aurum
Revista Multidisciplinar

ISSN: 3085-7783

# A ANATOMIA DO LUTO COTIDIANO: TRAUMA, PERDA E NEGAÇÃO EM *DISCO ELYSIUM*

## THE ANATOMY OF EVERYDAY GRIEF: TRAUMA, LOSS, AND DENIAL IN *DISCO ELYSIUM*

https://doi.org/10.63330/armv2n11-003

Submetido em: 10/11/2026 e Publicado em: 16/11/2026

ARM: e262628

**José Ryan Leonel Xavier**
Graduando em Psicologia
Faculdade de Educação Santa Terezinha (FEST), Imperatriz (MA)
E-mail: xavierantonio754@gmail.com

**Andressa Costenaro**
Especialista
Faculdade de Educação Santa Terezinha (FEST), Imperatriz (MA)
E-mail: andressa.costenaro@fest.edu.br

**Resumo**

O luto abrange manifestações que vão além da perda por óbito, incluindo rupturas simbólicas cotidianas que, quando não processadas, podem estar associadas a sofrimento psíquico, uso problemático de substâncias, sintomas depressivos e fragilização da identidade. Este artigo analisa a narrativa e a mecânica do jogo eletrônico *Disco Elysium* como uma alegoria do trauma e da negação frente a perdas não biológicas. O objetivo é investigar a jornada do protagonista Harrier Du Bois e o cenário de Martinaise como um estudo de caso ficcional da elaboração do luto simbólico, conceituando o luto cotidiano e examinando a relação entre o sofrimento individual e a decadência social. A metodologia caracteriza-se como um estudo de caso qualitativo, exploratório e analítico, embasado na revisão bibliográfica da Psicanálise, da teoria do apego, da Análise do Comportamento, dos modelos de estágios e de tarefas do luto e da Terapia de Aceitação e Compromisso. Os resultados indicam que o trauma de Harrier em seu relacionamento e as marcas históricas de Martinaise podem ser interpretados como um bloqueio no trabalho de luto do protagonista. Conclui-se, como leitura do personagem à luz dos referenciais adotados, que a superação da negação e a travessia para a aceitação aparecem, na narrativa, associadas ao abandono da fuga e da esquiva, ao suporte de pessoas próximas e à reconexão com ações valorizadas no presente, sugerindo a reconstrução da identidade a partir da perda. Tais conclusões restringem-se ao universo ficcional analisado e não se destinam à aplicação direta na prática clínica.

**Palavras-chave:** *Disco Elysium*; Luto; Mecanismos de defesa.

**Abstract**

Grief encompasses manifestations that extend beyond loss through death, including everyday symbolic ruptures that, when left unprocessed, may be associated with psychological distress, problematic substance use, depressive symptoms, and weakened identity. This article analyzes the narrative and mechanics of the video game *Disco Elysium* as an allegory of trauma and denial in the face of non-biological losses. The general objective is to investigate the journey of the protagonist Harrier Du Bois and the setting of Martinaise as a fictional case study on the elaboration of symbolic grief, conceptualizing everyday grief while examining the relationship between individual suffering and social decay. The methodology is characterized as a qualitative case study, exploratory and analytical, grounded in a literature review of Psychoanalysis, attachment theory, Behavior Analysis, models of grief stages and tasks, and Acceptance and Commitment Therapy. The results indicate that Harrier's relationship trauma and the historical marks of Martinaise can be interpreted as an impasse in the protagonist's work of grieving. It is concluded, as a reading of the character in light of these frameworks, that overcoming denial and moving toward acceptance appear in the narrative as associated with relinquishing escape and avoidance, relying on the support of close individuals, and reconnecting with value-based actions in the present, suggesting the reconstruction of identity through loss. These conclusions are restricted to the fictional universe analyzed and are not intended for direct application to clinical practice.

**Keywords:** Defense mechanisms; *Disco Elysium*; Grief.

## 1 INTRODUÇÃO

O luto se amplia muito além da associação exclusiva com a morte, uma vez que regularmente o ser humano tem de lidar com o processo da perda independentemente de sua condição de vida, e a forma como essa pessoa convive com o luto da perda de um objeto, ideal, relacionamento ou até do próprio conceito de si mesma demonstra a complexidade do sofrimento psíquico. Quando não é confrontado com a devida atenção, o luto pode se tornar um empecilho no cotidiano, podendo chegar a uma vida em negação da própria identidade, como uma defesa interna para atenuar a dor e evitar o conflito, o que, no entanto, pode apenas prolongar o sofrimento. Quando essas perdas não são reconhecidas socialmente ou acolhidas pelo próprio sujeito, situação descrita na literatura como luto não reconhecido (Doka, 2002; Casellato, 2015), o processo de luto pode ser paralisado, o que pode estar associado a estados de melancolia, ao uso problemático de substâncias e à fragmentação identitária, bem como a uma vida em torno de frustrações. Para ilustrar essa dinâmica, este estudo destaca o jogo *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), cuja narrativa constrói uma forte alegoria do trauma e da perda. Na leitura aqui proposta, o próprio título da obra sintetiza esse conflito: a nostalgia de uma era áurea e anestésica (Disco) contraposta à busca por um paraíso de

esquecimento e paz inalcançável (Elysium). O protagonista, Harrier Du Bois, desperta com uma amnésia profunda, que é interpretada neste trabalho como uma tentativa de apagar da consciência o colapso de sua vida afetiva e profissional.

Diante disso, este estudo parte da seguinte questão: de que maneira a narrativa e as dinâmicas psíquicas de *Disco Elysium* ilustram a vivência do luto cotidiano e os mecanismos de defesa frente a perdas não biológicas? Para responder a esta pergunta, o objetivo geral é analisar a jornada, o mundo e a atmosfera do jogo, como um estudo de caso ficcional da elaboração do luto simbólico. Especificamente, busca-se conceituar o luto cotidiano, mapear a negação e suas consequências, bem como o abuso de substâncias, como defesas da mente, e articular a dor individual com a decadência do espaço social de Martinaise, entendida como eco da própria realidade.

A relevância deste trabalho se encontra na expansão da escuta clínica para as perdas no cotidiano, e na ideia de dar importância e visão não só nos episódios grandiosos de perda, como nos acúmulos do dia a dia, utilizando o espaço da cultura pop contemporânea como recurso de análise teórica. Para alcançar os objetivos propostos, este artigo divide-se em quatro seções: esta introdução; a metodologia, que descreve o percurso de análise da obra; os resultados e a discussão, que articulam o referencial teórico sobre luto simbólico e mecanismos de defesa à análise do jogo; e, por fim, a conclusão.

## 2 METODOLOGIA

### 2.1 TIPO DE PESQUISA

Para a consecução dos objetivos propostos nesta pesquisa, adotou-se uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, de caráter exploratório e analítico, conduzida por meio de pesquisa bibliográfica articulada à análise interpretativa e hermenêutica de uma obra ficcional. A opção pela abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender os significados complexos, as dinâmicas psíquicas e as representações simbólicas do luto não biológico, fenômenos que não se prestam à mensuração quantitativa, mas exigem uma interpretação profunda do sofrimento humano e de suas manifestações subjetivas.

### 2.2 CORPUS E PROCEDIMENTO DE ANÁLISE

O *corpus* de análise do estudo é constituído pelo jogo eletrônico *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), uma obra de *Role-Playing Game* (RPG) amplamente reconhecida por sua densidade narrativa, complexidade psicológica e engajamento filosófico-político. O procedimento analítico sobre a obra pautou-se na investigação minuciosa de seus componentes estruturais, a saber, a trajetória narrativa do protagonista Harrier Du Bois (chamado de “Harry” no jogo), a arquitetura do sistema mecânico do jogo, especificamente a divisão da psique do personagem em 24 perícias autônomas que dialogam entre si; os momentos decisivos da árvore de diálogos e tomadas de decisão que conduzem aos diferentes desfechos da narrativa, e o cenário

socioespacial e os personagens secundários do distrito de Martinaise, tomados como expressões do meio ambiente e de contingências sociais.

### 2.3 REFERENCIAIS TEÓRICOS DE LEITURA

A investigação da obra ficcional foi desenvolvida a partir do diálogo direto entre a narrativa do jogo e referenciais consolidados da literatura psicológica. Na visão da Psicanálise freudiana, examinam-se as noções de luto, melancolia e mecanismos de defesa (Freud, 2010), tomando o conceito de *Trauerarbeit* e a imagem da sombra do objeto que recai sobre o eu para compreender a fixação do sujeito naquilo que se perdeu. Complementarmente, a teoria do apego, em Bowlby (2004) e Parkes (1998), sustenta a leitura do luto como resposta ao rompimento de vínculos, e as tarefas do luto de Worden (2013) e o conceito de luto não reconhecido de Doka (2002) ampliam a discussão sobre a elaboração e o reconhecimento social das perdas. Paralelamente, os pressupostos do Behaviorismo Radical e da Análise do Comportamento, propostos por Skinner (2003, 2006), oferecem suporte para discutir como a privação de reforçadores positivos e a falta de repertórios de enfrentamento podem favorecer padrões persistentes de esquiva e fuga. Na dimensão cognitiva e comportamental, os aportes de Hayes, Strosahl e Wilson (2021), no campo da Terapia de Aceitação e Compromisso, permitem analisar a relação do sujeito com pensamentos de autodesvalor, bem como a esquiva experiencial, a defusão cognitiva e o engajamento em condutas orientadas por valores no presente. Por fim, a leitura sobre a dinamicidade do luto apoia-se no modelo de Kübler-Ross (2017), ressaltando a natureza oscilante e não necessariamente linear dos estágios diante de rupturas significativas.

### 2.4 DELIMITAÇÕES DO ESTUDO

Vale delimitar, no entanto, que a aproximação promovida entre a trajetória de Harrier Du Bois, as mecânicas de *Disco Elysium* e a literatura em Psicologia assume um caráter estritamente hermenêutico e teórico. O trabalho não almeja formular um diagnóstico clínico formal ou aplicar classificações nosológicas a um personagem de ficção, utilizando a obra como uma alegoria analítica para ilustrar e problematizar os conceitos debatidos ao longo do artigo. Assim, as relações estabelecidas entre a trajetória do personagem e os referenciais teóricos são apresentadas como interpretações, e não como relações causais comprovadas ou conclusões diretamente aplicáveis à prática clínica.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 3.1 CONCEITUAÇÃO E HISTÓRICO DE APRENDIZAGEM

O luto não ocorre somente diante da morte de uma pessoa, podendo também estar relacionado à perda de um relacionamento, de um ideal, de uma posição, da liberdade, da pátria ou de qualquer outro

objeto que possua valor afetivo (Freud, 2010). Essa concepção ampliada dialoga com a noção de luto não reconhecido, usada por Doka (2002) para designar perdas que a sociedade não reconhece, não valida ou não apoia, e com os trabalhos reunidos por Casellato (2015) sobre o tema. Franco (2010), por sua vez, trata da formação e do rompimento de vínculos como eixo para compreender as perdas na atualidade. Existem muitas histórias, dentro e fora da ficção, sobre pessoas que tiveram suas vidas profundamente alteradas pela perda de um ente querido, de uma paixão ou por perdas simbólicas. A literatura também oferece exemplos de conflitos relacionados à perda, à ambição e à ruptura de expectativas. Em *Hamlet*, de Shakespeare (2007), o assassinato do rei pelo próprio irmão e a usurpação do trono desencadeiam conflitos familiares e políticos que permitem discutir as consequências da traição e da perda. Sob a ótica da Análise do Comportamento, pode-se compreender que o modo como o indivíduo lida com as perdas e frustrações ao longo da vida adulta se relaciona à sua história de reforçamento e à construção de seu repertório comportamental, conforme a perspectiva de Skinner (2003). Nessa perspectiva, a exposição a contingências de extinção e punição ao longo do desenvolvimento pode contribuir para modelar as respostas emocionais diante de frustrações. Quando o ambiente oferece poucas oportunidades de enfrentamento gradual de negativas e perdas cotidianas, seja pela supressão sistemática de frustrações ou pela ausência de contingências que favoreçam a autorregulação, é possível que o sujeito desenvolva repertórios mais restritos. Trata-se de uma formulação teórica geral, empregada aqui apenas como lente de leitura do personagem.

Dentro da mesma abordagem, o repertório de respostas do sujeito frente a cenários de frustração e perda pode ser entendido como relacionado ao seu histórico de aprendizagem e às contingências dispostas pelo meio. Na dimensão diegética de *Disco Elysium*, a dependência de substâncias e os padrões de esquiva exibidos por Harrier podem ser interpretados como estratégias para minorar a exposição a afetos aversivos. Cabe destacar que essa formulação atua como um recurso analítico da obra literário-interativa, não autorizando a inferência de uma causalidade direta ou generalizável entre déficits de enfrentamento, rupturas afetivas e o desenvolvimento de adicções. É fundamental, portanto, delimitar o conceito de luto cotidiano ou simbólico, distinguindo-o do luto clássico decorrente do óbito (biológico). Enquanto o luto por morte física lida com a irreversibilidade de um corpo falecido, o luto simbólico, conforme proposto neste trabalho, refere-se à elaboração de perdas intangíveis como o término de um relacionamento, a ruína de um plano de carreira, a perda de um ideal ou a desconstrução de uma identidade, em diálogo com a ideia freudiana de que o luto pode se dirigir também a abstrações que ocupam o lugar da pessoa amada (Freud, 2010). Quando essas rupturas não biológicas se acumulam sem a devida elaboração psíquica ou comportamental, pode-se supor, como hipótese de leitura, que o cotidiano passe a ser vivenciado sob tensão crônica e que o estresse ordinário se torne mais propenso a desencadear sofrimento intenso e defesas rígidas.

Assim, os “Desconfortos” da vida e os episódios frustrantes podem atuar como momentos de aprendizagem para lidar com a perda e com as frustrações diante do “Não”, abrindo espaço para o aprendizado de que o comportamento de exigir nem sempre produz o reforçador desejado. Quando um trauma de grande escala se impõe, seja a morte de uma figura central de apego, a ruína de uma carreira construída ao longo de décadas ou o término abrupto de um relacionamento significativo, o impacto pode não encontrar uma base preparada para o luto. Em vez de se reorganizar, dar um tempo para respirar e caminhar até a aceitação, o indivíduo com repertório restrito pode se lançar ao colapso. Diante da dor, as defesas ordinárias podem falhar, restando ao sujeito recorrer ao que conhece: a negação radical, o isolamento profundo, a fragmentação da identidade ou o refúgio em condutas autodestrutivas e no uso de substâncias. Nessa leitura, a perda grande não apenas destrói o objeto amado; ela pode expor a frágil arquitetura de um eu que não aprendeu a perder de modo saudável, às vezes a ponto de se perder por completo.

## 3.2 A FRAGMENTAÇÃO DO EU DE HARRIER DU BOIS

*Disco Elysium* é um RPG (*Role-Playing Game*), gênero de jogos em que o jogador assume o papel de um personagem em um mundo fictício, explorando o ambiente e tomando decisões ao longo de uma narrativa com começo, meio e fim. No jogo, o personagem controlado é Harrier Du Bois, detetive da Revachol Citizens Militia, encarregado de resolver um caso de assassinato nos fundos de um hotel no distrito de Martinaise, na cidade de Revachol. A história tem início quando Harrier acorda depois de uma noite inteira bebendo e descobre que esqueceu tudo sobre a própria vida.

Partindo disso, Harrier tem de não só descobrir quem era, mas também resolver o caso de assassinato junto de seu parceiro Kim Kitsuragi; ao longo da trama, revelam-se a história e os acontecimentos que abalaram o detetive. Mesmo que o jogo dê ao jogador liberdade para moldar a personalidade do personagem (mais brincalhão, mais sério ou seguidor de alguma ideologia política), no final ele sempre é Harrier Du Bois, assombrado por seu passado e por sua identidade, que chegou a beber para esquecer quem era, mas é incapaz de fugir de si mesmo e de suas ações passadas. Na leitura aqui proposta, o principal motivo para Harrier ter entrado em uma espiral de autodestruição é o fim do relacionamento com sua ex-noiva Dora, e é nesse ponto que a narrativa se alinha à dificuldade de processar o luto de uma perda simbólica. Dora não morreu fisicamente; ela deixou Revachol e seguiu com sua vida em outro lugar. No entanto, para Harrier, a partida dela pode ser lida como a morte de seu ideal de futuro, de sua masculinidade, de sua estabilidade e do próprio significado de sua existência. A ausência de um cadáver, ou a compreensão de finalidade para velar, pode tornar o luto ainda mais complexo e ambíguo, o que pode manter o sujeito preso em um estado prolongado de negação. Na teoria do apego, o luto é entendido como resposta ao rompimento de um vínculo afetivo, e não apenas à morte: Bowlby (2004) descreve, diante da perda, reações de protesto, busca pela

figura perdida, desespero e, por fim, reorganização, e Parkes (1998) o caracteriza como uma transição psicossocial, na qual a pessoa precisa rever a forma como enxerga o mundo. Na leitura aqui proposta, o comportamento de Harrier depois do fim da relação com Dora, marcado por tentativas de reaproximação e, em seguida, por desespero e esquiva, pode ser aproximado dessas descrições, sem que isso signifique enquadrá-lo em fases definidas.

Sob a ótica da Análise do Comportamento, o término do relacionamento pode ser interpretado como a retirada do ambiente de Harrier de sua fonte primária de reforçamento positivo e social (Skinner, 2003). Diante do final abrupto das respostas afetivas que antes sustentavam sua vida, o detetive teria emitido comportamentos desesperados de busca e apego, sem sucesso. Na interpretação aqui proposta, sem um repertório comportamental para tolerar a dor da rejeição e a frustração da perda, Harrier recorreu à esquiva, à fuga, ao abuso sistemático de álcool e drogas e, por fim, a uma bebedeira autodestrutiva no Hotel Whirling-in-Rags, que o levou à amnésia. A perda da memória pode ser lida, assim, como uma tentativa de apagar da consciência o nome, a dor e a própria existência de Dora. Em diversos momentos da trama, o jogo apresenta falas e opções de diálogo que expressam o desejo de que essa dor cesse, e Harrier, incapaz de encontrar outro objeto para culpar além de si mesmo, aparece à beira do colapso, expressando desesperança e ideação autodestrutiva.

Esse impasse pode ser lido como um obstáculo ao "trabalho de luto" (*Trauerarbeit*), aproximando-se do quadro melancólico descrito por Freud (2010). Como Harrier parece se recusar a abandonar o afeto depositado na imagem de Dora, a dor da perda não é processada; em vez disso, na imagem freudiana, a sombra do objeto perdido recai sobre o eu. A raiva pela rejeição aparece, nessa leitura, internalizada e voltada contra si mesmo, o que se expressa na deterioração de seu próprio corpo, no desprezo por sua carreira policial e no apagamento de sua identidade.

Mas a perda não vem apenas pela partida de Dora: Harrier carrega consigo um luto pelo próprio mundo que o cerca e pelas pessoas que conhece e, assim que recupera a memória, passa a sentir o mesmo por si. O término do relacionamento, ocorrido anos antes dos eventos do jogo, pode ser lido como o gatilho principal, mas a dor do protagonista é amplificada por um luto coletivo e político, a perda do futuro de Revachol, a ruína da revolução fracassada e a decadência socioeconômica do distrito de Martinaise, verbalizada, por exemplo, pelo personagem René, que participou da guerra e até hoje vive em negação diante de sua derrota. A arquitetura destruída e os rastros da guerra funcionam, para Harrier, como lembretes constantes do que poderia ter sido e não foi, e, mesmo com a memória fragmentada, essa perda não o abandona.

Na leitura aqui proposta, essa dor acumulada se manifesta na forma como o detetive vivencia e transita pelos estágios do luto em relação a praticamente tudo ao seu redor. A negação vive oscilando em toda sua jornada do começo ao fim, o apagamento da memória, associado no jogo ao abuso de álcool,

representando sua tentativa máxima de recusa da realidade, no qual o sujeito prefere aniquilar a própria história a encarar que foi abandonado, que seu corpo está destruído e que ele não é mais o homem idealizado do passado. A raiva emerge nas explosões de violência, nos impulsos agressivos contra os moradores do distrito, na destruição de objetos e direcionada a si mesmo, funcionando como uma resposta imediata e desorganizada ao sofrimento.

A barganha se expressa nas tentativas constantes de encontrar explicações mágicas ou irracionais para o seu estado, recorrendo a teorias conspiratórias, fenômenos paranormais e diálogos internos em que tenta reescrever os fatos passados para evitar a dor do presente. A depressão pode ser notada no esgotamento físico, na perda de propósito, falta de higiene e na sensação de desespero imenso que surge nos momentos de clareza, momento em que o recurso às substâncias químicas reaparece como anestesia contra o peso da existência. Contudo, a jornada do luto não precisa seguir uma ordem linear ou sequencial (Kübler-Ross, 2017); neste trabalho, ela é lida como uma vivência oscilante. O sujeito em luto não necessariamente avança em linha reta da negação até a aceitação; ele pode transitar entre os estágios de momento a momento, e cada pessoa responde de modo diferente à perda, dependendo dos estímulos do ambiente e do impacto do cotidiano. Em *Disco Elysium*, um único diálogo com um morador de Martinaise ou o simples encontro com um objeto do passado pode arremessar Harrier de um estágio para o outro.

Cabe registrar que o esquema conceitual de Kübler-Ross (2017) serve neste trabalho como recurso hermenêutico para a leitura do drama de Harrier, desvinculando-se de qualquer concepção normatizadora ou estática sobre as fases do luto. O comportamento do protagonista é examinado estritamente no arranjo ficcional do jogo, sem sugerir equivalência direta com o funcionamento ou os desfechos do atendimento terapêutico real. Deste modo, essa oscilação constante pode ser interpretada como expressão de um processo dinâmico no qual os estágios se sobrepõem e coexistem. Na leitura aqui proposta, a dor não desaparece simplesmente com o passar do tempo, mas reaparece em ciclos, exigindo do personagem um esforço contínuo de reorganização a cada nova recaída. Do ponto de vista analítico-comportamental adotado, pode-se supor que a dificuldade de seguir adiante seja maior quando faltaram, ao longo da história de vida, oportunidades de desenvolver repertórios de enfrentamento, hipótese que serve aqui apenas à leitura do personagem. Essa dinâmica se reflete nas escolhas mecânicas do jogo, em que a psique de Harrier aparece fragmentada em 24 perícias autônomas que dialogam constantemente com o jogador. Diante do trauma da perda de Dora, que a narrativa mantém presente por meio de lembranças e objetos do passado, o funcionamento psíquico do protagonista pode ser lido como cindido. A Eletroquímica (*Electrochemistry*) pode ser interpretada como a exigência pulsional por alívio imediato através do álcool e das drogas para anestesiar o desamparo; o Império do Interior (*Inland Empire*), como uma voz ligada ao inconsciente e ao pensamento mágico, às teorias da conspiração e ao imaginário, que traduz o vazio da perda em intuições, presságios e visões simbólicas, tentando conferir sentido ao invisível e dando espaço para visões e diálogos

delirantes com objetos (como a própria gravata falante de Harrier); enquanto a Volição (*Volition*) pode ser lida como a tentativa de sustentar o Ego, contendo o caos interno e buscando resgatar a sobriedade. Essa cisão psíquica manifesta-se nos diálogos internos conduzidos pelas perícias. Em linhas gerais, quando o jogador interage com o álcool ou enfrenta situações associadas à bebida, a Eletroquímica tende a assediar o protagonista com apelos de alívio imediato e de esquecimento. Em contrapartida, a Volição intervém como instância reguladora, respondendo com falas de encorajamento que apontam para a sobriedade e para a capacidade de Harrier de seguir em frente (paráfrase do teor geral desses diálogos, sem transcrição literal das falas do jogo).

Desse modo, o jogo traduz em elementos visuais e de diálogo a desestruturação de um indivíduo que perdeu sua ancoragem afetiva, sugerindo que a ausência de um centro integrador pode transformar a própria estrutura cognitiva; esse embate constante ilustra, na leitura aqui proposta, a luta do aparelho psíquico para conter o transbordamento pulsional diante do vazio deixado pela perda.

E, nessa espiral e nesse abismo, a presença de Kim Kitsuragi e as obrigações de Harrier ganham, na leitura aqui proposta, um valor regenerador. Ao lado de Kim, Harrier é forçado a engajar-se novamente com as contingências do mundo real. Cada pista investigada, cada diálogo e cada pequeno "não" enfrentado em Martinaise podem ser lidos como um treino gradual de exposição às contingências do presente. Kim, então, pode ser visto como uma luz para que Harrier se encontre novamente, dando a ele um sentimento de importância pelo contraste de sua competência, e atitude calma e inteligente, o trabalho investigativo funciona como uma âncora existencial que leva o detetive a reconstruir, passo a passo, um novo repertório de respostas no presente, sugerindo, no arco do personagem, que a travessia do luto passa pelo abandono da anestesia e pela dolorosa aceitação da realidade como ela é.

## 3.3 O LUTO COLETIVO DE MARTINAISE

Além de Harrier, a própria Martinaise e a sociedade de Revachol vivem em luto pelo que um dia foi. A decadência do distrito opera como uma ambientação de fundo para a narrativa, mas principalmente como uma manifestação física e social de uma perda não elaborada. Há mais de quatro décadas, Revachol foi o palco da Comuna, um levante revolucionário que prometia a construção de uma nova ordem utópica. O esmagamento violento dessa revolução pelas forças da Coligação estrangeira deixou o país em um estado permanente de estagnação econômica, ruína política e submissão geopolítica. Martinaise converteu-se, assim, em um arquivo vivo do trauma, um organismo urbano cujas paredes são infestadas de buracos de bala preservados, estátuas decapitadas e edifícios industriais abandonados, funcionando como um monumento perene à perda de um ideal coletivo.

Na leitura aqui proposta, o cenário de desemprego estrutural, a presença ostensiva de milícias privadas e a falta de serviços básicos reduzem as oportunidades de engajamento em comportamentos

produtivos e de desenvolvimento comunitário, favorecendo um padrão generalizado de apatia e esquiva social. A arquitetura destruída atua como um conjunto de estímulos aversivos constantes, que relembram a população do fracasso e da impossibilidade de futuro. Diante da ausência de novas fontes de reforçamento no presente, o tecido social de Martinaise manifesta respostas semelhantes às do indivíduo em luto, oscilando entre o ressentimento, a apatia e a busca por entorpecimento.

Essa paralisação coletiva transparece diretamente na forma como os habitantes do distrito se posicionam diante do passado e administram suas próprias perdas simbólicas. Diferentes personagens personificam reações distintas à frustração histórica. René Arnoux representa a negação e a fixação nostálgica. Preso ao seu passado como guarda monarquista, René recusa-se a aceitar a queda da antiga ordem e a inutilidade de suas convicções no presente. Ele gasta seus dias jogando petanca e guardando uma lealdade rígida a um rei morto e a um sistema que não existe mais, o que revela a incapacidade de realizar o desapego afetivo de um ideal sepultado e o condena a uma existência infrutífera. Outro exemplo é Cuno, criança que incorpora a apatia e a falta de educação emocional. Tendo crescido em um ambiente desprovido de suporte, estabilidade ou perspectivas de futuro, jovens como Cuno parecem ter desenvolvido um repertório comportamental dominado pela agressividade, pela esquiva e pelo abuso precoce de substâncias. Para essa geração, o luto pode ser interpretado não como a lembrança de algo que se perdeu, mas como a negação prévia do próprio direito de sonhar com um futuro funcional.

E a postura de paralisia e esquiva de Harrier atinge sua expressão mais contemplativa nas mecânicas em que o jogador opta por fazer o protagonista sentar-se nos bancos de Martinaise para simplesmente ver o tempo passar. Desconectado da urgência da investigação e exposto ao clima cinzento do distrito, Harrier se entrega a devaneios. Em paráfrase de um desses pensamentos, ele imagina que a chuva poderia ser tão intensa a ponto de inundar toda Martinaise, obrigando todos a seguirem com seu dia em trajes de mergulho (cf. ZA/UM, 2019).

A fantasia de um dilúvio que inunda a cidade até que todos sejam forçados a viver em trajes de mergulho isolados, impermeáveis e respirando através de aparelhos pode ser lida como expressão da busca por um estado em que a dor e o desamparo de Harrier deixem de ser uma ruína individual e passem a ser a condição de existência inevitável de toda a comunidade.

Da mesma forma, Evrart Claire e Joyce Messier são duas grandes figuras políticas opostas que demonstram ceticismo e uso pragmático do trauma. Evrart, o líder sindical corrompido dos trabalhadores do distrito, e Joyce, a representante do capital corporativo, utilizam a dor e as ruínas de Martinaise como moedas de troca política e econômica. Ambos aceitaram a perda da utopia e do que poderia ter sido, mas direcionaram essa aceitação para a manipulação das circunstâncias do presente, instrumentalizando a desesperança da população para a manutenção de suas respectivas esferas de poder. Martinaise pode ser lida como vivendo sob o manto de uma melancolia social, em analogia ao conceito freudiano (FREUD,

2010). A perda da autonomia política e do ideal revolucionário não é processada em um movimento de reconstrução; em vez disso, a sombra da revolução fracassada recai sobre a identidade da própria cidade, em sentido figurado. Os cidadãos de Revachol vivem em uma comunidade que perdeu a fé em sua capacidade de transformação e se tornou incapaz de projetar novos ideais. A dor da perda coletiva aparece internalizada e convertida em desamparo, cinismo ou autodestruição social.

Dessa forma, a jornada de Harrier em Martinaise sugere que o luto do indivíduo e o luto do ambiente podem ser lidos como processos que se alimentam em uma espiral contínua e coletiva. O detetive que não consegue descobrir quem ele era e o distrito destruído espelham-se mutuamente. Ambos estão paralisados pelo apego a um passado inacessível e pela incapacidade de lidar com o "não" da história. Ao ser forçado a percorrer os bairros de Martinaise, interrogar seus moradores e encarar os escombros do massacre, Harrier se vê realizando um exercício de descoberta social, em certos pontos chegando a falar com o espírito de Revachol. O confronto com o sofrimento compartilhado da cidade funciona como o elemento que arranca o protagonista do seu isolamento narcísico: a superação da negação, nessa leitura, passa por encarar suas próprias ruínas e também as cicatrizes do mundo que o cerca.

## 3.4 O CAMINHO DA ELABORAÇÃO DO LUTO EM *DISCO ELYSIUM*

O luto elabora-se com o tempo, mas o percurso rumo à elaboração difere de pessoa para pessoa: alguns levam semanas, outros meses ou anos, e há ainda quem permaneça em negação ou evite o ciclo natural das perdas. Em *Disco Elysium*, o jogador é deixado livre para tomar as escolhas que desejar ao longo da trama, e muitas delas interferem na conclusão da jornada de Harrier rumo à recuperação. Nessa leitura, a quebra da fuga aparece como um primeiro passo possível. Ao longo do jogo, o jogador pode optar por manter Harrier preso ao ciclo em que ele se encontra no começo de sua jornada, de barganhas delirantes e vitimização, ou conduzi-lo ao confronto direto com a realidade. Essa virada encontra seu ponto culminante na cena do sonho na ilha, nas sequências finais da investigação. Nesse momento, Harrier confronta a representação mental de Dora associada à figura messiânica e idealizada de *Dolores Dei*. O diálogo forçado com essa memória desfaz a idealização: ao perceber que a ex-noiva seguiu com a vida e que a tentativa de reescrever o passado é infrutífera, o protagonista pode ser interpretado como realizando um movimento de defusão cognitiva e aceitação, conceitos da Terapia de Aceitação e Compromisso (Hayes; Strosahl; Wilson, 2021). Esse percurso é ancorado pela presença metódica e empática de Kim Kitsuragi, cujas intervenções lógicas e o uso constante do caderno de anotações podem ser lidos como uma ancoragem em ações concretas e verificáveis no presente. A jornada culmina no encontro poético com o *Insulindian Phasmid* no juncal da ilha, uma testemunha silenciosa que valida a existência do detetive e resgata sua capacidade de assombro com o mundo, operando como uma alegoria de validação existencial e trazendo um sopro de esperança e deslumbre, o que sugere que existe vida e beleza além do trauma. Ao final da investigação, ao

prestar contas à sua equipe policial, a superação do luto não é retratada como o esquecimento de Dora ou o apagamento de todas as cicatrizes, mas como a capacidade de retomar seu valor, de seguir em frente e de buscar não só dias melhores, mas tornar-se uma pessoa melhor. Nessa interpretação, sentir-se importante para si e para os outros parece contribuir para que Harrier reconheça seu valor, assuma a responsabilidade por seus atos passados e reconstrua a própria identidade. O percurso final do personagem também pode ser aproximado, por analogia, das tarefas do luto descritas por Worden (2013): aceitar a realidade da perda, vivenciar a dor, ajustar-se a um mundo em que o objeto perdido já não está presente e encontrar uma forma de manter a ligação com ele sem ficar preso a ela. O autor formula essas tarefas pensando no luto por morte e as descreve como um processo flexível, e não como etapas sequenciais; aqui elas servem apenas como referência para ler o arco do personagem.

## 4 CONCLUSÃO

O cotidiano é apenas uma fração de um percurso mais longo, em que todos os desafios e perdas demandam tempo para serem processados. Este estudo partiu do objetivo de investigar de que maneira a narrativa, as mecânicas e a atmosfera do jogo eletrônico *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) ilustram a vivência do luto cotidiano e os mecanismos de defesa acionados frente a perdas não biológicas. Para responder a essa questão, a pesquisa articulou a trajetória do protagonista Harrier Du Bois e o cenário do distrito de Martinaise aos referenciais teóricos da Psicanálise (Freud, 2010), da Análise do Comportamento (Skinner, 2003), da Tanatologia (Kübler-Ross, 2017; Worden, 2013), da teoria do apego (Bowlby, 2004; Parkes, 1998) e da Terapia de Aceitação e Compromisso (Hayes; Strosahl; Wilson, 2021).

A análise desenvolvida permitiu sustentar, como interpretação, que a dor da perda transborda os limites do óbito e se enraíza nas rupturas silenciosas, nas frustrações e nos abandonos simbólicos do dia a dia. Na leitura proposta, a narrativa sugere que a ausência de um repertório comportamental para lidar com o "não" e com as contingências aversivas do ambiente pode estar relacionada a padrões rígidos de esquiva e fuga, como o abuso de substâncias e a amnésia operados por Harrier ao tentar apagar a dor do término de seu relacionamento com Dora, sem que isso configure uma relação causal comprovada. Esse bloqueio no "trabalho de luto" (*Trauerarbeit*) pode ser interpretado como aquilo que torna o personagem vulnerável a um estado marcadamente melancólico.

Além disso, o trabalho sugeriu uma estreita relação entre o sofrimento individual do protagonista e o luto coletivo e político de Martinaise. A ruína arquitetônica e a paralisia histórica do distrito espelham as fraturas psíquicas do detetive, sugerindo que, na obra, a elaboração do trauma individual não ocorre de forma isolada, mas envolve o confronto com os condicionantes sociais e ambientais do sujeito. A fragmentação da mente de Harrier nas 24 perícias do jogo, com a tensão entre o imediatismo pulsional da

*Eletroquímica*, as intuições místicas do *Império do Interior* e a tentativa de regulação da *Volição*, pode ser lida como tradução, em termos mecânicos e visuais, do colapso de uma psique sem centro integrador.

Por fim, a análise sugere que, na narrativa, a travessia rumo à aceitação aparece associada ao desmonte da esquiva experiencial, à ancoragem de realidade fornecida pelo suporte de Kim Kitsuragi e ao confronto direto com as memórias idealizadas. O desfecho da investigação aponta que a superação do luto em *Disco Elysium* não reside na promessa de um esquecimento absoluto, mas na capacidade de aceitar a finitude do ciclo natural da vida, o que se aproxima da defusão cognitiva e da reconstrução do valor existencial a partir das ruínas, conforme interpretado à luz dos referenciais adotados. Essa leitura restringe-se ao universo ficcional analisado e não pretende orientar a prática clínica.

Como principais contribuições, este trabalho demonstra o potencial teórico e reflexivo de produtos da cultura pop contemporânea para expandir a escuta psicológica sobre o luto não biológico e as perdas cotidianas. Entre as limitações da pesquisa, reconhece-se o caráter estritamente hermenêutico e analítico do estudo, o qual se debruça sobre uma obra de ficção e, portanto, não substitui investigações empíricas com sujeitos reais nem pretende formular diagnósticos clínicos ou categorias nosológicas formais. Recomenda-se que pesquisas futuras explorem a aplicação desses mesmos recortes narrativos em contextos de intervenção psicoterapêutica ou no estudo do luto comunitário em diferentes mídias interativas. Deste modo, o processo de elaboração do luto, tal como interpretado neste estudo, não se restringe a grandes epifanias narrativas, mas consolida-se por meio do tempo e de ações cotidianas.

## REFERÊNCIAS


BOWLBY, John. **Perda**: tristeza e depressão. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Apego e perda, v. 3).

CASELLATO, Gabriela (org.). **O resgate da empatia**: suporte psicológico ao luto não reconhecido. São Paulo: Summus, 2015.

DOKA, Kenneth J. **Disenfranchised grief**: new directions, challenges, and strategies for practice. Champaign: Research Press, 2002.

FRANCO, Maria Helena Pereira (org.). **Formação e rompimento de vínculos**: o dilema das perdas na atualidade. São Paulo: Summus, 2010.

FREUD, Sigmund. Luto e melancolia. *In*: FREUD, Sigmund. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. (Obras completas, v. 12).

HAYES, Steven C.; STROSAHL, Kirk D.; WILSON, Kelly G. **Terapia de aceitação e compromisso**: o processo e a prática da mudança consciente. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2021.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer**: o que os doentes terminais têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes. Tradução de Paulo Menezes. 10. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

PARKES, Colin Murray. **Luto**: estudos sobre a perda na vida adulta. São Paulo: Summus, 1998.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Millôr Fernandes. Porto Alegre: L&PM, 2007. (L&PM Pocket).

SKINNER, Burrhus Frederic. **Ciência e comportamento humano**. Tradução de João Carlos Todorov e Rodolpho Azzi. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Sobre o behaviorismo**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Cultrix, 2006.

WORDEN, J. William. **Aconselhamento do luto e terapia do luto**: um manual para profissionais da saúde mental. 4. ed. São Paulo: Roca, 2013.

ZA/UM. **Disco Elysium**. Versão 1.0. London: ZA/UM, 2019. 1 jogo eletrônico (Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch).