



**LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE CENTRO UNIVERSITÁRIO
DO RIO GRANDE DO NORTE PSICOLOGIA MATUTINO TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO PROFESSORA: KARINA VERAS**

O PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO DE JAMES SUNDERLAND

Natal-RN
2024

RESUMO

Este trabalho analisa o processo de individuação do protagonista James Sunderland no jogo Silent Hill 2, a partir da psicologia analítica de Carl Jung. Como objetivos, busca-se compreender o desenvolvimento psicológico de James e explorar como o jogo representa a integração entre consciente e inconsciente por meio dos conceitos de sombra e anima. Para alcançar esses objetivos, utilizou-se uma pesquisa bibliográfica e a análise de conteúdo proposta por Bardin, fundamentada na teoria junguiana. O método envolveu a análise detalhada de elementos narrativos e simbólicos do jogo, comparando-os aos processos de individuação.

Os resultados evidenciam que a cidade de Silent Hill representa o inconsciente de James, projetando seus medos, culpas e desejos. Figuras como Pyramid Head e Maria simbolizam, respectivamente, a sombra e a anima, que James precisa confrontar para alcançar a totalidade psíquica. O estudo conclui que Silent Hill 2 serve como uma representação interativa do processo de individuação, onde o protagonista enfrenta traumas e avança em direção à auto compreensão. Esses achados reforçam a relevância dos videogames como meios para explorar temas psicológicos complexos.

Palavras-chave: individuação, psicologia analítica, sombra, anima, Silent Hill 2.

Autor: Breno Augusto Galvão Siqueira

1. INTRODUÇÃO

Na psicologia analítica de Carl Jung, o processo de individuação é a jornada psicológica de desenvolvimento pessoal, pela qual um indivíduo busca integrar todos os aspectos de sua psique — tanto os elementos conscientes quanto os inconscientes. Jung afirma em Aion (Jung, 2012, p. 34), “A individuação não é apenas um processo de autoconhecimento, mas uma transformação que envolve a integração dos opostos dentro da psique”. Esse caminho, essencial para o

autoconhecimento e a realização pessoal, visa a formação do Self, que Jung descreveu como o “centro” ou a totalidade da personalidade. Ao longo desse processo, o indivíduo é incentivado a encarar aspectos negados ou reprimidos de si mesmo, passando por fases como o confronto com a sombra e a integração da anima (ou animus).

A sombra é um arquétipo que contém características que a pessoa geralmente rejeita, como impulsos ou traços que não se encaixam em sua imagem consciente, assim como Jung conceitua: "A sombra é a parte da psique que contém tudo aquilo que o eu não reconhece em si mesmo, e é frequentemente projetada sobre os outros" (Jung, 2012, p. 6). Confrontar a sombra é um passo doloroso, pois exige que o indivíduo reconheça em si mesmo aquilo que muitas vezes projeta em outras pessoas.

Outra etapa importante é a integração da anima ou animus: a anima representa o lado feminino inconsciente em homens, e o animus, o lado masculino inconsciente em mulheres. Esse passo promove o equilíbrio entre os aspectos masculinos e femininos da psique, aproximando o indivíduo de sua verdadeira totalidade.

O processo de individuação, assim, é um caminho de autodescoberta que permite ao indivíduo alcançar um estado mais profundo de harmonia e autenticidade. Para Jung (2017), ele é a chave para o desenvolvimento psicológico completo, pois permite ao indivíduo integrar as várias facetas de sua personalidade, incluindo aquelas que muitas vezes são dolorosas ou difíceis de encarar.

Silent Hill como Metáfora para a Individuação

A cidade fictícia de Silent Hill, criada pela Konami para a série de jogos de terror psicológico, é um dos cenários mais icônicos e complexos dos videogames. Embora aparentemente seja uma pacata cidade turística dos Estados Unidos, ela esconde um passado obscuro, marcado por rituais religiosos sombrios e eventos sobrenaturais. No jogo Silent Hill 2, a cidade é descrita como um local que se adapta aos medos e traumas de seus visitantes, tornando-se uma espécie de espelho que reflete os conflitos psicológicos mais profundos de cada pessoa que chega ali.

Esse cenário funciona como uma poderosa metáfora para o inconsciente coletivo e pessoal, onde os traumas reprimidos dos personagens tomam forma

física. Ao entrar na cidade, o protagonista James Sunderland encontra uma Silent Hill que reflete sua mente perturbada e seu passado traumático, transformando sua jornada em uma verdadeira travessia psicológica, onde ele enfrenta manifestações simbólicas de suas culpas e desejos reprimidos. A cidade atua como um purgatório, onde ele deve confrontar e integrar essas partes sombrias de si mesmo, similar ao processo de individuação descrito por Jung.

História de James Sunderland e sua Conexão com o Inconsciente

James Sunderland, o protagonista de Silent Hill 2, chega à cidade após receber uma carta de sua esposa falecida, Mary Shepherd-Sunderland, que aparentemente o convida a encontrá-la em Silent Hill. Esse chamado o atrai de volta a um lugar que antes representava boas lembranças, mas que agora se apresenta como um espaço sombrio, onde ele é forçado a confrontar memórias reprimidas e um passado doloroso.

James e Mary tinham um casamento amoroso, mas a dinâmica entre eles mudou drasticamente quando Mary contraiu uma doença terminal que a tornou fisicamente e emocionalmente debilitada. Durante os anos em que cuidou da esposa, James experimentou sentimentos de frustração, tristeza e culpa, até o ponto de tomar uma decisão extrema: ele matou Mary por compaixão, tentando aliviar seu sofrimento e o dele. No entanto, a culpa pelo ato foi tão avassaladora que James reprimiu completamente esse acontecimento em sua mente, criando uma versão distorcida dos eventos para lidar com a dor.

Essa repressão o colocou em um estado de negação, o que o levou a interpretar a carta de Mary como um sinal de que ela ainda poderia estar viva. A viagem a Silent Hill, então, transforma-se em um caminho de expiação e autodescoberta, onde ele é levado a confrontar suas memórias reprimidas e reconhecer sua culpa. Esse processo é simbólico do que Jung descreve como confronto com o inconsciente, afirmado em sua obra memórias, sonhos e reflexões: "Ódio e amor, medo e veneração surgem no teatro da confrontação e a dramatizam em grau supremo" (Jung, 2017, p. 105), no qual o indivíduo deve confrontar e integrar conteúdos reprimidos para alcançar um crescimento psicológico.

Sombra e Anima em Silent Hill 2

Na perspectiva de Jung, James enfrenta sua sombra e sua anima ao longo de sua jornada em Silent Hill. A sombra, que representa as características que ele rejeita em si mesmo, manifesta-se através de criaturas aterrorizantes e cenários sombrios, que personificam seus medos, culpas e sentimentos reprimidos. Por exemplo, a figura de Pyramid Head, um dos principais antagonistas do jogo, é uma personificação da culpa de James e de seu desejo de punição, atuando como um reflexo de seus sentimentos autodestrutivos e violentos. Ao enfrentar essas figuras, James não está apenas tentando sobreviver, mas também confrontando partes de si mesmo que ele tentou negar.

Além da sombra, James também encontra figuras que representam a anima, ou o aspecto feminino de sua psique. No caso dele, a anima se manifesta principalmente através de duas figuras femininas que encontra na cidade: Maria e Laura. Maria é uma mulher que se parece muito com Mary, mas exibe uma personalidade sensual e desinibida, representando os desejos reprimidos e a intimidade perdida que ele compartilhou com sua esposa. Laura, por outro lado, é uma jovem inocente que conhecia Mary e parece não entender os conflitos de James, refletindo a pureza e os aspectos inocentes que ele perdeu ao cometer seu ato violento.

Esses encontros com a anima e a sombra representam etapas do processo de individuação, em que James precisa aceitar tanto os aspectos obscuros de si mesmo (sombra) quanto seus desejos reprimidos e o lado feminino de sua psique (anima). A integração desses elementos é crucial para que ele possa alcançar um estado de totalidade psicológica e avançar em seu processo de cura e autocompreensão.

Videogame como Arte e Ferramenta Psicológica

Através de sua complexidade narrativa e simbolismo psicológico, Silent Hill 2 transcende o entretenimento para se tornar uma obra de arte interativa que explora temas profundos da psique humana. Ao transformar a cidade de Silent Hill em um reflexo das lutas internas de seus visitantes, o jogo cria um ambiente que atua como

um “inconsciente” externo, onde os personagens são confrontados com projeções de seus próprios traumas e repressões. A experiência de James Sunderland exemplifica essa abordagem, pois ele é levado a explorar e, eventualmente, integrar os elementos de sua psique que ele reprimiu.

A jornada de James é um exemplo do processo de individuação em ação, em que ele deve enfrentar seu inconsciente, confrontar sua sombra e integrar sua anima para alcançar a redenção e aceitação de si mesmo. Sua busca pela verdade e pela expiação reflete o que Jung descreveu como a busca pelo Self, onde o indivíduo confronta sua própria escuridão e emerge com uma visão mais completa e integrada de si.

No contexto da psicologia analítica, Silent Hill 2 se destaca como uma narrativa que ilustra como os jogos eletrônicos podem funcionar como meios para explorar a psique humana e seus complexos mecanismos. A experiência de James em Silent Hill oferece ao jogador uma representação simbólica de temas universais, como culpa, redenção, autoconhecimento e aceitação, demonstrando que os videogames podem atuar como uma poderosa ferramenta para a expressão artística e psicológica. Dessa forma, a análise do processo de individuação de James Sunderland se torna um exemplo profundo de como o meio dos jogos pode explorar e representar a jornada interna do ser humano em busca de sentido e completude.

O objetivo deste trabalho é analisar a jornada psicológica de James Sunderland, explorando as experiências, ações e transformações psicológicas vivenciadas pelo protagonista ao longo do jogo, utilizando os princípios e conceitos da psicologia analítica de Carl Jung, descrevendo como sua jornada se relaciona com os estágios e processos da individuação.

Diante disso, a primeira etapa da pesquisa consistiu no levantamento de materiais relacionados a mídia do jogo, bem como artigos e vídeos sobre o personagem, utilizando como base de dados os sítios Google Acadêmico, Academia.edu, Scielo e Youtube.

Na segunda etapa, foi aplicada a técnica de Análise de Conteúdo, segundo Bardin (2011), que consiste em três fases principais. A pré-análise do jogo: em contato com a mídia, foi notada que a narrativa se constroi em torno da psique do personagem principal; exploração do material e categorização: a partir desse primeiro contato de interesse com o personagem, foi realizada a exploração da

mídia do jogo, com o objetivo de caracterizar os aspectos do processo de individuação encontrados no personagem, a saber: a sombra, o anima, a descentração e a síntese do self; tratamento de resultados e interpretação: análise das categorias encontradas no James, foi realizada de forma qualitativa com base nos diálogos e narrativa do jogo e sob a perspectiva da Psicologia Analítica.

Após essa análise de conteúdo, foi feito um levantamento bibliográfico da literatura da Psicologia Analítica, no intuito de correlacionar os aspectos observados no personagem com o conhecimento sobre o processo de individuação.

1. DESENVOLVIMENTO

Individuação e Confronto com a Sombra

No jogo, a cidade de Silent Hill representa o inconsciente de James Sunderland, forçando-o a confrontar aspectos reprimidos de sua psique. A sombra, um dos conceitos centrais da psicologia junguiana, refere-se aos impulsos e características que uma pessoa rejeita ou considera inaceitáveis. Na teoria de Jung, integrar a sombra é essencial para o processo de individuação, pois esse aspecto da psique contém elementos vitais para a personalidade, ainda que muitas vezes sejam sombrios ou dolorosos. Em Silent Hill 2, essa sombra é personificada por figuras monstruosas, sendo Pyramid Head a manifestação mais significativa.

Pyramid Head: Esse monstro representa a culpa intensa e o desejo inconsciente de punição de James, por ele ter tirado a vida de sua esposa, Mary, como uma forma de aliviar seu sofrimento e o próprio. Pyramid Head surge em diversos momentos do jogo, agindo como um executor impiedoso e refletindo a sombra que James deve encarar. Essa figura obriga o protagonista a confrontar sua culpa, seu desejo de autopunição e seus impulsos reprimidos. Confrontar Pyramid Head, portanto, é mais que uma luta física; representa a tentativa de James de se reconciliar com as partes obscuras de si mesmo, essenciais para seu processo de individuação.

As enfermeiras: Outro exemplo de projeção da sombra são as figuras das enfermeiras, que têm uma aparência distorcida e sexualizada, simbolizando o desejo

reprimido e a frustração de James em relação à perda da intimidade com Mary, devido à longa doença da esposa. A aparência das enfermeiras, que mescla sensualidade e agressividade, reflete os sentimentos mistos de James, que nunca conseguiu processar plenamente suas emoções reprimidas.

Lying Figures e Creepers: Essas criaturas também representam estados emocionais de James. Os Lying Figures, envoltos em uma espécie de casulo, simbolizam a paralisia emocional e a culpa que ele sente, enquanto os Creepers, que se assemelham a grandes insetos, personificam os medos e ansiedades constantes que o perseguem. Essas criaturas não só servem como obstáculos, mas representam partes reprimidas de James que ele deve enfrentar para progredir em sua jornada de individuação.

A Anima e o Conflito Interno

Outro arquétipo essencial na teoria junguiana é a anima, que representa o lado feminino inconsciente da psique masculina. Para Jung, a anima atua como um guia para o inconsciente, como ele afirma: “[...] só quando a consciência familiarizar-se suficientemente com os processos inconscientes refletidos na anima, esta última será percebida como uma simples função” (Jung, 2008, p. 87), conectando o ego consciente com os sentimentos, intuições e aspectos emocionais que o indivíduo muitas vezes ignora. Em *Silent Hill 2*, a anima de James se manifesta em duas figuras femininas principais: Mary, sua esposa falecida, e Maria, uma versão idealizada de Mary.

Mary: Representa a culpa e o luto que James carrega por seu papel em sua morte. Ela simboliza o afeto e a responsabilidade de James, mas também serve como um lembrete constante de sua perda e de seu sentimento de culpa.

Maria: Uma personificação mais sensual e independente, Maria representa os desejos reprimidos de James e o lado instintivo de sua anima. A relação de James com Maria é conflituosa, pois ela é ao mesmo tempo atraente e ilusória. Ao projetar seus desejos e seu anseio por reconciliação em Maria, James evita enfrentar a realidade de sua culpa. A dualidade entre Mary e Maria simboliza o processo de individuação de James, em que ele deve integrar esses aspectos femininos para alcançar a totalidade psicológica. O jogo mostra que Maria não é apenas um

personagem externo, mas uma projeção das emoções e dos desejos reprimidos de James, o que complica sua jornada em busca de aceitação.

Os Ambientes de Silent Hill como Reflexos Psicológicos

Os cenários de Silent Hill desempenham um papel fundamental na narrativa psicológica do jogo, representando os estados emocionais e mentais de James Sunderland. Esses espaços funcionam como espelhos da psique de James, proporcionando-lhe confrontos diretos com memórias e traumas reprimidos, refletindo o processo de individuação de maneira simbólica.

Hospital: O hospital simboliza o trauma de James em relação à doença de Mary e seu sentimento de impotência. O ambiente escuro e abandonado do hospital evoca os sentimentos de culpa e desespero, forçando James a confrontar a realidade de que ele não pôde salvá-la. Esse espaço atua como um palco para que James enfrente os conflitos e emoções que evitou, pois lembra o sofrimento e o desgaste emocional que sentiu ao cuidar de Mary.

Hotel: Local onde James e Mary passaram momentos felizes antes da doença dela, o hotel é uma representação simbólica do amor distorcido pela culpa. Apesar de ser um lugar de boas lembranças, o hotel reflete a mente de James, com sua arquitetura em ruínas e atmosfera de decadência, sugerindo a destruição de suas memórias felizes. O hotel, assim, se torna um espaço onde James precisa conciliar essas lembranças e enfrentar o impacto emocional de suas ações.

Esses ambientes permitem a James acessar partes de sua psique que ele reprimiu, atuando como cenários de autoconfronto, como afirma Jung:

“Nada aumenta mais a tomada de consciência do que a confrontação interior com os fatores opostos. Não só a acusação coloca sobre a mesa os dados desconhecidos, como a defesa também passa a procurar argumentos em que até então não havia pensado”(Jung,2017, p. 122).

A névoa constante de Silent Hill simboliza a confusão emocional e a resistência em lidar com a realidade, funcionando como uma metáfora da mente nublada de James que o impede de ver claramente suas ações e sentimentos.

Finais do Jogo como Reflexos das Escolhas Psíquicas de James

As diferentes ações do jogador ao longo do jogo afetam o final, representando como James lida com a verdade sobre suas ações e emoções. Cada final simboliza um caminho distinto no processo de individuação e reflete as maneiras pelas quais ele pode lidar com seus sentimentos de culpa, perda e negação.

Final “In Water” (Na Água): Esse final ocorre quando o jogador toma atitudes autodestrutivas, como manter James ferido ou focar em itens relacionados à morte. Esse comportamento reflete um desejo inconsciente de punição, uma falha em aceitar e integrar a sombra de James. Ele opta por negar seu processo de cura e sucumbe à autodestruição, o que, sob a perspectiva de Jung, representa uma interrupção na individuação. O suicídio em “In Water” indica que James foi consumido por sua sombra e é incapaz de encontrar a redenção.

Final “Leave” (Deixar): Para alcançar esse final, o jogador demonstra comportamentos que sugerem cura emocional, como manter James saudável e interagir positivamente com Laura, uma jovem que representava uma conexão com Mary. Esse final reflete a aceitação dos próprios erros e a disposição de James para perdoar a si mesmo. Do ponto de vista da psicologia analítica, o final “Leave” representa a integração da sombra de James e seu avanço na individuação, mostrando que ele está pronto para seguir em frente, segundo Jung:

"O encontro consigo mesmo significa, antes de mais nada, o encontro com a própria sombra. A sombra é, no entanto, um desfiladeiro, um portal estreito cuja dolorosa exiguidade não poupa quem quer que desça ao poço profundo. Mas, para sabermos quem somos, temos de nos conhecer a nós mesmos, porque o que se segue à morte é de uma amplitude ilimitada, cheia de incertezas inauditas" (Jung, 2018, p. 45).

Final “Maria”: Esse final é ativado quando o jogador prioriza a relação com Maria, buscando-a e protegendo-a ao longo do jogo. Este comportamento mostra que James ainda está tentando evitar a verdade e substitui Mary por uma figura idealizada. Ele projeta seus desejos reprimidos em Maria e evita confrontar seu luto e sua culpa. Jung define a anima como uma projeção inconsciente que precisa ser integrada, como ele afirma em Aion: "a autonomia do inconsciente coletivo se expressa nas figuras da anima e do animus. Eles personificam os seus conteúdos, os quais podem ser integrados à consciência, depois de retirados da projeção" (Jung, 2012, p. 31) e nesse final, James permanece fixado na ilusão, repetindo um ciclo de negação.

Final “Rebirth” (Renascimento): Esse final é alcançado quando o jogador coleta itens para um ritual que permitiria trazer Mary de volta à vida. Esse comportamento reflete uma negação do luto e a busca por restaurar o passado, em vez de aceitar a perda. Esse final simboliza uma regressão ao inconsciente coletivo e aos instintos mais primitivos, indicando que James não consegue avançar no processo de individuação. Em vez de alcançar a cura emocional, ele recorre à magia e ao sobrenatural, refletindo uma tentativa de voltar a um estado psicológico primitivo de negação.

Silent Hill como Espaço Terapêutico

Silent Hill pode ser descrita como um “terapeuta silencioso”, onde a cidade e seus horrores oferecem a James um espaço para explorar suas projeções, enfrentar traumas e integrar partes reprimidas de sua psique. A névoa representa a resistência ao autoconhecimento e ao confronto, e cada encontro com uma figura simbólica ou um ambiente sombrio é uma oportunidade de autoconfronto.

A jornada de James reflete as etapas da terapia analítica, onde o paciente precisa acessar o inconsciente, reconhecer e integrar suas sombras, e se confrontar com a verdade de suas ações. A cidade, assim, proporciona um cenário para que James viva seu processo de individuação, representando uma metáfora para a prática terapêutica. Silent Hill transforma-se em um espaço de individuação, onde ele precisa decidir entre enfrentar a verdade e integrar seu inconsciente, ou permanecer preso em um ciclo de negação e culpa.

2. CONCLUSÃO

O presente trabalho buscou analisar a jornada de James Sunderland em Silent Hill 2 à luz da psicologia analítica de Carl Jung, especificamente no que tange ao processo de individuação. Ao longo da análise, foi possível observar como os conflitos internos do protagonista são representados simbolicamente por meio dos cenários, personagens e criaturas da cidade de Silent Hill. Esses elementos não

apenas refletem os traumas e desejos reprimidos de James, mas também o forçam a confrontar aspectos essenciais de sua psique, como a sombra e a anima.

Ao aplicar os conceitos junguianos de individuação, sombra, anima e self, foi possível interpretar Silent Hill como um espaço psicológico no qual James enfrenta suas culpas e busca redenção. Através do confronto com suas projeções internas, o protagonista caminha em direção à integração dos aspectos conscientes e inconscientes de sua personalidade, representando o processo de cura psicológica proposto por Jung.

A cidade de Silent Hill, então, atua como mais que um simples cenário de terror: ela se configura como um palco para o desenvolvimento da psique de James, tornando-se um espelho de seus medos, culpas e traumas. A jornada do personagem, por sua vez, é uma representação de como os conceitos junguianos podem ser aplicados em narrativas modernas, oferecendo ao jogador e ao observador uma experiência de autoconhecimento e reflexão sobre os processos inconscientes que moldam o ser humano.

Assim, este estudo oferece uma nova perspectiva sobre a complexidade psicológica do jogo Silent Hill 2, ao passo que reforça a aplicabilidade das teorias de Carl Jung no campo das artes contemporâneas. A análise junguiana do processo de individuação em James Sunderland, explorada através dos símbolos e arquétipos do jogo, não apenas enriquece nossa compreensão do personagem, mas também contribui para o entendimento da psique humana e dos desafios enfrentados na busca por autoconhecimento e redenção. Dessa forma, é possível concluir que Silent Hill 2 vai além de um simples jogo de terror, posicionando-se como uma obra que explora questões universais como culpa, redenção e autoconhecimento, o que reflete diretamente o processo de individuação.

Por fim, este trabalho sugere que futuras pesquisas continuem explorando a interseção entre psicologia e mídias digitais, ampliando o campo de estudo e aprofundando a compreensão de como o desenvolvimento de personagens e narrativas podem ser utilizados como ferramentas para explorar o inconsciente humano.

3. REFERÊNCIAS

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2008.

JUNG, Carl Gustav. **tipos psicológicos**. Tradução: Lúcia Mathilde Endlich Orth. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2013. 616 p.

JUNG, Carl Gustav **Os Arquétipos E O Inconsciente Coletivo**. [s.l.]: Editora Vozes, 2018.

JUNG, Carl Gustav. **Aion**: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. [s.l.] Editora Vozes Limitada, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **Memórias, sonhos, reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017. 424 p.

JUNG, Carl Gustav. **O Homem e seus Símbolos**. 3. ed. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2019. 448 p.

JUNG, Carl Gustav. **Mysterium coniunctionis**. [s.l.] Editora Vozes Limitada, 2018.

JUNG, Carl Gustav. **Estudos alquímicos** vol. 13. [s.l.] Editora Vozes Limitada, 2018.

JUNG, Carl Gustav; APPY, M. L. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Limitada, 2011.

HILLMAN, James. **Anima**. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 2020. 216 p.

JUNG, entrelinhas: reflexões sobre os fundamentos da teoria junguiana com base no estudo do tema individuação em Cartas. Scielo, São Paulo, p. 125-143, 15 jun. 2008. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1516-36872008000100010&script=sci_artt ext. Acesso em: 17 abr. 2024.

O PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO SEGUNDO CARL GUSTAV JUNG. In: LEÃO, Weliton da Silva; FILHO, Nivaldo de Oliveira Boaventura; CHERUBINO, Cíntia Nogueira; PEDROSA, Elenice Maria Fonseca Chaves. **O PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO SEGUNDO CARL GUSTAV JUNG**. [S. l.], 21 nov. 2023. Disponível em: <https://revistaft.com.br/o-processo-de-individuacao-segundo-carl-gustav-jung/>. Acesso em: 11 abr. 2024.

VIANA, NILDO. **JUNG E A INDIVIDUAÇÃO**. FRAGMENTOS DE CULTURA, [S. l.], p. 1-9, 19 dez. 2017.

FERGUSON, Savannah. **The Punishment Dream of James Sunderland in Silent Hill** 2. [S. l.], 15 fev. 2018. Disponível em:

<https://www.gamedeveloper.com/design/the-punishment-dream-of-james-sunderland-in-silent-hill-2->. Acesso em: 12 abr. 2024.

BORGES, CAROLINA DOS SANTOS. **A MULHER SUICIDA NA OBRA DE SYLVIA PLATH: LITERATURA COMO REPRESENTAÇÃO DO SOCIAL**. 2019. TCC (Sociologia) - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, [S. l.], 2019.

DE OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge. **Jogando Histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos**. 2014. Dissertação de mestrado (Design) - PUC-Rio, [S. l.], 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/30543391/Silent_Hill_aspectos_religiosos_e_mitol%C3%B3gicos_da_franquia_de_games. Acesso em: 2 abr. 2024.

DE SÁ, José Felipe Rodriguez; FERNANDES, Ermelinda Ganem. **SILENT HILL: ASPECTOS RELIGIOSOS E MITOLÓGICOS DA FRANQUIA DE GAMES**. 2015. Artigo (Psicologia) - Instituto Junguiano da Bahia, [S. l.], 2016.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011
