



HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE E A ESQUIZOFRENIA NA PERSPECTIVA DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

Wellington Lucas Otto

Resumo

O presente trabalho busca realizar uma correlação entre o jogo digital *Hellblade Senua's Sacrifice* e a esquizofrenia na perspectiva da psicologia analítica. A pesquisa desse tema justifica-se pelo modo lúdico de representar a esquizofrenia na personagem Senua, do jogo digital. As etapas do jogo descrevem a trajetória de Senua para atingir seus objetivos e como esses sintomas influenciam em suas escolhas. O presente estudo pode ajudar a esclarecer a jornada da personagem apresentada no jogo, além de ser um ótimo estudo de caso relacionado ao tema esquizofrenia na perspectiva da psicologia analítica. O objetivo do trabalho será identificar os sintomas de esquizofrenia da personagem Senua durante sua jornada e fazer uma relação com a teoria da Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung. Para alcançar tais objetivos foram utilizadas diversas referências bibliográficas que abordam o tema da esquizofrenia na perspectiva da Psicologia Analítica, além de pesquisas e horas jogadas do jogo digital *Hellblade Senua's Sacrifice*. Para Jung, os sintomas da esquizofrenia podem ser compreendidos psicologicamente, sendo as alucinações e delírios, símbolos do pensamento. Jung considera que os distúrbios iniciais se desenvolvem por causa de intensas cargas afetivas, sendo por pressões externas, internas ou ambas, gerando uma grave perturbação da capacidade de síntese do ego, em que o mesmo fragmenta-se e a personalidade consciente, centrada no ego, cede às forças do inconsciente, caracterizando a esquizofrenia. Foi através dessas pesquisas que as relações entre o jogo digital *Hellblade Senua's Sacrifice* e a Psicologia Analítica foi realizada, buscando identificar os sintomas que a personagem apresenta no decorrer de sua história para relacioná-los com a teoria da Psicologia Analítica.

Palavras-chave: Jogo Digital; *Hellblade Senua's Sacrifice*; Esquizofrenia; Psicologia Analítica; Jung.