

UNDERTALE: EXPERIÊNCIA E ALTERIDADE

Me. Vinícius Abrahão de Oliveira (UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA)

INTRODUÇÃO (A UMA AVENTURA)

Escrever sobre *games* é como narrar uma aventura. Não só pela presença deste elemento nesse tipo de mídia, mas também pela trajetória que se forma enquanto se percorre as palavras detalhadamente pensadas feito quem se preocupa em resolver um mistério. Também é comum encontrar elementos nostálgicos no processo que colaboram para a empolgação: hora ilhas de memórias daquelas madrugadas com os olhos mergulhados na televisão, outrora as reuniões com os amigos e as incontáveis disputas ou colaborações para se vencer um desafio.

O ponto é que escrever sobre *games* também é indiretamente escrever sobre a vida e as relações nela estabelecidas, uma vez que, articulando com Reali e Campos (2017, p. 137), “jogar jogos eletrônicos é uma experiência de poder assim como a sua produção e distribuição. Jogador e jogo estão diante de um processo ativo e profundo de experimentação, de construção incessante de significados e negociações.” São universos pixelados de possibilidades. De ser e estar. De limites, territórios e potências diferentes. Já Ramos (2013, p. 111) comenta quanto ao “acolhimento da diferença, das singularidades humanas, para a realização das necessidades humanas e para a criação de identidades paralelas.” Assim, para além da nostalgia, *games* são produtores de diversos significados para aquele que joga. Desencadeadores de oportunidades para além dos pixels.

Dentre todo o universo lúdico, *Undertale* (2015) é um exemplo que certamente merece destaque. *Game* indie, tendo sido assim produzido fora dos grandes estúdios, foi desenvolvido e publicado pelo estadunidense de 27 anos Toby Fox, com \$25 mil dólares adquiridos através de financiamento coletivo. É um RPG (*Role-playing game*), gênero que, em resumo, possui um ou mais personagens jogáveis que ganham níveis, ou LV (abreviação da palavra *level*), à medida que adquirem experiência, ou EXP (abreviação de *experience*), durante a aventura.

Julgando pelas características supracitadas, *Undertale* parece ser só mais um RPG de baixo orçamento dentre tantos já desenvolvidos. Mas são as minúcias, os detalhes na aventura, que podem fazer os olhos brilharem. Em uma lógica tradicional de *games* do gênero, quanto maior o nível (LV) do personagem mais poderes e atributos (como força, inteligência, destreza) ele tem. Dessa forma, um dos grandes objetivos do jogador é conseguir o maior número de experiência (EXP), sendo que suas principais fontes estão na realização de missões e na vitória de batalhas contra monstros e outras criaturas. *Undertale* também apresenta essa opção ao jogador, mas não se resume a ela. Nele, dois caminhos podem ser tomados: um que segue essa trama de batalhas resolvidas em ações violentas e na vitória pela eliminação de monstros e outro em que as batalhas ainda acontecem, mas são resolvidas com ações não violentas.

De volta à lógica tradicional, é comum encontrar protagonistas homens, com algum tipo de treinamento com armas e/ou magia e que têm como percurso narrativo a vitória contra algum mal que se apresenta no enredo. Em *Undertale*, pouco se sabe sobre o protagonista e a história. Um vídeo no começo do *game* exhibe que houve uma guerra em que os humanos saíram vitoriosos contra os monstros. Os derrotados são aprisionados nas ruínas por uma barreira mágica enquanto os humanos continuam a viver na superfície. Desde então, uma lenda conta que todos os humanos que se aventuraram próximo às ruínas desaparecem. Uma criança (fig. 1), a protagonista do *game*, cai nas ruínas e a partir daí continua o desenrolar da história.



Figura 1. O humano caído: *Print Screen* do game. 2018.

O jogador pode dar nome à personagem. Para organização de ideias, Efe será o nome dado para citar a protagonista. O *game* não apresenta idade, sexo ou outras características específicas de Efe. Além disso, seu rosto tem uma feição de indiferença e nos diálogos estabelecidos o *game* apresenta apenas caixas de texto com as falas dos outros personagens não jogáveis. Quando de uso pela protagonista, as caixas de texto apresentam apenas opções de ação ao jogador e não algo que expresse fala da personagem.

A jogabilidade é simples: os botões direcionais movimentam Efe. Outro botão é atribuído para a interação com o ambiente e os personagens não jogáveis. Um último botão abre um menu com algumas informações e características: itens equipados e armazenados, LV, EXP e pontos de vida são exemplos. A movimentação é baseada em caminhar para cima, para baixo, para esquerda ou para direita. Poucas salas após a Fig. 1, o jogador encontra outra personagem: *Flowey*, a flor. Aparentemente acolhedora, *Flowey* recebe Efe e se propõe a mostrar a dinâmica do *game*. As informações na tela (Fig. 2) são a imagem de *Flowey*, um coração vermelho dentro de um quadrado que delimita o espaço de movimentação, os pontos de vida (HP) e o LV. *Flowey* comenta que a alma da protagonista é representada pelo coração e que ela irá compartilhar com Efe o que chama de *Love*. *Flowey* cria alguns pontos de cor cinza e arremessa em direção ao coração. Quando atingido, os pontos de vida de Efe caem para um. *Flowey*, então, mostra que a intenção era eliminar a protagonista e afirma que nas ruínas a regra é matar ou morrer.

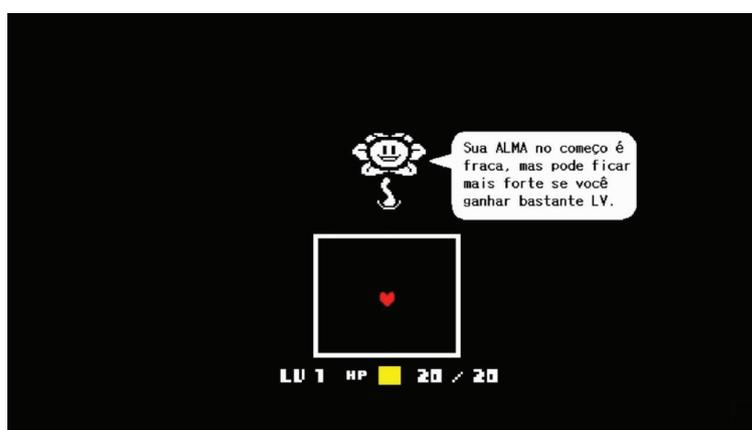


Figura 2. *Flowey* recebe o protagonista: *Print Screen* do game. 2018.

Próxima de desferir outro ataque, *Flowey* é atingida por algo e é jogada para fora da tela. Nesse momento surge Toriel, uma personagem que realmente quer ajudar e proteger a protagonista. Toriel, após apresentar outras dinâmicas do *game*, sugere que os conflitos possam ser resolvidos de forma

não violenta através do ícone Ação (*Act*) no sistema de batalha (Fig. 3). Esse ícone abre uma diversidade de opções que variam de acordo com o monstro encontrado. Alguns exemplos são abraçar, conversar ou fazer uma piada. Dentre as opções também podem existir ações violentas, como ignorar ou ameaçar por exemplo. Os outros ícones disponíveis no sistema de batalha são Lutar (*Fight*), que permite causar dano físico ao monstro, *Item*, selecionado para visualizar e/ou utilizar os itens disponíveis e Misericórdia (*Mercy*), usado para fugir ou poupar o monstro e vencer a luta sem eliminá-lo. Poupar o monstro só é permitido quando o protagonista entende a lógica envolvida e seleciona as opções corretas no ícone *Act*.

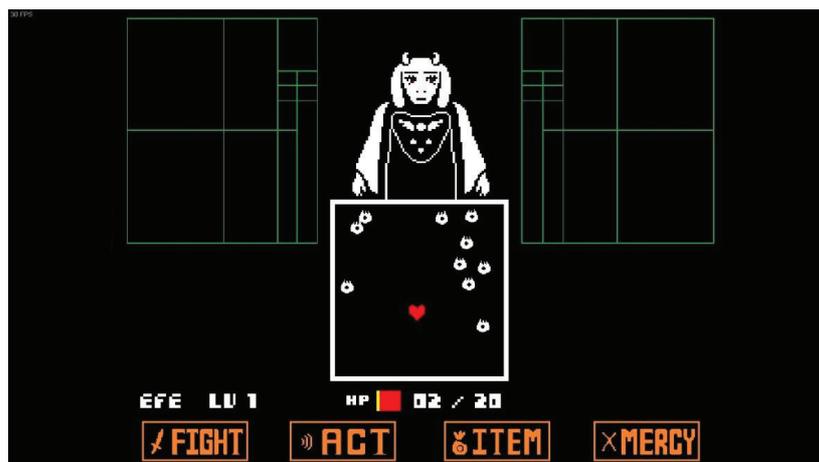


Figura 3. A batalha com Toriel: *Print Screen* do game. 2018.

Assim, logo no começo da narrativa, Undertale dá foco a uma dinâmica que é rara nos *games*: a possibilidade de agir com empatia frente ao outro. Frente ao diferente. Monstros, que geralmente são retratados com todo peso negativo que essa palavra pode ter, nesse *game* possuem sentimentos, desejos, medos e a capacidade de, além de desistir de lutar, torcer pela protagonista durante a narrativa. Os sentimentos também são válidos no sentido oposto, já que se o jogador segue o caminho violento, os monstros mudam seu comportamento. As batalhas tendem a ser muito mais desafiadoras, já que muitos monstros estão com raiva de Efe.

Uma surpresa que também difere Undertale de outros *games* é o fato de que algumas ações tomadas pelo jogador são memorizadas pelo *game*, mesmo que a opção de Load tenha sido usada. Nos *games* que permitem essa ação, o jogador pode optar por retornar a um ponto anteriormente salvo fazendo com que todas as ações tomadas sejam revertidas feito máquina do tempo sem consequências. Caso ele queira experimentar uma ação diferente ou assegurar que não irá perder todo o avanço conquistado até certo momento, basta “salvar” com antecedência às próximas ações. Entretanto, em Undertale, a responsabilidade pelas ações tomadas pelo jogador frente aos monstros é memorizada por alguns personagens. *Flowey*, anteriormente mencionada, consegue “lembrar” da morte e nome dos monstros mortos em batalhas mesmo que o jogador utilize as opções de salvar e carregar.

A presença dessa memória é oportunidade de questionamento frente às ações tomadas no que aparentemente é um mundo sem consequências. Ramos (2013, p. 117) discute que *games* e sua interatividade permitem maior autonomia e liberdade ao jogador, o que favorece experimentações e percepções de limites. Entretanto, também aponta que a percepção de que as ações tomadas nos *games* não afetam o cotidiano fora deles favorece a escolha de atitudes amorais e antiéticas. Quanto a isso, Undertale busca provocar o jogador ao dar enfoque às consequências de suas escolhas no encontro com o diferente. Utiliza de personagens com histórias envolventes, músicas inspiradoras e diálogos que ressignificam a ideia de monstro como uma criatura que deve ser eliminada fazendo com que talvez o protagonista, um humano, seja o vilão da história.

Em um universo que faz convite para que o desafio seja ter empatia, a relação com o diferente ganha força e exige determinação. Palavra esta constantemente utilizada durante o *game*, não para se vencer derrotando o outro, mas sim como exercício de se estar entre tantas singularidades e se abrir a elas. Se o jogador opta pelo caminho violento em Undertale, não abre espaço para descobrir que monstros parecidos com cachorros podem receber carinho até que não desejem mais lutar. Ou que utilize um galho não como arma, mas como brinquedo. Provavelmente também não perceberia que em uma batalha com dois grandes cavaleiros bastaria observar que ambos se amam, porém ainda não haviam dito isso um para o outro. E que um fantasma introvertido e triste só precisava de um sorriso e uma boa piada para se sentir melhor.

Independente das ações tomadas pelo jogador, um momento no *game* revela ainda mais as intenções de seu desenvolvedor: próximo dos momentos finais do *game*, Sans, um esqueleto que aparece em vários outros momentos da história, conta os reais significados das siglas LV e EXP. Sans diz que LV significa *Level of Violence* (Nível de Violência) e que EXP equivale a *Execution Points* (Pontos de Execução). Um detalhe, mas que é capaz de provocar todos os outros *games* do gênero que enquadram LV e EXP como nível e experiência, respectivamente, sem questionamento e necessários para que o jogador termine o *game*. Assim, em Undertale, caso o jogador não tenha matado nenhum monstro durante o *game*, no fim ele terminará a história com LV = 1 e EXP = 0. Porém, como afirma Sans, receberá *love* (amor).

CONVIDANDO OUTROS JOGADORES

No percurso, outros jogadores se juntam ao caminho de aventura pelas palavras. Palavras que para Larrosa (2015, p. 16) “produzem sentido, criam realidades, e às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação”. Porém, tanto as palavras aqui delineadas quanto o próprio *game* aqui exposto são apenas convites. Assim, não há obrigatoriedade de comparecimento. Mas, se for aceito, pensando com Bakhtin (2010, p. 85), é pela consequência da não indiferença frente à relação com o que o autor chama de tom emotivo-volitivo. Para ele, um objeto realmente experimentado pela singularidade de cada sujeito tem como resultado uma entonação:

Nenhum conteúdo seria realizado, nenhum pensamento seria realmente pensado, se não se estabelecesse um vínculo essencial entre o conteúdo e o seu tom emotivo-volitivo, isto é, o seu valor realmente afirmado por aquele que pensa. Viver uma experiência, pensar um pensamento, ou seja, não estar, de modo algum, indiferente a ele, significa antes afirmá-lo de uma maneira emotivo-volitiva. (BAKHTIN, 2010, p. 87)

Assim, todo jogador irá iniciar Undertale com a mesma programação inerente ao *game*, porém, dada a singularidade de cada um, pode ser aventura inesquecível ou mais um entre tantos *games*. Diferentes tons que se dão não pelo contexto da cultura e nem mesmo o conteúdo do objeto, mas pela ativa singularidade, tal como afirma Bakhtin (2010, p. 128) em que “não o amo porque é bonito, mas é bonito porque o amo”. Algo, então, que passa pelo sujeito e é por ele atribuído. Porém, ainda com Bakhtin (2010, p. 96), que nem mesmo por ele poderá ser repetido já que a relação se dá em um “preciso ponto singular” no qual o sujeito, no momento único que se estabelece, está inserido.

Ideia que se aproxima de Larrosa (2015, p. 32) quanto comenta que “o acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida”. Por isso, mesmo com nostalgia, o movimento de se rever o mesmo *game* em outro momento sempre será diferente. O sujeito será outro. E até mesmo o *game* pode também ter mudado, como é o caso de Undertale e as personagens que se lembram das ações feitas pelo jogador.

No que tange em específico a experiência, Larrosa (2015, p. 18) diz que ela é aquilo “que nos

passa, que nos acontece, que nos toca.” Diferente então do que simplesmente passa ou acontece. Por isso há de se reafirmar sempre a ideia de convite, mas que quando aceito pode ser memorável. Além do aceite, para Larrosa também é necessário que:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar os outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (LARROSA, 2015, p. 25)

Pensando assim, um *game* jogado com pressa dificultaria a experiência. Ou mesmo um *game* simplesmente jogado, em automatismo de ação. Pontos estes que parecem ressoar menos quando o jogador decide ir contra a lógica tradicional de simplesmente atacar o monstro e continuar a fazer isso até que a batalha termine. Em *Undertale*, no caminho não violento, seria preciso, então, “escutar os outros, cultivar a arte do encontro” como afirma Larrosa. É movimento que, ainda com Larrosa (2015, p. 25) pede por abertura para que a experiência passe pelo sujeito como um território “ex-posto” ao desconhecido e indeterminado. Um sujeito incapaz de experiência para Larrosa (2015, p. 28) é “firme, forte, impávido, inatingível, erguido, anestesiado, apático”.

Undertale, assim, parece sugerir ao jogador essa abertura para o desconhecido em uma relação que pode transformar tanto monstro quanto o jogador, principalmente quando escolhida a opção de seguir de forma não violenta, uma vez que a cada novo monstro uma nova abertura é necessária para que se atravessasse esse território não sendo indiferente a ele.

Embora com destaque para a rota não violenta do *game*, seria contraditório afirmar que o caminho violento não possa proporcionar experiência ao jogador. Porém, Bakhtin (2010, p. 129) diz que “o desamor e a indiferença nunca geram forças suficientes para nos deter e nos demorarmos sobre o objeto, de modo que fique fixado e esculpido cada mínimo detalhe e cada particularidade sua”. E já para Larrosa (2015, p. 28), a experiência também envolve paixão de um sujeito que se mantém cativo em uma dimensão que vê “responsabilidade em relação ao outro”. Assim, parece haver, como discutido no parágrafo anterior, uma aproximação maior quando se abre para o outro e não quando se fecha em indiferença. Quando se ataca o que é dito como inimigo até que ele seja eliminado.

Entretanto, a relação com o outro não é fácil. Frequentemente é encontro de atritos. Risco constante e acaso consequente, já que são singularidades que por vezes se chocam. Sujeitos como universos diferentes. Perspectivas, medos, história e desejo são algumas faces dessa singularidade. Elementos constituintes da inevitável alteridade:

Toda relação é uma relação de poder, entre dois ou mais, que mexe, que tira do lugar, que desloca, que constitui. Por isso essa ação mútua nunca deixa os interagentes da mesma forma como estavam no início da relação. Ninguém sai imune de uma relação. Leva em si inoculado o outro. E vai inoculado no outro. (MOURA e MIOTELLO, 2014, p. 159)

Undertale e jogador também entram nesse processo. Não se sai imune de um *game* que além de convidar dá também foco nessa relação que se estabelece com o que é diferente não só da protagonista, mas também do jogador. Que faz do monstro ressignificação para afeto. Mesmo que o jogador não queira, para Moura e Miotello (2014, p. 156) a alteridade acontece como um “processo de alargamento, de invasão mútua”. Independente da vontade do jogador, contrário ao movimento de monologização, que faz com que o sujeito se feche nele mesmo. É sempre um excedente de visão, já que o outro vê a partir da singularidade dele. E esse excedente, para Moura e Miotello (2014, p. 159)

alarga o sujeito, o faz crescer, amplia as possibilidades e horizontes já que “novas relações acarretam novas exigências de ser, novos conhecimentos, novos desafios.”

Em *Undertale*, independente da rota seguida pelo jogador, a alteridade é inevitável. A cada novo monstro, cada novo desafio, a relação acontece. Mesmo no afastamento, que para Moura e Miotello (2014, p. 160) é consequência do sujeito que quer ser diferente, fugindo de ser igual e buscando mostrar outra visão da que é apresentada. Ponto importante que *Undertale* propõe mudança, uma vez que a ideia de monstro discutida na história não é a de fonte do mal, mas sim de que suas almas são feitas de “amor, esperança e compaixão”, tal como destaca um livro que pode ser encontrado dentro do *game*. O outro, então, na possibilidade de ser visto com empatia.

Movimento que por vezes falta no cotidiano, em lógica que faz do outro um “monstro”. Duschatzky e Skliar (2001, p. 123) destacam a dicotomia criada pela modernidade que faz do outro o “marginal, indigente, louco, deficiente, homossexual, estrangeiro” em referência oposta ao que é autorizado, como o normal e o heterossexual:

Necessitamos do outro, mesmo que assumindo certo risco, pois de outra forma não teríamos como justificar o que somos, nossas leis, as instituições, as regras, a ética, a moral e a estética de nossos discursos e nossas práticas. Necessitamos do outro para, em síntese, poder nomear a barbárie, a heresia, a mendacidade etc. e para não sermos, nós mesmos, bárbaros, hereges e mendigos. (DUSCHATZKY e SKLIAR (2001, p. 124)

O sujeito na alteridade se agarra a uma identidade que julga ser fixa e vê no outro referência para afirmar o que ele é. Lógica esta que culpabiliza o outro, como lembram Duschatzky e Skliar (2001, p. 124) em que “esse tipo de pensamento supõe que a pobreza é do pobre; a violência, do violento; o problema de aprendizagem, do aluno; a deficiência, do deficiente; e a exclusão, do excluído”. Uma tentativa falha de isenção de responsabilidade, uma vez que, em acordo com Bakhtin (2012, p. 96) todos estão nesse mundo sem alibi em uma singularidade obrigatória de que “ser na vida significa agir, é ser não indiferente ao todo na sua singularidade”.

Em *Undertale* o jogador é constantemente lembrado que suas ações afetam os outros. Não só como definidoras de como a história termina, mas em como cada um dos encontros abrem-se brechas para que se faça diferente. Para que se exerça a responsabilidade das ações mesmo sendo um *game*. Para, talvez, como propõem Duschatzky e Skliar (2001, p. 124), aconteça uma alteridade que “deve despir-se, des-racializar-se, des-sexualizar-se, despedir-se de suas marcas de identidade”. Que não seja hostilidade, que para Bakhtin (2012, p. 128), proporciona “sempre uma reação que empobrece e desintegra o objeto”. Que seja empatia em que “somente uma atenção amorosamente interessada, pode desenvolver uma força muito intensa para abraçar e manter a diversidade concreta do existir, sem empobrecê-lo e sem esquematizá-lo.

TODA AVENTURA TEM UM FIM?

Se falar de *games* também é falar da vida, faz sentido pensar que existem inúmeras histórias que podem ser contadas. A vida também é um universo de possibilidades, mesmo que não pixelado. Quiçá, a relação entre ambos possa ser também convite para pensar em experimentações e dinâmicas. Fabulações do que se pode ou não ser. Seja atualização de possibilidades, entre *games* que apresentem outras formas de ser e estar no pixel não como fuga da vida, mas como incentivo para que nela se possa pensar e articular diferente. Para que seja exercício para uma vivência outra, mesmo que ainda desconhecida. Seja chance de explorar e se diversificar. De entender o outro. De se entender.

Aventura que extrapola a ideia de começo e fim. De identidade. Proposta para modificar papéis,

tal como provoca Undertale. Para se questionar o improvável. Quem sabe até mesmo o impossível. Conclusão de uma aventura que oferece outros convites para qualquer sujeito determinado que queira imaginar e criar outras existências, outras formas de se estar, outros *games*, outras vidas.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. *Para uma filosofia do Ato Responsável*. [Tradução aos cuidados de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco.] 2.ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2012.

DUSCHATZKY, S.; SKLIAR, C. *O nome dos outros*. Narrando a alteridade na cultura e na educação. In: LARROSA, J.; SKLIAR, C. *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença* [tradução aos cuidados de Semíramis Gorini da Veiga] Belo Horizonte: Antêntica, 2001.

LARROSA, J. *Tremores: escritos sobre experiência* [tradução aos cuidados de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi] Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MOURA, M. I.; MIOTELLO, V. Deslocando a identidade. Um novo jeito de pensar a respeito de mim mesmo. In: MIOTELLO, V.; MOURA, M. I. *A alteridade como lugar da incompletude*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2014.

RAMOS, D. K. *Jogos Eletrônicos e aspectos morais: a borda entre o virtual e o atual*. Conjectura. Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 105-109, abr. 2013.

REALI, N. G.; CAMPOS, K. C. de. Jogos eletrônicos e a nova ilha da fantasia. In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. *Jogos digitais em contextos educacionais*. Curitiba: CRV, 2018.

UNDERTALE. Toby Fox. 2015.