sujeito e a sociedade, sendo a aparência que o sujeito mostra ao mundo. Porém, o ator apresenta sua *persona*, sendo a máscara da sociedade, os arquétipos de um referencial de ser humano, portanto, *persona* é associado a personagem. (Jung, 2008; Jung, 1985).

Tal personagem concreta um momento de vida de um paciente, sendo criado papéis sociais que serão desempenhados na vida, sendo estes mascarados ao mundo. *Persona* é um termo oriundo romano, designado a máscaras que um ator usará durante um espetáculo. Sua construção advém de várias questões pessoais e sociais, adotadas com um propósito em específico. Sendo essa consciente de maior ou menor grau (Stein, 2006).

Não obstante, a luz caracteriza-se como a expressão espontânea e a criatividade do ser; a lucidez, essência de si, o ser autêntico, o verdadeiro “eu”. Moreno (1984) define um ato espontâneo como a vontade do ator – livre de quaisquer influências externas. A espontaneidade dá-se pela emergência da ideia apresentada em ação. Por tal, Garrido Martin (1966) aborda que a criatividade para Moreno é um progresso; evolução; crescimento, tudo que supõe a partir de inovação e desenvolvimento.

Conforme menos se é trabalhado a sombra do homem e os conteúdos nela presentes, mais se projeta a *persona* social, ao qual mostramos ao mundo, não sendo o completo do ser humano, visto que para tal (individuação) ele necessariamente precisa confrontar e compreender os conteúdos presentes em sua sombra. (Zweig; Abrams, 1994). Consequentemente, haverá a projeção de sombra no outro, visto que os conteúdos próprios não estão sendo confrontados, e o ego opta por observar de fora.

3.8 ARQUÉTIPO DO *TRICKSTER*

Trickster (trapaceiro) se trata de um personagem bem polêmico do folclore, a qual é estudado ao passar dos anos, isso se dá justamente pelo seu nome e sua personalidade de trapaça. Nas palavras de Jung:

"O "*trickster*" é um ser originário "cósmico", de natureza divino-animal, por um lado, superior ao homem, graças à sua qualidade sobre-humana e, por outro, inferior a ele, devido à sua insensatez inconsciente." (Jung, OC, Vol 9/1).

Possui muita ironia, astúcia e senso de humor. Correlacionando com o tarô e A Carta do Louco, um ser que enxerga o mundo de forma distinta, o trapaceiro percebe as coisas de forma única, transitando com imensa facilidade entre as vielas mundanas e do submundo, sendo um quebrador de regras, ou formando-as. Faz o que julga correto para iniciar ou reiniciar sua vida, mediante o sentido dual de sua figura.

O mesmo sabe das regras do mundo, mas prefere seguir seu próprio caminho, vive seus desejos, o mesmo consegue passar pelas estradas não com a "força do herói", mas com sua malandragem e perspicácia, sendo distinto da honra. "O *trickster* é a corporificação mítica da ambiguidade e ambivalência, da dubiedade e da duplicidade, da contradição e do paradoxo." (Hyde, Lewis, p. 17).

Dentro do âmbito psicológico, a figura do trapaceiro seria aquela que nos coloca frente ao ego, comunicando-se com a sombra psíquica, deixando-nos próximo ao outro e propondo de tal forma uma conversa com esse. Assim, faz-se possível a transcendência, indo além do que se faz presente na consciência.

Tem-se assim uma figura heróica, mas egoísta por si próprio, ora fazendo o bem dos homens, hora prejudicando-os, fazendo com que alguns o tema pelo caminho, mas outros o admire, afinal o ser é astuto. (Carrol, 1981). Um ser completamente ambíguo, por tal, é contraditório ou até inaceitável para alguns que o mesmo seja um herói.

Laura Makarius postula que o *trickster* é tido como o violador mágico de tabus, que produz o inesperado, a qual é posta para um benefício coletivo. não unicamente egóico, fazendo com que a trapaça do mesmo não seja ímpar a um bem próprio. "Os tabus não podem ser violados pelo conjunto do grupo, pois isso destruiria a ordem social que, negando o tabu, tornaria inoperante o ato de violá-los. A sociedade, que deseja violar sua própria lei não pode, então, fazê-lo senão por intermédio de um

indivíduo que age como mediador, e no qual ela encontra seu herói”. (Makarius, 1974, p. 217).

Para Jung, a irresponsabilidade do *trickster* é sua “inconsciência”. O trapaceiro é um coletivo de casos individuais, a qual há uma dualidade de traços bondosos e maldosos (JUNG, 1984, p. 185). O mesmo é muito ligado ao coletivo, mas realizando ações individuais, a qual esse coletivo se faz incapaz, visto que depende de trapaça, de algo que alguém sem senso único de correto seria impossibilitado de realizar.

Não obstante, Arthur se faz um trapaceiro por si só, afinal é um fora-da-lei, mas não unicamente por isso é um *trickster*. Em inúmeros momentos da obra, o protagonista se vê na necessidade de realizar atividades que os demais não conseguem (eles querem, e precisam, mas não são capazes), por tal, Arthur os realiza.

Tais atos têm consequências, sejam estas boas ou ruins, assim como os atos a priori. Porém, Arthur os faz não por um bem egoísta, mas coletivo, visto que o mesmo persegue que caso não os faça não será ele que sofrerá, mas sim a sua gangue, que possui pessoas que ele ama indubitavelmente.

Estes atos vão dos mais pífios ao mundo dizer quanto ao ato imperdoável do homem, matar. Arthur é o melhor pistoleiro do grupo, então sabe que em momentos de combate, ele se faz necessário, mesmo que não goste de matar a toda luz do dia, mas se vê necessário em tais momentos. Tal qual, roubar, a qual em vários momentos ele não quer roubar alguém ou um local, um banco que seja, mas ele sabe como descobrir a senha de um cofre, afinal ele é um trapaceiro que o mundo criou e agora precisa lidar, roubando tal cofre, seus amigos terão dinheiro, o acampamento terá comida, terá vida.

Àqueles que sofrem tais atos, temem, por perceberem que um homem pode realizar tais atos, que o mundo condena a todo instante, mesmo que também os faça, mas não como Arthur, que não os faz para um bem próprio. Já aqueles que se beneficiam de tais atos, o admiram, o adoram, o amam, visto que Arthur não realizou um desejo único, seja do próprio ou de um membro específico do bando, mas sim uma necessidade coletiva, um querer conjunto, pois assim o beneficiado será o grupo, não o ego do protagonista.

Mediante a explicação de mitos, a exemplo dos mesmos temos o mito de Zeus e Crono, o segundo sendo conhecido como o Senhor do Tempo, Morte e Destino. (Brandão, 1990). O mesmo é tido como uma divindade cruel, visto a representação

da dificuldade humana em lidarmos com barreiras, sejam tais físicas ou simbólicas, e em maioria, são percebidas como assustadoras. Crono seria o guardião dos portões que atravessamos a cada mudança, seja diária, semanal, mensal, pequena ou imensa, há uma dificuldade, mesmo que fisicamente não seja percebida. Para compreensão do complexo paterno, considera-se o fato de que suas raízes transcendem a esfera da psique individual, sendo formado mediante o Arquétipo de Pai. “Os mitos paternos revelam ao investigador da psicologia os modelos simbólicos de pai que foram construídos na civilização ocidental e que dirigem inconscientemente a conduta da paternidade.” (Faria, 2006, p. 46).

Dentro do âmbito de experiência humana, a figura paterna exerce o papel de primeira figura de alteridade da criança, conforme a presença de tal, sentido por um outro relacionado ao vínculo simbiótico mãe-bebê chama a criança para construir uma direção de diferenciação com a mãe, construindo sua própria identidade e maneira de estar no mundo.

Crono depõe seu pai, Urano, e resgata os irmãos do útero de Gea, sendo estas figuras de Céu e Terra, sendo assim o iniciador do caminho da consciência. Com medo de que um de seus filhos fizesse o mesmo consigo, Crono passa a devorá-los. Com isso, Zeus é protegido por Réia, deixando-o com o centauro Quíron e à cabra Amalteia, que é considerada uma das versões do próprio Crono. Não obstante, tem-se um lado luminoso do arquétipo do Pai (Amaltea) protegendo o filho do lado sombrio. O pai (Crono) devora, mas também cuida e faz crescer, a ação ceifadora é a mesma que cerceia. Tem-se aqui a perfeita ambivalência arquetípica vivenciada em relações com o pai, constituindo outrora o Complexo Paterno.

Zeus cresce, se fortifica e castra o pai, Crono, depondo e ocupando o lugar do mesmo, de poder, de individuação, de constituição, como outrora o mesmo fez com Urano. Mostrando a esfera de renovação temporal e cíclica do poder social do homem, presente aqui na mitologia universal dada ao mesmo, evitando que a psique infantil seja cristalizada por narcisismo e egocentrismo (Brandão, 1990).

3.9 ANÁLISE DA OBRA MEDIANTE A PSICOLOGIA ANALÍTICA

Logo no início de sua vida, Arthur não teve sequer uma imagem de seu pai, visto que o seu morreu enquanto o mesmo estava na barriga da mãe. Por vez, o arquétipo de pai presente em Arthur deu-se por Dutch - por conseguinte, a imagem

de proteção e autoritarismo do mesmo vem do líder da gangue, que o acolheu ainda criança, enquanto Arthur estava na rua.

Com isso, Dutch cuida de Arthur como um filho, ensinando-lhe obviamente o caminho de um fora da lei, mas também estudos, leitura, escrita, por vez Arthur descobre até mesmo um talento em desenhar.

Não obstante, Arthur segue à risca as regras de Dutch, ordens idem, por vê-lo de forma completamente contrário dos demais da gangue. Arthur o vê como Dutch pai, não como Dutch líder, por tal, é muito difícil ele dizer não a Dutch, a qual explora isso, passando as atividades mais difíceis da gangue justamente pra Arthur, por confiar no seu “filho”.

A figura de alma de Arthur a priori é uma mulher ausente, visto que Beatrice, sua mãe, morre logo quando o protagonista era uma criança ainda. É muito difícil Arthur se relacionar com mulheres de forma generalizada, tendo dois relacionamentos fracassados, e seu comportamento com as meninas da gangue é mais tranquilo, por ver a imagem de mãe nas mesmas, um acolhimento necessário, demonstrado brilhantemente na obra quando Arthur se abre a conversar, mas somente com Tily e Mary-Beth, as duas mulheres da gangue que ele se sente à vontade para tal - esta segunda inclusive tem interesse amoroso nele, mas Arthur ainda gosta de sua ex, a qual o abandonou após Arthur não conseguir deixar a vida de fora da lei.

Consequente a tal, o animus criado de Arthur é Dutch, o fora da lei líder, com isso é muito mais difícil pra ele aceitar sair da vida do crime mesmo que sua amada queira, visto que Dutch (pai) não quer isso, e como já citado, ele não consegue desobedecer Dutch, ao menos não no início da obra.

O fato de Arthur ir percebendo os atos incorretos de Dutch se dá pelo decorrer da obra, onde o mesmo percebe que o arquétipo heróico está afetando os membros da gangue, justamente àqueles que ele mais tenta fazer o bem e proteger. Isso é perfeitamente demonstrado a partir do Arquétipos de Trickster, onde Arthur faz o necessário para fazer o bem aos membros da gangue, mesmo que isso implique em atos aos quais a grande maioria diria serem horrendos, como matar e roubar. Arthur os faz para um bem daqueles que ele ama, não por prazer próprio, mas sim por ver que se faz necessário tais atos, ao menos inicialmente. A partir do momento que ele vê que a gangue não está sendo favorecida por tais atos, começa a suspeitar de Dutch e suas ordens - após conversar com Hosea, outro membro da gangue tão velho na formação quanto Dutch, e que discorda muito do líder. Hosea é tido como a mente

pensante do grupo, por tal, Arthur dá ouvidos ao mesmo, e tenta ao máximo entender o ponto deste, o que é fortificado justamente nesses momentos que Arthur percebe que as ações de Dutch não estão favorecendo o bem comum da equipe.

Aqui Arthur presencia uma fase do luto, a negação, visto que de início ele é relutante com o fato de Dutch estar sendo equivocadamente, visto que este ainda é seu pai, a imagem de animus do mesmo ainda é forte, com isso o mesmo é relutante ao observar e tentar aceitar os erros de Dutch, mesmo ele em si já tendo sofrido com tais erros.

A obra trabalha perfeitamente a imagem do homem que faz o mal pelo bem, o inconsciente de bem, que fora criado neste justamente pelo fato dele ter sido criado nesse meio, isso é o correto pro mesmo, não o “mundo ideal” de bem. Isso é demonstrado pelos fatos de Arthur ajudar pessoas de fora da gangue, fazendo o bem pelos mesmos, justamente por não ser um homem ruim, o meio o criou. “O homem nasce bom, a sociedade o corrompe”. (Jean Jacques Rousseau). Tais fatos refletem na sociedade real, visto que a figura de Arthur é muito comum na sociedade, a identificação que se tem com o mesmo, a qual Jung trabalhava tal fato, como nós somos espelhos de imagens que nos identificamos, e personagens são estas imagens. A identificação com Arthur é um inconsciente coletivo, se repete com o passar dos anos, em inúmeros personagens, demonstrados em livros, filmes, jogos e desenhos.

O processo de individuação de Arthur se dá a partir do meio da obra, a caminho do fim, onde Arthur busca sua redenção, tema este que é o foco da obra, presente em seu título inclusive. De acordo com Jung, a individuação dá-se por um processo de aceitação, a qual envolve o ego, tendo uma dimensão da personalidade, denominada de “si mesmo”, trazendo informações sobre o processo da realização plena da personalidade do sujeito. (Jung, 2003, p. 124).

A importância da individuação se faz pelo fato de que os demais elementos se tornam secundários, devido à importância de tal processo, a qual o sujeito compreende a si. Jung afirmava que o si mesmo experimentamos de forma psicológica, por tal a busca do conhecimento é importante pro sujeito. Em Arthur, se dá a partir do momento que se desvincula da imagem de animus (Dutch) e busca sua individuação, fazendo o bem até mesmo àqueles que ele prejudicou durante sua jornada, mesmo que estes não queiram, mas Arthur sente a necessidade disso, seu *self* precisa de tal individuação, oriunda de sua redenção. (Jung, 2002, p. 432).

A partir dos confrontos de sua jornada, Arthur passa a entender sua sombra, e iniciar o processo de confronto com a mesma, percebendo os conteúdos oriundos da mesma, onde é demonstrado perfeitamente pelo jogo quando ele passa a realizar atos que sempre os considerou corretos, mas não os fazia, pois, seu pai (Dutch) considerava-os incorretos, e Arthur aceitava cegamente. Atos estes que são de suma importância para a redenção do personagem, o protagonista passa a conhecer a si, a soma de seus conteúdos conscientes e inconscientes. Arthur está em sua totalidade psíquica.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste estudo será realizada uma revisão de literatura, com o propósito de permitir a contextualização da problemática adotada, favorecendo a análise das possibilidades presentes na literatura consultada para a concepção do referencial teórico da pesquisa (França; Matta; Alves, 2012).

Para o levantamento das publicações referentes à temática, será realizada a busca em bases de dados por periódicos e demais publicações nas plataformas eletrônicas: Scielo, Pepsic, Google Acadêmico, e também no acervo físico e eletrônico da Biblioteca da UNIFAEMA, sendo adotados como descritores: Psicologia Analítica, Arquétipo, Arthur Morgan, *Red Dead Redemption 2*.

Como critério para inclusão, serão adotadas para este estudo, as publicações em língua inglesa e em portuguesa, publicações estas realizadas no período entre os anos de 2010 a 2022.

As palavras-chave escolhidas frente a temática foram: Arthur Morgan, *Red Dead Redemption*, jogos online, psicologia analítica, arquétipos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fora tratado a forma como dentro da arte audiovisual faz-se possível perceber inúmeros elementos psicológicos, como os trabalhos em cima da monografia em si, proposto em base por Carl Gustav Jung e apontados em análise no personagem de Arthur Morgan.

Utilizou-se a forma como inconsciente coletivo, sombra, máscaras, complexos e mitos foram tratados na obra, e como isso se reflete na vida real, em que a sociedade é rodeada de mitos e símbolos, aos quais muitas das vezes são presentes em tais

obras audiovisuais, sendo videogames uma crescente tremenda nas últimas duas décadas como obras a se observar.

A forma como a sombra humana de Arthur é tratada na obra é um exemplo perfeito de como Jung tratava o que era sombra, aos quais os conteúdos do homem são presos em si e impossíveis de serem confrontados e tratados, visto que seus complexos ainda não podem ser enfrentados pelo protagonista em questão. Assim como Jung dissertava, faz-se necessário que a sombra seja entendida primeiramente, e posteriormente confrontada, para que o homem possa entender e chegar a sua individuação.

Observados a partir da análise individual do personagem, não há um único caminho a qual a psique se desenvolve, tal qual a individuação, mas em Arthur, devido a privatização dos arquétipos de pai e mãe bem sucedidos, o protagonista desenvolveu complexos, resultando em conflitos interpessoais; amorosas, parentais, amigáveis, e com isso o mesmo passar a cuidar dos que estão ao seu lado, pois é a forma que encontrou inicialmente de enfrentar tais complexos. Se outrora o afeto foi faltante em sua vida, a forma como escolher curar-se desse complexo é ofertando afeto.

Com isso, fora observado como a imagem de Arthur se vislumbra na vida real, como a sociedade possui pessoas que realmente necessitam entender seus complexos, os conteúdos individuais e coletivos das mesmas, sendo tratado em um símbolo artístico e idealizado nos seres humanos do mundo real.

Conclui-se que os videogames oferecem inúmeros exemplos de manifestações psicológicas, aos quais dentro da obra têm-se os contextos propostos pelos escritores (neste caso, Jung) e como tais contextos são importantes para um entendimento total da obra.

As obras artísticas possuem a capacidade de desenvolver identificação no contexto real, como dissertado por Jung ao escrever sobre mitos e símbolos, e como contemporaneamente percebemos tais aspectos na mídia artística - jogos, filmes, músicas. Com isso, oferece um poder de cura psicológica, devido a tal identificação perante nós, a medida do ser como espectador observa o que é jogado gera uma identificação poderosa quanto ao símbolo presente.

Torna-se importante a observação de que os seres humanos não são o mal por um todo, tal qual o bem, e que suas atitudes são norteadas por certo viés aos quais consideram-se importante para eles, a exemplo de Arthur que não é o arquétipo de

herói, mas também não é o de vilão, mas sim o *trickster*, a qual aplica golpes em prol de um bem daqueles que o rodeiam, no exemplo do personagem, seu bando - em um contexto real, a família, os amigos, diversos exemplos.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Sylvia. **Morte e Luto – A Psiquiatria sem Drogas e as Enfermidades Míticas no Cinema.** Curitiba, 2018. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/jung/v36n2/07.pdf>>. Acesso em 03 ago. 2022.

BYINGTON, Carlos Amadeu B.. **A Sombra e o Mal: O paradoxo do Arquétipo Central. Um estudo da ética pela Psicologia Simbólica Junguiana.** *Junguiana*, São Paulo , v. 37, n. 1, p. 221-230, 2019 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010308252019000100011&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 16 Fev. 2023.

BYINGTON, Carlos. **O arquétipo da vida e da morte. Um estudo da Psicologia Simbólica.** São Paulo, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010308252019000100008>. Acesso em 03 Ago. 2022.

CATHARIN, Verônica; BOCCHI, Josiane Cristina; CAMPOS, Érico Bruno Viana. **Psicanálise e cinema: o ser humano como um ser cinematográfico.** *Ide (São Paulo)*, São Paulo , v. 40, n. 64, p. 143-157, dez. 2017 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010131062017000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 26 out. 2022.

CONTRERA, Malena Seguro. **Crono e o complexo paterno.** Sorocaba, São Paulo, 2015. Disponível em: <<file:///C:/Users/User/Downloads/2431-Vers%C3%A3o%20original.-4680-4750-10-20151228.pdf>>. Acesso em 15 mai. 2023.

COSER, Fábio; GIACOMONI, Claudia. **As Relações entre o Uso de Jogos Eletrônicos, Personalidade e o Bem-Estar de Jogadores.** Itatiba, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712019000400007>. Acesso em 08 Ago. 2022.

DE SOUZA, Bráulio Marcos. **SOMBRA E PERSONA NA PSICOLOGIA JUNGUIANA**. Caxias do Sul, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/9074/TCC%20Marcos%20Bráulio%20de%20Souza.pdf?sequence=1>>. Acesso em, 16 Fev. 2023.

FRANÇA, C. L.; MATTA, K. W.; ALVES, E. D. **Psicologia e educação à distância: uma revisão bibliográfica**. *Psicologia: Ciência & Profissão*, v. 32, n. 1, p. 4-15, 2012.

HAUBERT, Clarice; VIEIRA, André Guirland. **Símbolos, complexos e a construção da identidade na psicoterapia com crianças**. *Aletheia*, Canoas , n. 45, p. 222-237, dez. 2014. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141303942014000200017&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 31 out. 2022.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

MASCENA, K. M. C., PIMENTEL, M. C. P., FISCHMANN, A. A. & Polo, E. F. (2012) ***Videogames e Estratégia: O Posicionamento Estratégico de Empresas Brasileiras de Software de Jogos Digitais*** In: **Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração**: Rio de Janeiro.

NASSER, Yone Buonaparte d'Arcancho Nobrega. A identidade corpo-psique na psicologia analítica. *Estud. pesquis. psicol.*, Rio de Janeiro , v. 10, n. 2, p. 325-338, ago. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180842812010000200003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 26 out. 2022.

NASSER, Yone Buonaparte d'Arcancho Nobrega. **A identidade corpo-psique na psicologia analítica**. *Estud. pesquis. psicol.*, Rio de Janeiro , v. 10, n. 2, p. 325-338, ago. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180842812010000200003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 15 mai. 2023.

NewZoo. (2019). ***Latestmarketestimates: Key numbers***. Disponível em: <https://platform.newzoo.com/key-numbers/>. Acesso em 03 Ago. 2022.

OLIVEIRA, Maria; CINTRA, Letícia; BEDOIAN, Graziela; NASCIMENTO, Rosimeire; FERRÉ, Rodrigo; SILVA, Maria. **Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social**. Ribeirão Preto, 2017. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2017000300013>. Acesso em 08 Ago. 2022.

OLIVEIRA, Melissa Marques Torres. **O Poder da máscara no Psicodrama: a sombra e a luz**. *Rev. bras. psicodrama*, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 183-191, 2013. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-53932013000100015&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 16 fev. 2023.

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói-trapaceiro. Reflexões sobre a figura do *trickster*. 1991. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ts/a/TGCXr3Tcpcr458WLBDrXDZz/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em 27 mar. 2023.

ROSA, Laura; SERRA, Rodrigo. **A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes**. São Leopoldo, 2020. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-34822020000300006>. Acesso em 13 Ago. 2022.

SARMET, Maurício; PILATI, Ronaldo. **Efeito dos jogos digitais no comportamento: análise do General Learning Model**. Ribeirão Preto, 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2016000100002>. Acesso em 08 Ago. 2022.

SEIBT, Cezar Luís. **A noção de individuação em Jung e a educação**. *Acta Educ.*, Maringá, v. 45, e55175, 2023. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-52012023000100101&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 maio 2023. Epub 01-Out-2022. <<https://doi.org/10.4025/actascieduc.v45i1.55175>>. Acesso em 08 mai. 2023.

SERBENA, Carlos Augusto. **Considerações sobre o inconsciente: mito, símbolo e arquétipo na psicologia analítica**. *Rev. abordagem gestalt.*, Goiânia, v. 16, n. 1, p. 76-82, jun. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S18096867201000010010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 31 out. 2022.

SODRE, Olga. **Símbolo, mito e interpretação da passagem para a vida adulta.** **Arq. bras. psicol.**, Rio de Janeiro , v. 59, n. 1, p. 03-15, jun. 2007 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672007000100002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 15 mai. 2023.

SOUZA, Lucas; FREITAS, Ana; HEINECK, Luiz; WATTES, Jorge. **Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos.** Março, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/bbr/a/BxJDFwRL66MqxcFgbv59X9c/?lang=pt>>. Acesso em: 08 Ago. 2022.

VERGUEIRO, Paola Vieitas. **Jung, entrelinhas: reflexões sobre os fundamentos da teoria junguiana com base no estudo do tema individuação em Cartas.** **Psicol. teor. prat.**, São Paulo , v. 10, n. 1, p. 125-143, jun. 2008. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151636872008000100010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 08 mai. 2023.




unifaema Biblioteca
Júlio Bordignon
RELATÓRIO DE VERIFICAÇÃO DE PLÁGIO

DISCENTE: Márcio Gabriel Pacheco Santos

CURSO: Psicologia

DATA DE ANÁLISE: 09.10.2023

RESULTADO DA ANÁLISE

Estatísticas

Suspeitas na Internet: **4,86%**
Percentual do texto com expressões localizadas na internet [▲](#)

Suspeitas confirmadas: **4,72%**
Confirmada existência dos trechos suspeitos nos endereços encontrados [▲](#)

Texto analisado: **92,81%**
Percentual do texto efetivamente analisado (frases curtas, caracteres especiais, texto quebrado não são analisados).

Sucesso da análise: **100%**
Percentual das pesquisas com sucesso, indica a qualidade da análise, quanto maior, melhor.

Analisado por Plagius - Detector de Plágio 2.8.5
segunda-feira, 9 de outubro de 2023 12:51

PARECER FINAL

Declaro para devidos fins, que o trabalho do discente **MÁRCIO GABRIEL PACHECO SANTOS**, n. de matrícula **40691**, do curso de Psicologia, foi aprovado na verificação de plágio, com porcentagem conferida em 4,86%. Devendo o aluno realizar as correções necessárias.

Documento assinado digitalmente
gov.br HERTA MARIA DE AÇUCENA DO NASCIMENTO S
Data: 16/10/2023 15:34:29 -0500
Verifique em <https://validar.jb.gov.br>

(assinado eletronicamente)
HERTA MARIA DE AÇUCENA DO N. SOEIRO
Bibliotecária CRB 1114/11
Biblioteca Central Júlio Bordignon
Centro Universitário Faema – UNIFAEMA