



XXI JORNADA CIENTÍFICA DOS CAMPOS GERAIS

Ponta Grossa, 4 a 6 de outubro de 2023

“SOMEONE MUST EXTINGUISH THY FLAME”: A JORNADA ARQUETÍPICA DO HERÓI NOS JOGOS DA FROMSOFTWARE®

Matheus Mainardes de Oliveira da Silva¹
Mateus Silveira²
Marcos Vinicius Barczsz³

Resumo: *O presente trabalho visa a propor uma leitura arquetípica dos enredos propostos pelos jogos da FromSoftware, conhecidos pela ambientação imersivamente hostil, pela trilha sonora épica, pelas tramas eremíticas, pela dificuldade elevada, e que inauguraram um nicho estilístico e mecânico de jogos conhecidos como “souls like”, em referência aos títulos da série Dark Souls. Para tanto, amparar-se-á na psicologia analítica, procurando desvelar nesses jogos um elemento essencial que desponta além do ato próprio de jogar, representando uma relação artística e intrapessoal, propiciada pela imersão do jogador não apenas no universo eletrônico, como também em sua própria esfera inconsciente, onde latejam visceralmente conteúdos arquetípicos. Os enredos dos jogos considerados, a despeito da variabilidade geral da história, compartilham raízes semelhantes: num contexto ou num mundo em decadência, o personagem controlado pelo jogador, igualmente decadente como seu tempo, se entranha numa empreitada cujo destino fatal, destoando do maniqueísmo tolkeniano que inspirou o nascimento dos jogos de RPG, é comumente a morte, do protagonista, da terra ou dos povos; a consumação da ruína cosmológica, onde o mundo se consome; a apoteose do protagonista, que através do deicídio se eleva à categoria de um deus-rei que não necessariamente preserva o sentido da justiça ou do bem; a interrupção de processos místicos de natureza dual, em que maldições e bênçãos se encerram, reafirmando a então sepultada natureza humana. Cada jogo, em sua temática, explora a redenção do personagem no enfrentamento de sua condição amaldiçoada: em Demon’s Souls, Dark Souls e Elden Ring, predomina a esfera medieval fantástica, em Sekiro, o xogunato feudal japonês, em Bloodborne, o horror cósmico lovecraftiano. A dificuldade elevada dessa jornada encontra ilustração nos cenários devastados e agrestes pelos quais o personagem terá de palmilhar e nos inimigos que por ele topará, tais como bestas, demônios, anjos, dragões, guerreiros, etc, etc. Dentre os inimigos se destacam os assim chamados chefes (bosses), que possuem um grande leque de habilidades e poderes elementais, mágicos, demoníacos e divinos, que exigirão tática e habilidade do jogador, que somente prosseguirá no jogo se derrotar o chefe de cada área, dissipando a névoa que bloqueia o caminho adiante.*

Palavras-chave: Psicologia junguiana; arquétipos; jogos eletrônicos.

¹ Bacharelado em Psicologia, 10 período, IESSA, mainardera@gmail.com

² Bacharelado em Psicologia, 6 período, IESSA, silveiramateusacup@gmail.com

³ Mestre em Ciências Sociais Aplicadas; docente na faculdade Santana, marcosviniciuspsicologo@yahoo.com.br