



XI Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



## Fantasia, sonhos e símbolos: contribuições psicanalíticas para a concepção de conteúdo para jogos.

Lisiane Fachinetto

Curso de Tecnologia em Jogos Digitais – Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, SP, Brasil

Patrick Caldeira de Almeida

Curso de Tecnologia em Jogos Digitais – Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, SP, Brasil

### Resumo

O artigo estuda a produção de narrativas para jogos mediante a perspectiva da psicanálise trazendo um estudo sobre as fantasias, arquétipos e sobre os sonhos como forma de compreender os jogos. Os jogos são mídias recentes que tem crescido muito rapidamente e cujo universo ainda tem bastante aspectos a serem explorados. Nesse artigo irei falar sobre construção de narrativas e personagens para jogos

**Palavras-chave:** psicanálise, jogos, sonhos, mecanismos

### Contatos:

lfachinetto@hotmail.com  
patrick\_almeida\_1@hotmail.com

### 1. Introdução

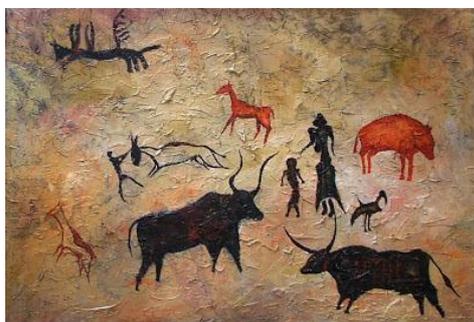


Figura 1: Pintura rupestre

As narrativas foram criadas como consequência da invenção da linguagem em tempos pré-históricos para dar significado as experiências humanas, a fim de documentar o modo de viver das civilizações antigas. Com o passar do tempo a narrativa evoluiu

às formas ficcionais e com grande riqueza simbólica, que é compartilhada de geração a geração.

As histórias com o passar do tempo puderam solucionar questões subjetivas de quem as escuta. Ajudando a entender seus dilemas por meio de metáforas. Contos carregados de estruturas universais e que podem gerar identificação com diversas pessoas e de diversos lugares do mundo.

Murray[2003] conta sobre o que acompanhou da evolução das narrativas e o potencial engendrado na tecnologia do final do século XX para compor enredos que apresentam uma única situação, porém com uma construção alternativa dotada de múltiplas formas, aos quais ela nomeou enredos multiformes. Certo trecho da obra aborda a história de um narrador que acompanha um filme mudo cujo final ele conhece e sente-se transtornado por querer transformar a história que vê, cujo desfecho o perturba, trazendo essa necessidade de agir sobre o que não é possível mudar e transformar um enredo linear em não linear. Através disso, é possível criar um paralelo com o potencial do jogo para produzir narrativas de múltiplos percursos, mas ao mesmo tempo, queremos preservar a riqueza que encontramos em contos literários fazendo o jogador ir a um estágio de imersão em que não possa mais diferenciar de forma tão palpavelmente a realidade do jogo.

Com tecnologias como o equipamento Oculus Rift, dispositivo de realidade virtual que utiliza um visor OLED para reprodução de imagens do jogo, aliadas aos gráficos cada vez mais realistas e capacidades dos consoles e computadores que se exponenciam tão rapidamente estamos indo cada vez mais próximos de fenômenos que não nos são estranhos e nem novos, mas cuja importância é



XI Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2  
de Junho  
2015

inegável para o mundo dos jogos, as fantasias e sonhos.

## 2. Metodologia

Para essa pesquisa foi utilizada a revisão bibliográfica de autores que estudaram temas como imersão[Murray 2003], inconsciente[Freud 1924][Jung 2011], sonhos[Freud 1999], fantasias[Freud 1908] e jogos[Huizinga 2008].

Procuramos trabalhar essencialmente com a psicanálise, buscando obras de autores como Freud, Lacan, Jung e utilizamos o trabalho de Campbell, sobre as narrativas heroicas para nos aprofundarmos nessa questão da construção de uma estrutura narrativa atraente para um público diverso.

## 3. Definições iniciais



Figura 2: Crianças brincando

O jogo, para Huizinga [2008], é uma atividade lúdica, desprovida de qualquer outro interesse que não seja a diversão, o único objetivo do jogo é o prazer e quando praticado por algum outro interesse poderá deixar de ser jogo. A brincadeira é uma atividade realizada para divertir-se, a criança brinca e encara com seriedade essa atividade, sendo assim, a antítese da brincadeira é a realidade e não a seriedade, quando brinca a criança sabe da irrealidade de sua brincadeira. Os adultos fantasiam, uma fantasia é a realização inconsciente de um desejo recalcado. Segundo Freud [1908] a fantasia é um instrumento para saciar os desejos insatisfeitos na realidade. O sonho é diferente de uma fantasia, mas possui o mesmo propósito, ou seja, a realização do desejo. A seguir faremos uma discussão acerca de conceitos importantes para a compreensão do desenvolvimento das narrativas para a produção de jogos.

Começaremos a abordagem pelas brincadeiras. Quando criança o sujeito brinca como forma de tensionar sua energia psíquica, e como já citado é

uma atividade séria para a criança sendo sua principal ocupação durante a infância, é ao brincar que ela desenvolve sua criatividade, atrelando suas fantasias a objetos tangíveis, seus brinquedos, e constrói com outras crianças um espaço psíquico para divertir-se. Porém ela reconhece que suas brincadeiras não são reais. Ao crescer espera-se do adulto que leve a vida a sério, o sujeito não está mais na infância e tem responsabilidades, portanto a brincadeira passa a ser vedada para o adulto, e cabe a ele fantasiar

O adulto tem vontade de realizar desejos que são proibidos e portanto ele os recalca, alguns partem para o ato e cometem o crime, outros fantasiam. Uma fantasia é a realização de um desejo, em sua maioria, inconsciente, realizado na realidade psíquica e não na realidade concreta, é uma forma de saciar os impulsos reprimidos, geralmente por seu caráter amoral ou sombrio. Uma fantasia é como um romance de bolso que pode ser carregado para qualquer lugar e aberto, sem que ninguém veja, é como um roteiro com personagens sexuais e/ou agressivos que é construído na mente de quem fantasia, como um sonho em plena luz do dia.

Sonhos são processos inconscientes de realização de desejos recalcados que são distorcidos ao se manifestar ao sonhador, segundo Freud [ibid], gerando ambientes altamente imersivos, onde temos a sensação de estar lá, podendo gerar sentimentos e até mesmo reflexões durante esse processo, mas somos incapazes de compreender sua natureza tão misteriosa. Entraremos de forma mais contundente sobre os principais mecanismos atuantes nos sonhos nos próximos tópicos.

## 4. Complexo de Édipo



Figura 3: Édipo

Édipo foi um personagem grego, que sem saber matou seu pai e casou-se com sua mãe, ao descobrir sobre seu feito cegou-se. Os primeiros traços de fantasias surgem durante a infância, é a fantasia de atração sexual pelo genitor do sexo oposto que



acontece aproximadamente entre 3 e 6 anos de idade da criança, é a fase Edípica. Nesse período, o menino apaixonou-se por sua mãe e a menina por seu pai (Complexo de Electra), o menino competirá com o pai pelo amor da mãe, sentirá o desejo de matar o mesmo, enquanto o pai sente a necessidade de castrar o filho, isso em fantasia. É por esse temor a castração que o filho irá cessar seus desejos sexuais pela mãe e seu desejo de matar o pai e reprimi-los no inconsciente, assim seu aparelho psíquico estará formado, significando que agora ele tem noção de limites. Nessa idade a instância psíquica Super-Ego, a introjeção do Pai é desenvolvida e o aparelho psíquico torna-se completo.

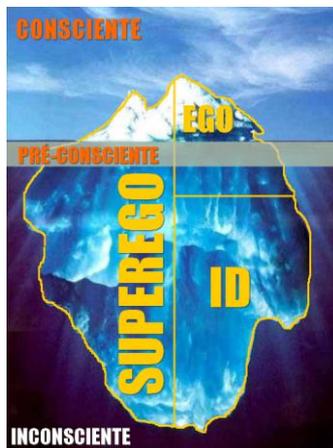


Figura 4: Inconsciente Pessoal

O aparelho psíquico é constituído de Ego, Id e Super-Ego onde Id é a instância responsável pelos desejos inconscientes, não contendo regras. Super-Ego é a instância responsável pelas regras, é a introjeção do pai e o Ego é por onde os desejos do Id movem-se dentro das regras do Super-Ego. Assim sendo o Ego é que realizará os desejos dentro das regras morais, aquelas que o indivíduo obteve durante a fase Edípica.

## 5. Inconsciente coletivo



Figura 5: Inconsciente Coletivo

Jung[2011] fala em inconsciente coletivo, que não é de nenhum de nós, mas que pertence a todos, sendo herdado, não é exclusivo de ninguém, vem das heranças que temos dos nossos antepassados.

Como exemplo podemos citar os ideais que conhecemos de vaidade e beleza que já persistem há muito tempo, vindo através dos mitos gregos, egípcios e outras diversas culturas. São estruturas universais.

Os arquétipos são modelos que alojam-se no inconsciente coletivo, os principais arquétipos são: Self, Sombra, Persona, Animus e Anima.

Através desse conhecimento é possível pensar em como constituir personagens que sejam aceitos por diversas culturas ao redor do mundo, gerando assim identificação com o jogo e suas constituições.

## 6. Criando personagens para jogos



Figura 6: Herói e mentor

As histórias, mitos e contos solucionam questões subjetivas de quem as escutam, de forma inconsciente, por meio de símbolos[Chauí 1984], como por exemplo uma floresta escura, representa o abandono[Prestes 2008], o desconforto, ou o conforto

dependendo de como encaixada, dado que a natureza é uma mãe.

Campbell[2004] faz uso dos arquétipos de Jung e propõe a estrutura narrativa que será a base da nossa construção nesse trabalho. Para o arquétipo de herói utilizaremos o Ego, a instância psíquica que precisa de limites e regras para que consiga realizar seus desejos. O Ego é o herói da narrativa e ele necessita de um Super-Ego que dará a ele tais limites e regras, uma orientação. O Super-Ego é representado por alguém mais experiente, ou uma figura de autoridade, é o arquétipo de mentor, citado por Campbel[ibid].

No decorrer da trama o herói precisa confrontar seu maior medo, aquilo que lhe assombra, e para tal é utilizado o arquétipo de Sombra. A Sombra é a representação dos desejos mais profundos do herói, no entanto os que não podem ser realizados, os anseios imorais e proibidos. A Sombra no jogo pode ser representada por um vilão cujos objetivos contrariam o herói, mas que ao mesmo tempo fazem parte dele. Ou também por meio de metáforas como cobras venenosas, hidras e outras espécies de monstros. Os mitos e contos de fadas também utilizam Sombras em sua estrutura. Um exemplo seria em João e Maria, quando em meio à tanta fome e a falta de um lar surge uma “mãe” substituta para lhes fornecer isso, ameaçando a substituição do lar anterior, o verdadeiro objetivo das crianças perdidas.

## 7. O Enredo



Figura 7: Monomito

Na obra O Herói de Mil Faces, uma estrutura narrativa é proposta por Campbell[ibid], o monomito ou jornada do herói. Composta por 12 atos se inicia no mundo normal onde o herói sente-se confortável, ele então recebe um convite, que pode ser simbolizado por diversos fatores, como esquecer algum objeto pessoal e por isso precisar voltar, como uma bola de beisebol que chega aos pés de um garoto que sente desejo de praticar tal esporte e muitas outras situações aparentemente cotidianas. O

personagem pode sentir-se inseguro a princípio, isso significa que seus anseios, aquelas regras que foram introjetadas durante a infância, as regras simbólicas e a moral vão barrá-lo ele sentirá que não deve atravessar esse limiar, mas acabará aceitando o convite, antes do início da jornada propriamente dita ocorrerá o encontro com o mentor, isso significa que antes de partir para o mundo desconhecido o herói fica em estado de vigília, ele liga o Super-Ego e previne-se contra todos os riscos, essa ação é simbolizada aqui pelo arquétipo do mentor, que pode aparecer num personagem ou uma ajuda inesperada, sobrenatural.

Nesse momento o herói parte para a jornada rumo ao desconhecido e novo, fora da zona de conforto, e uma vez dentro deste mundo misterioso passará por testes, vencerá algumas batalhas e então confrontará seu maior medo, sua Sombra, a representação de tudo que ele reprimiu em seu inconsciente e que tem medo de que venha a luz. Ele será derrotado, para então se superar e transformar-se, adquirir um tesouro, uma nova habilidade ou uma nova arma.

Nessa fase agora com suas novas habilidades o herói finalmente vence seus medos. O que pode ser caracterizado pela derrota do inimigo ou a fuga desse mundo desconhecido. No novo mundo ele agora refletirá sua aventura tudo para começar outra vez.

Alguns exemplos de jogos que utilizam a jornada do herói são Lunar the Silver Star(SEGA CD. 1993) [Chris, C., Josiah, L 2000] e Blademasters(BBS GAMES. 1990)[TROY, D. 2000].

Em Lunar the Silver Star são apresentados três personagens, Alex, Nall e Luna, eles vivem em uma vila pacífica e estão felizes com suas vidas, mas Alex o herói do jogo possui sonhos de viver aventuras como seu herói que é um treinador de dragões, certo dia andando perto de uma caverna Alex e seus amigos encontram um dragão, Quark, ele vê potencial em Alex e lhe pede que parta em uma busca aos outros dragões assim se ele completar sua jornada poderá se tornar um treinador de dragões, Alex vê a oportunidade de realizar seus sonhos, mas Luna fica meio apreensiva com relação a jornada... até esse ponto foram apresentados três passos da jornada, o mundo ordinário, o chamado a aventura e a resistência, que nesse jogo não é a resistência do herói, mas de um de seus colegas.

A jornada do herói costuma ser usada das mais diversas formas, não necessariamente seguindo a arcotrama na mesma ordem e rigidamente, no jogo



XI Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2  
de Junho  
2015

citado ela é seguida quase que rigidamente, deixando somente a resistência do herói diferente.

ser alcançado, sempre que realizamos um desejo um novo vazio surge e causa novamente a falta.

## 8. Identificação



Figura 8: Criança fantasiada

A jornada do herói de Campbell foi criada a partir de estudos de mitos e contos de fadas, e os atos dessa arcotrama representam algumas características encontradas na maioria dessas histórias.

Os jogadores se identificam com a estrutura da narrativa, mais especificamente com os personagens. Os mesmos podem representar suas batalhas internas de todos os dias, a todo momento, desde passar na prova até seduzir a garota que gosta.

O herói da narrativa representa o próprio jogador e o mentor, suas censuras a seus desejos, suas inseguranças, enquanto a Sombra desempenha o papel de seus desejos imorais e proibidos. Um arquétipo não precisa necessariamente de uma forma humana para se expressar, pode ser um cenário ou uma criatura. Por meio do jogo o jogador fará a própria síntese da mensagem transmitida porque a vivenciou.

Um ponto importantíssimo é que não é só a narrativa que gira em torno dessa jornada, mas o próprio jogo é baseado nessa constante falta, o jogador atinge um objetivo, e depois precisa atingir outro ou superar seus resultados anteriores. O jogo trabalha com a falta, sempre que há essa falta, o objetivo aparece, e assim acontecendo o desafio.

A jornada é a representação do desafio de todos os dias, onde o aventureiro começa sem nada, com algum vazio e então parte para uma aventura a fim de superar essa falta e se completar. Ele “consegue” se completar, mas sente-se vazio novamente e parte para uma nova jornada. Porque o prazer absoluto não pode

## 9. Mecanismos do sonho



Figura 9: Sonho

Iremos retomar a questão dos sonhos, acreditamos que os sonhos constituem a maior forma de imersão conhecida até a atualidade. Funcionando diferentemente das fantasias, os sonhos ocorrem enquanto o sujeito dorme, e assemelha-se com o jogar, sendo assim, acreditamos que uma análise de sua estrutura pode contribuir para o desenvolvimento de jogos.

Ao dormir a consciência desliga-se parcialmente permitindo que as idéias fluam, porém censuradas pelo pré-consciente, assim as ideias resultantes da atividade do sonho chegam distorcidas ao sonhador ao passo que tudo que se recorda ao acordar são esses pensamentos que foram distorcidos e produzidos pelo próprio sonhador durante o sono. Porém frequentemente a natureza do sonho é estranhada pelo sujeito como se ele não o tivesse produzido, segundo Garcia-Roza [1991].

Os sonhos expressam fenômenos fisiológicos, tomemos como exemplo o fato de que um isqueiro ligado perto de quem sonha pode tornar-se um incêndio em sonho. O sonhar também traz trechos antigos da infância, dos quais não nos lembramos mais, além de trazer pessoas que já esquecemos. Os pensamentos dos sonhos, o conteúdo latente, ou onírico, são censurados por meio de condensação e deslocamento e tornam-se mensagens distorcidas, o conteúdo manifesto, referido por Freud[ibid.].

No processo de condensação seria como se uma única representação que fizesse alusão a uma grande variedade de ideias se mantivesse no conteúdo manifesto ao sonhador, Freud[ibid] cita em seu artigo



XI Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2  
de Junho  
2015

a monografia de botânica, onde tanto monografia como botânica são representações da condensação de suas ideias, ele teria visto um livro de botânica no mesmo dia do sonho, mas essa não era a principal ideia associada à monografia de botânica que era o que mais marcava seu sonho. “botânica” associava-se a seu professor, que era um jardineiro, a aparência florescente de sua mulher e à sua paciente Flora. Monografia fazia alusão à monografia de ciclâmen escrita por Freud, assim sendo a condensação mostrou apenas a monografia de botânica que por meio de múltiplas associações levavam a diversas ideias que durante o sonho se passavam na mente de Freud, mas que por conta do mecanismo foram distorcidas e resumidas, e não só distorcidas, como pareciam fazer lógica durante o sonho, por que foram dramatizadas, transformadas em cenas coerentes.

O deslocamento também foi outro mecanismo bem recorrente na análise de sonhos feita por Freud, assim sendo a imagem da monografia de botânica em si, tinha pouca importância, o que era realmente importante era a cadeia de ideias associadas a ela, as ideias que foram condensadas, como se o sonho fizesse um esforço para que a monografia tornasse uma forma mais importante no conteúdo do sonho do que as próprias ideias. Assim toda a importância que as ideias possuíam durante o sonhar foram transferidas para a monografia de botânica que por si só teria pouca importância, formando assim a representação que fora manifestada.

## 10. Relações com os jogos



**Figura 10: Dante's Inferno, a gula**

A imagem acima é de um monstro que é usado para simbolizar o ideal sombrio de gula, um dos sete pecados em Dante's Inferno, e é um exemplo de uso de arquétipos sem que eles precisem tomar uma forma humana, a gula é reconhecida universalmente como uma sombra.

O jogo frequentemente utiliza símbolos para expressar ideias, esses símbolos chegam a ser metafóricos, Lacan[1966] relaciona os termos condensação e deslocamento às figuras de linguagem metáfora e metonímia, sendo condensação a metáfora e deslocamento a metonímia, o jogador por meio de associações encontra significados nessas metáforas e assim como no sonho esses simbolismos fazem alusão a uma cadeia de ideias associativas, diferente do sonho o jogo não é particular e individual, é pensado para uma grande massa de jogadores e portanto trabalha com ideias universais, porém o jogo como o sonho é movido por motivação intrínseca, quem joga o faz para divertir-se, sentir prazer e a história do jogo ainda que se manifeste por meio de um avatar é na verdade a história do jogador.

Como fora citado anteriormente o monomito de Campbell[ibid.], que de diversas formas conta a mesma história, como se fosse feita para um herói de mil faces como coloca o autor. Isso porque essa história precisa gerar identificação ao jogador, assim fazendo-o refletir por meio do jogo suas próprias batalhas internas. Mas claro que o monomito não é a única forma de fazer histórias para jogos, é apenas uma delas.

Um fato a se debater sobre o sonho é que embora ele seja uma realização de um desejo proibido, isso é que foi recalcado, quando um desejo que fora recalcado se realiza durante um sonho, porém ultrapassando os mecanismos o que nos resta é a angústia dele, provocando o pesadelo ou levando o sujeito a acordar, encerrar o sonho para voltar a sonhar, podemos então pensar em Sombra ou vilões do jogo, os representantes de desejos imorais, sombrios e proibidos, desejos que temos mas que são censurados por nós mesmos. No caso do jogo, essa metáfora da Sombra pode ser aplicada a uma derrota, como o sonhador que acorda ao perceber o manifestar de sua sombra, de sua angústia, onde o jogador simplesmente reinicia o jogo, como o sonhador que volta a dormir, e tenta alcançar o sucesso novamente.

Os símbolos do jogo podem se alojar no inconsciente de quem joga e levar o jogador a sentir-se totalmente imerso nesse mundo virtual, pois pensando em transmitir mensagens nos jogos como os sonhos o fazem, as problemáticas que o jogar apresentam passaram a ter relação com quem joga, tornando os desafios intrínsecos, tanto no âmbito da mecânica como na narrativa.



XI Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



## 11. Conclusão

Para trazer a narrativa para os jogos não é preciso utilizar os símbolos que a literatura descobriu e nem mesmo suprimi-la ou deixá-la vaga, porque isso não atrapalhará a agência no jogo, esses propósitos não se contrariam, mas sim, são aliados. O jogo está frequentemente utilizando o vazio, a falta, por que os desafios são propostos um após o outro, o fato de que o jogador precisa do espaço para jogar, não exclui de forma alguma a narrativa do jogo, apenas a enriquece, contando histórias ao jogador sem excluí-lo do cenário, ambientando-o perfeitamente na trama.

Podemos também concluir que o jogo é ferramenta importante na realização do desejo constituinte, ou seja auxilia na reprodução dos signos de satisfação. Ao se tornar o avatar, o jogador consegue realizar os anseios que a moral e a lei simbólica o impede. Por meio do jogo, o jogador pode expressar-se ludicamente como um artista ao ilustrar ou um escritor ao escrever.

O jogo também se manifesta como formador da subjetividade, o jogador por meio das importantes mensagens que o jogo transmite estará cada vez mais apto a tomar suas próprias decisões, porque ele já sofreu com dilemas parecidos ao jogar, mesmo que metaforizados. E mais importante ele não só conheceu os dilemas, mas decidiu diante deles.

Também concluímos que os sonhos podem ser uma importante fonte de estudo para entender o prazer nos jogos. Por conta das narrativas altamente engajáveis que o sonho cria e que imergem o sonhador de tal forma que conteúdos totalmente estranhos para o sonhador façam sentido durante o sonhar e ainda por seu caráter intrínseco que gira em torno de quem sonha tornando sonhos e jogos estruturas muito semelhantes.

## Referências

- CAMPBELL, J., 2004. O Herói de mil faces. Pensamento.
- CHAUÍ, M., 1984. Repressão sexual: Essa nossa (Des)conhecida: Brasiliense.
- CHRIS, C., Josiah, L 2011. Interactive storytelling for video games: A player centered approach to creating memorable characters and stories.
- FREUD, S., 1924. A Dissolução do complexo de Édipo. Vol XIX.
- FREUD, S., 1999. A Interpretação dos sonhos. Imago.

- FREUD, S., 1908. Escritores criativos e devaneios. Vol IX.
- GARCIA-ROZA, L.A., 2003. Freud e o Inconsciente. Zahar.
- HUIZINGA, J., 2008. Homoludens. Perspectiva.
- JUNG, C.G., 2011. Os Arquétipos e o inconsciente coletivo. Vozes.
- LACAN, J., 2007. Écrits. 1ªEd. W. W. Norton & Company.
- MURRAY, J.H., 2003. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Unesp.
- NASIO, J.D., 2007. A Fantasia. Jorge Zahar.
- PRESTES, A.B., 2008. Abandono, acolhimento, adoção: Rejeição e redenção na literatura infantil.
- TROY, D., 2000. *Using the hero's journey in games*. PhD thesis, Cornell University.