



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

MATHEUS RODRIGO SERAFIM RODRIGUES

O JOGO QUE SE SABE JOGO: METAFICÇÃO E EMPATIA EM *UNDERTALE*

FORTALEZA

2024

MATHEUS RODRIGO SERAFIM RODRIGUES

O JOGO QUE SE SABE JOGO: METAFICÇÃO E EMPATIA EM *UNDERTALE*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- R614j Rodrigues, Matheus Rodrigo Serafim.
O jogo que se sabe jogo : Metaficção e empatia em Undertale / Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues. –
2024.
150 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-
Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2024.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.
1. narrativa. 2. jogos digitais. 3. metaficção. 4. empatia. I. Título.

CDD 302.23

MATHEUS RODRIGO SERAFIM RODRIGUES

O JOGO QUE SE SABE JOGO: METAFICÇÃO E EMPATIA EM *UNDERTALE*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Georgia da Cruz Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Gabriela Frota Reinaldo
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Estou certo de que todo processo de escrita é um esforço coletivo, seja ele voluntário ou não. Talvez muitos dos nomes que aqui estou listando tenham sido, na verdade, epistemologicamente sequestrados para este fim, mas saibam que o faço com muita gratidão.

Agradeço, em primeiro lugar, ao meu orientador Ricardo Jorge, que vem sendo uma figura importantíssima nessa jornada desde antes mesmo do meu ingresso no mestrado. Tenho certeza que esse trabalho só alcançou o nível de qualidade por conta de suas valiosas contribuições. Não posso esquecer, também, das professoras Georgia Cruz e Gabriela Reinaldo, que tiraram um tempo precioso de suas agendas para compor minha banca e apontar melhorias cruciais para a finalização desta dissertação.

Aos demais professores com os quais tive o prazer de comparecer às aulas durante meu tempo no programa de pós-graduação em comunicação da UFC: Beatriz Furtado, Aluísio Lima e Juliana Teixeira. Aos colegas de turma do mestrado, em especial meus queridos amigos Caio Mota e Saulo Monteiro por todas as reflexões, debates, projetos conjuntos e conversas. Sua presença tornou a jornada muito mais prazerosa.

A minha família pelo constante apoio e pela crença em minha criatividade e capacidade de ir além nos estudos: meus pais, minha tia Marineide, meus primos Josefran, Patrícia e Jofran, e toda a rede de apoio que foi construída para que eu chegasse até aqui.

Agradeço à meus estimados amigos: João, que me apresentou *Undertale*; Breno e Gustavo, pela paciência quando precisei deixar nossas sessões de RPG para escrever e por todo o apoio durante os anos; Luiz, por estar sempre a postos para ler e debater meus trabalhos; André, Del, Fabrício e Mamede, pela torcida incessante; Douglas pelas dicas valiosas sobre *design*; Prof. Wellington, Prof. Eduardo, Prof. Glaudiney, Prof. Rafael, Prof. Alysson e Profa. Inga pela torcida e por responder minhas questões sobre a vida acadêmica.

A Ive pelo apoio e por estar presente nos meus momentos de maior ansiedade para me lembrar que tudo ficará bem.

Agradeço aos professores do curso de graduação em Jogos Digitais que despertaram meu interesse pela pesquisa e pela escrita, Daniel Gularte e Izequiel Norões, bem como a Helder Chaves pelos debates sobre narrativa e a Aminadabe Barbosa por seu papel importante em minha permanência no curso.

Agradeço a tantos outros, grandes demais para caber nestas poucas palavras.

Ler este trabalho é, também, ler sobre todas essas pessoas. Sua presença nessas páginas me enche de determinação!

RESUMO

A presente dissertação se insere no campo da Comunicação, tendo como foco a análise do jogo *Undertale*, desenvolvido de maneira independente por Toby Fox e lançado em 2015. O trabalho busca compreender de que forma o jogo utiliza de uma narrativa metaficcional para criar um percurso poético e retórico que argumenta a favor da gentileza, da resolução pacífica de conflitos e da empatia, argumentando que através de sua gramática interna e relação com o real é construída uma obra que aponta para a própria interação entre pessoa jogadora e a história do jogo. Para tanto, inicialmente é apresentada uma pesquisa no formato de estado da arte, focada em trabalhos do tipo dissertação e tese e com recorte nos últimos cinco anos a partir do banco de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, além de fazer um levantamento de trabalhos que tenham sinergia com este por tratarem de *Undertale*. Em seguida, tratamos do fenômeno cultural ao redor do jogo e porque ele se apresenta como um divisor de águas na cultura dos jogos independentes. Também discutimos conceitos importantes para definir *Undertale* como jogo empático e narrativa metaficcional, apoiando-se principalmente nos trabalhos de Jesper Juul (2019), Janet Murray (2017) e Brian Upton (2015) para discutir as relações entre jogos e narrativas digitais e Lee & Kim (2020) para definir a metaficção nos jogos. Por fim, realizamos uma análise baseada no modelo trifásico de Petry et al. (2013), focando nos procedimentos de estudar o contexto e jogar o próprio jogo, buscando identificar em que momentos os esquemas metaficcionais são aplicados como estratégia narrativa. Em seguida, discutimos os usos que *Undertale* faz desses momentos para contar a sua história e reforçar sua mensagem sobre empatia e gentileza, dividindo a análise em quatro classificações gerais dessas aplicações.

Palavras-chave: narrativa; jogos digitais; metaficção; empatia.

ABSTRACT

This dissertation falls within the field of Communication, focusing on the analysis of the game *Undertale*, developed independently by Toby Fox and released in 2015. Our research seeks to understand how the game uses a metafictional narrative to create a poetic and rhetorical construct that argues in favor of kindness, peaceful conflict resolution and empathy, arguing that through its internal grammar and relationship with reality, the game is constructed in a way that highlights the very interaction between the player and the game's story. To this end, we initially present a state-of-the-art study, focusing on dissertations and theses from the last five years, using the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations database of the Brazilian Institute of Information in Science and Technology, as well as surveying studies that synergize with this one because they deal with *Undertale*. Next, we look at the cultural phenomenon surrounding the game and why it is a game changer in the culture of independent games. We also discuss important concepts to define *Undertale* as an empathy game and metafictional narrative, relying mainly on the work of Jesper Juul (2019), Janet Murray (2017) and Brian Upton (2015) to discuss the relationship between games and digital narratives and Lee & Kim (2020) to define metafiction in games. Finally, we carried out an analysis based on the three-phase model of Petry et al. (2013), focusing on the procedures of studying the context and playing the game itself, seeking to identify when metafictional schemes are applied as a narrative strategy. We then discuss the uses *Undertale* makes of these moments to tell its story and reinforce its message about empathy and kindness, dividing the analysis into four general classifications of these applications.

Keywords: narrative; digital games; metafiction; empathy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Nuvem de Palavras-Chave	21
Figura 2	– Nuvem dos 50 autores mais citados	22
Figura 3	– Toby Fox em entrevista	34
Figura 4	– Frisk, a criança caída em <i>Undertale</i>	35
Figura 5	– <i>Earthbound</i> se passa em um mundo com características contemporâneas	37
Figura 6	– Arte de fã de Sans, à esquerda, e Toriel, à direita	42
Figura 7	– Chefe opcional, <i>So Sorry</i>	42
Figura 8	– A fonte das falas de Sans é Comic Sans	44
Figura 9	– A ópera de Mettaton é referência a um momento de <i>Final Fantasy VI</i>	45
Figura 10	– Temmie se comunica através de erros de digitação e gírias de internet	45
Figura 11	– Espectro da Empatia	59
Figura 12	– Uma opção nova aparece no menu de OMORI	61
Figura 13	– Jogos com empatia, à esquerda, e Jogos Empáticos, à direita	63
Figura 14	– <i>Undertale</i> se lembra dos diferentes caminhos tomados pela pessoa jogadora ..	78
Figura 15	– Em <i>Undertale</i> , é impossível poupar Asgore durante a primeira jogatina	80
Figura 16	– Tony se dirige à pessoa jogadora em <i>Earthbound</i>	92
Figura 17	– Ruffini possuído pelo espírito do <i>Game Designer</i>	93
Figura 18	– Monika demonstra consciência quanto à natureza do jogo	94
Figura 19	– Arte de fã representando a relação entre a pessoa jogadora, Chara e Frisk	96
Figura 20	– Tela inicial de <i>Undertale</i>	100
Figura 21	– A biblioteca de Snowdin	101
Figura 22	– Undyne pergunta à pessoa jogadora se o mundo dos animês é real	103
Figura 23	– Froggit fornece instruções sobre o jogo	104
Figura 24	– Flowey se dirige à pessoa jogadora	104

Figura 25 – Frisk encontra uma cópia de <i>Undertale</i> no programa de Mettaton	105
Figura 26 – Proteger a estátua da chuva revela a solução do quebra-cabeça	106
Figura 27 – Batalha contra Toriel	109
Figura 28 – Batalha contra <i>Greater Dog</i>	110
Figura 29 – O <i>puzzle</i> dos quadrados coloridos de Papyrus é tão convoluto e complicado que o próprio criador se confunde ao explicá-lo	114
Figura 30 – Alphys explica o funcionamento dos <i>puzzles</i> que ela mesmo ativou	115
Figura 31 – O botão de Misericórdia é reconstruído e a decisão de poupar Asgore é apresentada	116
Figura 32 – Mettaton NEO	118
Figura 33 – Sans quebra as regras do jogo. Para derrotá-lo, é preciso fazer o mesmo	120
Figura 34 – O título da janela no sistema operacional se torna Floweytale	121
Figura 35 – Omega Flowey e sua forma aberrante	122
Figura 36 – Todos os monstros se juntam em apoio a Frisk	125
Figura 37 – Batalha contra Asriel Dreemurr	125
Figura 38 – Asriel percebe que Frisk não é Chara	126
Figura 39 – “Apesar de tudo, ainda é você.”	129
Figura 40 – “Desde quando é você quem está no controle?”	130
Figura 41 – Fim da rota pacifista verdadeira	131
Figura 42 – Fim da rota pacifista desalmada	131
Figura 43 – O caixão está vazio	134

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quantidade de teses e dissertações da área de Comunicação sobre jogos ...	20
Gráfico 2 – Distribuição regional de Teses e Dissertações	23

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Trabalhos em destaque de periódicos	25
Quadro 2 – Teses e Dissertações sobre Undertale (2015-2022)	27
Quadro 3 – Artigos sobre Undertale nos anais do Intercom (2015-2022)	28
Quadro 4 – Artigos sobre Undertale nos anais do SBGames (2015-2022)	28
Quadro 5 – Artigos sobre Undertale encontrados no Google Acadêmico (2015-2022) ...	29
Quadro 6 – Artigos sobre Undertale destacados como mais relevantes para a pesquisa .	30
Quadro 7 – Definições das emoções do “Espectro da Empatia”	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
COMPOLÍTICA	Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política
COMPÓS	Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação
EXP	Execution Points (no contexto de <i>Undertale</i>)
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
INTERCOM	Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
LGBTQIAP+	Lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queer, questionadores, intersexuais, assexuadas/aromânticas, pansexuais e outras identidades queer.
LV	Level of Violence (no contexto de <i>Undertale</i>)
RPG	Role-Playing Game
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
MOD	Modificação
NPC	Non-Playable Character
PS4	PlayStation 4
PSVita	PlayStation Vita
SBGames	Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital
SJW	Social Justice Warrior
SNES	Super Nintendo Entertainment System

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ESTADO DA ARTE	17
2.1	O jogo como objeto	18
2.2	Panorama parcial da pesquisa de jogos em pós-graduações brasileiras de comunicação	20
2.2.1	<i>Periódicos</i>	23
2.3	Metodologia	26
2.4	A pesquisa sobre Undertale	27
2.5	Seleção de trabalhos relevantes	30
2.6	Considerações finais do capítulo	32
3	CONHECENDO UNDERTALE	34
3.1	Undertale, Fandom e Cultura da Convergência	39
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	48
4.1	Desvendando jogos digitais	48
4.1.1	<i>Ontologia dos jogos</i>	53
4.1.2	<i>Jogos Sérios, Empathy Games e os vários olhares sobre Undertale</i>	56
4.1.3	<i>Narrativas ficcionais em jogos digitais</i>	66
4.2	Narrativas Digitais: Imersão, Agência e Transformação	73
4.2.1	<i>Dimensões estéticas do meio digital</i>	74
4.3	Metaficção como estratégia narrativa nos jogos	84
4.3.1	<i>Narrativa narcísica e os esquemas clássicos de metaficção</i>	84
4.3.2	<i>Esquemas metaficcionais dos jogos</i>	89
5	A METAFICÇÃO EM UNDERTALE	98
5.1	Apontamentos metodológicos	98
5.2	Análise	99
5.2.1	<i>Metaficção Clássica</i>	99
5.2.2	<i>Convenções do gênero</i>	107
5.2.3	<i>O jogo que se sabe jogo</i>	113
5.2.4	<i>Agência e metalepse</i>	123
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	137
	REFERÊNCIAS	141
	APÊNDICE A – JOGOGRAFIA	149

1 INTRODUÇÃO

Jogos digitais, ou *videogames*¹, se tornaram parte importante da cultura popular moderna. Mobilizadores de uma indústria de entretenimento bilionária e pervasivamente presentes no discurso cultural, seja através de seus entusiastas ou detratores, essa mídia relativamente jovem alcançou tal relevância que está cada vez mais difícil ignorá-los. Para aqueles que não se interessam por seus mundos interativos, os jogos vêm inspirando uma série de produções em diferentes linguagens, como séries de *streaming*, filmes de alto orçamento, quadrinhos, animações e adaptações literárias. Ainda nesse contexto, produções originais de outras mídias começam a tomar emprestadas características dos jogos para engajar seu público e vice-versa.

Na pesquisa brasileira de comunicação, os jogos digitais vêm sendo estudados a partir de diferentes óticas que evidenciam a complexidade do fenômeno e sua relevância, também, para a academia. Fragoso et al. (2015) observa uma predominância das áreas do conhecimento relacionadas ao jornalismo, à publicidade, à semiótica e aos *Game Studies* (englobando *gameplay* e narrativa). Esta última área teria encontrado, no período de 15 anos anterior ao trabalho, uma maior representatividade nos programas de pós-graduação em comunicação em relação às outras áreas categorizadas pela autora. Em 2017, aponta que a multidisciplinaridade da produção acadêmica sobre jogos no Brasil poderia ser articulada em três eixos: Computação, Design e a própria Comunicação (FRAGOSO, 2017, p. 38).

Durante nossa pesquisa sobre o estado da arte, encontramos uma atenção especial voltada para a cultura formada ao seu redor através da análise de relações sociais e de poder, do fenômeno jornalístico, da formação de comunidades e diversas questões sociológicas. Também encontramos grande interesse na construção de suas histórias, estruturas narrativas e questões de representação. Dessa forma, este trabalho se apresenta como mais uma contribuição para o debate brasileiro, buscando investigar o fenômeno narrativo e cultural a partir de noções de metaficcionalidade, que evidenciam os próprios esquemas que agenciam os fatos da narrativa, compreendendo que jogos digitais funcionam de maneira distinta de outras mídias e dos próprios jogos analógicos.

Huizinga (2012) define o jogo como uma atividade humana que precede a própria cultura, sendo essencial para sua manutenção. Não por acaso, Upton (2015) observa que todos

¹ Termos que aqui utilizamos de forma intercambiável, assim como a palavra “*game*”, que embora denote simplesmente a ideia de “jogo” em inglês, é utilizada em português como forma contraída de “*videogame*”.

jogamos: independente de onde se observe, os humanos e os jogos têm uma relação milenar que se estende até os dias de hoje. Os jogos eletrônicos são uma nova expressão do jogar e trazem consigo uma série de particularidades que buscamos debater neste trabalho. Eles abrem espaço para uma interação entre regras e ficção, permitem uma experiência estética que se afasta do conflito e da competição e integram elementos das mais diversas linguagens midiáticas para criar uma experiência interativa que não pode ser ignorada.

Embora existam registros de produções desde 1950, os jogos eletrônicos, ou digitais, como são conhecidos hoje, surgiram por volta de 1958 com o desenvolvimento de peças como *Tennis for Two* (1958), um simples programa de computador que buscava simular uma partida de tênis entre dois jogadores. Graças às limitações de hardware, além de custo e expertise necessários para a produção de jogos, durante a década de 50 eles seriam desenvolvidos apenas como parte de programas educativos ou de treinamento, pesquisa em campos como a inteligência artificial ou em programas de demonstração que tinham como objetivo impressionar e entreter o público. (DONOVAN, 2010)

É apenas em meados dos anos 70 que o jogo eletrônico surge como alternativa de entretenimento para um público mais amplo (KENT, 2010) e toma para si a função significativa já presente em jogos analógicos (HUIZINGA, 2012). A partir desse desenvolvimento, os jogos se tornaram um dos maiores expoentes da indústria cultural contemporânea, faturando, em 2020, US\$178 bilhões — mais do que os serviços de streaming e a indústria esportiva juntos (SALDANHA, 2021).

Durante suas primeiras décadas, o jogo digital servia sua função sócio-cultural muito similarmente aos jogos tradicionais, muitas vezes buscando representar atividades como a prática esportiva ou jogos tradicionais, como *Tic-Tac-Toe* (1950) e trabalhando seu caráter competitivo e social. Com o passar dos anos, entretanto, os jogos pouco a pouco incorporam elementos das linguagens literária e cinematográfica, gradativamente adquirindo a capacidade de criar narrativas cada vez mais complexas, saindo de *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979), através de títulos como *Pac Man* (1980) e *Super Mario Bros.* (1985) e finalmente chegando a narrativas como *Final Fantasy XV* (2016) e *Detroit: Become Human* (2018). Saindo de uma visão que toma os jogos apenas como entretenimento ou como mercadoria, pode-se observá-los sob a ótica de uma produção audiovisual que, tal qual o cinema, é dotada de personagens e universos que carregam os valores sociais e imaginário de um povo (WILLIAMS et al, 2009).

Murray (2017) propõe que a narrativa digital apresenta uma gama de possibilidades novas para a representação da ficção. Para ela, trata-se de um meio expressivo,

não apenas aditivo. Esse novo meio não apenas é dotado de linguagem sincrética própria, mas a introdução de novas ferramentas permite a “contaminação” das outras linguagens tradicionais por suas características. Estudar narrativas digitais e jogos é mais que apenas investigar seu significado intrínseco mas, também, buscar um entendimento de como as outras linguagens dialogam entre si na atualidade.

Nesta linha de raciocínio, escolhemos *Undertale* (2015), jogo publicado de maneira independente por seu criador, Toby Fox. O jogo conta a história de uma criança humana que cai em um mundo subterrâneo repleto de monstros e, durante a jornada de volta para casa, deverá escolher se resolverá conflitos de maneira pacífica ou pelo combate. Essa escolha se dá devido à sua utilização dos elementos do jogo digital na construção da narrativa, bem como sua relação com a maneira que fruimos e interagimos com histórias. Para isso será necessário entender o que são os jogos digitais e quais dispositivos de linguagem são próprios dessa mídia ao narrar. Além disso, busca-se entender a teia construída pela obra através de suas 3 “rotas”, ou finais alternativos, analisando suas imagens, sons e características de *gameplay* dependentes das escolhas da pessoa jogadora.

O lançamento de *Undertale* foi responsável por grande impacto na comunidade gamer. O jogo foi indicado para 3 prêmios no evento *The Game Awards*, incluindo a categoria *Games for Impact*, reservado para jogos com impacto social (SARKAR, 2015). Também ganhou, por votação popular, o concurso de “melhor jogo de todos os tempos” do *GameFAQs* (FRANK, 2015) e está listado como um dos 100 melhores RPGs (*Role-Playing Game*, ou jogo de interpretação de papéis) de todos os tempos da IGN, atualizada anualmente (IGN, 2023).

Além de seu impacto cultural, *Undertale* se destaca por ser altamente metaficcional. A metaficção é, segundo Bernardo (2008), uma ficção que explicita sua própria condição ficcional, ou seja, trabalhar com esquemas metaficcionais é manter a constante consciência de que se está experienciando uma obra de ficção. Apesar de não ser uma categoria exclusiva dos jogos, sendo amplamente utilizada nos estudos literários, ela é importante na compreensão de como *Undertale* apresenta os temas de sua história: utilizando suas especificidades como jogo digital. A interatividade faz com que o jogador reflita sobre as próprias ações como parte integrante do universo, jogando luz em seu papel como agente ativo na construção narrativa.

Apesar de ainda possuir os elementos estáveis do gênero RPG, como pontos de experiência, níveis, etc. (ADAMS, 2006), a maneira que *Undertale* as apresenta busca a construção de uma mensagem específica através da subversão das expectativas do gênero.

Estudamos a apresentação dos temas de alteridade, gentileza e empatia dentro do jogo, bem como os elementos manipulados para tal e sua correlação com o próprio gênero que está inserido. Em *Undertale*, a escolha ativa de misericórdia (*mercy*) tem efeitos tangíveis tanto no conflito narrativo quanto na forma como o jogo é jogado.

De acordo com Rimi (2020), a proposta de *Undertale* e outros jogos do tipo é importante em um mundo cada vez mais atomizado, preso em grupos fechados por interesse. Assim o fazem através do resgate do reconhecimento do outro em um contexto onde a coexistência de divergências, desacordos e diferentes modos de vida se torna mais difícil.

Em uma definição ampla, Roberts & Jacobs (2005) apresentam a ideia de que o conflito é essencial para a estruturação de uma narrativa. O conflito, como um engajamento entre duas forças opostas de força semelhante, cria tensão e, assim, o enredo de uma história é o estabelecimento desse conflito e as consequências, variações e desdobramentos dele decorrentes. A grande diferença está na resolução destes. Com isso, chegamos à seguinte problematização:

Como a narrativa de *Undertale* utiliza da metaficção como estratégia para exprimir sua temática de empatia, gentileza e resolução pacífica dos conflitos? Que elementos metaficcionais podemos observar e como eles dialogam com a agência² da pessoa jogadora no mundo do jogo?

Especificamente, buscamos compreender a utilização dos recursos do jogo digital para a construção da narrativa, discutir como *Undertale* os manipula e por fim debater que efeitos estéticos³ resultam das interações com os esquemas metaficcionais utilizados.

Para isso, o trabalho se dividirá em seis momentos distintos:

Em um primeiro momento, foi realizado um trabalho de estado da arte, que se trata de uma tentativa de mapear e discutir a produção acadêmica sobre *Undertale*, especificamente, entre os anos 2015-2023. Este capítulo inicia com um breve panorama sobre a pesquisa de jogos brasileira na área da comunicação, uma categorização da produção

² A agência, como tratada neste trabalho, se refere à capacidade de realizar ações significativas na narrativa e ver os resultados dessas decisões e escolhas, de acordo com Murray (2017). Esse conceito é melhor debatido em 4.2.1, onde será relacionado com as demais dimensões estéticas das narrativas digitais.

³ Ao longo deste trabalho, dialogamos com autores que utilizam o termo “estética” para se referir a coisas diferentes. Por exemplo, Juul (2019) discute a estética como o campo de estudo do que os jogos “deveriam ser”, englobando o *design*, os processos de produção, organização de equipes e elementos de diversão, já Schell (2008) trata a estética como um elemento constitutivo do nível superficial dos jogos, englobando sons e elementos visuais como cores, formas e a interface gráfica. Quando falamos de estética, queremos nos referir à vulgata que trata o conceito como efeito sensível causado pela obra.

encontrada em periódicos e finaliza com uma investigação da palavra-chave relacionada especificamente ao nosso objeto.

Em seguida apresentamos o objeto de estudo, compreendendo sua proposta de jogabilidade e narrativa e a partir de sua relevância cultural e discursos ao redor do jogo. Compreendemos *Undertale* como um produto que surge e se insere na cultura dos *fandoms* digitais e utiliza de suas referências e intertextualidade para trabalhar uma mensagem que valoriza a gentileza e a resolução pacífica de conflitos.

Discutimos a natureza e funcionamento dos jogos como mídia dotada de linguagem própria e as diversas visões que podem ser lançadas sobre eles. Partimos de um breve panorama histórico do chamado “modelo clássico” dos jogos e as tentativas de defini-los a partir da forma, bem como as propostas que visam ir além da perspectiva formalista, debatendo os trabalhos de Juul (2019) e Upton (2015). Além disso, apresentamos categorias de estudo como os jogos sérios e os *empathy games*, segundo Jerrett et al. (2020).

Em seguida, apresentamos a experiência estética das narrativas ficcionais do meio digital com foco na imersão, na agência e na transformação, como visto em Murray (2017). Argumenta-se que a relação entre essas dimensões é central para a compreensão de como a narrativa se apresenta em jogos digitais e em como a metaficção é trabalhada nesses casos.

O próximo passo consiste em introduzir *Undertale* como metaficção a partir de uma discussão sobre os conceitos de agência, utilização de esquemas metafictoriais, autorreferencialidade e como a metaficção se faz presente no mundo dos *videogames*. Conclui-se que, ao trabalhar com cada mídia e suas diferentes linguagens, necessita-se de uma visão específica, impossibilitando a pretensão de uma teoria unificada para todas as metaficções. Nesse momento, articulamos os trabalhos de Hutcheon (1984), Bernardo (2008, 2010), Zavala (2007) e Lee & Kim (2020).

Durante a próxima etapa, apresenta-se a metodologia do trabalho, baseada no modelo trifásico proposto por Petry et. al (2013), onde estudamos material relacionado ao jogo como sua página na loja virtual, entrevistas de seu criador e relatórios de jogadores, além de jogar as três rotas que representam finais distintos para a história: a rota neutra, a rota pacifista verdadeira e a rota genocida. A partir destas sessões de *gameplay*, nossas observações foram organizadas com base em categorias gerais baseadas em seus esquemas metafictoriais específicos.

Acredita-se que a partir do entendimento de histórias como essa, que só podem ser contadas da forma que são na mídia em que se encontram, é possível promover a inclusão e maior compreensão do jogo digital na esfera de estudo da comunicação e das linguagens.

2 ESTADO DA ARTE

Pesquisas do tipo estado da arte podem ser encontradas tanto na forma de seu próprio trabalho, que propõe uma investigação aprofundada e robusta sobre a produção acadêmica de determinado tema durante um certo período de tempo, quanto como parte constitutiva e fundamental de trabalhos científicos futuros, como é o caso deste.

Definidas como de caráter bibliográfico, elas parecem trazer em comum o desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares, de que formas e em que condições têm sido produzidas certas dissertações de mestrado, teses de doutorado, publicações em periódicos e comunicações em anais de congressos e de seminários. Também são reconhecidas por realizarem uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar, à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles, sob os quais o fenômeno passa a ser analisado. (FERREIRA, 2002, p. 257)

Assim sendo, busca-se uma reflexão crítica a partir desta investigação. Através deste processo, o pesquisador é capaz de encontrar estudiosos que são referência no assunto que se busca discutir e trabalhos que podem vir a integrar o arcabouço teórico que sustentará a pesquisa. Além disso, é possível identificar as correntes de pensamento, conceitos e metodologias que são recorrentes no tratamento deste tema.

Este momento da pesquisa é decisivo, uma vez que poderá afetar toda a construção epistemológica do trabalho que será desenvolvido através das ideias que serão mobilizadas em complementaridade ou oposição entre si.

Essa compreensão do estado de conhecimento sobre um tema, em determinado momento, é necessária no processo de evolução da ciência, a fim de que se ordene periodicamente o conjunto de informações e resultados já obtidos, ordenação que permita indicação das possibilidades de integração de diferentes perspectivas, aparentemente autônomas, a identificação de duplicações ou contradições, e a determinação de lacunas e vieses. (SOARES apud FERREIRA, 2002, p. 259)

O pesquisador poderá valer-se de catálogos de faculdades, institutos, universidades, associações nacionais e órgãos de fomento da pesquisa. (FERREIRA, 2002).

Nesse contexto, a pesquisa de estado da arte tem dois momentos muito distintos. O primeiro, quando o pesquisador interage com a produção acadêmica através da quantificação e da identificação de dados bibliográficos, com o objetivo de mapear essa produção num período delimitado, em anos, locais, áreas de produção.

O segundo ocorre quando o pesquisador se pergunta sobre a possibilidade de inventariar essa produção, imaginando tendências, ênfases, escolhas metodológicas e teóricas, aproximando ou diferenciando trabalhos entre si, na escrita de uma história de uma determinada área do conhecimento.

Assim sendo, o trabalho torna-se mais que um processo quantitativo. Ele exige reflexão e cautela na avaliação do material coletado, uma vez que pavimenta o caminho para uma contribuição considerável na fundamentação teórica do trabalho do qual faz parte.

2.1 O jogo como objeto

Em seguida, propomos pincelar outros olhares que podem ser direcionados ao objeto de estudo, analisando a produção bibliográfica de outras áreas do conhecimento. Jesper Juul (2019), autor que busca uma definição aplicável à natureza dos jogos, categoriza o estudo dos jogos em algumas definições que serão utilizadas para fins deste capítulo. As categorias de estudo propostas por Juul são:

- (1) Jogos para outros propósitos
- (2) Jogos por sua própria causa
- (3) Estudo dos jogadores
- (4) Jogos como histórias
- (5) Cultura
- (6) Ontologia e Estética

Em resumo, **Jogos para outros propósitos** trata do jogo como ferramenta, isto é, como um meio para o estudo ou aprimoramento de outra coisa. Isso inclui, mas não está limitado a, o estudo dos jogos para a construção de modelos linguísticos, o estudo dos jogos na economia e o estudo dos jogos como ferramenta pedagógica e a gamificação.

Jogos por sua própria causa se refere a um campo amplamente espalhado historicamente que trata do objeto jogo em relação a si mesmo. Por muito tempo a pesquisa

foi principalmente sociológica, antropológica ou filosófica, mas não amplamente desenvolvida como um campo da estética (JUUL, 2019). Para Juul, o estudo do jogo como própria causa diz sobre a experiência em primeira pessoa de se jogar um jogo, não necessariamente ao estudo das pessoas (outras que não o pesquisador) jogando jogos.

Na verdade, **Estudos dos jogadores** é a categoria que trataria deste estudo das pessoas que jogam, sua interação e interações de poder social que podem se originar da experiência do jogar.

Assim, compreendemos que para estudar Jogos por sua própria causa deve-se buscar repositórios de *Game Studies*, onde encontramos trabalhos dedicados a compreensão desse fenômeno como sua própria área do conhecimento, já para uma incursão nos Estudos dos jogadores olhamos para as discussões da Psicologia, da Interação Humano-Computador e para a Sociologia.

A categoria Jogos como histórias se refere ao estudo dos jogos pela narratologia. Juul comenta que:

Apesar de a narratologia ter se originado de de A Poética, de Aristóteles, e do estudo das mídias que contam histórias, como o teatro, os romances e os filmes, o conceito de narrativa é hoje comumente usado de maneira muito mais abrangente. De acordo com essa perspectiva, coisas diferentes como um discurso científico, a ideologia de uma nação e nossa compreensão de vida pessoal são estruturadas da mesma maneira, usando narrativas. (JUUL, 2019, p.25)

Seguindo esta lógica, trata-se do estudo dos jogos pelos estudos literários, pelo estudo do cinema e audiovisual e os estudos da linguagem e do discurso.

Ao falarmos da **Cultura**, compreendemos o jogo como fenômeno cultural, tratando de seu impacto na sociedade e como as estruturas político-sociais afetam as dinâmicas do jogo. Aqui podemos olhar para a Antropologia, a História e a Sociologia.

Ontologia é a discussão do que os videogames *são*, enquanto a **Estética** se refere ao que eles *deveriam ser*. Assim sendo, compreender a Ontologia dos jogos é, por si só, um trabalho de estado da arte, de tal sorte que a busca por um trabalho que discuta isso de maneira não-tangencial se faz necessário, principalmente uma vez que esta compreensão é essencial para a justificativa da escolha do trabalho de Juul (2019) como base teórica.

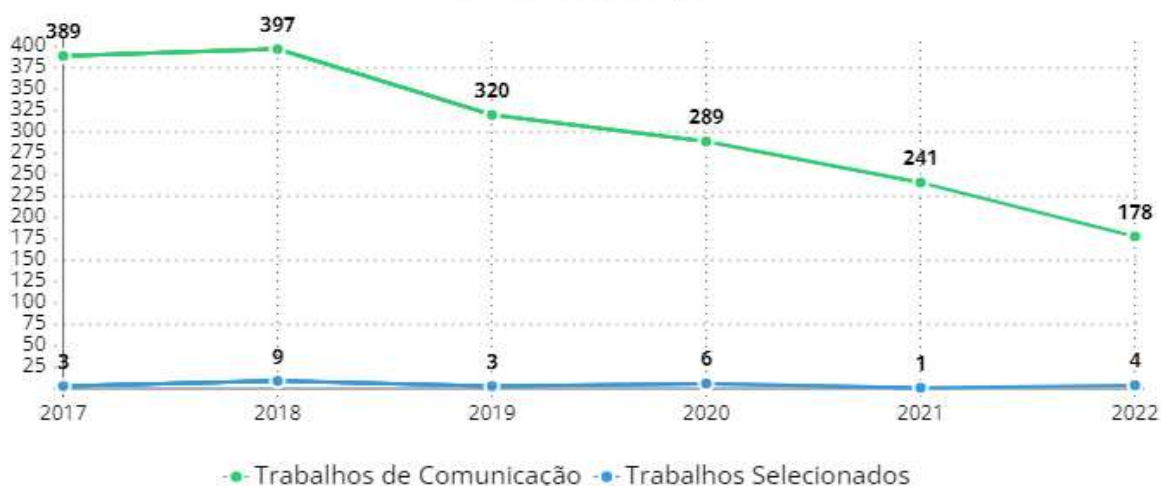
Já quando discutimos Estética, podemos falar dos estudos do Design, do processo de produção, do jogo como produto e dos elementos da diversão dentro dos jogos.

Note que muitas destas classificações se sobrepõem e dialogam entre si, não sendo auto excludentes. Um estudo do jogo por sua causa própria pode discutir conceitos de estética, como os elementos responsáveis pela diversão, uma vez que considerem o conceito diversão algo próprio dos jogos. Da mesma forma, estudos e discussões que se relacionam aos jogadores podem também ser transversais à área da cultura e serem encontrados nos mesmos periódicos e até dentro de um mesmo trabalho.

2.2 Panorama parcial da pesquisa de jogos em pós-graduações brasileiras de comunicação

Em trabalho publicado na edição nacional do Intercom (RODRIGUES & LUCAS, 2023) realizamos uma pesquisa que buscava compreender que assuntos vêm sendo debatidos pela área da comunicação. Entre os dias 7 e 13 de Agosto, acessamos a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações do IBICT e encontramos, partindo das palavras-chave “jogo”, “game” e “videogame”, no singular e no plural, um total de vinte e seis trabalhos sob a tag de comunicação lançados entre 2017 e 2022. Não utilizamos operadores booleanos (e.g. NOT, AND e OR) na string da pesquisa. Esses trabalhos foram, então, categorizados a partir da divisão proposta por Juul (2019) e buscamos que palavras-chave e autores se fazem mais presentes nas pesquisas.

Gráfico 1 - Quantidade de teses e dissertações da área de Comunicação sobre jogos



Fonte: Rodrigues & Lucas (2023).

Valendo-se dos dados obtidos ao separarmos as palavras-chave dos trabalhos encontrados, percebemos grande recorrência dos termos “tecnocultura”, “design”, “mídia”,

“imaginário”, “tempo”, “ambiente” e “semiótica”. Segue representação visual em formato de nuvem de palavras:

Figura 1 - Nuvem de Palavras-Chave

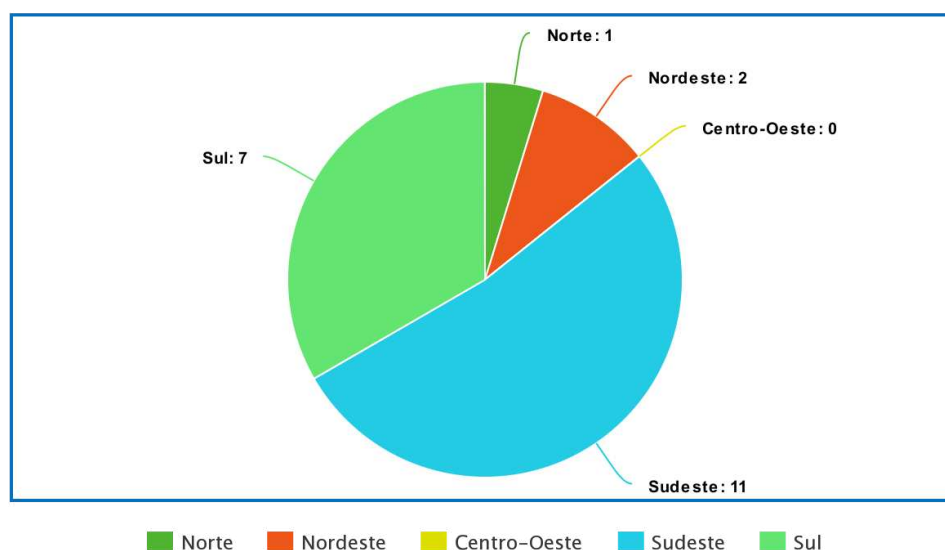


Fonte: Rodrigues & Lucas (2023).

Também é possível observar a recorrência de determinados autores nas referências bibliográficas. Ao tratar de jogo, valem-se Huizinga, Santaella, Salen e Zimmerman, Murray, McGonigal, Caillois e Juul. Se fazem presentes, também, nomes de fora dos *Game Studies*, como Flusser e Foucault.

Os sobrenomes de cada autor foram extraídos das referências bibliográficas dos trabalhos, sendo removidas as repetições do mesmo autor no mesmo trabalho. A nuvem de palavras comporta apenas os 50 autores mais citados de maneira a permitir uma representação visual inteligível dos nomes mais relevantes no período selecionado.

Gráfico 2 - Distribuição regional de Teses e Dissertações



Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD

Em 2021, encontramos uma das principais limitações da plataforma, que depende da devida marcação com *tags* do conteúdo que é agregado em seu banco de dados por cada instituição. Um trabalho denominado *Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo* de Araújo (2021), defendido no PPGCOM da UFC, embora satisfaça as condições de palavra-chave, não está contemplado em nenhuma das *tags* referentes a área da Comunicação.

Isso gera uma possível distorção nos dados adquiridos, uma vez que uma parcela dos dados não é contemplada pelos filtros de pesquisa. Recomenda-se para futuras pesquisas o cruzamento de dados com o banco de dados da CAPES ou das próprias instituições, e não somente do BDTD. Além disso, é possível a análise manual das palavras-chave da plataforma, sem a utilização de *tags*. Dessa forma, devemos considerar esta análise como apenas uma fatia de todo o material disponibilizado no banco de dados.

2.2.1 Periódicos

Apesar da produção elencada, ainda devemos nos questionar sobre de que modo ela ocorre. Será que estamos relegando o estudo dos jogos somente a seu próprio espaço? Confinando sua produção em círculos de discussão dedicados a isso e não aproveitamos sua rica interdisciplinaridade ao jogar novos e diversos olhares? A presente seção foi publicada de maneira incompleta em Rodrigues & Lucas (2023) e, portanto, tomaremos este momento para complementar o debate ali levantado. Escolhemos buscar as mesmas palavras-chave em periódicos brasileiros classificados pela CAPES com notas A1 a A4 na classificação do

quadriênio 2017-2020, parte da área de avaliação, e de área-mãe, Comunicação e Informação. Essa escolha se deu a partir de uma inquietação e uma busca por compreender como os pesquisadores de jogos estão ocupando esses espaços e sua representatividade, levando em consideração a avaliação de produção a qual são submetidos. Também buscamos trabalhos nas revistas da Intercom, da Compós e da Compolítica.

Na revista **E-Compós** encontramos dois trabalhos dentro de todo o período estipulado, ambos contemplados sob a categoria de Cultura. Já na revista do **Intercom** foi encontrado um trabalho comentando a utilização do jogo Cartola FC como estratégia de engajamento do Campeonato Brasileiro de Futebol. Trata-se de um estudo do jogo para outros propósitos.

Nenhum resultado foi encontrado na revista da **Compolítica**, tampouco nas revistas **Acervo**, **Abril**, **ACENO**, **Acta Scientiarum**, **A Cor das Letras**, **TransInformação** e **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**.

Na revista **Aedos** encontramos 2 trabalhos, ambos tratando do jogo para outros propósitos.

Já na revista **Perspectivas em Ciência da Informação** foi encontrado 1 trabalho, também tratando do jogo para outros propósitos.

A revista **Em Questão** tem 1 trabalho, tratando do estudo dos jogadores em social games.

A revista **Observatório** tem 9 trabalhos tratando do jogo para outros propósitos, 1 de jogo por sua própria causa, 1 de jogos como histórias e 1 sobre cultura, totalizando 12 trabalhos.

A revista **Brazilian Journalism Research** tem 2 trabalhos tratando do jogo para outros propósitos.

Na revista **Estudos em Jornalismo e Mídia** foram encontrados 1 trabalho tratando do estudo dos jogadores e 1 trabalho sobre cultura, totalizando 2 trabalhos.

A revista **Encontros Bibli** tem 5 trabalhos tratando do jogo para outros propósitos e 1 trabalho tratando da estética, mais especificamente, do processo de desenvolvimento das empresas brasileiras, totalizando 6 trabalhos.

A revista **FAMECOS** traz 1 trabalho de jogos para outros propósitos, 2 trabalhos tratando do jogo por sua própria causa, 2 de estudo dos jogadores e 1 sobre cultura, totalizando 6 trabalhos.

Na revista **Eco-Pós** encontramos 3 trabalhos de jogos para sua própria causa e 1 de estudo dos jogadores, totalizando 4 trabalhos.

Na revista **Fronteiras - Estudos Midiáticos** foram encontrados 2 trabalhos sobre cultura.

A revista **MATRIZES** apresenta 1 trabalho sobre jogos por sua própria causa. 1 de estudos dos jogadores e 2 sobre cultura, totalizando 4 trabalhos.

Na revista **Intexto** encontramos 3 trabalhos sobre jogos para outros propósitos, 1 de jogos por sua própria causa, 1 de estudo dos jogadores, 2 discutem jogos como histórias, 8 sobre cultura, 2 sobre ontologia e 1 sobre estética, totalizando 18 trabalhos.

A revista **Contracampo** apresenta 2 trabalhos sobre jogos para outros propósitos, 1 de jogo por sua própria causa, 3 estudos dos jogadores, 1 trata de jogos como histórias, 10 sobre cultura e 3 sobre estética, totalizando 20 trabalhos. Os trabalhos dessa revista tiveram como foco recorrentes questões políticas e da indústria/mercado de desenvolvimento.

Destacamos, no quadro a seguir, pesquisas mais relevantes, que foram utilizadas na busca por debates que possam contribuir com este trabalho.

Quadro 1 - Trabalhos em destaque de periódicos.

Título	Autoria	Ano	Categoria	Periódico
A experiência singular dos jogos digitais: o videogame em suas potencialidades estéticas	FREITAS, Filipe Alves de; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos.	2011	Jogos por sua própria causa	Intexto
Do Realismo Ilusório aos Mundos Ficcionalis Incoerentes: Um esforço de definição das particularidades do video game	MENDONÇA, Carlos Magno Camargos; FREITAS, Filipe Alves de.	2012	Jogos por sua própria causa	Eco-Pós
Imersão em jogos narrativos de videogame / Immersion in narrative video games	AUDI, Gustavo; RÉGIS, Fátima	2014	Estudo dos jogadores	Contracampo
Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne : une alternative à la notion d'immersion	DURET, Cristophe.	2014	Estudo dos jogadores	Contracampo
Discutindo o mundo através de algoritmos: filosofia política em simulações de computador	DEPAZ, Pierre.	2019	Cultura	Intexto

Ficção como jogo: reavaliando a relação entre jogos, jogar e ficção	DETERDING, Sebastian.	2019	Jogos como histórias	Intexto
Representação e Virtualidade em Videogames	KLEVJER, Rune.	2019	Ontologia	Intexto
Intertextualidade Procedimental: intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais	CARVALHO, Flávia Garcia de; Et al.	2023	Jogos por sua própria causa	Contracampo

Fonte: Autor, com base nos repositórios dos periódicos.

2.3 Metodologia

O próximo passo na pesquisa é a busca de artigos diretamente relacionados a *Undertale*, de maneira a orientar a discussão teórica deste trabalho. Partimos de um recorte entre os anos 2015-2023, incluindo o ano inicial e o ano final, uma vez que este capítulo foi escrito em 2024, ou seja, em data posterior ao artigo original.

Em primeiro lugar, investigamos os bancos de dados disponibilizados pela **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)** do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, utilizando a palavra-chave “*Undertale*”, sem restrição à área da Comunicação. Buscamos, também, nos eventos **Compós, Intercom e Compólitica**, bem como seus periódicos, se disponíveis, além de **periódicos** brasileiros classificados pela CAPES com notas A1 a A4 na classificação do quadriênio 2017-2020, parte da área de avaliação, e de área-mãe, Comunicação e Informação. Não utilizamos operadores booleanos (e.g. NOT, AND e OR) na *string* da pesquisa.

Diferente do artigo original, utilizamos a plataforma **Google Acadêmico**, limitando a pesquisa a trabalhos em português e inglês, e os anais do evento especializado **SBGames**, por ser o maior evento acadêmico dedicado ao tema no Brasil. Esta segunda etapa não será limitada a artigos da área da Comunicação, devido à redução do escopo de pesquisa, além de apresentar um diferente critério temporal do artigo original, iniciando em 2015 uma vez que este foi o ano de lançamento do jogo.

Por fim, realizamos uma análise qualitativa dos resultados apresentados, buscando compreender como estas se relacionam com o tema desta pesquisa e como suas referências, resultados e debates podem ajudar a guiar o caminho do trabalho.

2.4 A pesquisa sobre *Undertale*

Foram encontrados três trabalhos que tratam de *Undertale* como elemento central no BDTD, um deles, o de Rimi (2020), que também foi encontrado na pesquisa de teses e dissertações realizada anteriormente.

Quadro 2 - Teses e Dissertações sobre *Undertale* (2015-2022)

Título	Autoria	Ano	Categoria	Descrição
Monstros, batalhas e a criança em desafios de determinação: alteridade e experiência no game Undertale	OLIVEIRA, Vinícius Abraão de	2018	Estudo dos jogadores	O trabalho trata de um relato da experiência do jogador em <i>Undertale</i> , utilizando de conceitos de alteridade em Bakhtin e experiência em Larossa, o autor apresenta o jogo como experimentação do real.
A exposição de temáticas ético-morais nos videogames: uma análise sobre o processo de tomada de decisão e sua implementação em UNDERTALE	RIMI, Tulio Girelli	2020	Estudo dos jogadores	Busca entender como moral e ética são imbricados no discurso de videogames e como isso afeta o processo de tomada de decisão do jogador. Para isso, analisa os momentos de tomada de decisão em <i>Undertale</i> .
Proposta de um paradigma de análise da leitura do game Undertale em perspectiva psicolinguístico-ludológica	SCHMIDT, Dhaiele Santana	2021	Jogos para outros propósitos	Utilizando <i>Undertale</i> como estudo de caso, o trabalho busca contribuir para os estudos referentes à interface entre Psicolinguística e Ludologia.

Fonte: Banco de Dados de Teses e Dissertações. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/>. Acesso em: 28/02/2024

Em seguida, buscamos a mesma palavra chave nos anais dos eventos Intercom, Compós e Compolítica em cada respectivo ano. Não foram encontrados trabalhos nos anais dos eventos Compós e Compolítica. Seguimos, então, para os anais do evento SBGames. Também não foram encontrados trabalhos nos periódicos brasileiros na área de Comunicação e Informação e de classificação A1 a A4 na plataforma Sucupira.

Quadro 3 - Artigos sobre *Undertale* nos anais do Intercom (2015-2022)

Título	Autoria	Ano	Área	Descrição
A Visão do Outro e de Nós Mesmos por Meio de Videogames: Possibilidades de Envolvimento Através das Tomadas de Decisão em Undertale	RIMI, Tulio Girelli	2019	Estudo dos jogadores	Utilizando <i>Undertale</i> como estudo de caso, o artigo debate do impacto na visão que temos do outro e de nós mesmos através do processo arquitetônico de tomada de decisão nos videogames.
Jogando é que se entende: uma análise comparativa da recepção dos jogadores em Undertale e Detroit: Become Human	GOMES, Sabrina Ramos	2020	Estudo dos jogadores	O artigo busca compreender as diferenças na cadeia de produção entre jogos independentes e AAA, utilizando <i>Undertale</i> e <i>Detroit: Become Human</i> como estudos de caso.

Fonte: Site oficial do Intercom. Disponível em: portalintercom.org.br/eventos1/congresso-nacional.

Acesso em: 28/02/2024

Quadro 4 - Artigos sobre *Undertale* nos anais do SBGames (2015-2022)

Título	Autoria	Ano	Categoria	Descrição
O círculo mágico de jogo e o caso Undertale	ARAUJO, Rafael P.	2016	Jogos por sua própria causa	Este artigo explora o conceito do Círculo Mágico do Jogo em jogos digitais e a possibilidade de se dobrar essas premissas, criando algo novo e intrigante para o jogador.
Contribuição de Múltiplas Escolhas para a Imersão do Jogador em Undertale.	SANTOS, Elizabeth da Paz; JUNIOR, Glaudiney Moreira Mendonça	2020	Estudo dos jogadores	Investiga como a ferramenta de múltiplas escolhas pode contribuir para a experiência imersiva do jogador, se ela realmente pode transformar a jornada de em algo mais pessoal.

Fonte: Site oficial do SBGames. Disponível em: <https://www.sbgames.org/edicoes-antiores/>. Acesso em: 28/02/2024

Em seguida, pesquisamos o termo escolhido na plataforma Google Acadêmico. Aqui foram aplicados os filtros de datas e de língua. Além disso, nos atemos a artigos disponíveis gratuitamente e excluimos artigos já mencionados nos quadros acima, uma vez

que estes também estão indexados. Devido ao grande volume de resultados (mil trezentos e trinta), também nos atemos às 3 primeiras páginas, onde geralmente estão as correspondências mais relevantes do motor de busca.

Quadro 5 - Artigos sobre *Undertale* encontrados no Google Acadêmico (2015-2022)

Título	Autoria	Ano	Categoria	Descrição
Undertale: Violence in Context	MÜLLER, Alexandra	2017	Cultura	Trata-se de uma análise da comunicação de não-violência e o ato de matar em <i>Undertale</i> . Trata também da tipificação de jogos em “entretenimento” e “jogos sérios”.
A narrativa em jogos digitais: uma experiência em Undertale	MENDES, Daiane Amâncio; SILVA, Obdália Santana Ferraz	2017	Jogos como histórias	Partindo do conceito de multiletramentos digitais, o trabalho utiliza <i>Undertale</i> para discutir narrativas eletrônicas presentes nos videogames e a imersão do jogador.
Undertale: A Case Study in Ludomusicology	PEREZ, Matthew	2017	Estética	O trabalho analisa a trilha sonora de <i>Undertale</i> e como ela se relaciona com a psicologia e a ética da pessoa jogadora.
Straightwashing Undertale: Video games and the limits of LGBTQ representation	RUBERG, Bonnie	2018	Cultura	Esse trabalho analisa o discurso midiático ao redor de <i>Undertale</i> e o apagamento de sua representação e subjetividade Queer.
Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction	SERAPHINE, Frederic	2018	Estudo dos jogadores	Foca no efeito prático das escolhas éticas do jogador e sua percepção de <i>self</i> no jogo. Também trás uma pesquisa com dados de uma enquete feita com jogadores.
DESCOLONIZAÇÃO DE SUJEITOS MONSTROS NO GAME UNDERTALE: UMA REFLEXÃO COM A PSICOLOGIA SOCIAL	SERRA, Arthur Galvão; ROSA, Marcelo Victor da	2019	Cultura	A partir de uma perspectiva dos estudos decoloniais, descreve a relação entre monstros e humanos além de criticar a valoração da defesa não violenta apresentada no jogo.

Fonte: Google Acadêmico. Disponível em: <https://scholar.google.com/>. Acesso em: 28/02/2024

Pode-se observar que *Undertale* recebeu certa atenção da academia, além de seu sucesso comercial e de crítica. O jogo traz consigo uma riqueza de significado que se faz objeto para diversas áreas do conhecimento. Após uma análise dos resumos de cada um, os trabalhos aparentam serem atravessados por pelo menos um de três eixos discursivos ao tratar do jogo, são estes:

- (1) Tomada de Decisão e Imersão
- (2) Empatia, Pacifismo e Alteridade
- (3) Representação LGBTQIAP+

Partindo de uma compreensão destes temas como não exclusivos e complementares na fruição estética de *Undertale*, este trabalho busca contribuir justamente no entendimento de parte dos processos que permitem esta experiência, sejam eles sociais ou imagéticos.

2.5 Seleção de trabalhos relevantes

Em posse desse arcabouço teórico, o próximo passo se tratou de selecionar que trabalhos seriam analisados mais a fundo para fins desta pesquisa, extraindo referências, conclusões e debates que poderiam atravessar e enriquecer nossa análise.

Quadro 6 - Artigos sobre *Undertale* destacados como mais relevantes para a pesquisa

Título	Autoria	Ano	Categoria	Descrição
Undertale: Violence in Context	MÜLLER, Alexandra	2015	Cultura	Trata-se de uma análise da comunicação de não-violência e o ato de matar em <i>Undertale</i> . Trata também da tipificação de jogos em “entretenimento” e “jogos sérios”.
O círculo mágico de jogo e o caso Undertale,	ARAUJO, Rafael P.	2016	Jogos por sua própria causa	Utilizando <i>Undertale</i> como estudo de caso, o artigo debate do impacto na visão que temos do outro e de nós mesmos através do processo arquitetônico de tomada de decisão nos videogames.

Monstros, batalhas e a criança em desafios de determinação: alteridade e experiência no game Undertale	OLIVEIRA, Vinícius Abrahão de	2018	Estudo dos jogadores	O trabalho trata de um relato da experiência do jogador em Undertale, utilizando de conceitos de alteridade em Bakhtin e experiência em Larossa, o autor apresenta o jogo como experimentação do real.
Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction	SERAPHINE, Frederic	2018	Estudo dos jogadores	Foca no efeito prático das escolhas éticas do jogador e sua percepção de <i>self</i> no jogo. Também trás uma pesquisa com dados de uma enquete feita com jogadores.
A Visão do Outro e de Nós Mesmos por Meio de Videogames: Possibilidades de Envolvimento Através das Tomadas de Decisão em Undertale	RIMI, Tulio Girelli	2019	Estudo dos jogadores	Utilizando <i>Undertale</i> como estudo de caso, o artigo debate do impacto na visão que temos do outro e de nós mesmos através do processo arquitetônico de tomada de decisão nos videogames.
A exposição de temáticas ético-morais nos videogames: uma análise sobre o processo de tomada de decisão e sua implementação em UNDERTALE	RIMI, Tulio Girelli	2020	Estudo dos jogadores	Busca entender como moral e ética são imbricados no discurso de videogames e como isso afeta o processo de tomada de decisão do jogador. Para isso, analisa os momentos de tomada de decisão em <i>Undertale</i> .

Fonte: Autor.

Desses trabalhos, destacamos Rimi (2020) devido à sua exploração relacionada ao processo de escolhas fornecido ao jogador por *Undertale*. O autor defende que o jogo quebra a parede entre o universo “real” e o “virtual”. Com isso, as decisões tomadas têm impactos tangíveis fora do jogo, chamando atenção para a nossa relação com os *videogames* em geral. A temporalidade encontrada em sua história cria a impressão de que as ações tomadas realmente afetam o destino do mundo subterrâneo em que a personagem se encontra. Essa relação entre personagem e a pessoa em ambos seus papéis como jogadora e pessoa em si, torna *Undertale* um exemplo único para se discutir ética, moral e o valor da vida.

Destacamos, também, Rafael Araújo (2016) pelo debate que coloca essas escolhas como desafio ao Círculo Mágico de Huizinga, que seria responsável pela delimitação do momento do jogar como algo a parte do mundo e da vida cotidiana. A narrativa do jogo seria, portanto, centrada na sua compreensão como entidade real. Assim como Rimi (2020), aponta que há uma quebra da segurança percebida pela pessoa jogadora de que suas ações não têm consequências reais ao passo que o jogo se lembra de suas ações mesmo após reiniciá-lo.

Seraphine (2018) traz dados quantitativos importantes sobre o comportamento dos jogadores de *Undertale* e traz o conceito de “retórica procedural”, onde argumentos seriam construídos a partir da interação com regras e estados de um sistema. Ele analisa, a partir de sequências em que o jogo reconhece as ações da pessoa jogadora e os relatos do grupo de jogadores observado, como é construído um argumento em favor do pacifismo e da empatia durante o percurso de jogo. Müller (2017) nos permite expandir essa questão, uma vez que analisa o jogo por seus aspectos de violência e pacifismo, bem como a sua recepção pela comunidade e relações com a cultura *gamer*.

2.6 Considerações finais do capítulo

Como visto em Fragoso et al. (2015) e Fragoso (2017), a área da Comunicação tem forte conexão com os *Game Studies* e sua presença no Brasil. No período analisado, foi percebido um expressivo interesse nas categorias da “Cultura” e dos “Jogos como histórias”, isto é nos preocupamos com a relação dos jogos com a sociedade e suas questões políticas, bem como compreender suas narrativas ficcionais assim como fazemos com a literatura, o cinema e as demais linguagens artísticas.

Há, ainda, um interesse observado especialmente em dossiês temáticos dos periódicos em tratar das relações de trabalho na indústria. Como Juul (2019) engloba a organização das equipes de desenvolvimento na categoria da “Estética”, decidimos manter a categoria para preservar a coerência com a teoria original. Questionamos, contudo, se essa categoria é adequada para tal, uma vez que a própria palavra “estética” é extremamente polissêmica nos estudos das artes, das mídias e dos próprios jogos e compreendemos que as análises do trabalho, da indústria e do mercado possuem, cada uma, ferramentas e visões específicas que não podem ser relevadas ou agrupadas em uma linha de pesquisa única.

No conjunto total dos trabalhos observados, há também um interesse nos jogadores em si, além das relações sociais construídas por essas pessoas. Essa tendência se faz presente com grande representatividade nos trabalhos que tratam do jogo *Undertale*.

Como pudemos observar em 2.5, há uma predominância de textos que buscam compreender os efeitos da experiência nos jogadores. Contudo, esses trabalhos nos indicam algumas relações entre *Undertale* e seu lugar como jogo digital e como narrativa ficcional: o reconhecimento desse lugar e a sua tematização como elemento central da narrativa e do argumento construído. Seria, então, a metaficção um elemento retórico e uma estratégia narrativa importante para a experiência do jogo?

Após esse processo de refinamento que progressivamente reduziu o corpus inicial da pesquisa a estes textos de interesse, se iniciou um processo de revisão literária sobre o objeto de maneira a apoiar o arcabouço do projeto e buscar, também, novos pontos de vista e possíveis oportunidades de debate.

Em seguida, introduzimos *Undertale* e seu impacto no cenário cultural dos jogos independentes e sua relação para com os três eixos discursivos aqui identificados nos trabalhos que discutem a obra, isto é: Tomada de Decisão e Imersão; Empatia, Pacifismo e Alteridade; e Representação LGBTQIAP+.

3 CONHECENDO *UNDERTALE*

Undertale é um jogo independente lançado em 2015 por Toby Fox e disponível para *download* em diversas plataformas: PC, Mac, Linux, PS4, PSVita, Nintendo Switch e Xbox One. Em seu *website* oficial é descrito como um RPG onde você não precisa matar ninguém e onde cada inimigo pode ser “derrotado” de maneira não violenta (FOX, 2024).

Seu criador, através de várias entrevistas, explicitou sua intenção em mostrar que “podemos desenvolver mais jogos que mostram soluções de conflito não violentas e que ensinem as pessoas a serem mais gentis”⁴ (FAROKHMANESH, 2013, tradução nossa) e de fazer com que “cada monstro deve ser visto como um indivíduo”⁵ (BOGOS, 2013, tradução nossa) indo de encontro aos RPGs tradicionais em que os inimigos têm os mesmos comportamentos, sendo apenas obstáculos a serem superados.

Sua filosofia de design é focada em subverter um dos fatores principais dos jogos de RPG. Para Fox, o que move muitos jogos do tipo é a qualidade viciante de ver números crescendo. Em *Undertale*, seu criador parte do princípio que muitas coisas importantes da vida não podem ser quantificadas por números (FEELD, 2015) e que a satisfação de jogá-lo deveria vir de outros fatores. Fox também percebeu que em jogos o “caminho do bem” é, de certa forma, o mais fácil. Porém, para ele, alcançar as coisas sem esforço não é tão significativo (SCHILLING, 2018).

Figura 3 - Toby Fox em entrevista.



Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IYhE3ro8sRE>. Acesso em: 22/03/2024.

⁴ “(...)we can develop more games that show that there are non-violent ways of dealing with conflicts and that teach people to be friendlier.”

⁵ “Every monster should feel like an individual”

Para além da intencionalidade do autor, os temas tratados parecem ressoar fortemente com uma grande parte da comunidade *gamer*. Vejamos alguns exemplos:

Um usuário da rede social *Reddit* afirma que, embora tenha jogado diversos títulos que o fizeram sentir empatia, nunca jogou algo como *Undertale*, onde a empatia é central para a mecânica (USUÁRIO DELETADO, 2015). O *Youtuber* Monty Zander (2021) aponta o primeiro ato de *Undertale* como um tutorial em empatia. Na mesma linha de pensamento, Rodriguez (2016) afirma em seu blog que o jogo humaniza a figura do “Outro” representado através dos monstros.

Figura 4 - Frisk, a criança caída em *Undertale*.



Fonte: Site de *Undertale*. Disponível em: <https://undertale.com/about/>. Acesso em: 22/03/2024.

O dono do canal *The Game Theorists*, que possui 19 milhões de inscritos, presenteou o Papa Francisco com uma cópia de *Undertale* em homenagem ao ano da misericórdia (*mercy*) da igreja católica devido às temáticas de perdão e compaixão encontradas no jogo que, em sua interpretação, se conectam diretamente com a proposta da instituição (THE GAME THEORISTS, 2016). Coincidentemente ou não, em 2022 uma versão da canção “*MEGALOVANIA*” por instrumentos de sopro foi o tema de uma apresentação circense feita para o pontífice (AVILA, 2022).

Casper (2021) acredita que a maneira com a qual *Undertale* funciona é realmente especial por ser capaz de gerar discussões mesmo anos depois de seu lançamento. Conforme observaremos ao longo deste capítulo, diferentes facetas, ou vestígios, do jogo estão sempre encontrando maneiras de se fazer presente na cultura pop.

O jogo é fortemente inspirado em *Earthbound* (1994), lançado para o aparelho SNES (*Super Nintendo Entertainment System*) e segundo título da série *Mother*⁶. A série, criada por Shigesato Itoi, trazia um senso de humor característico e desafiava os padrões dos RPGs da época, trazendo a ação do mundo dos guerreiros, feiticeiros e dragões medievais para um universo contemporâneo, povoado por crianças, hippies esquisitos e seres espaciais.

Mother também deu origem a uma série de jogos inspirados em suas características ou apenas reconhecidos por sua semelhança não intencional, sendo chamados de *Motherlikes*:

Recentemente, um gênero carinhosamente chamado de “*Motherlikes*” têm aparecido no léxico dos fãs em sites como *Tumblr* e *TV Tropes*, referindo-se a jogos indie excêntricos que misturavam humor surreal com horror. Inspirado pelo sucesso estrondoso de *Undertale*, decidi falar com as pessoas por trás desta maravilhosa nova criação sobre as suas influências de *Mother*. Então imagine minha surpresa quando descobri... eles não tinham nenhum.⁷ (NIZAM, 2016, tradução nossa)

Dessa forma, *Undertale* faz referência direta a seu antecessor evocando, através de sua arte pixelizada, o estilo gráfico dos 16-bits, utilizado no SNES. Trata-se de um jogo de RPG 2D, de câmera *top-down* e gráficos retrô (ver figura 4). Além disso, apresenta diversos elementos padrão do gênero RPG, como experiência, níveis, estatísticas como ataque e defesa, e batalhas de turno através de encontros aleatórios conforme o personagem se move pelos mapas. Ele também utiliza uma característica integral aos jogos de interpretação de papéis: as escolhas da pessoa jogadora afetam o andamento da história e, quando permitido pela tecnologia, também o mundo ficcional a ser explorado.

⁶ *Earthbound* é chamado de *Mother 2* no Japão. Como o primeiro título da série não foi lançado no ocidente antes da localização do jogo, ele chegou às prateleiras com um nome diferente.

⁷ “Recently, a genre affectionately termed ‘Motherlikes’ has been popping up in the fan lexicon on sites such as Tumblr and TV Tropes, referring to offbeat indie games that mixed surreal humor with creepiness. Inspired by the smash success of Undertale, I set out to speak to the people behind this wonderful new creation on their Mother influences. So imagine my surprise when I found out.. they had none.”

Figura 5 - *Earthbound* se passa em um mundo com características contemporâneas.



Fonte: Meio Bit. Disponível em:

<https://meiobit.com/461499/earthbound-sobre-adolescentes-aliens-e-ousadia/>. Acesso em: 22/03/2024.

Esse referencial encontrado nos jogos tradicionais de seu gênero tornam o percurso metalinguístico de desconstrução dessas convenções um dos pontos centrais da experiência do jogo. *Undertale* adiciona maior complexidade na própria agência da pessoa jogadora, criando nuances que não estão presentes em *Earthbound*, por exemplo.

O jogo conta a história de um mundo habitado por humanos e monstros. Há muito tempo, as duas raças viviam em harmonia na superfície até que um dia os humanos, temendo as habilidades mágicas dos monstros, declaram guerra. Apesar de sua disposição para a magia, as Almas dos monstros eram muito mais fracas que as dos humanos e, portanto, não tiveram chance de se defender. Derrotados, os monstros remanescentes foram banidos para o subsolo (Chamado de *Underground* ou Subterrâneo), selados por barreiras que permitiam a entrada, mas não a saída de sua prisão.

Undertale começa quando Frisk⁸, uma criança cujo gênero não pode ser identificado visualmente, cai no subsolo e deve encontrar o caminho de volta para a superfície. Durante sua jornada, Frisk encontrará monstros de todo o tipo e deverá escolher fazer amizade ou derrotá-los, bem como desvendar gradativamente a história do mundo novo que encontrou. Sem saber disso, no início do jogo, a pessoa jogadora não nomeia Frisk, o

⁸ A origem do nome Frisk é tópico de discussão entre fãs. O termo em inglês pode se referir ao ato de saltitar ou de revistar alguém, ao mesmo tempo em que a palavra “*Frisky*” significa brincalhão. É, também, um sobrenome sueco que significa “saudável”.

avatar que controla. O nome escolhido, na verdade, se refere a uma criança que, anos antes, também caiu acidentalmente no subterrâneo e foi adotada pelo rei Asgore e a rainha Toriel.

Frisk possui a habilidade especial de Salvar e Carregar o jogo devido a “Determinação” que sua Alma carrega. Essa possibilidade é diegética ao mundo ficcional e reconhecida por diversos personagens como *loops* temporais. *Undertale* não apenas põe em xeque a identidade da pessoa jogadora em relação ao seu avatar e outros personagens do jogo, a metaficcionalidade aponta diretamente para as regras do jogo e as convenções do gênero RPG. Parte importante da narrativa apresentada é a capacidade de tomar e retomar qualquer decisão, mas o jogo não hesita em chamar atenção para a responsabilidade dessas decisões.

O que aconteceria se as escolhas que tomamos nos *videogames* tivessem consequências que não podemos apagar com o simples apertar de um botão?

Essa pergunta é feita conforme esses elementos são trazidos para o centro do percurso narrativo. Com seus vários finais, *Undertale* nos convida a experimentar ao mesmo tempo em que nunca se esquece dos caminhos percorridos. Sua apresentação, muito similar a um RPG japonês clássico, nos sugere uma série de expectativas trazidas com o gênero para logo em seguida subvertê-las em si próprias.

Durante a escrita desta dissertação, Lula, o atual presidente da república, em um discurso de 2023 contra ataques armados a escolas, trouxe os jogos digitais para o centro do debate como um de seus motivadores. Afirmou que “não tem jogo, não tem *game* falando de amor. Não tem *game* falando de educação. É *game* ensinando a molecada a matar.” (REDAÇÃO DO GE, 2023).

Os *games* já se provaram capazes de criar narrativas de grande impacto emocional, tal qual as outras formas de arte. Ainda assim, a antiga discussão sobre jogos como incentivadores da violência, fontes de vício, perda de tempo, entre outros supostos efeitos negativos parece ressurgir periodicamente. Além disso, levando em consideração a existência de jogos analógicos, como palavras-cruzadas e *sudoku*, ou até jogos digitais abstratos como *Tetris* (1985), não há pressuposição de violência na resolução de seus desafios. Com o trabalho já em andamento, reafirmou-se mais uma vez a importância de tratar de jogos como *Undertale*, que não é o primeiro e nem será o último a tratar de assuntos relacionados à empatia, gentileza e, por que não, também falando de amor.

Undertale é um jogo sobre muito mais que empatia e gentileza, mas, também, é sobre a maneira com a qual interagimos com as histórias ao nosso redor e, em especial, os *videogames*. Não obstante, mesmo que não trouxesse uma mensagem ou lição clara, mesmo que não fosse um estudo de caso perfeito para contrapor falas desinformadas como a do

presidente Lula, o estudo de *Undertale* ainda se justificaria por sua capacidade de emocionar e gerar debates até hoje, bem como a utilização da linguagem dos videogames e a riqueza e significados que tornam isso possível.

3.1 *Undertale*, Fandom e Cultura da Convergência

Undertale foi parcialmente financiado coletivamente através da plataforma *Kickstarter*, site que permite aos usuários apoiarem projetos com doações (FAROKHMANESH, 2013). Com o apoio dos entusiastas do trabalho de Fox, o jogo foi produzido com o orçamento de pouco mais de cinquenta mil dólares.

A maioria dos grandes estúdios da indústria conta com um grande número de profissionais envolvidos, envolvendo longas jornadas de trabalho e altos custos com *marketing* e distribuição (GELONEZE & ARIELO, 2017). Enquanto isso, jogos independentes, ou *indie*, são caracterizados por um processo produtivo focado em estúdios pequenos, com número reduzido de trabalhadores, orçamentos menores e escolhas estéticas geralmente diferenciadas.

Os autores também apontam que o sucesso comercial desse tipo de jogo se sustenta em três fatores:

O acesso barato a tecnologias para desenvolvimento de jogos, a utilização de redes sociais e sites especializados da internet para realizar a divulgação do jogo e as novas plataformas de distribuição de jogos *online*, onde o custo de distribuição para o produtor de jogos tende a zero. (GELONEZE & ARIELO, 2017, p.155)

Os jogos *indie* tendem, também, a trabalhar uma *nostalgia formal* devido às limitações de seus estúdios menores, como é o caso do visual *old school*, que é baseado em jogos clássicos, ou o retorno a uma dificuldade à moda antiga, criando obstáculos desafiadores e punitivos para a pessoa jogadora, de contramão à grande indústria (GOUVEIA, 2013). Juul (2019b) atribui essa busca pelo passado a uma reação à trajetória dos jogos de grandes empresas, através do antimodernismo. É como se, com o avanço da técnica, tenhamos perdido a capacidade de criar coisas diferentes.

O *antimodernismo*, portanto, refere-se a um sentimento de que o mundo moderno deu errado (o antimodernismo *não* se refere à arte moderna), que a *alma* de algo se perdeu, que as coisas foram longe demais; que o mundo se

tornou anônimo demais, grande demais em escala, racional demais e perdeu muito de seu significado, e que agora precisamos voltar no tempo para encontrar formas autênticas de ser e fazer.⁹ (Juul, 2019b, p. 8, tradução nossa)

A busca pelo passado não partiria de um desejo de revivê-lo, mas, recuperá-lo em busca de construir algo diferente, distinto o suficiente dos padrões contemporâneos. É um desejo relacionado aos antigos modelos de desenvolvimento durante a era experimental dos *videogames*, quando times pequenos criavam sem as amarras dos padrões da indústria, que ainda estavam se construindo.

Em uma indústria pautada pelo avanço da técnica e onde os projetos financiados por grandes empresas chegam aos bilhões de dólares, uma iniciativa independente como *Undertale* não só é produto de sua época, tendo nascido a partir do caldeirão criativo das comunidades *online*, como também aconteceu por conta disso.

Jenkins (2009) descreve o novo paradigma de comunicação das mídias digitais como Cultura da Convergência. Esta é atravessada por três conceitos: **convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.**

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009, p.27)

A convergência, mais que a colaboração entre os diversos meios de comunicação, implica, também, em uma nova maneira de interagir com a mídia. As pessoas assumem o controle, se tornam criadoras de conteúdo de fã, ativamente modificam a produção oficial de suas histórias favoritas e discutem entre si criando amplos fóruns de conhecimento coletivo, como é o caso das *Wikis*, sites que permitem a edição colaborativa de seu conteúdo e estrutura

⁹ “*Antimodernism* thus refers to a feeling that the modern world has gone wrong (antimodernism does not refer to modern art), that the *soul* of something has been lost, that things have gone too far; that the world has become too anonymous, too large in scale, too rational, and lost much of its meaning, and we now need to reach back in time to find authentic ways of being and making.”

por seus usuários, conectando as páginas entre si a partir de *hiperlinks*, funcionando na cultura de fãs como um repositório de informações sobre determinados assuntos e obras específicas.

É nesse contexto que conheceremos *Undertale*, também, através de seu impacto cultural e suas condições de produção. Nas redes, jogos independentes, como nosso objeto, encontram também uma nova maneira de financiar seu desenvolvimento: o *crowdfunding*. Segundo Kuti & Madarász (2014) esse é um fenômeno popularizado após a crise de 2008 e que utiliza a internet como ferramenta para financiar ideias inovadoras a partir de pequenas contribuições individuais e voluntárias de membros de uma audiência que podem ou não receber contrapartidas após o projeto ser realizado. Para os autores, essa é uma maneira de se conectar com o público antes mesmo do lançamento do produto ou serviço, fomentando uma comunidade, recebendo *feedback* e validando sua proposta.

Dessa forma, a escolha de financiar coletivamente um projeto se torna uma maneira não só de buscar investimento mas de publicidade e construção de um grupo interessado. Ao mesmo tempo, Booth (2014) aponta que é possível utilizar de uma comunidade de fãs já estabelecida como maneira de impulsionar campanhas de *crowdfunding* para novos projetos: artistas e produtores que trabalhem com temáticas, gêneros e formas artísticas que já dialogam com um público apaixonado podem valer-se de sua influência nesse processo. Enquanto isso implicaria em uma instrumentalização neoliberal da comunidade de interessados, também não se pode ignorar o controle e a capacidade de participação ativa dos fãs na produção final (embora seja possível discutir se essa interferência no processo criativo é de fato algo positivo). Essa seria, além disso, uma expressão da convergência da mídia e um novo paradigma em que as pessoas podem impactar o desenvolvimento de seus jogos favoritos, por exemplo.

Na rede, essas comunidades se tornam cada vez maiores e globalizadas, formadas a partir da interação de pessoas de todo o planeta no espaço digital. Assim, se formam o que podemos chamar de *fandoms* digitais. *Fandom* é um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses. O *fandom* surge do equilíbrio entre o fascínio e a frustração: “se a mídia não nos fascinasse, não haveria o desejo de envolvimento com ela; mas se ela não nos frustrasse de alguma forma, não haveria o impulso de reescrevê-la e recriá-la.” (JENKINS, 2009, p. 37).

Contudo, a lógica do *fandom* não existe desconectada da economia cultural e comodificação capitalista. Há um interesse das empresas detentoras dos direitos intelectuais das obras em controlar a criação de conteúdo de fãs, criando uma espécie de hierarquia onde

alguns recebem mais prestígio e compensação por seu trabalho criativo (NEWCOMBE, 2022). Desafiando essa lógica, *Undertale*, devido à liberdade garantida por seu criador aos fãs, possui uma série de conteúdos que vão desde jogos inteiros feitos por fãs que se passam em universos alternativos, *memes*, ilustrações pornográficas, *fanfiction*, teorias, animações, entre muitos outros.

Figura 6 - Arte de fã de Sans, à esquerda, e Toriel, à direita.



Fonte: Deviantart. Disponível em:

<https://www.deviantart.com/fennethunderfox/art/Toriel-Gives-You-a-Kiss-833248072> Acesso em: 24/04/2024.

Os fãs também influenciaram diretamente o jogo em si. O internauta *Samael* recebeu o direito de criar o design de um dos oponentes de *Undertale* devido à sua doação no *Kickstarter*. O mini-chefe opcional *So Sorry* foi incluído devido a uma recompensa para o apoiador que doasse \$1000 para a campanha de financiamento. Outros oponentes do jogo, como Muffet, também foram recompensas da campanha.

Figura 7 - Chefe opcional, *So Sorry*.



Fonte: Undertale Wiki. Disponível em: https://undertale.fandom.com/pt-br/wiki/So_Sorry Acesso em: 24/04/2024.

Sans, personagem popular da obra, venceu a enquete coletiva para escolher o melhor *Tumblr Sexyman* — personagens ficcionais masculinos amplamente popularizados como símbolo sexual nas comunidades da rede social *Tumblr* — e este evento levou Toby Fox a escrever um pequeno conto, diegético ao universo do jogo, onde Sans oficialmente recebe o prêmio (CRYER, 2022).

O *fandom* de *Undertale* é ativo em diversas redes sociais, porém encontrou forte adesão no *Tumblr*. Esta, que desde seu lançamento é conhecida como uma plataforma que abriga diversas comunidades de fãs, se tornou um grande agregador de conteúdo sobre o jogo (NEWCOMBE, 2022).

Apesar de ser um jogo desenvolvido nos Estados Unidos e publicado de maneira independente, ele despertou a atenção do mundo todo através de sua presença nas redes sociais. No Japão, *Undertale* chegou a participar de uma enquete com mais de 50,000 participantes, ficando em 13º lugar na lista dos 100 *videogames* preferidos do país (ASHCRAFT, 2021). Não por acaso, o jogo foi rapidamente localizado para a língua japonesa após seu lançamento. Talvez por conta de tamanha popularidade, Sans foi adicionado em 2019 a *Super Smash Bros. Ultimate* (2018), um jogo de luta onde personagens de diversas franquias populares batalham entre si, publicado pela mesma empresa de *Earthbound*, que influenciou o trabalho de Fox.

Desde o princípio, o projeto *Undertale* foi construído, influenciado e abraçado por comunidades digitais que demonstraram interesse no mundo criado por Toby Fox. Esse processo produtivo permitiu que os responsáveis pelo jogo lidassem com a cultura formada ao redor dele de maneira que não necessariamente prioriza o lucro mas, sim, a participação da comunidade. Dessa forma, ele se torna motivador social de um espaço virtual onde comunidades e laços interpessoais se formam. Essas comunidades, por sua vez, mantêm o discurso sobre o jogo vivo e culturalmente relevante.

Undertale também é uma espécie de monumento à cultura da internet até então. Além das claras referências a *Earthbound*, o jogo referencia e se inspira em outras mídias com *fandoms* bastante ativos, memes e subculturas da internet. Parte dessas comunidades também abraçou *Undertale* produzindo suas próprias versões de conteúdo de fãs.

Alguns exemplos são os personagens Sans e Papyrus, referências às famigeradas fontes de texto *Comic Sans* e *Papyrus*, a canção de Mettaton¹⁰ remanescente da ópera de *Final*

¹⁰ O nome Mettaton pode tanto se referir ao anjo “Metatron” quanto a união dos termos “metal” e “automaton” ou, até, uma referência a própria metaficcionalidade do jogo.

Fantasy VI (1994) ou Temmie que se comunica através de gírias da internet, erros de digitação, entre outras idiossincrasias da rede.

Podemos falar também do sistema de combate inspirado em jogos como os da série *Touhou Project*, a personagem Alphys, que é obcecada por animações japonesas, referências ao mangá *Jojo's Bizarre Adventure* e a memes nascidos na internet, além de personagens abraçados pela comunidade *furry*¹¹.

Ademais, uma de suas canções mais icônicas, *MEGALOVANIA*, é um rearranjo da trilha já utilizada primeiro em uma modificação de *Earthbound* feita por Fox e, em seguida, remixada para o quadrinho digital *Homestuck*, escrito por Andrew Hussie.

Figura 8 - A fonte das falas de Sans é Comic Sans¹²



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

¹¹ Nos referimos a uma subcultura, bastante ativa na internet, interessada em personagens que se apresentam como animais antropomórficos.

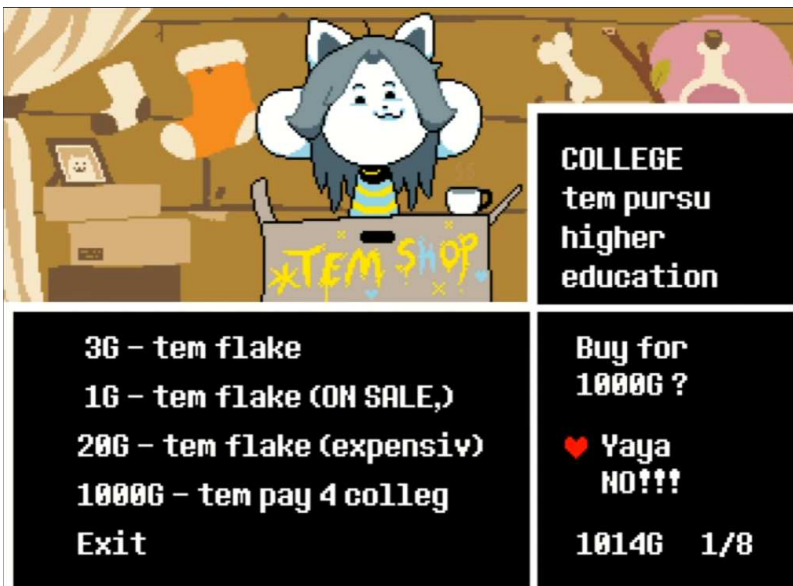
¹² O texto da figura diz “meu nome é sans. sans, o esqueleto” (tradução nossa).

Figura 9 - A ópera de Mettaton é referência a um momento de *Final Fantasy VI*¹³



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Figura 10 - Temmie se comunica através de erros de digitação e gírias de internet¹⁴



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

¹³ O texto da figura diz “Por favor, fuja” (tradução nossa).

¹⁴ A loja de temmie vende três variedades de “flocos tem” e uma opção de pagar por sua faculdade. Boa parte do texto possui erros de digitação ou utiliza gírias, como é o caso de “Yaya” substituindo a palavra “Yes” (Sim).

Existem, ainda, diversas outras referências, piadas e homenagens espalhados pelo jogo. É evidente que esta obra foi criada *a partir de e para* comunidades *online*, utilizando da linguagem que é compartilhada internamente e mediada pelos símbolos construídos de maneira coletiva.

Undertale é, também, considerado mídia dotada de uma subjetividade *queer*, trazendo conteúdo e temas relacionados à identidade (RUBERG, 2018). A juventude LGBTQIAP+ encontra nos ambientes digitais um lugar no qual podem publicamente assumir suas identidades e explorar necessidades sociais, sexuais e de saúde que não são atendidas no ambiente *offline*, isto é, fora da internet (MILLER, 2017). Um desses espaços ocupados pela experimentação *queer* são os próprios *fandoms* e isso também se reflete no jogo. Em *Undertale*, segundo Ruberg (2018), o *queer* não está presente somente na história e personagens, mas, também no que o jogo nos permite (ou não) fazer. Ou seja, o jogo apresenta elementos de representação e mecânicas *queer* que vão além de adicionar representatividade de personagens LGBTQIAP+. Os monstros, habitantes do Subterrâneo, têm os mais diversos tamanhos, formatos, espécies e personalidades, ou seja, no mundo de *Undertale* a diferença é pressuposta e a identificação de padrões entre seus habitantes, mesmo dentro da mesma região geográfica, é uma tarefa difícil, talvez impossível.

No entanto, Rimi (2020) adverte que nenhuma comunidade de fãs é inerentemente boa ou má. Apesar de suas mensagens sobre pacifismo e empatia, o *fandom* de *Undertale* já foi identificado como passível de reproduzir comportamentos tóxicos nas redes, fazendo com que seu criador, Toby Fox, se pronunciasse publicamente para que os fãs não estragassem a experiência para novas pessoas que estão conhecendo a obra. O fenômeno do *fandom* é, portanto, muito mais complexo do que apenas apontar suas potencialidades. É preciso compreender, também, que tipo de relações de poder são reproduzidas internamente e como elas podem, inclusive, se tornar instrumento de divisão e exclusão.

Naturalmente, nem todos os internautas receberam o jogo de braços abertos. Por exemplo, o *youtuber* whoisthisgit, em seu vídeo intitulado “*Why I Hate Undertale*” (Por que Odeio Undertale), com mais de 740.000 visualizações, diz que se o jogo fosse uma pessoa seria “provavelmente um usuário do *tumblr* [...] o SJW¹⁵ (*Social Justice Warrior*) excessivamente emotivo que acha engraçado digitar em letras maiúsculas e escrever coisas como *afsfsfdgd*”¹⁶ (WHOISTHISGIT, 2016, tradução nossa).

¹⁵ “*Social Justice Warrior*” ou SJW é um termo pejorativo usado para se referir a pessoas que têm como base visões político-sociais do campo progressista.

¹⁶ “It would most likely be a Tumblr user [...] the overly excitable social justice warrior who thinks it's hilarious to write in all caps and type out stuff like *afsfsfdgd*”

Enquanto apresentamos *Undertale* utilizando conceitos e debates relevantes para os estudos culturais, em especial, a cultura digital e a cultura de fãs, esses tópicos não se tratam do foco deste trabalho. Seu uso se dá, em primeira instância, por estas formações serem tão importantes na compreensão do jogo, desde a sua concepção até os impactos percebidos após seu lançamento. Nos interessa pontuar que essa evidente conexão intertextual com outras obras e suas comunidades abre espaço para um texto que se aproxima a priori da metaficção. Não apenas isso, mas a existência dos diários de desenvolvimento e a página de financiamento coletivo fazem com que esta narrativa ficcional exista no imaginário de sua comunidade antes mesmo de se materializar como jogo, admitindo sua condição de ficção e o papel ativo do público, também, a priori. Estas diversas questões são possíveis caminhos para o aprofundamento da compreensão sobre *Undertale*, além do aqui proposto.

Percebemos que *Undertale* é um fenômeno mais complexo do que aparenta em primeira instância, trazendo consigo diversos debates e possíveis visões diferentes. Seu impacto na cultura *gamer* vai muito além dos seus temas de pacifismo e não violência. De fato, o jogo não é o primeiro a oferecer soluções não-violentas para a resolução de conflitos, como é o caso de *Spore* (2008), nem a apresentar jogabilidades e narrativas não centradas no combate ou na competição e com foco na narrativa, como em *Gone Home* (2013).

Digital Devil Story: Megami Tensei (1987), que também se trata de um RPG de batalhas em turno, já trazia um sistema rudimentar de conversa e negociação com inimigos que foi aplicada nos jogos subsequentes da franquia. Nesse sistema, é possível recrutar demônios para o time do protagonista, porém, caso a negociação falhe, o combate se torna a única opção. Note, também, que o jogo trata a interação em termos de “negociação” e não “empatia” com as entidades malignas.

Na verdade, *Undertale* se torna o que é devido às suas condições de produção e sua capacidade metalinguística e metaficcional de ser uma narrativa que aponta para si mesmo de forma significativa, criando uma gramática interna que agita afetos, cria diversas interpretações, provoca reflexão, diverte e, acima de tudo, não tem vergonha de ser o que é: um *videogame* que fala de empatia. Expomos, no próximo capítulo, o olhar teórico que será lançado em nossa discussão e que aspectos desse fenômeno multifacetado serão explorados.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 Desvendando jogos digitais

Neste momento, buscamos elencar as características basilares e constitutivas dos jogos em sua manifestação digital, tentando traçar um modelo clássico historicamente construído que aponte para o que, na linguagem comum, chamamos de jogos digitais. Essa proposta, escolhida para iniciar este capítulo, é capciosa. Discute-se a natureza dos jogos, pelo menos, desde meados do século XX e não seria possível exaurir todas as possibilidades de respostas. Contudo, esse esforço está longe de ser um empreendimento fútil. Buscamos posicionar nosso objeto com relação aos outros tipos de representações hipermidiáticas e, para isso, é preciso compreender o papel que o jogo representa ao longo da história da humanidade, bem como as tentativas de descrevê-lo como objeto ontologicamente único e dotado de características distintivas.

Para Huizinga (2012) o jogo precede a própria noção de cultura. Na verdade, criamos nosso sistema social sobre os preceitos da ludicidade. Assim sendo, o jogo é fundamental para a manutenção da cultura, sendo, em si, uma complexa expressão humana.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro é o supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar (HUIZINGA, 2012, p. 7).

Huizinga apresenta, também, uma definição um tanto generalista do que seria o jogo. Trataria-se de:

Atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim mesmo, atividade acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana (Ibid, p. 33).

Essa definição abriga consigo uma multiplicidade de atividades que não necessariamente são a brincadeira lúdica, embora a contenha. Falamos aqui da dança, do esporte, da aposta, do combate e até da própria linguagem.

Dentro da obra de Huizinga, encontra-se o conceito de *Círculo Mágico*, que é importante para o debate que levantamos sobre imersão. Afirma que “o *Círculo* é um espaço

virtual onde as regras do jogo são supremas e as próprias leis e costumes da vida cotidiana perdem validade" (Ibid, p.11-13). Esse espaço virtual, fruto de uma situação análoga ao culto religioso, só existe durante a execução do jogo e somente durante esse momento. Trata-se primeiramente de um momento de imersão, em que a atividade do jogo se torna "real" enquanto é realizada, mas também de uma espécie de barreira que mantém a realidade da vida cotidiana e o jogo separados. A pessoa jogadora sabe que as ações e comandos realizados naquele jogo somente afetarão o mundo do jogo ou aquela partida. No mundo digital, esse seria o equivalente a fechar a janela de um programa executável e sair imediatamente daquele contexto.

A analogia do Círculo Mágico foi posteriormente criticada por autores ludologistas, como é o caso do próprio Jesper Juul, cujo trabalho discutimos ao longo desta pesquisa.

Caillois (2001) trabalha com uma extensão da teoria de Huizinga, ampliando e revendo diversos pontos. Ele categoriza a ação de jogar em quatro tipos: *agon* (competição), *alea* (sorte), *ilinx* (vertigem) e *mimicry* (representação), sendo este último a capacidade da pessoa jogadora de tomar o papel de outro, se desvencilhando de seu eu cotidiano. Ele acredita que essa atividade é dotada de uma espécie de alienação, em que ao fingir-se de outro se esquece do próprio eu, uma espécie de perda de identidade em que o próprio indivíduo não a percebe, mas que apesar desse distanciamento da realidade, os jogos representam indiretamente as atividades e valores da sociedade da qual faz parte.

O autor postula que jogos são regras *ou* ficção, tratando o elemento de faz de conta como mutuamente exclusivo de um dos elementos basilares do jogo.

Apesar do caráter paradoxal da afirmação, eu postularei nesse exemplo que a ficção, o sentimento de *e se* substitui e faz a mesma função das regras. As regras em si criam ficção. Aquele que joga xadrez, prisioneiro, polo ou bacará, pelo simples fato de cumprir com suas respectivas regras, está separado da vida real, na qual não há atividade que literalmente corresponda a qualquer desses jogos. É por isso que xadrez, prisioneiro, polo ou bacará são jogos *de verdade*. O *e se* não é necessário [...] Portanto, jogos não são

baseados em regras e faz de conta. Em vez disso, são baseados em regras *ou* faz de conta¹⁷ (CAILLOIS, 2001, p. 8-9)

Juul (2019) critica a divisão apresentada. Ao discutir dois jogos baseados em regras idênticas, mas com gráficos diferentes, ele revê uma visão tida por ele próprio de que não há relação profunda entre as regras e a ficção. Para ele, ambos os jogos são baseados em um repertório cultural existente e as regras se encaixam na representação de maneira alegórica.

Contudo, em um capítulo posterior, aponta uma semelhança interessante entre regras e ficção observada na obra de Caillois: ambas contêm um elemento de separação com relação ao resto do mundo. Ele nos traz novamente ao conceito de Círculo Mágico, aplicado por Juul ao delimitar o espaço de jogo. Contudo, para o autor, os jogos são “*meio reais*”. Seus mundos ficcionais dependem fortemente do mundo real para existir e o mundo ficcional leva o jogador a fazer suposições sobre o mundo real. Em tempo:

No título, *Half-Real* se refere ao fato de que videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais por consistirem em regras reais com as quais os jogadores realmente interagem e, por isso, ganhar ou perder um jogo é um evento real. Entretanto, quando se ganha um jogo matando um dragão, o dragão não é real, e sim ficcional. (JUUL, 2019, p. 15)

Huizinga e Caillois nos falam sobre o jogo e suas características. Contudo, é natural que haja especificidades relacionadas aos jogos digitais, que não necessariamente são contemplados pelas análises dos autores. Com o surgimento dos jogos digitais a linha que distingue os jogos e as narrativas se torna tênue. Definições anteriores como as de competição não necessariamente englobam as novas experiências lúdicas promovidas pelo digital (LINDLEY, 2002).

Crawford (1982) define o jogo como um sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade. Quando escreveu seu texto, já era

¹⁷ Para este trecho, optamos por utilizar a tradução presente na edição brasileira de Juul (2019, p.24). Ao compará-la com o texto original, trabalhado neste capítulo, não encontramos necessidade de realizar tradução própria. Original, em inglês: “*Despite the assertion’s paradoxical character, I will state that in this instance the fiction, the sentiment of as if replaces and performs the same function as do rules. Rules themselves create fictions. The one who plays chess, prisoner’s base, polo, or baccara, by the very fact of complying with their respective rules, is separated from real life where there is no activity that literally corresponds to any of these games. That is why chess, prisoner’s base, polo, and baccara are played for real. As if is not necessary. (...) Thus games are not ruled and make-believe. Rather, they are ruled or make-believe.*”

percebida uma grande presença dos jogos eletrônicos na cultura pop. O próprio autor prevê que chegará um dia em que os computadores serão capazes de representar efeitos visuais impressionantes e músicas dignas de orquestras, dotando os jogos digitais de grande potencial artístico. Em seu trabalho, é suposto que o representado no jogo digital é subjetivamente real, embora sejam objetivamente irreais, ponto de vista que será recobrado na obra de Jesper Juul (2019) sob um novo olhar a partir da ficção e sua relação com a realidade.

Salen & Zimmerman (2004) afirmam que os sistemas computacionais são apenas o meio através do qual o jogo é realizado: ele não deve ser considerado como a finalidade desse tipo de atividade, mas deve sim ser levado em consideração como uma das características fundamentais para seu entendimento. Os autores compreendem essa nova mídia como aquela que transforma o consumidor da cultura popular de espectador em jogador. Estes jogadores assumem cooperativamente os significados artificiais do jogo, mediando suas interações através de seu discurso e, a partir da sua interação com a obra dão vida a ela. Os jogos digitais, na perspectiva apresentada, são formados por três elementos basilares, necessários para sua existência: **Regras** (*rules*), **Objetivos** (*goals*) e **Mecânicas** (*mechanics*).

Regras são parâmetros que definem o que a pessoa jogadora pode ou não fazer. Elas não necessariamente são visíveis para o interator, mas ativamente guiam a sua experiência. Na visão dos autores, regras fazem parte de uma relação entre três esquemas primários: a cultura seria um esquema contextual que incorpora os outros dois, enquanto as regras seriam um esquema formal e a interação lúdica seria um esquema experimental que lida com a interação da pessoa jogadora com o jogo e com outros jogadores. As regras seriam, portanto, o esquema mais interno, que sustenta a interação lúdica, localizada dentro da cultura.

Um exemplo de regra é o fato de que Mario perderá uma vida caso caia em um buraco em *Super Mario Bros.* ou que crescerá de tamanho quando comer um cogumelo. Também é uma regra o número de pontos de experiência que devem ser coletados para que o personagem de um RPG suba do nível 2 para o nível 3. Regras também podem ser implícitas, construídas socialmente: em um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou Jogo de Interpretação de Papeis Online, Multijogador em Massa), pode ser considerado falta de educação atacar um jogador pacífico, da mesma forma que, em jogos de luta multijogador, pode-se considerar trapaça escolher determinado personagem. Isso ocorre também em jogos de apenas um jogador: a comunidade de um RPG como *Undertale* pode

desaprovar determinados estilos de jogo que envolvem escolhas que acarretam consequências negativas no mundo ficcional.

Objetivos são os elementos que orientam as ações da pessoa jogadora ao passo que dão propósito à atividade. Eles vão além das simples condições de vitória e podem se apresentar na forma de curiosidade pelo desfecho da história, desafios realizados por satisfação pessoal ou validação de grupo, entre outros.

Upton (2015) é leitor de Salen & Zimmerman. Sua aproximação para com o tema dos objetivos é realizada através dos tipos de estratégia de envolvimento que podem ser empregadas no jogo. Essas posturas definem a satisfação ou frustração que será experienciada pela pessoa jogadora ao longo de sua experiência. São uma série de expectativas pessoais que, embora não sejam mutuamente excludentes, podem ser priorizadas em detrimento das outras.

Jogadores *gamistas* (*gamist*) têm seu ato de jogar guiado pela vontade de resolver problemas e cumprir objetivos claros, enquanto os *narrativistas* (*narrativist*) são movidos pela vontade de experienciar todas as antecipações possíveis, esgotar o conteúdo disponível do jogo e, só depois, escolher o final que mais lhe agrada. Por fim, os *simulacionistas* (*simulationist*) guiam sua experiência pela vontade de manter uma coerência dentro do mundo do jogo, evitando a tentativa de “resolver” a experiência ou buscar interpretação última, não desejando romper seu momento de interação. Para compreender melhor estas estratégias é preciso conhecer os conceitos de antecipação e encerramento, discutidos em 4.2.1.

Mecânicas são as ferramentas das quais a pessoa jogadora dispõe. São os recursos com os quais é possível interagir para atingir os objetivos postulados. Por exemplo, em *Super Mario Bros.* o personagem Mario é capaz de pular, enquanto em *Undertale* há a possibilidade de consumo de itens de cura a partir de um inventário. As mecânicas, para Murray (2011) são constitutivas da própria mensagem a ser construída pelo *game*, em uma perspectiva narratológica.

Schell (2008) apresenta uma outra divisão das dimensões do jogo digital. Ela é chamada de Tétrade Elementar e possui três níveis: o superficial, que está imediatamente à disposição de quem joga; o intermediário, que demanda maior interação e envolvimento; e o nível profundo, que requer grande compreensão dos mecanismos por trás do jogo, como a própria linguagem de programação.

Os elementos constituintes seriam, então: **Estética** (nível superficial), **Narrativa** (nível intermediário), **Mecânicas** (nível intermediário) e **Tecnologia** (nível profundo). Essa divisão engloba desde os sons, os elementos visuais, o enredo, o mundo ficcional proposto até questões relacionadas à processamento e dispositivos de entrada e saída. Também é válido

mencionar que as regras e mecânicas de Salen & Zimmerman já estariam contempladas pelo elemento das mecânicas na Tétrade.

Até agora estamos falando de concepções centradas no jogo. Partindo dessas abordagens, o ato de jogar é tratado em termos de total submissão às Regras ou de liberdade restringida, onde a pessoa jogadora participa de um ambiente construído de maneira a permitir certas atividades. É importante ressaltar que existem, também, aquelas que são centradas no jogador, na subversão das intenções de seus desenvolvedores e na criação de novos significados, independente do jogo em si. Juul (2016) comenta que há um debate sobre qual abordagem deveria ser valorizada: o *design* do jogo ou a contribuição do jogador. O autor propõe que a questão central, na verdade, é que não há balança onde a ênfase numa abordagem é detrimental a outra.

O jogar, para Juul, é o momento onde jogos e jogadores mutuamente constituem um ao outro, podendo apresentar diferentes graus de liberdade e flexibilidade entre si.

4.1.1 Ontologia dos jogos

Na seção anterior, discutimos a suposta natureza dos jogos e dos jogos digitais. Buscamos uma definição que satisfaça a nossa necessidade de compreender o objeto que estamos lidando.

Jesper Juul tomou para si o trabalho de analisar os modelos clássicos dos jogos e diversas definições propostas ao longo dos anos. Em seu trabalho, encontrou dimensões comuns e debateu confluências e convergências para, enfim, propor a sua própria definição. Para Juul (2019), jogos são sistemas formais baseados em regras com resultados variáveis e quantificáveis, em que diferentes resultados recebem diferentes valores, em que o jogador exerce esforço para influenciar o resultado e se sente emocionalmente conectado ao resultado, e, por fim, onde as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

Outrossim, interagir com um jogo digital é interagir com uma máquina de estados constantemente intercambiáveis de acordo com a interação realizada.

A definição de Juul não foi a primeira tentativa de definição das características basilares e distintivas dos jogos, tampouco, encerrou a discussão, porém, nos permite um balizamento entre jogos, casos fronteirios e não-jogos e compreender, além de seus blocos constitutivos, uma série de características que os diferenciam de outras mídias interativas ou contaminações de outras linguagens que, por vezes, pegam emprestado elementos dos *videogames*. Arjoranta (2019) traz uma percepção de que a área de *Game Studies* não sofre de

falta de atenção ou negligência para com a definição do que seriam os jogos digitais. Na verdade, existe uma grande gama de possíveis definições ao longo das décadas, apesar de se tratar de uma mídia relativamente jovem.

Para o autor, uma definição útil depende do motivo pelo qual a fazemos. A definição é criada de acordo com o problema que busca resolver. Por exemplo, se a análise busca refletir sobre as diferenças entre jogos e outras mídias interativas ou jogos eletrônicos e analógicos, ela se apoiará metodologicamente nessa oposição. Não há definição final de jogos enquanto houver pessoas capazes de jogar jogos e pensar sobre eles. Novos exemplos de jogos ou novas práticas em torno de jogos ensejam novas definições.

O Círculo Mágico, por exemplo, pode ser questionado se trabalhamos com jogos de *e-sports*¹⁸ que se tornaram o trabalho de diversas pessoas nos últimos anos, ou os novos jogos da modalidade *play to earn*¹⁹.

Juul (2019b) nos alerta que o modelo que propôs em *Half-Real* se refere ao modelo das formas tradicionais de jogo. A concepção do que é um jogo não pode ser tratada como uma proposição rígida, uma vez que se adapta ao que nós, culturalmente, compreendemos como tal. Uma teoria de modelo histórico é melhor utilizada de forma criativa, nos permitindo observar também as mudanças, expectativas e experimentalidades que se relacionam com a linguagem.

Por isso, a minha definição de jogo é *explicativa*: pretende ser uma melhoria em relação ao uso comum do termo jogo, mas apenas para fins analíticos, e não tem como objetivo substituir ou suplantar os usos atuais ou futuros. Trata-se antes de uma definição para identificar pontos de disputa em torno dos jogos e para identificar a forma como eles estão mudando.²⁰ (JUUL, 2019b, p. 226, tradução nossa.)

Devido a seu caráter, ela também não é *valorativa*. Um jogo que atenda a todos esses requisitos ainda pode ser considerado um jogo ruim.

¹⁸ “*Electronic sports*” ou *e-sports* é um termo que pode ser traduzido por “esportes eletrônicos”. Geralmente, denota um tipo de competição utilizando jogos digitais multijogador, contando com campeonatos organizados de jogadores profissionais que participam individualmente ou em times.

¹⁹ “*Play to earn*” ou “Jogue para ganhar” é um tipo de jogo de economia aberta que oferece formas de benefício monetário em troca do tempo despendido dentro dele.

²⁰ “Hence my game definition is *explicative*: it is intended as an improvement over common usage of the term game, but only for analytic purposes, and it does not aim to replace or supersede existing or future uses. It is rather a definition for identifying points of contention around games and for identifying how games are changing.”

Saindo da perspectiva formalista, centrada no jogo, podemos observar esforços para compreender a própria experiência do ato de jogar. Assim, temos as **seis heurísticas** de Brian Upton (2015), que efetivamente são um desmembramento desta experiência. Ele considera os jogos como “*geradores de horizontes de intenção*”. Um bom jogo, portanto, produziria horizontes interessantes. As heurísticas são uma tentativa de definir como fazê-lo. Elas são constituídas por:

- **Escolha:** Horizontes oferecem uma série de ações possíveis.
- **Variedade:** Horizontes não se repetem.
- **Consequência:** Ações têm consequências.
- **Previsibilidade:** Os resultados podem ser antecipados.
- **Incerteza:** Os resultados não são pré-determinados.
- **Satisfação:** Resultados desejáveis podem ser atingidos.²¹ (UPTON, 2015, p.51, tradução nossa)

Essas heurísticas são parte da estética do jogar (a ação de interagir com o jogo), que por sua vez é influenciada pelo modelo clássico dos jogos, em nossa visão. O esforço despendido pela pessoa jogadora requer engajamento com as ações possíveis da escolha, enquanto os resultados quantificáveis, de diferentes valores, negociáveis com os quais a pessoa jogadora se conecta emocionalmente contemplam as heurísticas restantes. A aplicação correta das heurísticas seria, nesse sentido, um bom aproveitamento das potencialidades imanentes do meio que suporta a linguagem do jogo.

O autor utiliza o conceito de “horizonte de intenção” pois considera todos os estados que a pessoa jogadora considera válidos e que vão além de seu horizonte de ação, ou seja, daquilo que pode fazer. É possível decidir não realizar uma ação não porque ela é impossível, mas, porque seria imprudente, adicionando uma dimensão que vai além das regras, ou seja, da forma.

A busca por uma definição formalista nos permite diferenciar os jogos eletrônicos das demais mídias digitais. Ela nos diz o que o jogo é e o que não é, pelo menos a partir de uma certa historicidade. Ao analisar o ato de jogar em si, Upton liberta a experiência das amarras da forma e posiciona a produção de sentido na interação, não se preocupando em

²¹ “**Choice:** Horizons offer a range of possible actions.

Variety: Horizons are not repeated.

Consequence: Actions have outcomes.

Predictability: Outcomes can be anticipated.

Uncertainty: Outcomes are not predetermined.

Satisfaction: Desirable outcomes are attainable.”

definir o que a coisa é. Cabe ao autor a reflexão sobre a compatibilidade ou não de uma teoria e a construção epistemológica do seu objeto.

4.1.2 Jogos Sérios, *Empathy Games* e os vários olhares sobre *Undertale*

O simples apontamento do modelo clássico para a definição dos jogos não é suficiente para compreender as diversas facetas do objeto de pesquisa, uma vez que se trata de uma construção epistemológica feita pelo pesquisador para definir o olhar a ser lançado. Na área dos *Game Studies* há uma série de tentativas de categorização e maneiras de compreender como os jogos se apresentam na realidade e, assim como Juul (2019b), compreendemos que modelos do tipo nos dão uma visão histórica sobre tais classificações mas não conseguem descrever a realidade de maneira completa. Casos fronteirizos que não se conformam facilmente com essas categorias surgem a todo momento, especialmente na indústria independente que, como já discutimos, está em uma constante busca pela autenticidade e pela diferenciação dos grandes títulos da indústria. Por isso, trazemos alguns debates que se relacionam com a maneira que *Undertale* carrega uma mensagem e a apresenta: a distinção entre jogos sérios e jogos de entretenimento, os jogos como instrumentos retóricos e os *empathy games*.

Müller (2017) debate a distinção entre *Serious Games* (Jogos Sérios) e *Entertainment Games* (Jogos de Entretenimento) ao comparar uma série de pesquisas sobre o assunto. O conceito de jogos sérios surge de uma tentativa de diferenciar jogos cujo objetivo principal não é a diversão dos *videogames* comerciais pós-quebra do mercado em 1983, quando uma opinião negativa sobre os jogos era fomentada pela mídia de massa. Naturalmente, a categoria de jogos de entretenimento englobaria a maioria dos jogos que conhecemos, cujo foco principal é no aproveitamento hedônico da pessoa jogadora.

Contudo, também existem questionamentos sobre o critério dessa divisão. O foco no propósito original pode funcionar quando tratamos de jogos corporativos, por exemplo, mas em jogos como *Undertale*, tentar apontar o objetivo primário do desenvolvedor se torna mais difícil. Há também a discussão sobre se os jogos sérios deveriam ser considerados jogos em primeiro lugar. Algumas definições apontam o jogo como atividade com fim em si mesma ou necessariamente lúdica e voltada para a diversão.

Embora não haja consenso enquanto a linha que separa os jogos sérios dos Jogos de Entretenimento, a produção parece dividi-los baseando-se em três fatores principais: seu propósito primário (entretenimento/sério), mercado consumidor (mercado convencional de

jogadores digitais/outras pessoas) e seu modelo de negócio (vendas individuais/financiamento de clientes) (MÜLLER, 2017).

Em termos gerais, *Undertale* poderia ser considerado um jogo de entretenimento, uma vez que o sucesso do uso do sistema não é avaliado baseado no aprendizado da pessoa jogadora, mas, sim, oferecendo novas maneiras de fruição do gênero em que se apresenta. Além disso, seu mercado consumidor e modelo de negócio alinham-se com a maioria dos jogos desse tipo, sendo encontrado nas grandes lojas virtuais e se apoiando na venda de cópias individuais.

O grande problema dos jogos sérios é, talvez, a linha tênue que os distingue do jogo de entretenimento. A denominação, criada pelo mercado, funciona mais como uma ótica escolhida da parte do observador que uma categorização da própria natureza do jogo.

Müller acredita ainda que existe um viés em pesquisas que tratam de Jogos de Entretenimento e essa inquietação seria uma das razões pelas quais *Undertale* seria objeto de estudo do seu trabalho. A saber:

Isto me leva a concluir que a pesquisa de Jogos Sérios e de Entretenimento com um foco semelhante existe em duas esferas diferentes que nunca parecem se sobrepor. Adicionalmente, parece haver um foco nos efeitos positivos e na terminologia entre os jogos sérios, enquanto os jogos de entretenimento tentam negar os efeitos negativos.²² (MÜLLER, 2017, p.8, tradução nossa)

Tratando em termos de entretenimento, os jogos diferenciam-se de uma simples aplicação lúdica educacional uma vez que a experiência do jogo é bem sucedida quando atende às expectativas hedônicas dos jogadores, enquanto outros tipos de sistema focam em cumprir suas características como ferramentas utilitárias (NAKAMURA, 2015).

Além disso, Bopp et al. (2016) observam que jogadores consideram uma boa experiência jogos que permitem proporcionar emoções intensas sejam elas positivas ou negativas. Os personagens da narrativa, por sua vez, têm um grande papel na sustentação dessa experiência emocional, permitindo que os jogadores se identifiquem ou aspirem ser como determinado personagem (BOPP et al., 2019).

²² “This leads me to conclude that serious and entertainment game research with a similar focus exist in two different spheres that never quite seem to overlap. Additionally, there seems to be a focus on positive effects and terminology among serious games, while entertainment games are trying to negate negative effects.

Em suma, a *diversão* de um jogo ou sua capacidade de atender tais expectativas hedônicas não estão necessariamente conectadas ao desafio mecânico, reflexo-motor, mas, também a questões emocionais e psicológicas. Estas seriam, na verdade, diversas facetas da fruição dos jogos digitais.

A última definição que gostaríamos de investigar, por se relacionar diretamente com nosso objeto, é o termo *Empathy Games* (Jogos Empáticos).

Apesar de não ser um jogo sério, os jogadores de *Undertale* relataram em fóruns *online* se sentirem mais empáticos, tentando ver as coisas da perspectiva de outras pessoas com mais frequência e mais propensos a buscar uma solução pacífica para um conflito, mesmo quando é mais difícil (MÜLLER, 2017).

Seraphine (2018) defende que jogos têm a capacidade de conter discurso filosófico, uma vez que podem incentivar a pessoa jogadora a agir de determinada forma a partir de retórica procedural, ou seja, construindo argumentos através de processos. Como veremos em 4.2, as mídias digitais são, em si, procedimentais através de suas regras e *Undertale* não é diferente.

A natureza retórica do jogo transparece em muitos dos pensamentos deixados pelos participantes ao final da pesquisa realizada para este artigo. Apesar de dar liberdade total ao jogador para usar a violência e matar todos os personagens que encontrar, para grande parte do público, esse caminho violento serve como uma lição sobre as consequências de suas ações. Por exemplo, na pesquisa, um jogador que não jogou a rota genocida e que defendia que ela não fosse jogada, ainda assim reconheceu a natureza retórica da experiência com as seguintes palavras. "Undertale é um jogo maravilhoso em que suas ações e escolhas são importantes. [...] Ele faz você pensar sobre suas escolhas e ações na vida." Enquanto isso, outro jogador afirmou que "pessoalmente gosta mais da rota genocida do que da pacifista, mas a maneira correta de se jogar é a pacifista"²³. (SERAPHINE, 2018, p.4, tradução nossa)

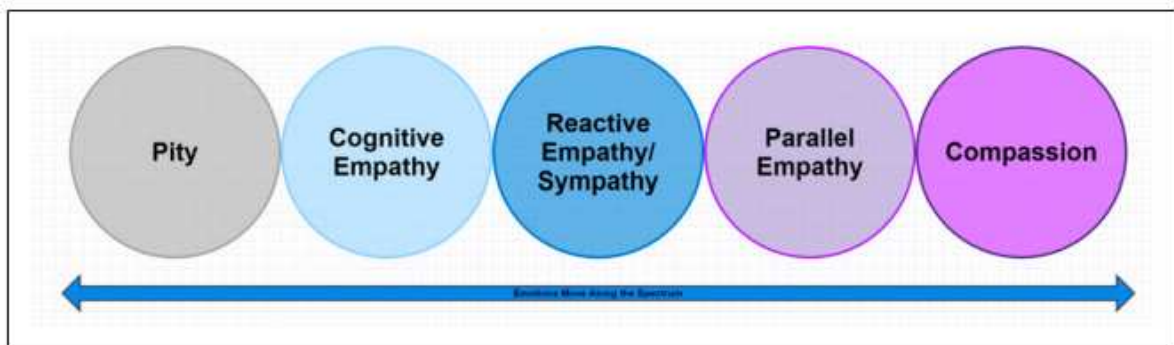
²³ "The rhetorical nature of the game transpires in many of the thoughts left by the participants at the end of the survey conducted for this paper. Despite leaving to the player entire freedom to use violence and kill every encountered character, for much of the audience, this violent path serves as a lesson on the consequences of one's actions. For instance, in the survey, one player who did not play the genocide route and who would advocate for not playing it, would still acknowledge the rhetorical nature of the experience in the following words. 'Undertale is a wonderful game where your actions and choices matter. [...] It makes you think about your choices and actions in life.' While this other player would state that they 'personally like Genocide better than pacifist, but the correct way is pacifist.'"

A partir da interatividade provida pelo sistema de regras, o jogo utiliza as próprias ações da pessoa jogadora como instrumento retórico e convida uma reflexão sobre seu impacto direto no mundo de *Undertale* e os processos decisórios relacionados às decisões tomadas. De certo, o mesmo tema poderia ter sido tratado em um romance ou filme, porém, a retórica procedural é diretamente construída através da participação do interator e não pode acontecer sem ela.

Além de suas possibilidades de construção poética-artística, temos aqui uma potência retórico-argumentativa a ser explorada. Nessa intersecção, encontramos os jogos empáticos. Jerrett et al. (2020) veem os jogos como um lugar onde a empatia pode ser exercitada, uma vez que a pessoa jogadora toma o papel de outra pessoa e é permitida uma exploração e interação com NPCs²⁴ relativamente livre de consequências.

Ainda assim, nem todo jogo que evoca sentimentos de empatia é um jogo empático. Essa pode ser apenas uma das diversas respostas emocionais da pessoa jogadora ao entrar em contato com o *game*. Em um primeiro momento, os autores propõem um espectro da empatia que parte do menor envolvimento emocional até o maior. A divisão é feita entre *Pity* (Piedade), *Cognitive Empathy* (Empatia Cognitiva), *Reactive Empathy/Sympathy* (Empatia Reativa/Simpatia), *Parallel Empathy* (Empatia Paralela) e *Compassion* (Compaixão).

Figura 11 - Espectro da Empatia²⁵



Fonte: Jerrett et al. (2020, p.6).

²⁴ “*Non-Playable Character*” ou NPC se refere a personagens não jogáveis, isto é, que não são controlados por uma pessoa humana.

²⁵ Da esquerda para a direita: “Piedade, Empatia Cognitiva, Empatia Reativa/Simpatia, Empatia Paralela, Compaixão”. A seta na posição inferior da imagem diz “Emoções do jogador se movem através do espectro” (tradução nossa).

O seguinte quadro se refere às definições de cada emoção presente no espectro proposto:

Quadro 7 - Definições das emoções do “Espectro da Empatia”

Emoção	Definição
Piedade	Respostas emocionais distanciadas e negativas à situação de outra pessoa.
Empatia Cognitiva	Uma resposta cognitiva distanciada à situação de outra pessoa, na qual se entende, mas não se sente, os sentimentos do outro.
Empatia Reativa/Simpatia	Emoções positivas sentidas em resposta à situação de outra pessoa.
Empatia Paralela	Uma resposta emocional semelhante à de outra pessoa por causa de sua situação.
Compaixão	Ações pró-sociais realizadas como resultado da empatia com outra pessoa.

Fonte: Jerrett et al. (2020, p.5).

Embora as respostas emocionais das pessoas jogadores não sejam homogêneas, uma vez que são dependentes de seus contextos pessoais ou nos quais estão jogando, há padrões que podem ser observados dentro desse espectro. Ao jogar, os envolvimento oscilam entre si, mesmo dentro do mesmo jogo.

Piedade e Simpatia são facilmente utilizáveis em outras formas de mídia, como a televisão e o cinema. Por conta disso, esses resultados emocionais são normalmente fruto da narrativa de alto nível do jogo. São sentimentos direcionados *para* personagens e situações e raramente para a pessoa jogadora em si, uma vez que fomenta sentimentos de inferioridade e impotência (JERRET ET AL., 2020).

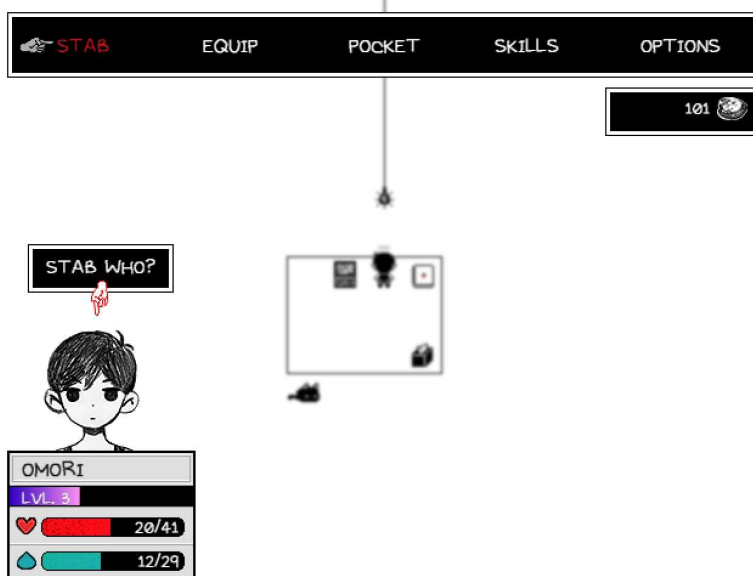
Os autores acreditam que um jogo que fomenta emoções não se torna imediatamente um jogo empático. Jogos com empatia (*games with empathy*) usam a empatia como componente narrativo importante, mas ela não é central para seu contexto e mensagem. Jogos empáticos, focados em Empatia Reativa ou Empatia Paralela, a utilizam como mecânica central ou elemento central da retórica de seu argumento procedural.

Por exemplo, podemos sentir Piedade ou Simpatia pelo infortúnio que ocorre a algum personagem de *Final Fantasy XV* ou algum outro RPG a partir da narrativa (um

personagem pode, por exemplo, perder algum familiar querido), mas ainda assim a empatia não necessariamente se torna central em um jogo de ação e combate frenético. Ao mesmo tempo, é possível relacionar a perda com situações da própria vida e, caso o jogo decidisse explorar o tema mais a fundo na experiência, pode-se fomentar Empatia Cognitiva.

Alcançamos a Empatia Paralela ao representar os sentimentos de tal forma que a pessoa jogadora os compartilhe. Um momento como esse ocorre em *OMORI* (2020), jogo que tematiza a experiência de sua criadora com a depressão. Durante um pesadelo, quando preso em um quarto branco infinito, é possível procurar uma saída por minutos ou horas sem sucesso, impedindo definitivamente o progresso. Ao tentar explorar o espaço futilmente, a pessoa jogadora pensará em soluções alternativas, experimentando com diferentes ações permitidas pelo *game*. Em seguida, poderá encontrar no menu uma opção nova onde o personagem deverá desferir um golpe contra si. Mesmo que a pessoa jogadora busque outros caminhos, esse parece ser o único meio para acordar do pesadelo. Essa unidade de sentimento, entre a pessoa que busca qualquer saída mas não encontra nenhuma, e o desespero do personagem, é o que chamamos de Empatia Paralela. Isso significa que *OMORI* é um jogo empático? Não necessariamente, uma vez que é necessário um foco constante em trabalhar o espectro da empatia.

Figura 12 - Uma opção nova aparece no menu de OMORI.²⁶



Fonte: Neoseeker. Disponível em: <https://www.neoseeker.com/omori/walkthrough/Prologue>. Acesso em: 26/04/2024

²⁶ Na imagem, o cursor seleciona a opção “apunhalar”, enquanto a mensagem de texto “apunhalar quem?” acima da figura do personagem pede que a pessoa jogadora selecione o alvo.

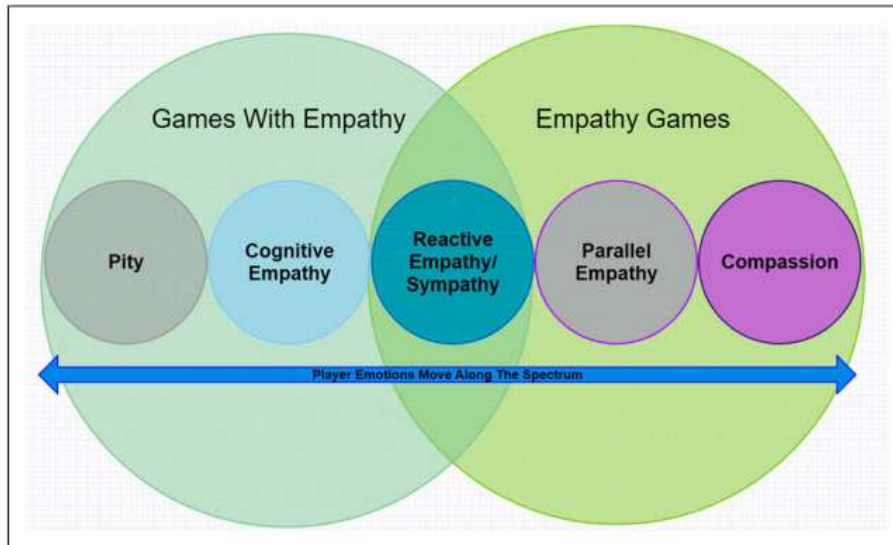
Os jogos alcançariam, então, a dimensão da Compaixão caso fossem responsáveis por motivarem ações ativas no mundo real através da reflexão proposta em sua experiência central. Essa tarefa é mais difícil, uma vez que realizar uma ação no mundo do jogo não necessariamente se traduz na realidade.

A **gentileza**, termo que utilizamos ao apresentar *Undertale*, seria a ação efetiva e prática que advém do que consideramos empatia. Boreggio (2021) define a palavra como forma que representa uma perspectiva de compreender as relações sociais de um momento histórico. Ela retoma conceitos diversos ao longo da história, como a civilidade, boa convivência, ou ato de bondade. O conceito é, portanto, polissêmico e de difícil definição, muito presente no vernáculo popular. Uma interpretação possível é como referência à ajuda mútua, cuidado e atenção com os outros.

Barros (2018) busca compreender a gentileza a partir do conceito japonês de *shinsetsu* (意味, onde 意 significa fraternidade, intimidade, carinho e 味 significa algo como profundo, emocionalmente intenso). A gentileza partiria de uma forma particular de conviver onde a existência do outro é levada em consideração, refletindo sobre como ações afetarão a outra parte e assumindo uma postura de amabilidade e cordialidade. Não bastaria, entretanto, a intenção, mas a ação proveniente dela. *Shinsetsu* implica em estender a postura para aqueles que não fazem parte de nosso círculo pessoal imediato, que não compartilhamos afeto, ou até, para pessoas que não gostamos, sem esperar recompensa ou gratificação.²⁷

²⁷ O autor evoca conceitos caros à moral kantiana para definir a gentileza implicada na *shinsetsu*. Se trataria de um fenômeno deliberativo da própria conduta, uma escolha prática a partir do pensamento que não busca balizar o comportamento dos outros. Seria, portanto, uma escolha racional de impor limitações à própria ação ou de ativamente buscar o bem estar de outrem. Nesse contexto, em uma cadeia de deliberações racionais que mobilizam afetos contraditórios sobre gratificações pessoais diversas, o indivíduo só seria livre ao passo que não se entrega a todos os seus desejos. Impor limites e deliberar condutas a partir do outro seria, também, não ser escravo das próprias vontades. Por fim, relaciona a ideia com o amor prático de Kant: mesmo que não se sinta amor, deve-se agir como se amasse. Se as virtudes partem da razão, o amor prático não dependeria da emoção mas seria um conjunto de atitudes a serem tomadas, novamente, a partir de um processo de deliberação.

Figura 13 - Jogos com empatia, à esquerda, e Jogos Empáticos, à direita.



Fonte: Jerrett et al. (2020, p.10).

McGonigal (2012) já havia proposto os jogos como ferramenta de mudança social poderosa no século XXI. A aplicação das particularidades dos jogos (regras bem definidas, *feedback* instantâneo, entre outras) na resolução de problemas reais seriam capazes de educar e motivar as pessoas para a ação. O misto das relações de agência e conexão da pessoa jogadora com o resultado tornam esses sistemas experiências prazerosas, seguras e dotadas de potencial imersivo que criam um ambiente ideal para o jogo retórico e para a “*gamificação*” das atividades da vida.

Depaz (2019) afirma que a automação das regras a partir do computador redefine a agência da pessoa jogadora — ela não monitora e atualiza mais o sistema de regras, mas o sistema atualiza a ação do jogador, monitorando *inputs* (entradas) a cada momento. A ação pressupõe reação, *feedback*. Dessa forma, a pessoa jogadora possui papel duplo no sistema ao passo em que é agente que produz o *input* mas, ao ser processada pelo algoritmo do jogo, se torna objeto do *output* (saída). Quem desenvolve o jogo, ao selecionar as atividades permitidas e para as quais fornecerá *outputs* específicos, estabelece um potencial diálogo, mesmo que não intencional, com a pessoa jogadora.

Ao colocar a representação do mundo do jogo em comparação com o referencial da realidade há um momento de dissonância que gera reflexão. Aqui, a pessoa desenvolvedora permanece estática, sem controle do resultado, uma vez que o jogo já está finalizado e nas mãos de quem joga.

Portanto, a única discussão que acontece enquanto a simulação está correndo é interna, ou seja, restrita ao próprio jogador. O jogador pode refletir sobre suas ações, mas como suas ações levarão a um mesmo resultado (pois depende que aquela ação seja possibilitada pelo designer ou não), chega um momento para a reflexão da ontologia dessas ações. Nós saímos do “porque eu não consigo fazer isso?” para o “porque eu não tenho permissão para fazer isso?” e finalmente chegamos em “porque eu estou tentando fazer isso?”. A consciência do jogador de suas próprias ações apenas pode existir passando por um entendimento do desejo do designer de canalizar estas ações para uma direção particular. (DEPAZ, 2019, p.11)

A conclusão do pensamento é que há uma força política na definição das regras e mecânicas de um jogo. Havendo um pensamento filosófico através da auto-reflexão da parte de quem joga, a completude do processo só pode se dar através de um movimento conjunto entre as pessoa jogadora e desenvolvedora, onde quem desenvolve o jogo deve tornar acessível sua intenção política para ser lida, assimilada e promover ação.

Upton (2015) define essa capacidade de assimilar os aprendizados adquiridos através das regras do jogo para o mundo real de *portabilidade*. A interpretação das regras não é compartilhada entre todos os jogadores, nem é um princípio universal que pode ser aplicado em todas as situações, mas permite ao jogo fornecer ferramentas que podem ser recuperadas para a resolução de problemas tanto dentro de seu mundo ficcional, quanto na vida real. O autor utiliza como exemplo o jogo *Journey* (2012), onde é necessário cruzar um deserto para alcançar uma distante montanha. Caso a pessoa jogadora esteja *online* ela será aleatoriamente combinada com outra pessoa com a qual não pode se comunicar e não tem obrigação de cooperar mutuamente.

Sem receber ordens para isso, a maioria dos jogadores acaba entrando em um relacionamento de apoio e cooperação com um estranho anônimo e aleatório. Jogadores experientes ajudam jogadores inexperientes que se perdem. Se um fica para trás, o outro espera que ele o alcance. Os jogadores mantêm "conversas" usando o assobio sem palavras que os peregrinos têm em vez de uma voz. A restrição "Fiquem juntos" é, a princípio, uma interpretação prática. É uma maneira conveniente de entender as regras codificadas no software do jogo para proximidade dos personagens e duração dos saltos. Entretanto, com o tempo, essa restrição prática se estende

a uma variedade de outros comportamentos no jogo. O que nasceu da utilidade rapidamente se torna um hábito.²⁸ (UPTON, 2015, p.125, tradução nossa)

Em um jogo sem uma narrativa complexa que fornece uma lição moral explícita, o conceito de cooperação é reforçado através das regras e da mecânica em si, ou seja, da experiência de jogar, criando o que descrevemos como retórica procedural.

Há, ainda, um debate levantado sobre a validade do jogo empático como palavra da moda no mercado. Ruberg (2020) levanta críticas feitas por desenvolvedores *queer* a um preceito de que o jogo seria valorizado com base na sua capacidade de *ensinar* ou de *fazer compreender* a diferença, se tornando produto com potencial de mercado e lucro. O texto discute que a ideia de tornar possível observar o mundo pelos olhos de outra pessoa não necessariamente promove compreensão profunda sobre a experiência de grupos marginalizados, além de implicar relações de poder estabelecidas onde jogos são produzidos com uma demografia não-*queer* em mente e a existência dos outros é mercadoria para consumo. Esses jogos explorariam muito frequentemente histórias que representam sofrimento de algum tipo em nome do lucro e, em troca, forneceriam aos jogadores o sentimento de ser “aliado”, de se sentir bem ou até como se *tivessem feito* o bem, sem nenhuma implicação em ação concreta. A definição é mais complexa do que aparenta e envolve uma série de outras relações políticas de afeto. Indo além da empatia, os jogos deveriam não apenas nos ajudar a entender um ao outro, mas, também, mostrar como devemos valorizar aqueles que não compreendemos.

Esse preceito é importante, mas apontamos que o que está sendo questionado não é o próprio conceito de *empatia* e se jogos podem ou não criar sentimentos do tipo nas pessoas (embora esse seja, também, um debate), mas a instrumentalização do termo pelo capital e mercado e a retórica de que se pode viver a experiência do outro através da pura interação com a obra, ignorando as estruturas sociais que constantemente afetam suas vidas, algo como a busca pelo apagamento do outro e a reafirmação de si mesmo ao consumir suas experiências. Além disso, confundem a Piedade e a Simpatia com efetiva Empatia. Em nossa

²⁸ “Without being ordered to, most players find themselves slipping into a supportive, cooperative relationship with a random, anonymous stranger. Experienced players help inexperienced players who get lost. If one falls behind, the other waits for him to catch up. Players carry on ‘conversations’ using the wordless chime that the pilgrims have in place of a voice. The constraint ‘Stick together’ is, at first, a practical interpretation. It is a convenient way to understand the rules encoded in the game’s software for character proximity and jump duration. However, over time this practical constraint bleeds out into a variety of other behaviors in the game. What was born of utility quickly becomes habit.”

visão, esse é um ponto central na retórica de *Undertale*, construído a partir de sua metaficcionalidade. Observamos o mundo ficcional com nossos próprios olhos e, ali, encontramos a alteridade, a figura do outro.

Discutimos *Undertale* como obra capaz de estimular uma atitude empática em relação às outras pessoas. Oliveira (2018), ao relatar sua experiência com o jogo, descreve a jornada como uma experiência que o atravessa de maneira íntima e particular, sobre a qual é impossível permanecer indiferente. Para o autor, o jogo traça uma possibilidade de alteridade que não exclui o outro, mas se conecta com ele. Essa é uma das principais potencialidades dos jogos empáticos dentro do seu contexto como elemento educador e formador da mudança social. Eles, como as artes tradicionais, se integram na cultura e no imaginário popular, criam rasuras no real que abrem espaço para novos pensares e atitudes. Eles levantam questionamentos ao passo em que subvertem as expectativas geradas pelo referencial de realidade que está posto.

Tal subversão é também fonte de debate e discussão e, como vimos, participa da construção de uma comunidade com seus próprios símbolos e costumes. O primeiro dispositivo que pauta esse debate é o próprio jogo, que pode ter uma construção retórica ou não e, por isso, a própria produção de “argumentos” procedurais pode provocar mudanças, desde que sua proposição central não se limite ao mundo do jogo. Invertendo os sinais, um jogo de tiro, que se passa durante a segunda guerra mundial, ou uma história em que se controla um personagem violento, não propõe necessariamente a portabilidade de suas regras para a resolução de conflitos do dia a dia, por exemplo.

Dentro de jogos como *Undertale*, a própria agência da pessoa jogadora é a questão colocada em xeque. Somos convidados a refletir sobre nosso método de resolução de problemas e recompensados pela preferência à empatia e gentileza. Cada batalha se torna uma oportunidade nova de analisar o outro, buscar compreendê-lo e exercitar sua compaixão ao completar os desafios propostos. Esse é um dos fatores centrais de sua mecânica principal. No *game* é possível escolher “derrotar” os inimigos da maneira que desejar, seja lutando ou exercendo misericórdia, e vencerá o combate independente do método escolhido. Entretanto, através de seus mecanismos retóricos, torna o exercício da empatia recompensador.

4.1.3 Narrativas ficcionais em jogos digitais

Como a história de *Undertale* é contada? Como a empatia se faz presente durante o *gameplay*? Por se tratar de um jogo digital existem uma série de especificidades em seu

percurso de geração de sentido. O objetivo desta seção é apresentar como essa mídia conta histórias e posicioná-la dentro do universo das narrativas digitais. Compreender os mecanismos que o jogo dispõe para narrar é essencial, uma vez que *Undertale* utiliza esses mesmos dispositivos como tema e parte integrante da narrativa metaficcional.

Santaella (2004) ao ler o texto “A clash between game and narrative” publicado por Juul (1998), anos antes de *Half-Real*, propõe a utilização do conceito de “mundos possíveis”²⁹ ao tratar dos *videogames*, uma vez que a qualidade principal dos jogos computacionais não seria necessariamente contar boas histórias.

O *game* é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de previsões baseadas na experiência em progresso do próprio jogo. Nesse modelo, a narrativa se desenrola apenas porque o jogador tenta levar o jogo a fazer sentido. (SANTAELLA, 2004)

Porém, a autora não ignora as potencialidades narrativas dos jogos digitais. Sua ficcionalidade pode ser organizada em narrativa, de maneira que o termo “narrativa digital” foi também empregado para se referir a eles. Em tempo:

Entretanto, por se caracterizar como interativa, a narratividade do game compartilha sua natureza com outras narrativas do mundo digital. A expressão "narrativa digital" é utilizada para designar tanto ficções hipertextuais baseadas nas redes, também chamadas de hiperficções, quanto os jogos computacionais. (Ibid.)

O tipo de narrativa pelo qual nos interessamos para fins deste trabalho é a narrativa ficcional, ou seja, que está relacionada com a ficção. Ficção, para Juul (2019), é

²⁹ Santaella trabalha o conceito de mundos possíveis, também, a partir da proposta de Kücklich (2001), que aponta a teoria dos mundos possíveis como a tentativa mais promissora, até então, de correlacionar os jogos com os estudos literários. O mundo possível é um dispositivo formal da lógica que indica uma maneira consistente e estruturada de como o mundo é ou poderia ter sido. Juul (2019), na primeira edição de seu livro *Half-Real*, lançado originalmente em 2005, prefere afirmar que o jogo é formado através da relação entre Regras e mundo ficcional. Neste trabalho, Juul revê algumas proposições de seu trabalho de 1998 e trata o mundo ficcional não como uma história fixa, mas, também, através da teoria dos mundos possíveis, dessa vez a partir de Pavel (1986). Nesse contexto, o mundo ficcional é incompleto, as lacunas deixadas pelo que é descrito são preenchidas pela imaginação e uma combinação de nossos conhecimentos sobre o mundo real e as convenções do gênero narrativo. É importante ressaltar que o conceito de mundos ficcionais não é aplicado exclusivamente aos jogos, mas, também, a outros tipos de ficção.

qualquer tipo de mundo imaginado, definição colocada em oposição à de história que seria uma sequência fixa de eventos que é apresentada. Histórias podem ser ficções mas as ficções — como uma pintura — não são necessariamente histórias. Parte dessa ficção pode ser encontrada, também, nas regras. A maneira como os objetos do jogo se comportam influencia no mundo ficcional projetado pelo jogo e a ficção pode auxiliar no aprendizado das regras. Essa relação tem a capacidade de criar mundos que podem ser contraditórios e incoerentes (e.g., a pessoa jogadora morre e recarrega um jogo salvo para continuar a partir de momentos antes do acontecido sem que o jogo reconheça essa “viagem temporal”) e que não se encaixariam em diversas definições mais estreitas de narrativa ficcional ou história. Bernardo (2010) prefere ver a ficção como um espelho que inverte a realidade e nos leva para outro lugar, ou seja, há uma relação entre a interpretação do texto ficcional e experiências reais que orientam esta operação, de modo que a ficção não se encontra completamente desconectada da realidade, assim como defende Pavel (1986). Poderíamos dizer que a ficção em si carrega a imanência de algo meio-real. Aqui, quando falamos em narrativas, nos referimos a sua construção como histórias, ou seja, essa sequência de eventos apresentados para a pessoa jogadora, uma materialização específica do mundo ficcional. Em *Undertale*, especificamente, observamos a narrativa desse mundo e sua relação consigo mesmo e com as regras e mecânicas do jogo.

Murray (2011) aponta as mecânicas como elementos possuidores de qualidades expressivas, por mais simples que sejam. Estas são mecanismos de representação que podem interpretar uma série de sistemas ritualizados do mundo real como parte de um sistema regrado de causa e efeito. As regras, no contexto do sistema, também criam uma espécie de ritual que pode ser repetido para avançar em diferentes partes do jogo. Uma consequência disso seria o *replay* (ou jogar novamente). Para a autora, *replay* é repetição com diferença, ou seja, utilizando estratégias aprendidas é possível observar diferentes aspectos do mesmo mundo ficcional ao salvar e carregar estados diferentes de jogo, aplicando diferentes ações que podem ser ritualizadas e repetidas para alcançar determinado caminho. Ao mesmo tempo, a repetição pode ocorrer em diferentes fases da mesma jogatina, onde a progressão na história depende, também, da aplicação dos rituais aprendidos. Se tomarmos as mecânicas como mecanismo de representação, então o *gameplay*, isto é, a sessão de jogo, também é parte da narrativa a ser contada.

Lindley (2002) apresenta a estrutura mais comum dos jogos de ação digitais como instância recursiva da estrutura de três-atos, movida por um conflito central. Enquanto o primeiro ato, geralmente não-interativo, apresenta o conflito, este é desenvolvido no segundo

ato interativo, onde não necessariamente é resolvido. O conflito é, então, resolvido no terceiro ato que, assim como o primeiro, não costuma ser interativo. Essa teoria apresenta as *cutscenes*, sequências pré-gravadas e não-jogáveis de vídeo ou texto, como o principal exemplo de elemento não-interativo que regem o primeiro e terceiro ato.

Da mesma forma, as interações do jogador constroem a narrativa de momento que contempla os desafios e conflitos menores que compõem o segundo ato. Essa narrativa de baixo nível usualmente não afetaria a trama geral que seria pré-definida pelas *cutscenes*, porém contaria os diversos caminhos a serem percorridos entre elas. A pessoa jogadora, portanto, tem a liberdade de escolher que inimigos derrotar ou a ordem em que coleta tesouros. Além disso, cada interação leva em consideração também as suas habilidades e limitações ao enfrentar os desafios. Lindley os define como:

Simples conflitos de sobrevivência, prosperidade e progresso. [...] Normalmente, sem qualquer aspecto moral significativo e explicitamente reconhecido (é sempre bom matar um monstro, por definição) além dos imperativos morais de fundo herdados de níveis estruturais mais elevados. Claro, geralmente é possível salvar um estado de jogo e retornar a um estado anterior em caso de morte ou fracasso, de modo que a natureza do conflito não é realmente de sobrevivência, mas envolve trocas entre esforços cognitivos, emotivos e performativos.³⁰ (LINDLEY, 2002, p.206, tradução nossa)

Para o autor, a experiência da narrativa e do gameplay devem ser compreendidas como *Gestalt*³¹. Devem ser organizadas a partir de uma estrutura cognitiva que permita a percepção e entendimento dos eventos como um todo e não como diversas partes não relacionadas. Essas formações seriam construídas em oposição entre si devido às demandas cognitivas da *Gestalt do Gameplay* que, normalmente, não afetaria significativamente a *Gestalt da Narrativa*.

³⁰ “These are simple conflicts of survival, prosperity, and progress [...] generally lacking any significant and explicitly acknowledged moral aspect (it’s always ok to kill a monster, by definition) beyond the background moral imperatives inherited from higher structural levels. Of course, one can usually save a game state and return to a previous state in the event of death or failure, so the nature of the conflict is not actually one of survival, but one involving tradeoffs within cognitive, emotive, and performative effort.”

³¹ Segundo Lindley (2002, p.215) o termo *gestalt* pode ser compreendido como uma configuração ou padrão de elementos tão unificados como um todo que não podem ser descritos meramente como uma soma de suas partes.

Devemos refletir sobre estes postulados por um momento. Em primeiro lugar, é possível inferir que o segundo ato interativo seria onde as mecânicas seriam mais proeminentemente aplicadas de maneira a representar a ficção. Por exemplo, caso a pessoa jogadora deseje um item especial, poderá tomar o risco de realizar um salto extremamente preciso e isso se torna parte da história contada. Da mesma forma, caso encontre um desafio como um chefe de nível alto em um RPG, poderá realizar o equivalente a uma sequência de treinamento, juntando experiência e subindo de nível antes de tentar de novo. Também podemos concluir que as *gestalts* são constituídas pelos padrões pré-definidos do gênero, bem como as interações de momento a momento construídas por cada jogo individual.

Chamamos atenção, contudo, para a época em que o artigo foi escrito.

Desde 2002, houveram experimentações com diferentes tipos de narrativa e apresentação entre os jogos. Diversos jogos de mundo aberto e de simulação foram lançados desde então, além de títulos que exploram a fundo a capacidade de construção de diversos finais baseados nas escolhas dos jogadores. Os jogos de narrativa emergente, por exemplo, são dotados de uma narrativa que não é preparada com antecedência pelos desenvolvedores e só é capaz de existir à medida que a pessoa jogadora interage com o mundo do jogo (TEODORO, 2022). Além disso, conforme a geração procedural se torna mais comum, menos se faz necessário um forte controle sobre a jornada narrativa, uma vez que ela tanto pode acontecer de forma autônoma quanto sob a orientação de um designer.

Ou seja, a capacidade do “segundo ato” de influenciar a trama central, ou narrativa de alto nível, tem sido explorada e tensionada em maior ou menor intensidade por diversos títulos. Aranha (2008), por exemplo, aponta a estrutura narrativa dos jogos como sendo muito mais próxima à japonesa *Kishotenketsu* que da estrutura de três atos.

Este afastamento se deu, principalmente, em virtude das implicações filosóficas que permeiam tais narrativas. Voltando-se mais para o “*estar sendo*” do que para o “*dever*”, implica um interesse narrativo pela transitoriedade dos fatos e pelo modo como estes se desenvolvem em desfavor de uma expectativa pelo tempo futuro e pelo fechamento. O tema central é sempre tangenciado e nunca abordado diretamente. [...] Expressando o que seria um “fim” para as narrativas ocidentais como uma simples “amarração” (*ketsu*) dos fatos, que prosseguiriam *ad infinitum* (ARANHA, 2008, p.192)

Curiosamente, a *Kishotenketsu* não admite o conflito como força motriz da narrativa, embora possa conter expressões de conflito em sua construção. A visão de Aranha, portanto, traz o pretenso segundo ato para o centro da experiência, sendo parte integral da narrativa a ser contada, independente de um conflito central.

Consonantemente com Salen & Zimmerman (2004), Upton (2015) define o jogar como movimento livre dentro de um sistema de restrições. Isto é, como um ato de liberdade restringida. Essas restrições funcionam como um sistema integrado que limita as ações da pessoa jogadora dentro daquele contexto. As regras do xadrez, por exemplo, seriam um sistema de restrições.

Apesar de sua convergência, também, com Juul ao tratar da relação entre liberdade e controle da pessoa jogadora, ele promove um debate acerca da narrativa.

O autor discorda da afirmação de Juul de que narrativas e jogos de computador são fenômenos distintos e mutuamente excludentes, que não podem acontecer ao mesmo tempo (UPTON, 2015, p.271). É importante ressaltar, no entanto, que a proposição, feita em “A clash between game and narrative”, de 1998, foi revista e derrocada pelo próprio Juul em *Half-Real*. A relação entre regras e ficção não é arbitrária (JUUL, 2019) e o que é encenado no jogo digital depende diretamente de como elas interagem. Para o autor, as Regras se encaixam na representação de maneira alegórica. Na verdade, as duas teorias dialogam entre si em consonância.

O conceito de restrições do movimento livre é essencial para compreender o que Upton entende como jogo narrativo. Toda experiência narrativa seria, na verdade, um conjunto de restrições que permeiam uma experiência que não é linear e determinista. Embora ler um livro seja uma experiência linear, a imaginação e as experiências mentais resultantes estão fora de seu controle. Interagir com uma história implicaria na constante atualização dessas restrições e, uma vez que as regras são parte importante da experiência do jogo, as restrições de *gameplay* são, também, restrições narrativas.

Essa proposição é baseada na ideia de que, fundamentando agora a nossa preferência pela análise de Aranha (2008), a interação com as regras do jogo são a própria narrativa. A sua interrupção por meio de cutscenes é, na verdade, a imposição de diferentes restrições da mesma história.

Dentro desse contexto, Upton comenta que introduzir uma decisão no *gameplay* implica no desejo de que a escolha afete o resultado da narrativa. Caso isso não aconteça, a pessoa jogadora pode se deparar com um forte sentimento de frustração. Isso gera um processo em que, se a pessoa jogadora sabe que suas ações não afetam a história, o seu jogar

se torna mais livre, a partir de um engajamento *narrativista*, movendo-se através do seu mundo, explorando todas as suas possibilidades antes do fechamento, mas, se a escolha permite o controle do resultado da história, sua experiência se volta a ativamente buscar aquele resultado que mais lhe agrada, engajando-se de maneira *gamista*.

Se isso for verdade, a agência, isto é, a capacidade de influenciar o mundo ficcional e explorar as diversas antecipações e resultados é também um tema central para a nossa análise, uma vez que a narrativa de *Undertale* se apoia nesse papel da pessoa jogadora de tomar decisões com base em seus objetivos que afetam os diferentes caminhos da narrativa. O sentido resultante não depende somente dos momentos em que largamos o controle e assistimos *cutscenes*, mas, também, do *gameplay*.

Em suma, como destacado por Murray (2011), a mecânica é a mensagem.

4.2 Narrativas Digitais: Imersão, Agência e Transformação

O trabalho *Hamlet no Holodeck*, lançado por Janet Murray em 1997 e revisado em 2016, é um constante no debate sobre narrativas digitais, incluindo, também, os *videogames*. Citado por diversos autores aqui utilizados como Juul (2019) e Upton (2015), entre outros encontrados na pesquisa de estado da arte, por vezes até em discordância crítica, seu texto foi escolhido para orientar nosso debate sobre a estética resultante das características compartilhadas pelas narrativas digitais. A agência, em especial, que é fortemente percebida nos jogos a partir da interação com as regras, mecânicas e máquina de estados, é central para a discussão sobre *Undertale*.

Podemos considerar jogos narrativas? A pergunta é mais difícil de responder do que parece. Há décadas o campo dos *Game Studies* se divide entre Ludologistas e Narratologistas. Os primeiros defendem o estudo dos jogos através de linguagens e métodos próprios e acusam o outro grupo de observar o objeto através dos estudos literários e do cinema, que não seriam próprios para a compreensão dos games (GOMES, 2009). Algumas teorias mais recentes têm tentado delimitar algo como um campo intermediário, no qual as qualidades únicas dos jogos não são negadas, mas a função da história ou de ficção de um jogo ainda pode ser discutida (JUUL, 2019).

Para Murray (2017) narrativas (ficcionais ou não) em mídias digitais são essencialmente interativas e imersivas, apresentando 4 características principais; são procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas.

As duas primeiras propriedades constituem a maior parte do que entendemos pela palavra vagamente utilizada "interativo"; as duas propriedades restantes ajudam a tornar as criações digitais a parecer tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, compreendendo grande parte do que queremos dizer quando afirmamos que o ciberespaço é imersivo.³² (Murray, 2017, p. 72-73, tradução nossa)

A partir da interação entre a pessoa e as regras que regem o sistema e suas respostas a determinadas entradas, seria possível uma experiência participativa em que as ações tomadas modificam o mundo ficcional e o caminho a ser tomado pela narrativa a partir dos processos autônomos do computador. Não só isso, mas seria possível navegar por entre os

³² “The first two properties make up most of what we mean by the vaguely used word interactive; the remaining two properties help to make digital creations seem as explorable and extensive as the actual world, making up much of what we mean when we say that cyberspace is immersive.”

estados do sistema de forma espacial e relativa entre si, ao mesmo tempo em que comportam uma quantidade de informação superior aos meios anteriores. Essas características seriam responsáveis por tornar as narrativas construídas em mídias digitais dotadas de uma linguagem que não é apenas aditiva (ou seja, faz uma soma das outras linguagens em um novo suporte), mas expressiva, dotada de particularidades. Ademais, para a autora, qualquer jogo, mesmo os mais abstratos como *Tetris*, carregam a possibilidade de serem interpretados como narrativas.

Juul critica o postulado de Murray sobre os jogos ao afirmar que não existe argumento convincente que demonstre que uma “narrativa” bem formada seria uma experiência mais interessante para o jogador (JUUL, 2019). Para o autor, afirmar se podemos ou não chamar jogos de narrativas depende principalmente de que definição de narrativa estamos usando, que podem variar das mais específicas até as mais abrangentes. Talvez esse seja o motivo pelo qual Juul parece preferir o uso do termo “ficção” ao se referir aos jogos. No caso de *Undertale*, partimos da ideia de que se trata de uma narrativa ficcional, ou seja, da organização e relacionamento de acontecimentos ficcionais de maneira a contar uma história.

4.2.1 Dimensões estéticas do meio digital

Se estamos falando de narrativas que se encontram no ciberespaço em formato de hipermídia, Murray (2017) nos fornece três dimensões estéticas do meio digital. Estas são **Imersão, Agência e Transformação**.

A **imersão** está diretamente relacionada ao prazer em si de ser transportado para um lugar elaboradamente simulado, independente do seu conteúdo. Ela é a sensação de estar completamente cercado por outra realidade.

Como sabemos pelo trabalho do psiquiatra infantil D. W. Winnicott, todas as experiências sustentadas de faz-de-conta, desde as brincadeiras infantis até ao teatro shakespeariano, evocam os mesmos sentimentos mágicos que o primeiro ursinho de pelúcia de um bebê, porque são “objetos transicionais”. (...) Apesar de incorporar estes fortes elementos subjetivos, o ursinho de pelúcia é também um objeto real com uma presença física fora de tudo o que a criança imagina sobre ele. Para o bebê, tem um lugar psicológico ricamente ambíguo, repleto de emoção, mas definitivamente não uma alucinação. Uma boa história tem o mesmo propósito para os adultos, dando-nos algo seguro fora de nós mesmos (porque é inventado por outra pessoa) sobre o qual

podemos projetar nossos sentimentos. As histórias evocam nossos medos e desejos mais profundos porque habitam esta fronteira mágica.³³ (Ibid, p. 100, tradução nossa)

O capítulo de Murray sobre imersão nos traz uma problemática: a fragilidade de nossa imersão liminal por muitas vezes culminou na criação de convenções ficcionais que impedem a participação do espectador na obra. Se a narrativa digital é, por natureza, participativa, onde estão os novos limites entre o real e o ficcional? A verdade é que evidenciar a forma e os dispositivos representacionais dos meios não é necessariamente algo novo. Utilizando de exemplos literários e de filmes animados, Murray postula que uma vez criado o espaço ilusório, ele tem uma presença psicológica tão grande que quase pode divorciar-se dos meios de representação.

As narrativas ficcionais baseadas em computador mostram uma tendência em enfatizar essa borda e celebrar o encantamento e a ilusão, uma vez que o papel ativo do interator já está constantemente em evidência quando ativamente movemos um personagem pela tela, por exemplo. Por conta disso, Santaella (2009) aponta que os jogos são uma mídia altamente autorreferencial, debate que retomamos no Capítulo 4.3.2.

Uma crítica feita ao trabalho de Murray é o aparente tratamento do conceito de imersão como diretamente relacionado à fidelidade com o real e imersão dos sentidos, apontando questões como verossimilhança e estado de fluxo (*flow*) também se fazem presentes nos jogos digitais, diferenciando sua abordagem daquela usada em outros tipos de mídias digitais. Além disso, a própria alusão de Murray aos objetos transicionais parece se aproximar bastante do conceito de Círculo Mágico de Huizinga ou até dos jogos “meio reais” de Juul (2019). A imersão, nesse caso, não está unicamente ligada ao desligamento do mundo real, mas, principalmente em um espaço intermediário entre a realidade e a ficção.

Em tempo, Duret (2014), após revisão da literatura, vê na metáfora de imersão como submersão completa uma definição que leva em consideração apenas uma das diversas dimensões de envolvimento com a experiência de jogo, que partem da relação entre mundo,

³³ “As we know from the work of child psychiatrist D. W. Winnicott, all sustained make-believe experiences, from children’s play to Shakespearean theater, evoke the same magical feelings as a baby’s first teddy bear because they are “transitional objects.” (...) But though it embodies these strong subjective elements, the teddy bear is also a real object with a physical presence outside of anything the child imagines about it. To the baby it has a richly ambiguous psychological location, shimmering with emotion but definitely not a hallucination. A good story serves the same purpose for adults, giving us something safely outside ourselves (because it is made up by someone else) upon which we can project our feelings. Stories evoke our deepest fears and desires because they inhabit this magical borderland.”

estrutura formal e ambiente virtual. Seguindo lógica similar, Jesper Juul critica nominalmente a proposta de Murray:

Inspirada pelo *holodeck* da série *Star Trek*, Murray afirma que o sistema imersivo ideal seria um sistema de realidade virtual perfeito indistinguível do mundo real. [...] Seguindo Murray, a imersão tem sido comumente descrita como a sensação de ser transportado para um mundo ficcional, mas, como vimos na descrição da ficção nos jogos, essa é uma descrição enganosa do que está acontecendo em um videogame. O jogador pode estar completamente absorvido pelo jogo como uma *atividade de mundo real*, e pode também durante todo o jogo ou em partes isoladas dele imaginar fortemente o seu mundo ficcional. [...] Focar exclusivamente nos mundos coerentes e nas narrativas bem formadas é um mal-entendido sobre o que são os jogos. (JUUL, 2019, p. 179)

O que Juul está trazendo é que a pura imersão em si não deve ser considerada como critério valorativo do que um jogo deveria ser, como vinha sendo utilizada pelos seguidores de Murray. Se este fosse o caso, jogos com motores gráficos avançados como *Elden Ring* (2022) seriam, por natureza, melhores que jogos como *Super Mario Bros.* e *Undertale*. O leitor que é aclimatado com a comunidade de jogadores sabe que tal afirmação seria, no mínimo, polêmica. Da mesma forma, uma afirmação formalista que colocaria um filme de efeitos especiais de última geração como superior devido a mero avanço da técnica seria, para todos os efeitos, debatível. De fato, a questão não é exclusiva dos jogos. Segundo Esther (2010), Walter Benjamin discute os desenhos animados como a radicalização dos efeitos do cinema. Os desenhos criam uma “segunda natureza” onde a anti-física é o padrão.

O operador de câmera é como um cirurgião que corta a teia da realidade. Para Benjamin, o uso mais apropriado da lente da câmera e dos processos de edição ou impressão submetem a realidade a uma segmentação que corta a aparência natural da vida cotidiana, contrariando qualquer tendência inata do filme de deslizar pela superfície espelhada da realidade em puro reflexo. A realidade mediada pelo filme, diz Benjamin, é cortada pelo

cirurgião-cineasta e depois costurada novamente com suturas mais ou menos visíveis.³⁴ (ESTHER, 2010, p.8, tradução nossa)

Mesmo em formas de artes desenvolvidas através de tecnologias capazes de criar registros do real, os elementos postos são referenciais a si mesmos. A realidade é mediada pela materialidade da obra e não pode ser representada fielmente uma vez que parte de um crivo subjetivo do artista. A fantasia não aspira a ser como a realidade. Tratando de jogos como mundos ficcionais, que operam com o fantástico, criam novas percepções do cotidiano e desafiam as leis do mundo real, estes estariam muito próximos do efeito que os filmes de animação têm para Benjamin.

Uma maior potencialidade imersiva dos sentidos e uma aproximação dos objetos reais não são imediatamente iguais a um maior *envolvimento* na atividade que constitui a obra. A experiência acontece no presente e através de sua própria materialidade. *Undertale* e outros jogos de gráficos estilizados e música *chiptune*, comunicam, também, em suas limitações. Há significado nas imperfeições da gravação da música, no envelhecimento da imagem e na própria conexão que o texto constroi com a imaginação.

Devemos, também, admitir que jogos digitais são sua própria coisa no mundo e, portanto, possuem especificidades em relação às demais ficções digitais.

Na prática, preferimos tratar o conceito de imersão em termos de envolvimento e não de imersão sensorial. Isso abre espaço para que a experiência estética não fique presa a forma e possa assumir o papel essencial da pessoa jogadora como interpretante e organizadora do sentido. A partir do Capítulo 3 é possível observar como *Undertale* fascina e envolve jogadores ao redor de todo o globo e isso se dá de diversas maneiras que não estão diretamente conectadas com o nível de fidelidade para com a realidade.

Quando falamos de *Undertale*, a agência e a transformação se tornam conceitos centrais para explicar o que é tematizado em sua narrativa metaficcional.

Segundo Murray (2017), quanto mais imersivo é o ambiente, maior satisfação encontramos em ser ativos nele. **Agência** é a capacidade de realizar ações significativas na narrativa e ver os resultados dessas decisões e escolhas. McGonigal (2012) aponta a agência como um dos principais fatores para tornar o jogar uma experiência prazerosa — nos

³⁴ “The camera operator is like a surgeon who cuts in to the web of reality. For Benjamin, the most appropriate use of the camera lens and the processes of editing or printing up subject reality to a segmenting, which slices through the natural appearance of everyday life, contravening any innate tendency of film to glide across the mirror-surface of reality in pure reflection. Reality as mediated in film, Benjamin says, is cut into by the surgeon-cinematographer, then stitched together again in more or less visible sutures.”

sentimos bem em fazer a diferença de alguma forma e os computadores, a partir do *feedback* da máquina de estados nos fornece resultados imediatos. É possível interagir com as mais diversas formas artísticas (e.g., o teatro e a música) mas a agência vai além da interatividade e a participação, é também o prazer de navegar, descobrir e interagir com o mundo ficcional.

Murray (2017) define os jogos como “dramas simbólicos”. Ali, tomamos o papel de protagonistas e desvendamos mundos estranhos, tomamos riscos, triunfamos sobre antagonistas, sobrevivemos a adversidades ou gerenciamos recursos. Na verdade, mesmo quando perdemos, fazemos parte do drama simbólico da narrativa multiforme: sofremos uma derrota após um teste importante, estamos determinados a tentar de novo até conseguir ou desistimos ao compreender que aquele mundo é injusto. Essa característica dos jogos seria, então, emprestada a outros tipos de narrativa digital.

Em *Undertale*, a questão da agência é um de seus temas principais. A pessoa jogadora tem total controle sobre os estados do sistema e as “vidas” de seus personagens a partir do seu poder de “Determinação”. É possível salvar e carregar o jogo quantas vezes quiser até conseguir o resultado desejado. Por diversas vezes, o jogo nos aconselha a fechá-lo ou a abri-lo de novo caso um resultado indesejado aconteça e os próprios habitantes daquele mundo lembram e reagem a esse fato, que é diegético à história. Em determinado momento, é possível reiniciar o jogo após matar sem querer um personagem importante. Caso isso seja feito, o personagem Flowey zomba da pessoa jogadora, evidenciando que o jogo se lembrará de suas decisões, mesmo que o sistema seja reiniciado (ver figura 14).

Figura 14 - *Undertale* se lembra dos diferentes caminhos tomados pela pessoa jogadora³⁵.



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2020).

³⁵ A imagem diz: “Eu sei o que você fez.”

A capacidade de Agência sobre uma história multiforme faz com que a pessoa jogadora planeje que ações tomar em busca de atingir seus objetivos — seja um final específico, a vitória sobre um desafio intenso ou a simples fruição descompromissada daquele mundo. Como mencionamos em 4.1, Upton (2015) aponta três tipos de estratégias de envolvimento com os jogos: a gamista, a narrativista e a simulacionista. Cada uma delas prioriza um aspecto específico que pode estar presente, inclusive, na mesma obra e estão relacionadas com as questões da *antecipação* (*anticipation*) e do *encerramento* (*closure*).

Antecipação trata da construção de estratégias para resolução de desafios futuros, é a utilização de nosso modelo mental para planejar futuros cenários e buscar resultados que sejam favoráveis, sendo sempre atualizadas conforme o andamento do jogo. Mesmo em um caminho linear, somos levados a considerar as possibilidades de ação que imaginamos ser possíveis naquele momento. Observamos uma conexão possível entre a antecipação e a natureza do jogo digital como máquina de estados autorreferenciais que indicam um ao outro sucessivamente. Antecipar é nada mais que prever possíveis estados de jogo e planejar, através da interação com as regras, ações que naveguem o sistema até o estado desejado. Por sua vez, o encerramento acontece quando o jogo de antecipação termina. Não falamos apenas de chefões finais e outros índices de que o game está perto do final. Para alguns jogadores, a sensação de completude só é atingida quando todas as oportunidades possíveis são esgotadas.

Segundo Upton, uma vitória alcançada de maneira imprevista é recebida como uma surpresa desagradável pois quebra a cadeia de antecipações mentais da pessoa jogadora. Essa questão é central em *Undertale*. O jogo tematiza o desejo por encerramento e a vontade de completar, dominar e explorar todas as possibilidades oferecidas antes de considerar sua jogatina finalizada.

Por ser uma história multiforme, *Undertale* oferece diversos finais que podem ser alcançados de acordo com uma série de condições baseadas nas ações da pessoa jogadora durante a aventura. Esses finais vão além da simples possibilidade do “*Game Over*” mas apelam para o engajamento gamista ao propor a solução de desafios específicos para direcionar a narrativa de alto nível de acordo com a antecipação do resultado final. Caso o encerramento original não seja o esperado, o jogo convida a pessoa jogadora a antecipar um novo encerramento e agir em busca dele.

Figura 15 - Em *Undertale*, é impossível poupar Asgore durante a primeira jogatina³⁶.



Fonte: Undertale Wiki. Disponível em:

https://undertale.fandom.com/wiki/Asgore_Dreemurr/In_Battle. Acesso em: 28/02/2024

Para conseguir o final feliz é necessário abrir o jogo novamente após vencê-lo pela primeira vez, abrindo uma nova cadeia de antecipações que, anteriormente, acreditava ter sido fechada. É através da agência que se busca um determinado resultado e se atualiza a narrativa de acordo com a maneira com a qual *Undertale* é jogado.

A agência, por sua vez, está diretamente ligada ao conceito de **transformação**. Se trata da liberdade de alterarmos a jornada como quisermos. Não apenas agimos em ambientes virtuais, mas tomamos o papel que desejamos tomar. Assim sendo, é possível mudar as formas, conteúdos e os mais diversos elementos da narrativa digital. O interator não apenas pode transformar seu disfarce, trocando de personagem e vivendo fantasias diferentes, como é comum em jogos de RPG, mas também os próprios temas a serem explorados no jogo e até a si mesmo, sendo transformado como pessoa após a interação. Observamos essa dimensão em Ruiz (2010), que entende que uma narrativa digital é pautada nas escolhas do usuário durante

³⁶ A imagem diz: “ASGORE ataca!”. No menu de combate, o botão de “Misericórdia” (MERCY) não está disponível pois Asgore o destruiu. Se quiser salvá-lo, é necessário reiniciar o jogo e buscar a rota pacifista verdadeira.

a realização de seu percurso e no seu próprio ritmo de navegação, estabelecendo assim, significados próprios no decorrer da história.

A transformação ocorre a partir da agência. Se em uma obra literária ou cinematográfica podemos observar o mesmo acontecimento de diferentes ângulos sob a ótica de diferentes personagens, as narrativas digitais permitem que a fantasia e a temática da história radicalmente se modifiquem na materialidade da obra a partir da participação ativa de quem interage. Conforme a tecnologia se torna mais sofisticada, maior é o impacto e a mudança causados no mundo ficcional por essas escolhas.

Mencionamos que em *Undertale* é possível alcançar diversos finais a partir das ações realizadas durante a jogatina. Esses finais são comumente categorizados em 3 “rotas” — neutra, pacifista e genocida — e cada uma dessas rotas oferece uma maneira diferente de engajar com o mesmo mundo ficcional. É possível assumir o papel de herói benevolente que libertará os monstros de sua prisão ou um assassino cruel que pode dominar completamente o jogo através do poder de sua “Determinação”. Também há a opção de simplesmente seguir a aventura sem grandes pretensões, matando e poupando monstros conforme conveniente para chegar ao fim da jornada. Há diversas maneiras de atingir o encerramento do jogo, porém, as rotas vão além disso e se tornam possibilidades de assumir diferentes papéis para nosso avatar e interagindo de formas completamente diferentes com uma história que também se torna diferente a partir dessa interação.

Essas rotas não são apresentadas para a pessoa jogadora explicitamente. É necessário inferir e explorar a possibilidade de finais diferentes a partir de pistas fornecidas ao longo das sessões de jogo. Há, também, a possibilidade de se obter essa informação previamente a partir de guias e conteúdo de fãs, orientando a interação a partir de conhecimento adquirido fora do mundo diegético de *Undertale*.

Em suma, para Murray (2017), narrativas digitais possuem uma série de características que as diferenciam daquelas contadas em mídias tradicionais. Elas trazem consigo uma linguagem própria e dispositivos de representação possibilitados a partir do espaço digital, que deve ser lido a partir de uma subjetividade completamente nova. Esse tipo de obra está caracterizado pelo sincretismo de linguagens, percursos semióticos diversos e multisensorialidade de suas apresentações. A interação através de regras pré-definidas é capaz de manipular diferentes linguagens e gerar sentido, permitindo uma fruição diretamente relacionada com uma estética específica do mundo digital.

Freitas & Falci (2013) analisam a primeira edição do livro de Murray com ceticismo, apontando que ver o *holodeck* — ambiente de realidade virtual completamente

imersivo — como horizonte final das narrativas digitais é tratar as suas manifestações atuais como simples precursores dele. Os autores afirmam que a colaboração do interator não se dá somente a partir da interação mas, também, da imaginação e, partindo da teoria de que a poética nasce de um processo de três momentos, chamados de mimese I, mimese II e mimese III³⁷, afirmam que a narrativa é uma categoria da experiência humana. Cada mimese é dotada de sua própria temporalidade. Enquanto na mimese I os conceitos se encontram soltos, desconexos, eles são organizados a partir da mimese II, ou mimese-criação, e o processo se completa na mimese III, ao encontrar o receptor da narrativa.

O debate feito é que, em vez de liberdade absoluta e reconfiguração aleatória dos pedaços da narrativa, os jogos são programados de maneira a se adaptar a uma série de formas narrativas pré-programadas. Os desenvolvedores podem utilizar uma série de regras limitadoras e metadados que organizam a mimese I a ser proceduralmente transformada pelo computador, mesmo que de maneira rudimentar, uma vez que o computador não compreende as nuances culturais e discursivas de cada organização social, em uma mimese II, cujas lacunas são preenchidas pela imaginação da pessoa jogadora. A narrativa digital, para os autores, deve ser pensada além do princípio do prazer e do divertimento e se voltar para a experiência em si.

Assim como Juul (2019), Upton (2015) levanta a problemática do *holodeck* e da liberdade irrestrita como um detrimento à própria imersão de quem interage com a história a ser contada, uma vez que, até para participar dos eventos de Hamlet, são necessárias restrições, um acordo tácito, de que a pessoa representará seu papel. A quebra das regras implica, também, na quebra da própria estrutura que permite profundidade à narrativa.

³⁷ O conceito dos três níveis da operação mimética foi tirado de Paul Ricoeur (1994), em seu texto *Tempo e Narrativa*. Para o autor o mundo de qualquer obra narrativa é apresentado de maneira temporal e ela ganha significado a partir de seu desenvolvimento ao longo do tempo. De acordo com a proposição de Freitas & Falci (2013), a teoria de Ricoeur não tem foco no objeto textual mas na própria experiência humana ao interagir com ele. *Mimese* é um conceito aristotélico que denota a representação, não simples imitação, da realidade. Ela gera forma ao passo que não busca representar os fatos, mas o *muthos*, o agenciamento que existe entre eles. O autor vê o processo poético da produção da mimese como elemento fundador da experiência narrativa e trabalha com três especializações do conceito: a mimese I é o tempo prefigurado da ação, da experiência humana, e só se torna configurado narrativamente a partir da mimese II, com a intervenção do autor da obra. Ricoeur aponta que a mimese descrita por Aristóteles se trata de seu segundo nível de operação que se relaciona com os outros dois a partir do momento em que dialoga com a experiência humana (mimese I) e se completa no encontro com o espectador na mimese III, onde a geração de sentido efetivamente ocorre. A mimese II, portanto, seria a mediação entre mimese I e mimese III e dá sentido aos fatos que, isolados, não significariam nada. Essa teoria é apresentada pelos autores em contraponto a Murray (2017) por deslocar a atenção das características formais da obra para o momento de fruição, que seria analisado a partir dos parâmetros da narratologia.

Embora consideremos as potencialidades estéticas da narrativa digital a partir do trabalho de Murray (2017), esse diálogo é feito de maneira crítica de modo a não subjugar os *games* ao papel de mídia incompleta, imanente de um *holodeck* idealizado e alegórico. Se a experiência estética do jogo é formada através da interação entre suas regras e elementos ficcionais, como propõe Juul, de fato seria um erro acreditar que o desenvolvimento destes naturalmente apontam necessariamente para experiências cada vez mais realistas.

Compreende-se que jogos digitais podem ser narrativas digitais, embora nem toda narrativa digital seja um jogo. Assim sendo, *Undertale* traz consigo uma série de características simplesmente por ser uma obra desse tipo. Dessa forma, utilizaremos as noções aqui apresentadas para orientar nosso trabalho de análise, compreendendo a agência e a transformação como elementos centrais da experiência proposta.

Quando percebemos que *Undertale* tematiza na narrativa essas características da sua própria ficcionalidade, seja através da subversão da finalidade do encerramento ou na negação da habilidade de desfazer suas escolhas em segurança, podemos afirmar que o jogo utiliza de esquemas metaficcionais na construção de sua narrativa. Essa maneira de engajar com obras de ficção está presente desde formatos tradicionais, como a literatura, e encontrou na autorreferencialidade dos jogos e na importância da Agência da pessoa jogadora em sua mudança de estados um meio propício para sua aplicação. É sobre isso que tratamos na próxima seção.

4.3 Metaficção como estratégia narrativa nos jogos

4.3.1 Narrativa narcísica e os esquemas clássicos de metaficção

Como já vimos em 4.2.1, apontar para a própria linguagem de representação não é um fenômeno novo, nem exclusivo dos jogos. Bernardo (2008) apresenta a metaficção como um debate não apenas das estruturas fundamentais da ficção narrativa, mas da possível condição ficcional do próprio mundo externo ao texto ficcional, que está condicionado à mediação dos discursos.

Podemos definir metaficção como uma ficção que explicita sua própria condição de ficção. Esta ficção não esconde que o é, obrigando o leitor a manter a consciência clara de estar lendo um relato ficcional e não um relato verdadeiro, obrigando o leitor, portanto, a manter-se em suspenso, ou seja, em estado permanente de dúvida e incerteza. (BERNARDO, 2008)

No entanto, isso não significa que não exista uma *realidade*, mas que ela é um fenômeno complexo que não pode ser compreendido em sua totalidade. Nossa percepção é constantemente mediada e diferentes tipos de ficção afetam a maneira que observamos e descrevemos fenômenos. A ficção preenche as lacunas de nossa compreensão do mundo e evidenciá-la é, também, promover questionamentos.

Através da metaficção pensamos a ficção por meio do próprio enigma da linguagem que ela propositalmente se vale. Bernardo (2010) a vê como um fenômeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma. Podemos observá-la nas obras artísticas aclamadas desde a literatura até a pintura e o cinema. Ao utilizar da metaficção promovemos um diálogo com as convenções pré-estabelecidas pelo cânone das obras, ou seja, ela dialoga com nosso repertório cultural.

O termo “*metafiction*” foi cunhado por William Gass para designar os novos romances americanos do século XX. Esses romances subvertiam os elementos narrativos canônicos para estabelecer um jogo intelectual com a memória literária, ou seja, para estabelecer um diálogo entre ficções. A partir desse diálogo, Gass define metaficção como uma ficção fundada na elaboração de ficções. Para ele, a multiplicação interna de ficções se opõe à

demanda realista, a saber, se opõe à ideia de que a linguagem representa a realidade. (KRAUSE, 2008, p. 3-4)³⁸

Ela seria, segundo Zavala (2007) uma espécie de (auto)intertextualidade em que o texto citado, referenciado ou parodiado é o próprio texto em que se está lendo. A metaficção e a intertextualidade estariam, portanto, conectadas entre si, embora sejam coisas diferentes. A intertextualidade se refere a sua relação com outros textos e se encontra com a metaficção ao passo em que ela reconhece que nenhuma verdade surge do nada ou da própria escrita, mas do contexto histórico, suas condições de produção e de interpretação. A escrita metaficcional cria uma narrativa cujo interesse central é pôr em evidência as convenções da linguagem e da literatura.

A metaficção não é exclusiva dos romances estadunidenses modernos, no entanto. Esquemas metaficcionais podem ser identificados em obras como *Dom Quixote* de Cervantes, romance produzido séculos antes. A título de exemplo moderno não estadunidense, Bernardo (2008) aponta uma perturbação encontrada no conto de 1964, *Continuidade dos Parques* de Julio Cortázar. Se leio uma história sobre um leitor que também lê uma história, haveria então um possível leitor fantasma que também nos lê ao mesmo tempo? A partir dessa metalepse, há uma multiplicação infinita de possibilidades ontológicas de quem está lendo quem. Enquanto o personagem do livro está a um nível abaixo, como saber se não há um nível acima do nosso? Esse tipo de questionamento pode ser observado ao longo da história da própria ficção.

Hutcheon (1984) define a metaficção como um fenômeno que não é esteticamente inferior ou superior aos outros e que vem sendo usado como estratégia narrativa em uma longa tradição literária. Ela batiza essa questão de “narrativa narcisista”, utilizando a alegoria do mito de narciso para designar sua autoconsciência textual e o modo como se volta para si mesma de maneira autorreflexiva, auto-informativa, autorreferencial e autorrepresentacional.

Reichman (2006), leitora de Hutcheon, aponta que a tradição novelística, modificada a partir do realismo subjetivo, apresentou duas questões importantes para as modalidades de narcisismos textuais: o foco da atenção deslocado para os processos internos e psicológicos das personagens e o papel do leitor como controlador, organizador e interpretador do texto.

Uma vez que textos autorreflexivos, isto é, que demonstram consciência das potências e limitações da própria linguagem, não são necessariamente autoconscientes, ou

³⁸ Krause (2008), Bernardo (2008) e Bernardo (2010) são publicações do mesmo autor, o Prof. Dr. Gustavo Bernardo Krause, porém utilizando nomes diferentes.

seja, conscientes de seu processo narrativo, Hutcheon propôs quatro possibilidades de narrativa narcisista:

1. modalidade diegética explícita;
2. modalidade linguística explícita;
3. modalidade diegética implícita;
4. modalidade linguística implícita;

A explicação de Reichman busca caracterizar essas modalidades da seguinte forma:

Nas modalidades explícitas, a autoconsciência se apresenta como tematização aparente. A modalidade **diegética explícita** trabalha a consciência do leitor de que está ativamente construindo um universo ficcional conforme lê. O texto reconhece explicitamente seu papel como artefato literário que precisa da presença do leitor. Já a modalidade **linguística explícita** apresenta os blocos de construção do texto, ou seja, a própria (meta)linguagem.

O narcisismo implícito pressupõe que o leitor sabe quais são seus deveres e responderá de modo apropriado. Aqui o autor não se dirige diretamente ao leitor e a autorreflexão é internalizada no texto, portanto, a narrativa não é necessariamente autoconsciente.

A modalidade **diegética implícita** é formada por diversos paradigmas: a história de detetive, a fantasia, a estrutura do jogo e o erótico. Em todas essas aplicações há uma participação ativa pressuposta, seja na tentativa de organizar as pistas de um mistério para resolvê-lo, seja pela apreciação das regras de um jogo ou a criação de um mundo fantástico a partir da imaginação. Enquanto isso, a **modalidade linguística implícita** trata do trocadilho, do anagrama e da brincadeira linguística que chama a atenção da pessoa leitora para a linguagem.

Se refletirmos um pouco sobre a proposta de Hutcheon, podemos notar que narrativas podem se dobrar sobre si mesmas partindo de dois lugares: a diegese (ou a narrativa da história) e a linguagem (através da metalinguagem). As duas podem efetivamente andar de mãos dadas no decorrer do texto e a mudança de linguagem, portanto, abriria novas possibilidades para esse movimento autorreferencial.

A partir dessas modalidades, Reichman (2006) afirma que Hutcheon propõe que toda ficção é uma espécie de paródia, isto é, repetição com diferença.

Partindo do formalismo russo, a paródia originalmente é um processo próprio que explicita o conflito entre a motivação realista e a motivação estética. Além disso, trabalha

com uma operação de “desfamiliarização” dos elementos formais que eram tomados como naturais a partir da exposição contínua a eles (HUTCHEON, 1984). Quando trabalhamos com a metaficção, Hutcheon afirma que ela não precisa se limitar à exposição satírica dos elementos externos da literatura. Seguindo uma linha de pensamento similar, Bernardo (2010) apresenta um conceito irmão da metaficção: a “metarrealidade”. Ela seria uma realidade “mais real do que o real”, que vai além dele, é ensaiada, mais intensa e mais vívida. A metarrealidade existe a partir da ficção e é impulsionada quando ela se acusa presente, quebrando as expectativas de realismo na obra. É uma ruptura que se incrusta na percepção da realidade, evidenciada a partir da quebra da previsibilidade e das expectativas que temos ao interagir com essas obras ficcionais. Em termos gerais, se trata de uma nova realidade: a do leitor após ser transformado pela obra.

Por fim, chamamos atenção à proposição de que a metaficção, ao chamar atenção para sua natureza ficcional, também chama atenção à autonomia da literatura aos referentes reais, problematizando o conceito de um realismo reificado, absoluto, que justifica a literatura a partir de sua fidelidade para com o real, afinal, a narrativa é construída a partir da linguagem. A metaficção não se desfaz do realismo, mas se constroi a partir de um contraponto a ele. Nesse sentido, Bernardo (2010) aponta que uma suposta superioridade do realismo seria em primeiro lugar uma contradição (se a obra mostra a realidade tal qual ela é, não se trata de ficção) e, também, uma tautologia (todo texto fala em certo nível sobre a realidade, parte da visão do autor e busca interferir no real). Em tempo:

Na ficção, o referente fictício e o significado não devem ser confundidos, pois o primeiro está fora do signo linguístico e na imaginação do leitor, o que não significa, obviamente, colocar o referente acima do signo em importância. Dois signos podem ter o mesmo referente (por exemplo, vira-lata e cachorro), mas, como o significado marca as características distintivas do signo, as conotações pejorativas de vira-lata são reveladas por meio dele, e não do referente. Ao cancelar esse importante papel do significado, o dogma realista postula um referente real comum que todos os leitores compartilham, apesar dos idioletos individuais. E, ao fazer isso, o

realismo de fato atenua a possibilidade de uma imaginação "vívida" do texto.³⁹ (HUTCHEON, 1984, p.95, tradução nossa)

Voltando a Bernardo (2008), o autor descreve alguns esquemas metaficcionais comuns, que podem ser observados ao longo da história da literatura:

- romances sobre uma pessoa escrevendo um romance;
- contos sobre uma pessoa lendo um conto até se ver de repente dentro do conto que está lendo;
- histórias que comentam as convenções da própria história, como capítulos, títulos, parágrafos ou enredos;
- romances não-lineares que possam ser lidos não apenas do princípio para o final;
- notas de rodapé que continuam a história enquanto a comentam;
- romances em que o autor é personagem do seu próprio romance;
- histórias que conversam com o leitor, antecipando, frustrando ou ironizando suas reações à história;
- personagens que se preocupam seriamente com a circunstância de se encontrarem em meio a uma história de ficção;
- trabalhos de ficção que saem de dentro de outros trabalhos de ficção;
- histórias que incorporam aspectos e referências de teoria ou crítica da literatura;
- obras que criam biografias de escritores imaginários;
- enredos que sugerem aos leitores que eles se encontram em mundos tão ficcionais quanto aquele dos enredos.

Apesar das tentativas de se criar categorias taxonômicas para a metaficção, Zavala (2007) em consonância com Hutcheon (1984) defende que não se pode teorizar sobre a metaficção, uma vez que cada texto é distinto. Deve-se ir além das próprias categorias clássicas. O trabalho de Zavala propõe uma elaboração para além das propostas tradicionais, compreendendo que elas são insuficientes ao passo que cada obra possui sua teoria de

³⁹ "In fiction the fictive referent and the signified must not be confused, for the former lies outside the linguistic sign and in the imagination of the reader. This is not an any way to place the referent above the sign in importance, obviously. Two signs may have the same referent (for example, mutt and dog) but, since the signified marks the distinctive features of the sign, the pejorative connotations of mutt are revealed through it and not the referent. In canceling out this important role of the signified, realist dogma postulates a common real referent that all readers share, despite individual idiolects. And in doing so realism actually mitigates the possibility of a 'vivid' imagining of the text."

linguagem própria, além da maioria das categorizações ter sido produzida em um contexto europeu e norteamericano. Além disso, elas tendem a priorizar o romance, tangenciando o conto, a ficção curta e o cinema com uma perspectiva limitada. Então, o que se deve fazer?

É possível relacionar e identificar esquemas metaficcionalis recorrentes, como faz Bernardo (2008) e, como discutimos em seguida a partir de Lee & Kim (2020), porém é impossível esgotar as possibilidades e fechá-las em categorias universalmente aplicáveis. Classificar um texto não é compreender suas especificidades textuais. Para trabalhar o cinema (uma linguagem audiovisual que se aproxima dos jogos digitais nesse quesito) ele propõe uma metataxonomia que, embora ultimamente não escape das mesmas falhas que as taxonomias tradicionais, permite a observação de categorias internas a partir delas em vez de depender de uma categorização externa. Se torna possível fazer uma análise de fragmentos que contém o todo e vice-versa.

Haveriam três classes de estratégias metaficcionalis no cinema: metonímicas, metafóricas e colocadas em abismo, tratando respectivamente da repetição com diferença, dos processos de interpretação subtextuais e intertextuais e a tematização do processo de criação do filme. Além disso, através da hiperbolização, minimização, subversão ou tematização dos elementos narrativos do discurso literário ou cinematográfico seria possível propor um modelo de análise que reconhece uma grande quantidade de estratégias metaficcionalis. Afirmar se este modelo seria adequado para o estudo dos jogos iria requerer um trabalho inteiramente dedicado a este tema. Queremos, portanto, apontar que com novas expressões como os jogos digitais, se faz necessário um novo olhar. Em seguida, elencamos algumas tentativas de fazê-lo.

4.3.2 Esquemas metaficcionalis dos jogos

Devido à natureza das narrativas digitais e dos jogos, estes se apresentam como veículos propícios à tratarem em termos metaficcionalis. Os filmes, a publicidade e, principalmente, os jogos digitais são as três mídias nas quais a autorreferencialidade está mais presente. Esta ocorre quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo, em vez de se referir a algo fora da mensagem transmídia (SANTAELLA, 2009).

Os jogos estão constantemente falando de si e para si mesmos, seja clarificando suas regras, dando comandos a pessoa jogadora, ou através da própria materialidade de suas interfaces. A própria sustentação do universo do jogo se dá através dessa

autorreferencialidade. Além disso, ao funcionar como máquina de estados, jogos possuem uma relação de indexicalidade interna entre seus estados em que o estado inicial, até certo ponto, antecipa o estado seguinte, e este último mantém a memória do estado anterior, e assim por diante.

Jogos como *Morrowind* (2002), partindo de sua capacidade enciclopédica, possuem uma coleção de livros e autores fictícios que permitem aprender mais sobre o mundo, bem como encontrar narrativas ficcionais dentro do próprio mundo do jogo.

Além disso, a constante interação necessária entre pessoa jogadora e o sistema permite uma conversa direta entre o mundo real e ficcional. Não por acaso, Juul (2019) se refere aos jogos como *meio-reais*, frutos da interação entre realidade e ficção.

Compreendemos que o debate sobre metaficção não se originou a partir dos jogos e muitos esquemas anteriores podem ser aplicados aqui. No entanto, o olhar desferido deve ser adaptado para compreender as suas novas expressões a partir desta mídia.

A metaficção nos jogos ativamente explora suas características autorreferenciais para apontar sua própria ficcionalidade. Assim como Hutcheon trabalhou a literatura, Cox (2014) propõe uma tentativa de categorizá-la dentro dos *games*. Segundo o autor, há quatro tipos de metaficção em jogos:

- (1) Metaficção Emergente
- (2) Metaficção Imersiva
- (3) Metaficção Interna
- (4) Metaficção Externa

A **Metaficção Emergente** trata de quando o jogo admite sua própria ficcionalidade para a pessoa jogadora.

A **Metaficção Imersiva** incorpora a pessoa jogadora, em seu papel de jogador, dentro do universo do jogo. Dessa maneira, a sua presença se torna parte da ficção, sendo reconhecida pelos agentes ficcionais.

A **Metaficção Interna** é momentânea e acontece quando agentes ficcionais reconhecem seu papel como parte da ficção. No entanto, estes momentos são contidos em si mesmos e não necessariamente quebram a quarta parede, apenas a reconhecem.

A **Metaficção Externa** é a aparição de uma mensagem externa dentro do universo ficcional do jogo. Por exemplo, em alguns jogos é possível encontrar e falar com personagens que representam os desenvolvedores, geralmente trazendo informações ou simples mensagens de agradecimento.

Há, também, tentativas de sistematizar o funcionamento dos esquemas metaficcionais e suas categorias. Lee & Kim (2020) definem o jogo metaficcional como um que utiliza não apenas os fatores internos (personagens, eventos e afins), mas também os externos (como os sistemas, regras e interface) na construção narrativa.

O trabalho propõe que em jogos metaficcionais, a agência aparece de duas formas diferentes: **Agência Tradicional** e **Agência Metaficcional**.

Como já vimos a partir de Murray, a agência em narrativas digitais normalmente se refere à capacidade da pessoa jogadora imersa na narrativa de afetar o mundo do jogo e ver resultados significativos de suas ações. A Agência Metaficcional é a habilidade de reconhecer que a narrativa do jogo é ficcional e escolher se deseja ou não utilizar desse conhecimento.

As situações da narrativa também se apresentam em duas camadas diferentes: um **Cenário Comum** e um **Cenário Atípico**. Nessa divisão, o primeiro, que se trataria de um desdobramento narrativo esperado pelas convenções do gênero, é afetado e modificado pelo segundo, que ocorre em um nível metaficcional. Personagens que estão conscientes do cenário atípico são chamados de **Personagens Metaficcionais**. Em *Undertale*, estes são Flowey, Sans e Chara⁴⁰. Os conheceremos durante a análise do jogo.

Analisando 30 jogos metaficcionais, incluindo *Undertale*, os autores chegaram nos seguintes esquemas que, assim como os presentes na literatura descritos por Bernardo, parecem se repetir nessas obras:

- quebra de convenções ou senso comum utilizando o gênero ou plataforma do jogo;
- mostrar reações orgânicas dependendo de quantas vezes a narrativa do jogo foi repetida e quando a narrativa progride ou é interrompida;
- criar elementos de quebra-cabeça onde a narrativa avança através da exclusão, cópia, bloqueio ou movimentação de componentes do programa;
- construir elaboradamente *worldbuilding*⁴¹ e narrativa adicionando suplementos narrativos a arquivos do computador e do programa;
- reforçar passivamente o cenário metaficcional adicionando significado narrativo às funções de salvar e carregar, ou criar ativamente um cenário metaficcional limitando essa função;

⁴⁰ Chara vem do inglês “*character*” que, em tradução livre, significa personagem.

⁴¹ O termo se refere a construção do mundo ficcional de qualquer narrativa, seja apresentando suas características físicas e espaciais ou a história e as particularidades que carrega.

- modificar os elementos estéticos que compõem o jogo através de arquivos de imagem, fontes sonoras, mudanças na fonte do texto, etc;
- implementar metaficcionalidade usando telas e modais das interfaces do jogo e do sistema; (LEE & KIM, 2020).

É possível aferir, a partir das categorizações dos jogos metaficcionais e das considerações dos autores, que a simples quebra da quarta parede não é suficiente para definirmos toda a obra como metaficcional, principalmente uma vez que tratamos de uma mídia que está em constante relação de autorreferencialidade.

Em *Earthbound* (1994), o personagem Tony liga para Ness, o protagonista do jogo, e afirma estar pesquisando o nome de jogadores para um projeto escolar. Em seguida, o texto sugere que Tony na verdade está falando com “a pessoa segurando o controle” e pede para que esta escreva seu nome real (ver figura 16). Aqui, a mensagem torna clara que o protagonista e a pessoa em controle são duas entidades distintas.

Mais tarde, durante a batalha contra o chefe final, quando tudo parece perdido, a personagem Paula pode rezar e receber a ajuda de todas as pessoas que conheceu durante sua jornada. O golpe final é dado por uma figura que, de início, é desconhecida e, posteriormente, revelada como a pessoa jogadora através do nome fornecido para Tony. Esse processo de distanciamento entre pessoa e avatar é central na maneira em que *Undertale* apresenta a alteridade e a relação entre pessoa jogadora e seu mundo ficcional.

Figura 16 - Tony se dirige à pessoa jogadora em *Earthbound*⁴²



Fonte: EarthBound walkthrough (w/ commentary) Part 32 - Summers Session!. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hmeW8bHXbVA> [11:50]. Acesso em: 10/03/2024.

⁴² Texto da imagem diz “Isso mesmo, você – a pessoa segurando o controle.” (tradução nossa).

Em uma das cidades iniciais, também encontramos o cachorro Ruffini que, possuído pelo espírito do *Game Designer* pede a quem joga que envie comentários e sugestões sobre o jogo para o endereço que pode ser encontrado na parte de trás da embalagem (ver figura 17). Também é possível encontrar um personagem que, tendo terminado de jogar *Earthbound*, exige uma sequência.

Todos esses momentos poderiam ser considerados momentos de metaficção, porém, não necessariamente afetam os níveis da narrativa do jogo de maneira significativa e consistente, sendo apenas piadas pontuais ou uma das possibilidades que se apresentam na batalha final, ambas contidas em si mesmas. É válido ressaltar que o momento metaficcional também pode estar inserido dentro das expectativas das convenções vigentes. Na maioria desses casos não há quebra radical na representação da relação entre o mundo ficcional e a (meta)realidade. É possível identificar uma intencionalidade narrativa mas cuja potência não se concretiza por ser tratada de maneira apenas tangencial. Durante grande parte do *gameplay* a narrativa se constroi de maneira linear e através de cenários comuns no universo ficcional. Isso não impede, contudo, que *Earthbound* seja conhecido por suas interjeições metaficcionais e tenha estabelecido padrões para futuros jogos, como *Undertale*.

Figura 17 - Ruffini possuído pelo espírito do *Game Designer*⁴³



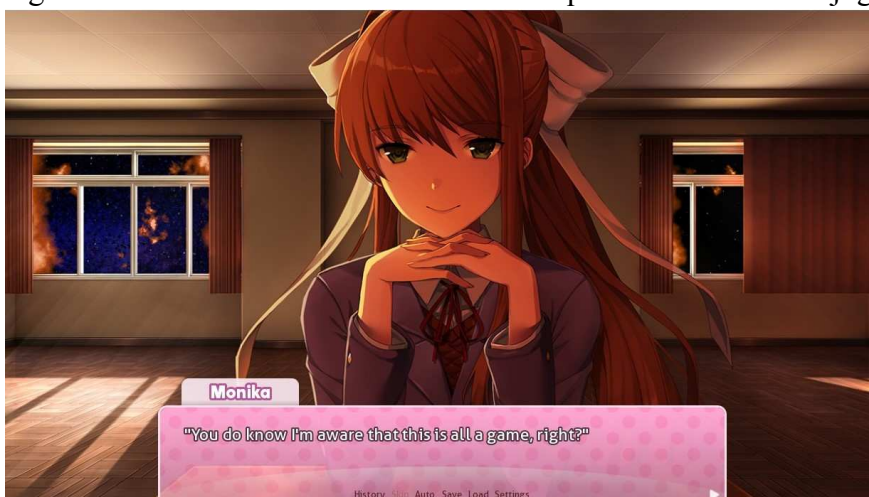
Fonte: Earthbound, Ape & HAL Laboratory, SNES, captura de tela do autor (2024).

⁴³ Texto da imagem diz “Estou sendo possuído pelo espírito do *game designer*... (AU!)” (tradução nossa)

Podemos encontrar instâncias de jogos metaficcionalis quando olhamos para títulos como *The Stanley Parable* (2011)⁴⁴, *Doki Doki Literature Club!* (2017) ou *Undertale*.

Em *Doki Doki Literature Club!* a própria relação entre pessoa jogadora, seu personagem e o universo do jogo é posta em xeque. O jogo se apresenta primeiro como uma *visual novel* de romance onde é possível escolher com qual personagem se deseja passar mais tempo e, no fim, se aproximar romanticamente, trabalhando em cima dos padrões já esperados do gênero. Contudo, a narrativa se aproxima cada vez mais do horror conforme a personagem Monika parece criar mais e mais consciência de seu papel no mundo do *game*, sabotando as outras garotas.

Figura 18 - Monika demonstra consciência quanto à natureza do jogo.⁴⁵



Fonte: Não é minha culpa que não sou popular. Disponível em:

<https://naoeminhaculpaquenaosoupopular.blogspot.com/2018/12/doki-doki-literature-club.html>.

Acesso em: 10/03/2024.

⁴⁴ *The Stanley Parable* é um MOD (modificação) feito por fãs do jogo *Half-Life 2* (2004) e distribuído gratuitamente, tendo sido refeito como seu próprio jogo através do motor *Source*, em 2013. Trata-se de um jogo com câmera em primeira pessoa, onde toma-se o papel de Stanley, o funcionário de um escritório, podendo interagir com certos elementos do cenário como portas e botões. A voz de um narrador apresenta a história para a pessoa jogadora. Aqui, é possível escolher seguir as instruções de como ela deve seguir ou desobedecer as orientações do narrador. Caso desobedeça, o narrador reagirá a essas decisões através de comentários, ajustes na história ou mais instruções, orientando quem joga a retornar para o “caminho correto”. Essas decisões afetam diretamente a descoberta dos mistérios do jogo e os diversos finais que podem ser alcançados. O mesmo acontece no jogo brasileiro *A Lenda do Herói* (2016) onde a música cantada por Marcos Castro narra as ações do protagonista, se adaptando à jogatina.

⁴⁵ Na imagem, Monika diz “Você sabe que eu tenho conhecimento de que isso tudo é um jogo, não é?” (tradução nossa)

Através de *glitches* (falhas de sistema) visuais, erros fatais que reiniciam o jogo e até o impedimento ao interator de salvar e carregar os estados do jogo, Monika toma controle do *gameplay* e se torna, ela mesma, a jogadora. Enquanto, anteriormente, o desafio apresentado à pessoa jogadora era o de conquistar o amor de sua personagem favorita através das ferramentas providas pelo jogo, agora é Monika que busca sua aprovação.

Monika também é capaz de ler o nome verdadeiro da pessoa jogadora através do usuário do computador e modificar os arquivos das outras garotas. Se quiser desafiar o controle da personagem, é necessário alterar os arquivos do *game*, deletando Monika. Dessa forma, o jogo se estende para além de sua janela até o próprio sistema operacional, que então vira mais um dispositivo narrativo para o jogo. Assim, se desmancha a barreira que diferencia a pessoa real do protagonista de *Doki Doki Literature Club!*, que tem suas próprias motivações e voz narrativa (o personagem funciona como uma espécie de narrador em primeira pessoa).

Como podemos observar, a metaficcionalidade apresenta um desafio se tratarmos o jogo em termos do Círculo Mágico de Huizinga. Afinal, estamos tratando de uma experiência que extrapola os limites pré-definidos, flexibilizando fronteiras da ficcionalidade e levando a pessoa jogadora a refletir sobre suas próprias decisões como agente da narrativa. As regras e mecânicas, como grandes diferenciais da gramática dos jogos são manipuladas de maneira a criar uma experiência estética autorreferencial que ocorre em dois níveis narrativos diferentes. Mais do que nunca, a metaficção nos jogos evidenciam seu lugar como artefatos “meio-reais” capazes de profunda interface entre o mundo cotidiano e o mundo ficcional.

Undertale trabalha um processo muito parecido com *Earthbound* e, em maior grau, *Doki Doki Literature Club!*. Durante o início do jogo, é possível nomear como quiser a criança caída⁴⁶, porém no final Pacifista Verdadeiro, é revelado que o avatar que controlamos na verdade se chama Frisk e a criança nomeada é um personagem que também caiu no Subterrâneo há muito tempo. Canonicamente, essa pessoa se chama Chara.

Essa própria relação põe em xeque a identidade de quem joga e sua verdadeira representação no mundo ficcional. É uma maneira de afastar a pessoa em controle de Frisk e incentivar a reflexão das ações e escolhas tomadas em nosso próprio mundo, como agentes ativos na narrativa. Assim, *Undertale* representa também a pessoa jogadora em si a partir da

⁴⁶ Curiosamente, entre os jogadores de *Undertale* observados por Seraphine (2018), uma maioria significativa optou por nomear o personagem com seus próprios nomes ou apelidos. No entanto, caso opte pelo nome “Chara” o jogo indicará que esse é o nome verdadeiro.

sua relação metaficcional. É incerto se controlamos Chara que controla Frisk ou controlamos Frisk que está sob a influência de Chara.

Em diversos momentos, a história do jogo considera o próprio ato de jogar ou abrir e fechar a janela do sistema operacional, além dos atos de salvar e carregar um estado de jogo. Posicionar a pessoa jogadora como entidade separada de seu avatar é também permitir que essa exploração seja parte integrante da narrativa e não apenas uma atividade que acontece fora do mundo do jogo. *Undertale* inverte sua posição como ficção de nível ontológico inferior ao do mundo real e observa a realidade de volta a partir de seu reconhecimento. A decisão de deixar o jogo de lado ou de buscar todos os seus possíveis finais tem efeitos permanentes em futuras jogatinas e o papel da pessoa jogadora como agente ativo nessa decisão é reconhecido por seus personagens metafissionais. Murray (2017) aponta que o avatar é uma máscara que separa quem interage do universo ficcional, assegurando que, durante sua presença naquele mundo, estará agindo não como si mesmo, mas como representação ficcional. Ao romper a barreira entre os dois, *Undertale* também nos rouba desse senso de segurança.

Figura 19 - Arte de fã representando a relação entre a pessoa jogadora, Chara e Frisk.



Fonte: Deviantart. Disponível em:

<https://www.deviantart.com/yumekoxrochu/art/SINCE-WHEN-WHERE-YOU-THE-ONE-IN-CONTROL-603071832>. Acesso em: 24/04/2024.

É buscando compreender os processos internos da linguagem manipulados por *Undertale* para esse efeito e seus processos de interpretação que nos propomos a essa análise, compreendendo a sua forma e experiência estética como expressão de seu conteúdo narrativo que se faz presente desde suas *cutscenes* até o *gameplay*. Se não podemos nos ater simplesmente à categorização dos elementos metaficcionalis de *Undertale*, nosso objetivo se torna elencar a maneira que este jogo específico se debruça sobre sua própria ficcionalidade e conexões possíveis com sua narrativa.

5 A METAFICÇÃO EM *UNDERTALE*

5.1 Apontamentos metodológicos

Em nossa investigação, buscamos compreender a narrativa ficcional apresentada por *Undertale* a partir da utilização de esquemas metaficcionais como estratégias em sua construção. Além disso, observamos como esses momentos comentam e se relacionam com suas temáticas de gentileza e pacifismo. A aproximação metodológica deste trabalho parte do modelo trifásico proposto por Petry et. al (2013) que pode envolver três momentos distintos: (a) estudar o jogo, (b) observar alguém jogar e (c) jogar o jogo. Como a pesquisa está centrada em sua construção narrativa metaficcional e não propriamente em sua recepção, optamos por não observar a jogatina de terceiros e interagir diretamente com as mecânicas e regras de *Undertale*. Portanto, o trabalho se concentra nos itens (a) e (c).

O estudo do jogo foi realizado enquanto apresentamos *Undertale* no Capítulo 3 a partir da observação do material presente em seu *website*, entrevistas com Toby Fox, opiniões de internautas e páginas de lojas *online*. Em seguida, um vez que utiliza do seu lugar como narrativa multiforme para apresentar diferentes finais — divididos nas rotas neutra, pacifista e genocida — jogamos cada um desses caminhos, seguindo esta ordem específica ao passo em que anotações foram feitas em um diário para organizar as reflexões motivadas por sua história.

Cada rota possui condições específicas para ser alcançada: a rota neutra é composta por dezenas de finais diferentes (noventa e três, para ser mais exato) com pequenas variações baseadas em ações específicas da pessoa jogadora durante a jogatina; a rota pacifista verdadeira, considerada o final bom, só pode ser alcançada após uma rota neutra onde nenhum personagem foi morto e caso o jogo seja reiniciado após seu fim, carregando um estado salvo previamente para cumprir uma série de condições opcionais; a rota genocida requer que todos os personagens principais e secundários sejam mortos.

Após observar os esquemas metaficcionais sendo utilizados durante a narrativa do jogo, as agrupamos em classificações gerais de maneira a apresentar a Metaficção Clássica, o posicionamento de *Undertale* dentro de seu gênero, os diálogos que propõem consigo mesmo e a experiência estética resultante disso. Não estamos propondo um tipo de taxonomia totalizante ou de cada tipo específico de esquema metaficcional, mas sim dividindo nossas reflexões em categorias que atendem as necessidades de organização desse trabalho sobre um jogo específico.

5.2 Análise

5.2.1 Metaficção Clássica

A metaficção nos jogos digitais ainda pode se apresentar a partir de seus esquemas tradicionais encontrados nos romances e nas obras analógicas. Há uma operação tradutora que faz com que a narrativa aconteça em dois níveis: a da própria história e a materialidade do texto, isto é, a linguagem na qual ela é narrada. A história existe independentemente do suporte e pode ser traduzida (ou melhor, transcriada⁴⁷) para diferentes linguagens, encontrando novas maneiras de se organizar. Uma vez posta a obra, a sua forma se torna expressão do conteúdo, fazendo com que a fruição da mesma história ocorra de maneiras diferentes em mídias diferentes. Quando a ficção aponta para si, como vimos em Hutcheon (1984), podemos olhar para a história ou para a linguagem. Isso significa que há esquemas metaficcionais que não dependem necessariamente da linguagem que exprime o mundo ficcional, ou seja, acontecem de forma similar nas diferentes linguagens. Chamamos de Metaficção Clássica o conjunto desses esquemas que não são exclusivos dos jogos ou das mídias digitais pois acontecem estritamente no nível da diegese.

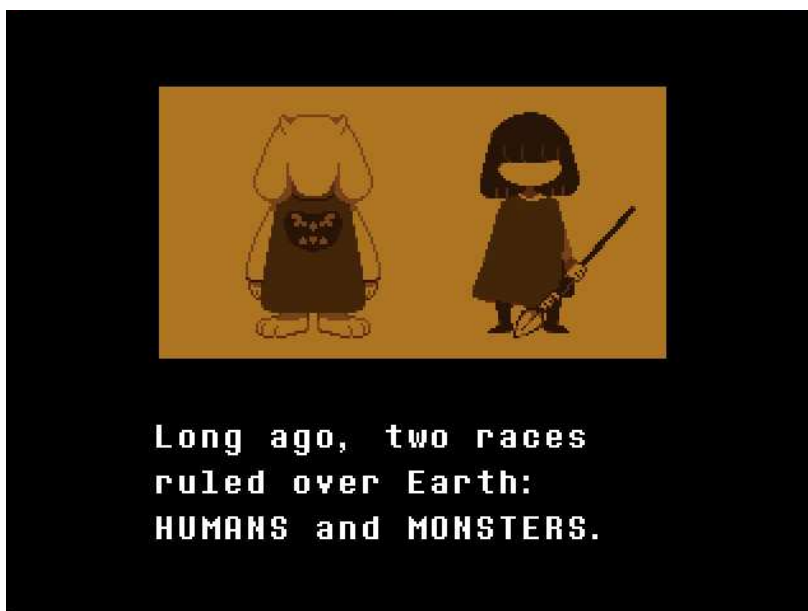
Ela se faz presente, por exemplo, quando um personagem se dirige diretamente à pessoa jogadora, quando o criador do jogo é inserido na história ou quando encontramos ficções dentro da ficção. Note que muitos esquemas específicos que descrevemos neste capítulo se relacionam diretamente com a Metaficção Clássica, como é o caso dos jogos dentro do jogo, da tematização da agência ou da releitura das convenções de gêneros específicos do mundo dos *videogames*.

A primeira manifestação da metaficção que podemos observar é a própria tela inicial do jogo. Em *videogames* clássicos dos anos oitenta e noventa, era relativamente comum a apresentação do contexto em que se passa a história a partir de uma sequência de introdução construída a partir de imagens estáticas e texto explicativo. O mesmo ocorre em *Undertale*. Nesse momento, imagens em tons de sépia acompanham a descrição de um mundo onde, há muito tempo, humanos e monstros viviam em harmonia até que, um dia, a guerra eclodiu entre as duas raças. Vitoriosos, os humanos selaram os monstros no Subterrâneo para

⁴⁷ “Transcriação” é um termo que tomamos emprestado, levando em consideração as contribuições e o uso aplicado por Campos (2013), que carrega a ideia de que o processo de traduzir também configura-se como processo criativo, não sendo subordinado a uma fidelidade pressuposta, mas permitindo a recriação do texto traduzido em uma nova língua ou linguagem, valorizando a experiência estética acima de questões de pura semântica. O tradutor, portanto, também ocupa um espaço de autoria, transformando o texto.

jamais voltarem à superfície. Muitos anos depois, uma criança humana que escalou o Monte Ebott iria cair no subsolo onde estão os monstros. As lendas dizem que ninguém jamais retornou da montanha e é assim que somos apresentados ao contexto daquele mundo.

Figura 20 - Tela inicial de *Undertale*⁴⁸



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Esse construto que enquadra a narrativa se complexifica e é questionada ao longo do *gameplay* a partir da interação com outras narrativas — ficções dentro de ficções, discursos dentro de discursos. Nos romances clássicos e no cinema podemos representar universos ficcionais que existem *dentro* do universo ficcional da obra que estamos contemplando. Nos jogos digitais a mesma coisa pode acontecer: é possível encontrar livros, filmes e até outros jogos enquadrados naquele universo, cujo acesso, naturalmente, acontecerá de maneira distinta. Quando Murray (2017) aponta que narrativas digitais são espaciais e enciclopédicas, isso significa que a quantidade de material que o computador é capaz de armazenar em menos espaço é muito maior que nas mídias tradicionais e, não só isso, podemos organizar o acesso a estes textos de maneira espacial, relativa entre si.

Isso nos traz novamente à questão da história do mundo de *Undertale*. Como descobrir mais sobre ele? Navegando por entre os diferentes mapas (algo como as fases do jogo). Um desses espaços é a biblioteca da cidade de Snowdin, um dos locais que visitamos durante a jornada.

⁴⁸ O texto diz: “Há muito tempo, duas raças governavam a Terra: HUMANOS e MONSTROS.”.

Figura 21 - A biblioteca de Snowdin.



Fonte: Undertale Wiki. Disponível em: <https://undertale.fandom.com/wiki/Snowdin>. Acesso em: 22/05/2024.

Na biblioteca, é possível a leitura de alguns livros ao interagir com as estantes na parede. As informações ali contidas constroem de maneira sutil uma diferente narrativa sobre os acontecimentos da guerra. O texto descreve que as Almas dos monstros “são feitas de amor, esperança e compaixão”. Além disso, os corpos dos monstros são dependentes de sua Alma, ou seja, se eles não querem mais lutar, ficam vulneráveis e quão mais cruel é o inimigo mais eles vão se machucar com seus ataques. Por conta disso, a forma física de humanos é muito mais forte que a dos monstros, embora não possam utilizar magia.

O contexto completo só pode ser adquirido uma vez que a pessoa jogadora navegue por *Waterfall* (ou Cachoeira), uma caverna perigosa que se encontra no caminho entre Frisk e sua casa. Em suas paredes rochosas estão escritos antigos contando a história dos monstros e do Subterrâneo: inicialmente, os monstros não entenderam porque foram atacados, afinal seria necessário a Alma de quase todo monstro vivo para derrotar apenas um humano. Foi descoberto, então, que, uma vez que a Alma humana persiste mesmo após a morte, se um monstro derrotar um humano, poderá capturar sua Alma e adquirir poderes inimagináveis.

Esse novo desenvolvimento recontextualiza a lenda contada no início do jogo, revelando seu caráter ficcional a partir de novas narrativas. Perceba que ao descrever o conflito utilizando uma oração como “a guerra eclodiu” se remove do discurso a responsabilidade pelo início da violência, ocultando e explicitando partes convenientes da

história. Essa, que parece ser uma lenda humana, pode dar a entender que ambos os lados foram responsáveis pelo que aconteceu, enquanto para os monstros se tratou de um verdadeiro massacre. Eis uma questão importante de *Undertale*: a violência contra os monstros ainda não acabou, ela está em curso enquanto as relações de opressão que os mantêm presos no Subterrâneo são mantidas. A gentileza e o pacifismo são estendidos da pessoa jogadora *para* os monstros, que muitas vezes reagem de maneira hostil à sua presença. As violências de Frisk e dos habitantes do Subterrâneo são ambas colocadas em contexto, conforme aponta Müller (2017), ou seja, como reprodução de opressão ou como resistência.

A interconexão de narrativas para explicar a realidade não para por aí. Uma vez que os monstros estão há muito tempo presos no Subterrâneo, as novas gerações desconhecem o mundo humano e sua história. Dessa forma, muitas concepções e teorias diferentes surgem sobre como as coisas são na superfície. Papyrus encontra uma bandeira pirata e não compreende porque humanos a adornam com um esqueleto, teorizando que humanos podem ser descendentes dos esqueletos. Em dado momento, é implicado que certos personagens fazem parte de um “fã clube de humanos” onde sua conexão primária com a cultura da superfície é através da cultura pop. Um desses personagens, a doutora Alphys⁴⁹, possui uma coleção de quadrinhos em sua casa rotulados como “história humana”. Estes textos apresentam uma série de tropos de ficções japonesas como robôs gigantes, espadas desproporcionais e romances colegiais. No final do jogo, Undyne⁵⁰, interesse amoroso de Alphys, parece partir da concepção de que essas narrativas ficcionais correspondem à realidade empírica do mundo humano. Quando confrontada com a possibilidade de que se tratam de histórias de ficção, a personagem reage com inquietação.

⁴⁹ Alphys pode ser uma referência ao termo “physics” devido ao seu papel de cientista ou um anagrama do termo “shy pal” ou “colega tímida” referenciando sua personalidade.

⁵⁰ Undyne vem de “Undine”, uma ninfa aquática da mitologia grega.

Figura 22 - Undyne pergunta à pessoa jogadora se o mundo dos animês é real⁵¹.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Não apenas estamos falando da construção de narrativas que explicam a realidade e as relações sociais mas da própria narrativa ficcional sendo utilizada para preencher as lacunas de compreensão do mundo. *Undertale* aponta para a maneira que seus personagens interagem com a ficção e com as histórias para que depois faça o mesmo com a pessoa jogadora.

Alguns outros esquemas dignos de nota são, por exemplo, quando o jogo se refere diretamente à pessoa jogadora. Santaella (2009) já apontou que jogos digitais são mídias que lidam constantemente com relações de autorreferencialidade. Por muitas vezes, é necessário que essa comunicação direta aconteça para que instruções de como proceder ou sobre interações com as regras que não sejam imediatamente óbvias sejam fornecidas. Em *Undertale*, como em muitos jogos, isso acontece em diversos momentos. Um deles é no primeiro mapa do jogo, as Ruínas. Ali, uma série de NPCs chamados Froggit explicam o uso do botão de cancelar para acelerar os diálogos, funções da tela de configuração ou como o sistema de Misericórdia funciona.

⁵¹ O texto diz: “ANIMÊS SÃO REAIS, NÃO É?!?”

Figura 23 - Froggit fornece instruções sobre o jogo⁵².



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

O mesmo esquema é aplicado em momentos sérios da narrativa. Após alcançar o final pacifista verdadeiro de *Undertale* e abrir o jogo novamente, o personagem Flowey irá aparecer e falar diretamente com a pessoa jogadora sobre os acontecimentos da história. Da mesma forma, em momentos da rota genocida, a personagem Chara também irá se direcionar para quem está segurando o controle. Estes momentos são retomados no Capítulo 5.2.4.

Figura 24 - Flowey se dirige à pessoa jogadora⁵³.



Fonte: Let's Play Archive. Disponível em: <https://lparchive.org/Undertale/Update%2040/>. Acesso em: 22/05/2024.

⁵² A imagem diz: "Certamente você já sabe que um monstro carrega um nome AMARELO quando você pode POUPAR ele."

⁵³ A imagem diz: "Estou falando de VOCÊ."

Undertale se reconhece enquanto jogo em momentos pontuais como quando o robô Mettaton solicita a Frisk que procure algum assunto interessante para reportar em seu programa de notícias. Nesse contexto, é colocado um novo enquadramento nas ações da pessoa jogadora. Enquanto ela ainda pode controlar Frisk, tudo está contido na tela de um noticiário de televisão. Uma das opções de notícia é um jogo que se assemelha visualmente à caixa física de *Undertale*. Mettaton, inclusive, comenta que ele somente aparece depois de três quartos do tempo de jogo.

Figura 25 - Frisk encontra uma cópia de *Undertale* no programa de Mettaton⁵⁴.



Fonte: Let's Play Archive. Disponível em: <https://lparchive.org/Undertale/Update%2023/>. Acesso em: 22/05/2024.

Da mesma forma, é possível encontrar representações dos avatares de seus criadores dentro do mundo ficcional. Toby Fox é representado pelo “*Annoying Dog*” (ou Cachorro Irritante) e Temmie Chang é representada pelas criaturas que se chamam Temmie, como visto em 3.1. Um desses encontros com o Cachorro Irritante se dá ao completar uma curta missão secundária em que a pessoa jogadora se depara com uma estátua decrépita, alvo do constante gotejamento da chuva. Durante seu caminho para a saída de *Waterfall* é possível encontrar um cesto de guarda-chuvas e, assim, poderá decidir voltar e proteger a estátua da água. Caso o faça, a solução de um quebra-cabeça se revela junto à uma bela canção. Terminar essa sequência, no entanto, não traz nenhuma recompensa pois ela é subtraída pelo

⁵⁴ A imagem diz: “UH LÁ LÁ! ESSE VIDEOGAME QUE VOCÊ ACHOU... É UM ESTOURO!!!”

cachorro em uma cena cômica. Toby Fox se faz presente para negar a satisfação de adquirir um item poderoso por seus esforços. Resta apenas a satisfação de “ajudar” a estátua.

Figura 26 - Proteger a estátua da chuva revela a solução do quebra-cabeça.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

A maioria dessas intervenções são relativamente inócuas, pressupostas pela autorreferencialidade dos *videogames*. Como mencionamos, a presença de esquemas metaficcionais não necessariamente implica na quebra ou reformulação do enquadramento que separa ficção e realidade. A presença psicológica do espaço ficcional tem o poder de manter-se apesar dos meios de representação, como apontado por Murray (2017). Observar a “metarrealidade” requer a integração da metaficção na narrativa de forma que um movimento de desfamiliarização é feito em sua direção, criando um cenário atípico. Salas escondidas com os nomes de seus criadores estão presentes desde o início dos jogos de aventura digitais, ao mesmo tempo em que se dirigir a pessoa jogadora se faz necessário quando as regras assim demandam e as histórias dentro das histórias são expectativas estabelecidas do gênero.

Isso não significa que elas não podem ser utilizadas para construir um nível narrativo metaficcional. Na verdade, a Metaficção Clássica em *Undertale* está também relacionada com os diversos momentos de seu cenário atípico que discutimos nas próximas seções.

5.2.2 Convenções do gênero

Sabemos que o diálogo com convenções pré-estabelecidas é uma característica da metaficção desde as primeiras tentativas de defini-la. Por conta disso, ela está intimamente conectada à intertextualidade. No Capítulo 3.1, apontamos *Undertale* como um jogo que trabalha de forma constante relações explícitas entre diferentes textos da cultura *web* de sua época. Investigamos, agora, a relação que constroi para com os jogos do seu gênero ao passo que subverte as expectativas que estão postas. Compreendemos, também, que os jogos apresentam gêneros que lhes são próprios uma vez que indicam possibilidades não só de temas mas de regras e mecânicas específicas.

Murray (2011) aponta que os RPGs digitais são um dos gêneros mais populares de entretenimento digital. Enquanto os jogos de interpretação de papéis tradicionais seriam jogados através da rolagem de dados, cálculos matemáticos, a presença física de outros jogadores e a mediação de um mestre que funcionaria como um narrador da aventura a ser imaginada, sua versão digital substitui os dados, os cálculo de atributos numéricos e a presença por novas possibilidades representacionais do audiovisual digital. Alguns elementos são historicamente relacionados com esse tipo de jogo, como é o caso dos pontos de experiência, níveis incrementais, etc.

Um RPG digital bastante influente é *Earthbound*, ou *Mother 2* no Japão. Em sua época, a série transpôs as regras e mecânicas clássicas dos populares RPGs medievais japoneses para um contexto contemporâneo, protagonizado por crianças com poderes psíquicos. O jogo, então, seria uma releitura das convenções de gênero repleta de piadas autorreferentes e humor absurdista. Não só isso, mas seu mundo colorido e divertido seria abruptamente rompido pela influência de um inimigo poderoso além da imaginação, trazendo figuras do horror e do suspense. Essas características inspiraram o termo “*motherlike*”, utilizado por fãs para se referir a jogos que, de alguma forma, dialogam com uma tradição originada da série *Mother*. Nizam (2016), ao entrevistar criadores de títulos que seriam considerados *motherlikes* descobriu que muitos deles sequer haviam jogado ou não se inspiraram explicitamente na série. Esse é um tipo de intertextualidade mencionado por Zavala (2007) quando aponta que, se para o estruturalismo a intertextualidade acontece de maneira explícita quando o texto coloca em evidência os outros com os quais dialoga, o pós-estruturalismo coloca a responsabilidade de fazer essa conexão na pessoa leitora, o que significa que todo texto está virtualmente conectado e os nexos são desvendados pela interpretação a partir do seu contexto cultural e de suas memórias.

Undertale é explicitamente inspirado em *Earthbound*, como amplamente discutido por seu criador, Toby Fox. Ele não apenas relê a tradição dos RPGs, mas, também, o lugar de seu antecessor como subversão da fórmula convencional. Seja com profundo respeito ou construindo a partir de suas limitações, vemos a série *Mother* em *Undertale* da mesma forma que vemos todos os RPGs que jogamos antes. Ainda falando sobre intertextualidade, Carvalho et al. (2023) admitem que essa relação pode se dar de maneira relativamente diferente nos jogos digitais: os gêneros não indicam apenas gêneros ficcionais mas criam taxonomias para suas regras e mecânicas. Jogos podem citar os outros a partir delas e se conectar com tutoriais que ensinam a jogar, discutem o *gameplay* ou propõem novas formas de interação na forma de textos, vídeos e outros tipos de conteúdo.

Durante a jogatina é possível encontrar diversas referências a série *Mother*. Desde o protagonista silencioso de camisa listrada, passando pelos instrumentos utilizados em certas músicas, chefes finais perturbadores que surgem de maneira inesperada, a organização da interface de usuário, piadas específicas, até a tela de *game over*, onde a voz de sua figura paterna traz mensagens de motivação para que continue tentando. Apesar da inspiração e reverência pela série, *Undertale* indica sutilmente já durante a primeira sequência de *gameplay* que busca ir além.

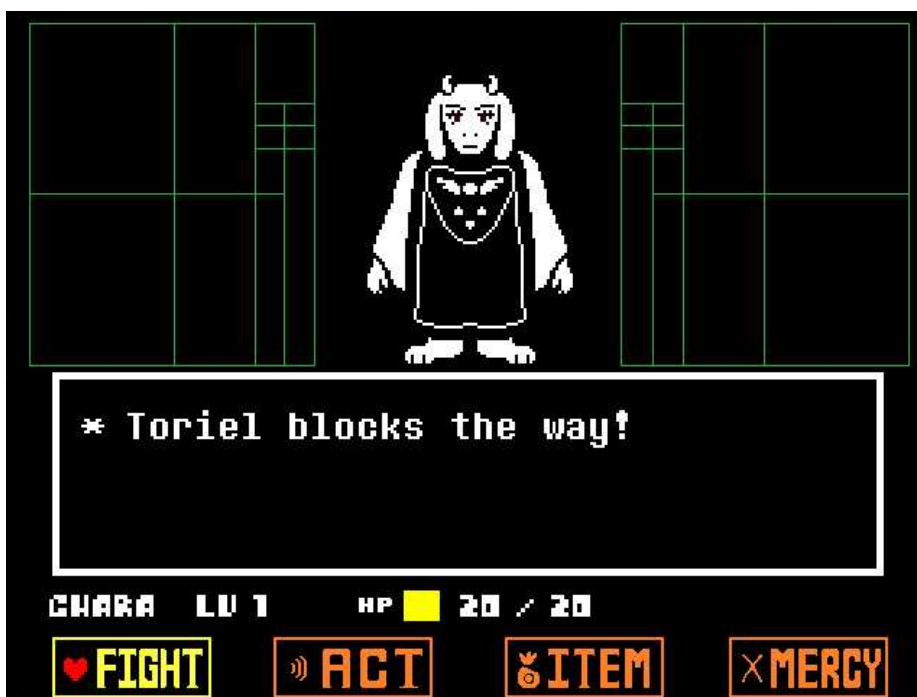
O jogo não minimiza seu tutorial, mas o tematiza a partir da figura de Toriel, a personagem maternal que salva a criança de seu encontro hostil com Flowey ao acordar no Subterrâneo. O próprio nome de Toriel é um trocadilho com a palavra “*tutorial*” uma vez que, partindo de sua personalidade superprotetora, literalmente segura a mão de Frisk enquanto explica as dinâmicas dos quebra-cabeças e do combate daquele mundo. Durante esse tutorial, interjeições cômicas informam a pessoa jogadora que a obra em mãos se trata de uma desconstrução do gênero: uma placa traz informações redundantes (“Aperte [Z] para ler placas!”⁵⁵, ao mesmo tempo em que, para encontrar essa instrução, a pessoa jogadora já apertou a tecla correspondente) ou até uma rocha que se recusa a ser empurrada para o botão que abre a porta logo a frente, sendo necessário pedir seu consentimento para movê-la.

Enquanto a figura da mãe é central na série *Mother*, suas personagens geralmente têm pouca ingerência própria na narrativa. Personagens sentem saudade de casa e arcos narrativos surgem a partir de suas mães, mas raramente estas apresentam proatividade e ação. Ora, Ness, em *Earthbound*, sai em aventuras perigosas pelo mundo e tudo que sua mãe faz é esperá-lo em casa. Toriel, por sua vez, se recusa a deixar isso acontecer. Mesmo nesse tutorial

⁵⁵ “Press [Z] to read signs!”

inofensivo seu desejo é o de não deixar Frisk só por nenhum momento e, quando a pessoa jogadora tenta sair das ruínas, a personagem inicia um combate para impedi-la.

Figura 27 - Batalha contra Toriel⁵⁶.



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

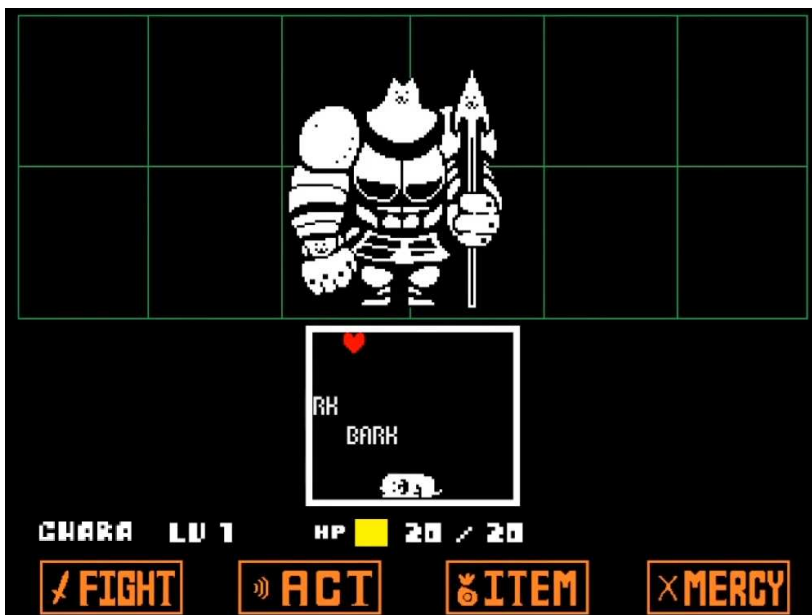
O jogo se divide em dois momentos principais: a exploração dos mapas e o combate. As batalhas acontecem através de turnos alternados entre a pessoa jogadora e o oponente na tela. A tela acima é como normalmente as cenas de luta acontecem: câmera em primeira pessoa encarando os monstros, uma caixa de texto para a narração de ações e um menu de opções. O combate pode acontecer tanto em momentos da história ou aleatoriamente durante a exploração, ou seja, a cada passo dado por Frisk há a chance de algum monstro do conjunto fixo daquela área aparecer.

Embora esse tipo de sistema seja muito comum em jogos do tipo, *Undertale* traz algumas novidades. Utilizando o coração vermelho como cursor, é possível selecionar as opções FIGHT (Lutar), ACT (Agir), ITEM (Itens) e MERCY (Misericórdia). Enquanto o comando de Lutar permite subtrair os pontos de vida do oponente e o uso de Itens permite que Frisk recupere os seus, há dois botões que se desviam da norma dos RPGs. Agir abrirá uma lista de ações possíveis que possivelmente mudam o estado atual do oponente e a opção de Misericórdia fornece a opção de fugir ou poupar o oponente. Para poupar os monstros é

⁵⁶ A imagem diz “Toriel bloqueia o caminho!”.

necessário que seus nomes estejam amarelos. Alcançar esse estado é o desafio apresentado para aqueles que não querem machucar ninguém. O jogo então se torna, também, uma espécie de quebra-cabeça onde se deve descobrir a sequência correta de comandos para se chegar ao estado desejado. Por exemplo, em um momento posterior da história, o mini-chefe *Greater Dog* (ou Cachorro Maior) precisa estar dormindo para que seja possível poupá-lo. De início, ele não está perto o suficiente para ser acariciado, nem animado o suficiente para brincar. É necessário chamá-lo para perto antes de fazer carinho no cachorro para que então se anime. O próximo passo é brincar com ele até que esteja cansado o suficiente para dormir. A maneira de resolver estes desafios é, portanto, observar e compreender as personalidades únicas de cada monstro de modo a convencê-los a desistir de lutar. Muitos desses personagens são fofos ou amigáveis, incentivando ainda mais a resolução pacífica dos conflitos.

Figura 28 - Batalha contra *Greater Dog*.



Fonte: Undertale, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Durante o turno do oponente, é necessário evitar seus ataques controlando o coração vermelho dentro de uma caixa de batalha. Esse tipo de mecânica de ação é mais esperado em jogos do tipo *Bullet Hell* do que em RPGs e adiciona um elemento inesperado para todo o sistema. Ele também é utilizado de maneira narrativa quando, por exemplo, os ataques de Toriel começam a evitar a Frisk quando ela se recusa a machucar a criança.

A batalha de Toriel, o primeiro chefe real do jogo, é um exemplo de uso das expectativas do gênero para fins narrativos. Conversar não funciona de primeira e tentar

poupá-la também não. A cada tentativa de usar o comando de Misericórdia, Toriel responde com uma sequência de texto diferente e esse parece ser um *feedback* de que o estado de jogo está mudando e a pessoa jogadora está progredindo. De repente, a caixa de texto retorna para a primeira resposta. É possível interpretar que a lista de falas disponíveis foi esgotada e agora está se repetindo, levando a pessoa jogadora a tentar lutar e matar Toriel sem querer⁵⁷.

Caso isso aconteça, Flowey irá zombar da pessoa jogadora e sugerir que talvez seja possível salvá-la caso carregue um estado de jogo anterior. Após a segunda tentativa, insistindo mesmo após a aparente finalização do *feedback* esperado por parte do jogo, Toriel encerra o combate e Frisk está livre para prosseguir. Ao encontrar Flowey mais uma vez, ele comenta que “sabe o que você fez” (ver figura 14) e questiona a capacidade de quem joga de poupar oponentes mais hostis no futuro. Este evento apresenta o fato de que *Undertale* se lembrará das decisões tomadas durante a jogatina e, com isso, o tutorial encerra com um ensinamento não apenas sobre as mecânicas e regras do jogo mas, também, uma apresentação de seus temas e intencionalidade metaficcional⁵⁸.

Observando as figuras 23 e 24 é possível notar, ao lado da barra de vida da pessoa jogadora o texto “LV 1”. Como discutimos, características comuns dos jogos de RPG são valores numéricos como nível de personagem e pontos de experiência. Após vencer combates, o jogo recompensará os personagens com pontos de experiência e, caso um limite seja atingido, eles subirão de nível, ficando mais fortes uma vez que seus atributos como ataque e defesa crescem em decorrência disso. É fácil assumir, então, que LV se trata do nível (sigla para *level*) do personagem. Flowey explica que, na verdade, o termo significa LOVE (ou Amor, em inglês) mas funciona essencialmente da mesma forma que o nível nos RPGs tradicionais. Subir de nível faz a quantidade máxima de vida do personagem aumentar, bem como sua capacidade de causar dano na vida dos oponentes. No entanto, derrotar monstros pacificamente não confere nenhum EXP (ou pontos de experiência), tornando os combates cada vez mais perigosos conforme o final do jogo se aproxima e Frisk continua no LV 1.

⁵⁷ Na pesquisa de Seraphine (2018) os dados apontam que uma porcentagem maior de jogadores matou Toriel no grupo que não havia assistido vídeos ou lido qualquer comentário ou conteúdo sobre o jogo. No meu caso, ao jogar *Undertale* pela primeira vez anos atrás, a falta de informação me fez matá-la sem querer, assumindo que o jogo ou não me permitiria fazê-lo ou, caso permitisse, essa seria a única maneira de prosseguir.

⁵⁸ No livro de arte que acompanha a versão física de *Undertale*, Toby Fox conta que Toriel também foi a responsável por fazer ele mesmo perceber quais seriam as temáticas do jogo. Durante a sua primeira versão, ainda testando o sistema de combate, a ideia era de que matar Toriel seria obrigatório para prosseguir, mas, ter a violência como resposta nessa luta parecia errado. Assim, por adicionar a opção de poupá-la, Fox compreendeu que tipo de história queria contar.

Durante a sequência final, Sans afirma que julgará as ações tomadas durante a aventura. Nesse momento, ele revela que, naquele mundo, o termo EXP significa “*Execution Points*” (Pontos de Execução) e mede a dor infligida nos outros. Ao adquirir EXP suficiente, seu LV aumenta — este também é um acrônimo e significa “*Level of Violence*” (Nível de Violência) e mede a capacidade de machucar alguém. Segundo ele, quanto mais Frisk mata, mais fácil fica se distanciar da ação cometida e mais fácil se torna repeti-la. Caso chegue a esse ponto sem ganhar nenhum EXP, é possível alcançar a rota pacifista, caso chegue com o número máximo de EXP possível no jogo, a rota genocida está completa e a luta exclusiva contra Sans iniciará.

Relacionado aos pontos de experiência e níveis em jogos de RPG está uma prática comum, conhecida como *grinding*. Perdomo (2021) define o *grinding* como o ato de realizar tarefas repetitivas para o ganho de vantagens no *gameplay* ou itens de vaidade. Essa atividade pode ser prazerosa ou entediante, uma vez que requer a repetição de uma determinada ação por um período estendido de tempo. Nesse contexto, Dwulecki (2017) aponta que os RPGs japoneses utilizam desse recurso frequentemente e relaciona o papel dos jogos como vetores dos valores culturais de um povo com o fato de que o aprendizado pela repetição é encorajado no Japão. Dessa forma, caso a pessoa jogadora encontre um desafio maior do que pode enfrentar, poderá enfrentar repetidamente as hordas infinitas de oponentes para ganhar experiência e aumentar o nível de seus personagens.

Em *Undertale*, o *grinding* não se faz necessário e é totalmente opcional nas rotas neutra e pacifista. Apesar disso, caso deseje seguir a rota genocida, ele se torna obrigatório. É necessário esgotar todo o conjunto de monstros disponíveis em uma área até que não sobre nenhum. Enquanto isso, a cada oponente derrotado, a chance de que uma batalha seja iniciada aleatoriamente diminui. Isso faz com que boa parte do *gameplay* da rota genocida se torne andar em círculos lutando batalhas repetitivas e, efetivamente, realizar uma sessão de *grinding*. O personagem fica mais forte, porém derrota a maioria dos monstros sem muito esforço e, ao mesmo tempo, não consegue acessar boa parte do conteúdo do jogo uma vez que a maioria dos NPCs de cada área não está mais ali. Pode-se dizer que essa rota é construída ao redor do lado mais tedioso do *grind*. Além disso, na batalha final contra Sans, que só acontece na rota genocida, os atributos recebidos ao subir de LV não importam pois o personagem quebra as regras de combate pré-estabelecidas.

Assim temos que *Undertale* se apresenta primeiro como um RPG tradicional e, em seguida, debruça-se sobre si ao mesmo tempo em que comenta os outros jogos do gênero como consequência disso. Esse olhar autorreferencial para as próprias regras e mecânicas é o

que sustenta o seu comentário: será que a violência se tornou tão comum que a sua inclusão é pressuposta nos jogos de RPG? Que outra satisfação podemos tirar dos *videogames* além de dominá-lo ao alcançar grandes números? *Undertale* também utiliza como estratégia narrativa boa parte das referências a *Earthbound* — a diferenciação entre pessoa jogadora e seu avatar, a tela de *game over*, a súbita mudança de tom da história e, claro, sua autorreferencialidade. O reconhecimento de sua condição ficcional não é uma simples passagem, mas parte integral da história. É o olhar sobre si mesmo e seu lugar como jogo digital que comentamos na seção a seguir.

5.2.3 O jogo que se sabe jogo

A pessoa jogadora se encontra em uma situação em que deve reconhecer a individualidade de cada monstro e realizar um esforço ativo para poupá-los caso deseje alcançar o final bom de *Undertale*. Essa é a construção de seu cenário comum que se sobrepõe ao que chamamos de cenário atípico, que envolve o reconhecimento de sua condição como jogo. A partir dessa relação, a história do *game* é narrada e sua temática central é posta. Assim, a narrativa é permeada por tensões entre os limites do Círculo Mágico e a vida cotidiana. Poderia-se dizer que *Undertale* evidencia sua condição meio-real quando usa suas regras como elemento da história que deseja contar de maneira explícita. Vimos que jogos digitais, em termos gerais, usam regras e mecânicas para contar suas histórias, portanto *Undertale* não é único neste aspecto, mas, na verdade utiliza da metaficcionalidade para apontar esse fato.

Schell (2008) ao definir a téttrade elementar afirma que os jogos digitais são formados por quatro dimensões: Estética (nível superficial), Narrativa (nível intermediário), Mecânicas (nível intermediário) e Tecnologia (nível profundo). A sua proposta leva em consideração que as dimensões sustentam-se umas às outras, ou seja, não é possível definir qual seria a mais importante. É fácil inferir através da discussão desse capítulo que, uma vez relacionados, é praticamente impossível dissociar os diferentes esquemas metafissionais e elementos da téttrade pois estão constantemente estabelecendo conexões entre si. Os jogos, ou qualquer obra nesse sentido, são mais que a soma de suas partes.

Assim sendo, é válido um olhar que não se atenha somente à narrativa ficcional como ela se apresenta. Se for verdade que ela está conectada às mecânicas, à estética e à tecnologia, os esquemas metafissionais também podem se relacionar com coisas como a interface de usuário, as regras do jogo, o código de programação, o sistema operacional ou

seus arquivos e pastas. A partir daqui, mergulhamos mais fundo nos efeitos da linguagem própria dos jogos na diegese.

O primeiro apontamento sobre seu reconhecimento como jogo também se relaciona com a Metaficção Clássica e as convenções do gênero: os *puzzles*, ou quebra-cabeças, cuja solução se faz necessária para prosseguir por entre os mapas do Subterrâneo. Esses são como mini-jogos dentro do próprio jogo, contendo suas próprias regras internas além de serem auto-contidos, ou seja, tendo início, meio e fim próprios. A presença desse tipo de intervenção não é estranha aos jogos de RPG e aventura, mas em *Undertale* se constroem dobras sobre dobras em sua autorreferencialidade quando a figura do *designer* desses jogos se faz presente. O *Annoying Dog* e as Temmies não são a única forma em que a figura de desenvolvedores é inserida no mundo ficcional.

No início do jogo, Sans pede a Frisk que participe dos *puzzles* feitos pelo irmão caçula para animá-lo. A sequência é bem humorada e divertida, nela, é possível aprender mais sobre a relação entre os irmãos e como a visão de uma pessoa humana é incomum para eles. É integrado na narrativa, portanto, o fato de que os desafios enfrentados naquele mapa são pensados e construídos por Papyrus, que explica as regras e o raciocínio por trás de cada um. A maioria deles, inclusive, não funciona como esperado.

Figura 29 - O *puzzle* dos quadrados coloridos de Papyrus é tão convoluto e complicado que o próprio criador se confunde ao explicá-lo.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

A cientista Alphys também é uma personagem responsável por *puzzles* em um momento posterior do jogo. Ao se apresentar, ela informa que vem observando Frisk desde o início da jornada através de câmeras escondidas. A doutora comenta que assistir a criança através de uma tela fez com que começasse a torcer por seu sucesso, como se fosse protagonista de algum filme ou animação. Nos mapas subsequentes, Alphys explicará o funcionamento dos quebra-cabeças enfrentados pela pessoa jogadora e auxiliará na resolução

de boa parte deles. No final do jogo, é revelado que a maioria dos *puzzles* ali encontrados foram reativados pela própria Alphys como uma maneira de forçar sua inserção na história de Frisk e performar um papel de amiga corajosa e confiável. Esse momento reflete não apenas sobre os problemas de autoestima da personagem, mas, também, em sua tendência a confundir o limiar entre ficção e o mundo cotidiano.

Figura 30 - Alphys explica o funcionamento dos *puzzles* que ela mesmo ativou⁵⁹.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Mettaton, robô criado por Alphys, está constantemente mudando as regras e mecânicas em meio a suas palhaçadas, apresentando novas formas de jogar para derrotá-lo, seja em um programa culinário, solicitando que a pessoa jogadora digite com o teclado ou propondo um *quiz* com respostas impossíveis.

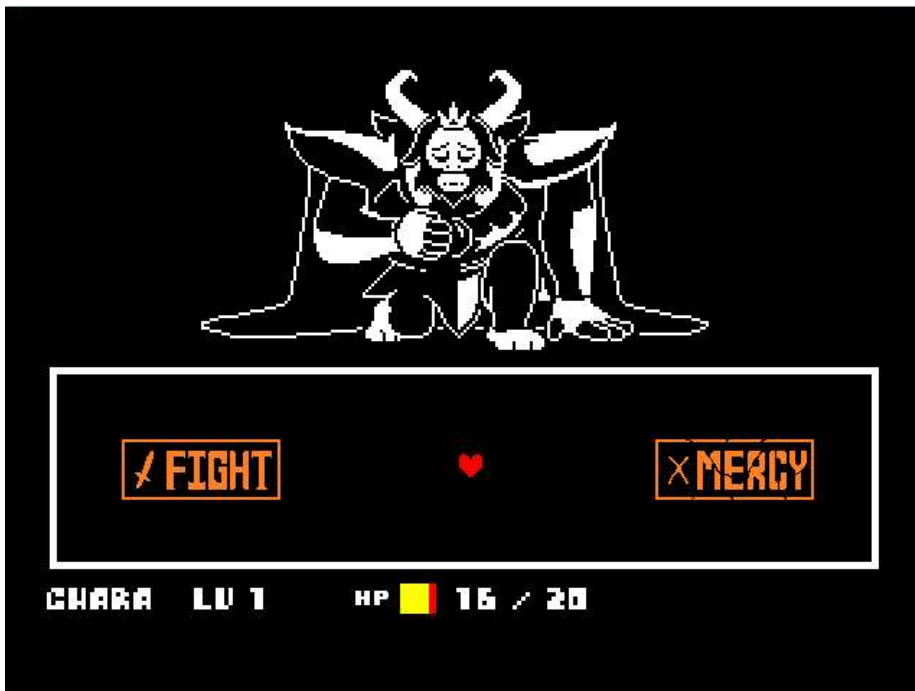
Todo esse conteúdo está bloqueado na rota genocida. Além da música mais lenta na maioria dos mapas, estes estão vazios e os encontros com NPCs se tornam cada vez mais raros, criando uma atmosfera um tanto sinistra. Essas possibilidades de conhecer mais sobre a personalidade dos habitantes do Subterrâneo a partir dos desafios que são construídos por eles é removida e substituída por horas de *grinding* repetitivo. Trata-se do reconhecimento do elemento real (as regras) dentro da ficcionalidade do jogo.

⁵⁹ A imagem diz: “Os lasers azuis não vão te machucar se você não se mover!”

Outro claro exemplo é a diegese da interface de usuário, ou seja, os botões, menus e caixas de texto. Além de passagens cômicas como as palavras de Mettaton se destacando da caixa de texto e explodindo no chão, personagens são capazes de interagir e reconhecer a presença desses elementos gráficos. Na figura 15 é possível observar que Asgore destruiu com seu tridente o botão de Misericórdia pois não aceitará que a batalha acabe de maneira pacífica. Após derrotá-lo, aparece uma versão reconstruída do elemento gráfico que, então, poderá ser selecionado. Da mesma forma, Flowey comenta sobre o coração vermelho que representa Frisk na tela de batalha durante o tutorial de *Undertale*. Em outro momento, Papyrus convida Frisk para um encontro e deliberadamente traz para tela uma nova interface gráfica específica para aquele momento.

É possível assumir, portanto, que a interface que normalmente estaria restrita à pessoa jogadora na verdade é parte integrante do mundo ficcional e está a vista para todos os seus habitantes. Indo além, o sistema de combate em turnos, as mensagens de texto e a própria habilidade de salvar e carregar o jogo são parte de como aquele mundo funciona digeticamente.

Figura 31 - O botão de Misericórdia é reconstruído e a decisão de poupar Asgore é apresentada.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Algumas conexões são feitas, também, para fora do mundo do jogo. Por exemplo, a personagem Undyne é paródia de uma série de tropos relacionados aos grandes heróis e heroínas da ficção. Durante a luta, o texto descreve uma série de ações dramáticas de Undyne, desde apontar para o céu ou pensar em seus amigos e bater no chão com seus punhos cerrados. Cenas dignas do protagonista de um mangá ou jogo de *videogame*.

Undyne é uma personagem que, inicialmente, deseja matar Frisk e tomar sua Alma. É revelado que para romper a barreira que prende os monstros no Subterrâneo é preciso juntar as Almas de seis pessoas humanas e o rei Asgore já possui cinco⁶⁰. Após derrotá-la, é possível tomar chá e cozinhar com a guerreira em sua casa, mostrando que até os personagens mais durões podem ser simpáticos e gentis.

Durante a rota genocida a pessoa jogadora deve matar Undyne em uma das batalhas mais desafiadoras desse modo de jogo. A música tocada nesse momento é composta por uma melodia tensa e dramática que é chamada de “*Battle Against a True Hero*” (Batalha Contra uma Heroína de Verdade). Seu nome não apenas é uma referência a algumas canções de *Earthbound* com títulos similares (e.g., “*Battle Against a Weird Opponent*” ou Batalha Contra um Oponente Estranho) mas também confirma o subtexto inferido pela situação corrente: Undyne é a verdadeira heroína batalhando contra um mal que deseja destruir aquele mundo, ou seja, contra a pessoa jogadora. Quem segura o controle, portador da agência e, portanto, responsável por como a história daquele mundo se desenrola, não é necessariamente um herói. Na verdade, aqui se trata do vilão. A partir do seu título, se configura uma relação poética e complementar, não explicativa, entre o arquivo do sistema e o evento narrado.

Na pasta do jogo, onde pode-se encontrar vários outros arquivos além das canções usadas, estão diversas referências a um misterioso personagem chamado W. D. Gaster que não aparece na história principal. A falta de explicações sobre Gaster motivou diversos fãs a criarem teorias e explorarem ainda mais arquivos ou referências crípticas em eventos aleatórios do jogo.

No código *Undertale* está escondido um número aleatoriamente gerado no início de cada jogatina chamado *Fun Value*. O sorteio, que vai de zero a cem, determina uma série de eventos menores aleatórios, pequenas mudanças visuais ou a aparição de NPCs. Muitas menções a Gaster estão escondidas nos eventos determinados por números específicos, fazendo com que muitos jogadores reiniciassem o jogo diversas vezes em busca dessas pistas. Além das diferentes rotas, a adição de elementos como esse parecem apontar para a repetição

⁶⁰ Válido ressaltar que a condição de quebra da barreira foi colocada pelos próprios humanos, dando início a mais um ciclo de violência.

com diferença da narrativa multiforme dos jogos, incentivando que seus fãs continuem jogando *Undertale* indefinidamente. Ao mesmo tempo em que isso é verdade, um fato curioso sobre o jogo é que na loja *Steam* não há conquistas — troféus premiados aos jogadores que cumprirem determinadas ações e cujo parte da comunidade *gamer* costuma utilizar como parâmetro para definir se encontraram todo o conteúdo do jogo ou não — e nas lojas digitais onde a presença de conquistas é obrigatória, todas elas são relacionadas a ações completamente inócuas, como por exemplo, iniciar o jogo. Isso é relacionado com o conceito de agência e transformação em 5.2.4.

Undertale também usa o próprio código para mentir para a pessoa jogadora. Durante a batalha contra Mettaton NEO, presente somente na rota genocida, é possível conferir seus atributos e constatar que ele possui nove de defesa. Essa forma de Mettaton, que é apresentada como uma verdadeira ameaça, é derrotada com apenas um ataque que causa uma quantidade absurda de dano. Isso acontece porque, embora Mettaton NEO tenha trinta mil pontos de vida, sua defesa está definida no código como menos quarenta mil, garantindo que o robô seja derrotado facilmente. Essa duplicidade entre o nível mais profundo do jogo e o nível superficial que está imediatamente visível à pessoa jogadora é utilizada para mostrar o quão forte Frisk se tornou. Não apenas isso, mas, se lembrarmos do que foi discutido em 5.2.1 e 5.2.2, monstros se tornam mais vulneráveis quão mais violentas forem as intenções de seus atacantes e o LV ganhado ao longo da jornada representa isso.

Figura 32 - Mettaton NEO⁶¹.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

⁶¹ A imagem diz:

“* METTATON NEO - 90 ATK 9 DEF

* A maior invenção da Dra. Alphys”

Mentiras como essa são utilizadas novamente na batalha contra Sans, também exclusiva da rota genocida. O jogo informa que ele possui apenas um ponto de ataque e de defesa, sendo o inimigo mais fácil de *Undertale* uma vez que só consegue causar uma unidade de dano nos pontos de vida de Frisk. Essa afirmação esconde o que seria a batalha mais difícil de todas as rotas disponíveis.

Sans é capaz de ignorar as próprias regras do jogo. Enquanto todo combate sempre começa pelo turno da pessoa jogadora, ele realiza uma sucessão de poderosos ataques antes mesmo que o menu de combate apareça. Além disso, o esqueleto é capaz de desviar dos golpes de Frisk, mesmo que, durante a maior parte do jogo, o oponente sempre será atingido desde que se ataque corretamente. Isso faz com que todo o poder adquirido pelo *grinding* se torne efetivamente inútil, por mais que fosse possível matar Sans com apenas um golpe.

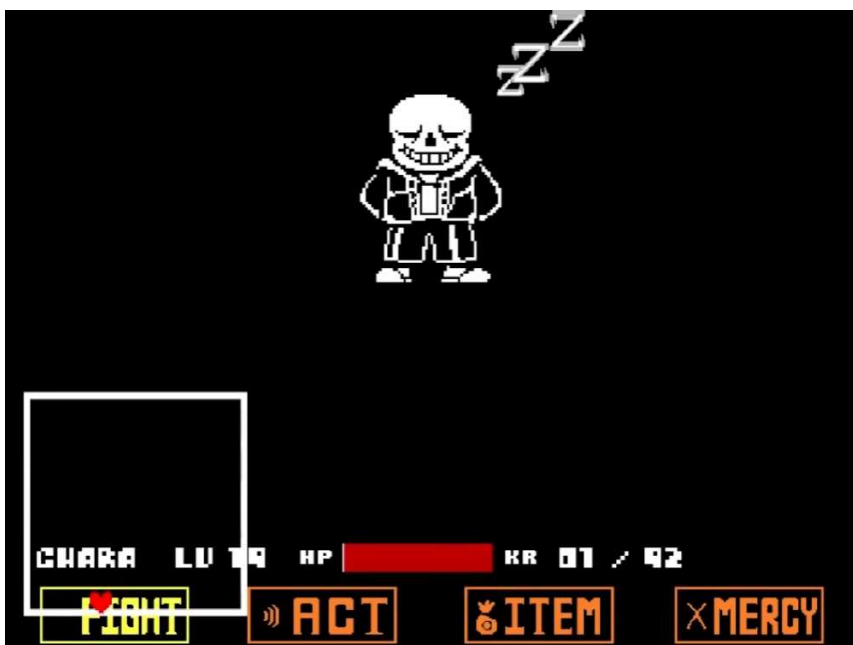
Outro ponto que torna o *grinding* inútil é o fato de que, por mais que seja verdade que Sans é capaz de causar apenas um ponto de dano caso a pessoa jogadora entre em contato com seus ataques, os *frames* de invencibilidade não funcionam nessa batalha. *Frames* de invencibilidade são uma boa prática em jogos de ação onde após receber dano de alguma fonte, personagens se tornarão imunes por um período de tempo de maneira que possam se reposicionar e continuar o *gameplay* sem ficarem presos em um ataque infinito. Em *Undertale*, sempre que o coração vermelho é atingido ele pisca na tela e se torna invulnerável por poucos segundos enquanto o ataque que o atingiu some. Já que nessa batalha os *frames* de invencibilidade estão desativados, Frisk receberá um ponto de dano por *cada quadro* em que estiver em contato com os ataques de Sans, inutilizando, também, o atributo de defesa incrementado junto ao LV do personagem.

Além disso, em determinado ponto da batalha, Sans consegue atacar Frisk durante seu próprio turno, fazendo com que seus ataques apareçam durante a navegação no menu de combate. A batalha é construída para ser tão difícil e injusta que a pessoa jogadora desistirá de jogar por pura frustração, deixando aquele mundo em paz⁶². O próprio Sans admite isso quando, após vinte e dois turnos, diz que está cansado e seu último ataque será não fazer nada, já que se não encerrar seu turno Frisk não será capaz de realizar nenhuma ação e prosseguir. Sua última ferramenta é o tédio.

⁶² Para a escrita deste trabalho, minha batalha contra Sans levou três horas e incontáveis tentativas. Um fato interessante é que ele fará diferentes comentários dependendo de quantas vezes a pessoa jogadora for derrotada por ele e precisar reiniciar o jogo.

Se esperar por tempo suficiente, Sans irá dormir e, utilizando o cursor de coração, a pessoa jogadora poderá empurrar a caixa de batalha (parte da interface) até o botão de luta e finalizar Sans, completando a rota genocida.

Figura 33 - Sans quebra as regras do jogo. Para derrotá-lo, é preciso fazer o mesmo.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Os chefes finais das rotas de *Undertale* trazem consigo não apenas uma mudança de tom, como em *Earthbound*, mas uma forte metaficcionalidade por serem, eles mesmos, personagens metaficcionalis. A última instância de esquemas metaficcionalis que apontamos nesta seção é a batalha contra Omega Flowey no final da rota neutra.

É revelado durante a rota genocida que Flowey compartilha o poder de Frisk de salvar e carregar estados do jogo. Ele comenta que, de início, utilizou seu poder para ajudar os outros monstros e fazer incontáveis experimentos para descobrir o que aconteceria se fizesse algo diferente. Após esgotar todas as possibilidades, diálogos e acontecimentos possíveis, se tornou extremamente entediado e começou a matar os outros personagens por diversão. Para ele, tudo se tornou apenas um jogo. Esse poder, chamado por *Undertale* de “Determinação” e que aqui relacionamos com a agência, é utilizado contra Frisk durante a batalha do chefe final da rota neutra, o próprio Flowey.

Após a derrota de Asgore, Flowey irá matá-lo, não importa a decisão da pessoa jogadora. Quando isso acontece, o personagem absorve as cinco almas humanas e toma controle do mundo ficcional, assumindo uma nova forma física. Nesse momento a janela do

jogo fecha sem cerimônia e é preciso abrir o programa novamente. Ao abrir *Undertale*, a introdução é interrompida por *glitches* e o menu inicial foi substituído por um estado salvo de Flowey.

Figura 34 - O título da janela no sistema operacional se torna Floweytale.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Antes do início da batalha, Flowey deleta o estado salvo pela pessoa jogadora e cria seu próprio. Ao longo desse combate, o personagem irá salvar e carregar diversos estados de jogo, desorientando a pessoa jogadora que já se encontra sobrecarregada com seus ataques incessantes. Além disso, as próprias regras operacionais do jogo são quebradas, uma vez que normalmente é impossível salvar e carregar estados durante uma luta. Ele também reconfigura a interface do menu de combate, removendo o sistema de batalha em turnos.

Da mesma forma, Omega Flowey quebra todas as convenções do estilo artístico pré-estabelecido em *Undertale*. Seu rosto é projetado em uma TV cercada por tubos metálicos no formato de pétalas e quatro olhos humanos dilatados. Apesar de seu nariz cartunesco, sua boca é formada por uma arcada dentária humana realista e seu rosto tem um tom rosado, também estranhamente humano. Ramos de folhas e caules espinhosos formam seus braços e, atrás de Flowey, é possível ver uma coleção de tubos que se entrelaçam de maneira repulsiva, como minhocas metálicas.

Durante a batalha, a tela mostra um rosto humano real, distorcido e em preto e branco, com expressões faciais indiscerníveis. A quebra dos padrões e a incapacidade de descrever e compreender os detalhes dessa imagem, pois o jogo não nos oferece um momento de pausa para a análise, são responsáveis por um desconforto, um senso de uma forma que não pertence ao mundo sensível, inefável. Flowey está entre dois mundos, quebrando a barreira entre o jogo e o real, tendo acesso a poderes e conhecimento que não deveria ter, olhando para fora do Círculo Mágico.

Figura 35 - Omega Flowey e sua forma aberrante.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Este é um momento emblemático da metaficção em *Undertale* pois desorienta a pessoa jogadora removendo a agência, que era pressuposta, de suas mãos e transferindo esse poder para um personagem ficcional. É uma inversão de quem está jogando com quem: o rosto humano na tela de Omega Flowey é como o rosto que controla Frisk através do teclado, criando um paralelo entre os dois. Os esquemas aqui apresentados culminam nesse espelho que tematiza o papel da pessoa jogadora e sua agência.

Se reconhecer jogo digital é importante uma vez que constroi também um paralelo entre a interação dos monstros, suas diversas narrativas e ficções sobre a humanidade e a interação entre pessoa jogadora e a história que está em curso na tela do computador ou do

console. A experiência estética resultante das narrativas digitais inclui o senso de agência, o prazer de ver suas ações impactando e modificando o mundo no qual está imerso, que é essa capacidade de exercer poder sobre o jogo, observá-lo enquanto não é observado de volta, utilizar do sistema para repetida experimentação de maneira desconectada do que efetivamente está sendo feito. A agência ficcional é colocada em relação a agência real que exercemos no mundo cotidiano, ou seja, a possibilidade de deliberar e agir sobre a realidade e as outras pessoas.

5.2.4 Agência e metalepse

Após derrotar Omega Flowey, é apresentada à pessoa jogadora a opção de poupar, também, Flowey. Frisk volta só para a superfície e os monstros continuam presos no Subterrâneo por tempo indeterminado. Se Flowey foi poupado, ele aparece e questiona se tudo valeu a pena, afinal, o final da história não foi necessariamente feliz apesar de todo o esforço. O personagem sugere que, caso a pessoa carregue seu estado salvo logo antes da batalha final, é possível tentar um final melhor. Relembramos que o poder de salvar e carregar estados em *Undertale* é chamado de Determinação. Dentro do universo ficcional, ele é descrito como a capacidade da Alma humana de persistir mesmo após a morte e, caso alguém possua grandes quantidades de Determinação, torna possível manipular as próprias linhas do tempo.

Aqui, tratar o horizonte de intenção da pessoa jogadora se faz útil. Quando Upton (2015) se ocupa com o ato de jogar, ele o liberta da forma, observando a ação como algo que pode acontecer também fora do jogo. Caso a pessoa jogadora deseje salvar não apenas o rei Asgore, mas todos os habitantes do Subterrâneo, deverá reabrir uma nova cadeia de antecipações que acreditava ter encerrado com o fim do jogo. É necessária a “determinação” de abrir o jogo novamente e negociar os resultados — sem essa negociação, é impossível alcançar o final pacifista verdadeiro. Da mesma forma, não é possível terminar a rota genocida sem ativa deliberação nesse sentido, afinal, ela só se concretiza caso todos os monstros do Subterrâneo sejam aniquilados por Frisk e, para isso, o *grinding* é um imperativo. As rotas não-neutras são mais que um desfecho que aconteceria simplesmente por terminar a jogatina, é necessária a aplicação da agência metaficcional em sua realização, baseada na antecipação do encerramento desejado.

Durante a batalha contra Sans, o personagem comenta que tem conhecimento de que as linhas do tempo estão sendo constantemente reiniciadas e isso o causa um grande

desânimo pois percebeu que nada do que fizer realmente importa. Ao falar com Frisk, pede que deixe aquele mundo em paz se, em alguma dessas outras realidades, houvesse a possibilidade de serem amigos. Enfurecido pela morte do irmão e de seus amigos, Sans questiona se bons momentos, risadas e aventuras não seriam o suficiente para Frisk. Por que a criança não está satisfeita sem experimentar todas as possibilidades, por mais atrozes que sejam? Como comentado em 5.2.3, Flowey conhece esse sentimento. Durante a rota genocida, ele comemora o fato de que sabia que Frisk entenderia o desejo por dominação completa usando seu poder, algo mais corajoso, inclusive, que as pessoas que somente assistem a violência acontecer pois não têm coragem de exercê-la⁶³.

Até agora, assumimos que essas colocações se referem a Frisk, mas, se lembrarmos do final do Capítulo 4.3.2, iremos perceber que as coisas são um pouco mais complicadas que isso.

Durante o final pacifista verdadeiro, todos os monstros com os quais Frisk fez amizade se reúnem e impedem a sua luta contra Asgore. No entanto, é revelado que isso se trata apenas de uma armadilha de Flowey: ao absorver as Almas de todos os monstros do Subterrâneo ele assumirá sua forma verdadeira e destruirá aquela realidade repetidas vezes, mantendo a vitória sempre quase ao alcance da pessoa jogadora, frustrando seus planos no último momento. O vilão pretende manter a pessoa jogando infinitamente, apostando em sua Determinação de perseguir um encerramento satisfatório.

Flowey é, na verdade, Asriel Dremurr⁶⁴, príncipe do reino dos monstros e filho perdido de Asgore e Toriel. Asriel foi morto por humanos há muito tempo quando a primeira criança que caiu no subterrâneo estava morrendo e o príncipe decidiu levá-la de volta para ver as flores de seu vilarejo na superfície uma última vez. Se recusando a lutar de volta, ele suportou incontáveis ataques e pereceu no jardim do castelo, em meio às flores douradas. Devido a uma série de experimentos falhos de Alphys, sua alma foi transferida para o corpo de uma dessas flores, tornando-se Flowey, um ser incapaz de sentir empatia.

⁶³ Provavelmente uma zombaria de pessoas que assistem a rota genocida através de vídeos de terceiros.

⁶⁴ Asriel é a junção dos nomes de seus pais, Asgore e Toriel. Quando junto a seu sobrenome, Dremurr, se torna um anagrama para “*Serial Murderer*” (Assassino em Série).

Figura 36 - Todos os monstros se juntam em apoio a Frisk⁶⁵.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Figura 37 - Batalha contra Asriel Dreemurr.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Recusando-se a ser derrotada, a pessoa jogadora pode salvar seus amigos e enfrentar Asriel até que os sentimentos do príncipe subitamente retornem. Incapaz de segurar as lágrimas, ele comenta que sente saudades de Chara⁶⁶, que a criança que um dia considerou

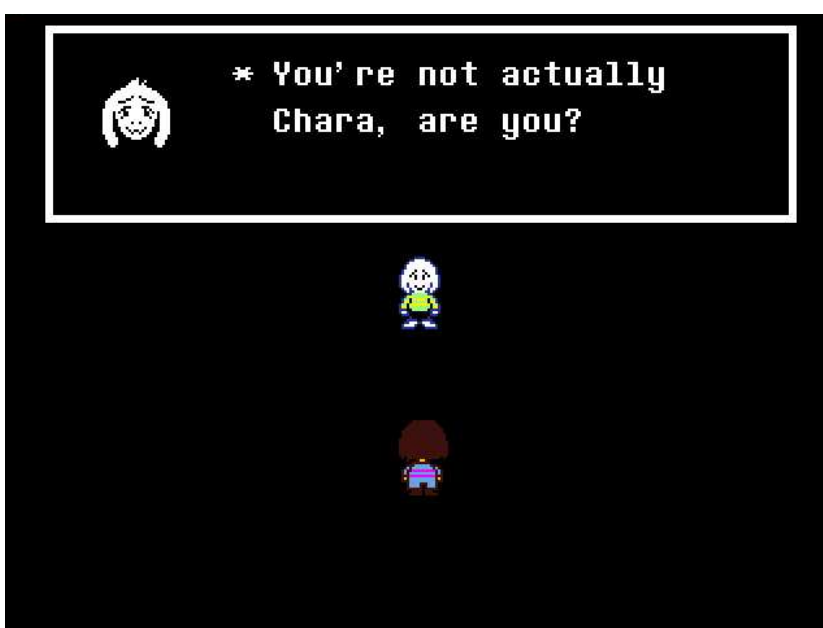
⁶⁵ A imagem diz: “Você TEM QUE vencer!”, “Você consegue!”, “Ribbit!”.

⁶⁶ Ou qualquer nome que a pessoa jogadora tenha escolhido no início do jogo. Asriel é o primeiro personagem, além da voz de Asgore na tela de *game over*, a se referir diretamente ao nome escolhido. Essa também é a primeira vez em que aprendemos o nome de Frisk.

como irmã é a única que o entende e que é divertida de se brincar. Asriel se sente sozinho e com medo e, no final pacifista verdadeiro, a pessoa jogadora pode demonstrar misericórdia até por seu maior antagonista.

Após derrotá-lo, Asriel aponta que sabe que Frisk e Chara são pessoas diferentes. A esse ponto da rota pacifista verdadeira, já houveram pistas de que esse era o caso e até as mensagens na tela de *game over* eram direcionadas a alguém que não o avatar sendo controlado pela pessoa jogadora. Asriel, também, quebra a barreira que prende os monstros.

Figura 38 - Asriel percebe que Frisk não é Chara⁶⁷.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

O que isso significa? Quando Frisk caiu no subterrâneo, sua queda foi amortecida pelo túmulo de Chara e as Almas de ambas as crianças se conectaram. Frisk é sua própria pessoa e as ações tomadas pela pessoa jogadora são inteiramente sua responsabilidade. Quando acreditou estar nomeando Frisk, na verdade se referia a um avatar diferente, se é que podemos chamar Chara de avatar, já que aparenta funcionar como uma camada intermediária entre a pessoa jogadora e Frisk. Esta revelação recontextualiza toda a narrativa contada até então da mesma forma que as narrativas dos monstros revisam a lenda contada na introdução de *Undertale*. Os momentos em que as ações de Frisk são comentadas são momentos em que as ações da pessoa jogadora são tratadas pela narrativa.

⁶⁷ A imagem diz: “Você não é realmente Chara, não é?”.

Se para Murray (2017) o avatar é uma máscara que permite que seja possível interagir com o mundo ficcional de maneira segura não como si mesmo, mas como representação ficcional, esse momento é a remoção brusca dessa máscara e a reafirmação da presença da pessoa de carne e osso imersa na narrativa digital. É fácil projetar a si mesmo e seus pensamentos em protagonistas silenciosos⁶⁸ como Frisk e imaginá-los como simples representações suas dentro do jogo, um papel a ser tomado. A remoção dessa suposição nos obriga a confrontar a própria Agência que exercemos como pessoas habitantes do mundo cotidiano.

Krause (2008) aponta que a metaficção representa a busca pela identidade, pela resposta à pergunta “quem sou eu?”, mas cuja solução é uma impossibilidade pois é necessário sair de si para poder se enxergar. Assim, nos enxergamos a partir dos personagens ficcionais, nos identificamos com suas ações e personalidades a partir do que *desejamos* e acreditamos ser, das ficções que criamos sobre nós mesmos. O personagem, que tem uma identidade melhor definida que nossa difusa percepção de si, nos comove e nos empresta seu eu. O que acontece quando nos é dado controle das ações de um desses personagens? O nexos Frisk-Chara-Pessoa Jogadora é a evidência dessa operação dentro de *Undertale*. De fato, os elementos interativos como a interface de usuário e os atributos numéricos do código parecem ser reconhecidos como parte do mundo ficcional tanto quanto seus personagens e cenários, por que não, também, a pessoa jogadora?

Estar imerso no espaço digital implica algum tipo de presença que, normalmente, pode se relacionar com o avatar controlável através das entradas em um dispositivo apropriado (teclado, controle de *videogame*, etc.). Realizar este tipo de virada é implicar que, por mais que não esteja presente fisicamente, as decisões tomadas e ações decorrentes são fruto de uma deliberação da pessoa no mundo real, ou seja, é utilizar o papel das regras em definir o que pode ou não ser feito e a quebra da expectativa de que algum tipo de ação já é algo presumido para promover reflexão sobre essas mesmas ações.

Enquanto a rota para o final pacifista verdadeiro é virtualmente idêntica à rota neutra, na rota genocida existem diferenças bastante evidentes além do conteúdo cortado

⁶⁸ Domsch (2017) pontua que esse tipo de protagonista, que tem pouco ou nenhum diálogo escrito ou falado, pode facilitar a identificação e a imersão. A pessoa jogadora é capaz de preencher as lacunas e assumir o papel da figura heroica na narrativa ficcional, fazendo com que a personalidade de seu avatar seja uma projeção imaginária uma vez que não possui voz própria. Em *games* antigos, parte da motivação para seu uso eram as limitações técnicas na implementação de diálogos. Já em títulos mais atuais, críticas a essa estratégia a acusam de ser uma solução preguiçosa para contar histórias ou até de quebrar a imersão devido a disparidade entre os NPCs falantes e o protagonista silencioso, contrariando sua função principal.

devido à falta dos NPCs. Por exemplo, nas rotas neutra e pacifista, ao interagir com elementos do cenário, o texto irá descrever o que está sendo observado ou alguma ação específica de Frisk, sempre em terceira pessoa (e.g. “É você!”⁶⁹ ao interagir com o espelho da casa de Toriel, no primeiro mapa do jogo). Caso esteja seguindo a rota genocida, várias instâncias dessas descrições são substituídas por comentários em primeira pessoa (e.g., “Sou eu, Chara.”⁷⁰ ao interagir com o mesmo espelho). Descrições bem humoradas e piadas são substituídas por afirmações diretas (e.g. “Ah! Uau! Uou! É um ‘Buraco’.”⁷¹ se torna “Há um buraco aqui”⁷²). Texto descritivo é substituído por comentários violentos, escritos em texto vermelho (e.g., “Dentro do armário, há cortadores de biscoitos para monstros de gengibre.”⁷³ se torna “Onde estão as facas?”⁷⁴), incluindo o texto dos *save points* de cada área. Normalmente é necessário interagir com um *save point* para salvar o estado do jogo. Quando isso acontece, um pequeno texto descreve Frisk contemplando o momento e como isso aumenta sua Determinação (e.g. “O som da água corrente te enche de determinação.”⁷⁵). Na rota genocida, ele se torna uma simples contagem regressiva de quantos oponentes ainda precisam ser mortos naquela área. Uma vez reduzidos a zero, os encontros aleatórios mostram uma tela vazia, onde a música de combate foi substituída por um tom sinistro e o texto “mas ninguém veio.”⁷⁶ aparece.

Um momento de grande impacto em *Undertale* é o novo lar de Asgore — idêntico a casa de Toriel, porém substituindo as cores quentes e aconchegantes por tons de cinza. Ali, no último mapa do jogo, é possível interagir com um espelho como o de Toriel. Ao fazê-lo a mensagem apresentada é “Apesar de tudo, ainda é você.” (ver figura 39) rememorando toda a jornada até então e como, apesar das dificuldades, a pessoa jogadora manteve sua gentileza. Esse momento de reflexão, na rota genocida, é substituído também por “Sou eu, Chara.”

Seguir o caminho de Chara é, também, privar-se de um certo estilo aplicado na narrativa de *Undertale*. Seu humor, a conexão com seus personagens e o impacto emocional da jornada são todos substituídos por um senso de dever, de tarefa a ser cumprida. No entanto, esses não são os únicos elementos roubados por Chara, a própria agência é colocada em xeque.

⁶⁹ “It’s you!”

⁷⁰ “It’s me, Chara.” ou qualquer nome que a pessoa jogadora tenha escolhido.

⁷¹ “Ah! Wow! Woah! It’s a ‘Hole’.”

⁷² “There’s a hole here.”

⁷³ “Inside the cupboard are cookie cutters for gingerbread monsters.”

⁷⁴ “Where are the knives?”

⁷⁵ “The sound of rushing water fills you with determination.”

⁷⁶ “But nobody came.”. Esse texto é, também, uma referência a *Earthbound*. No jogo, ele é usado quando um oponente tenta chamar ajuda e sua habilidade falha.

Figura 39 - “Apesar de tudo, ainda é você.”



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Após matar todos os habitantes do subterrâneo, a pessoa jogadora se encontra com Chara. Frisk não está à vista e o único cenário desse momento é um fundo totalmente escuro. A criança diz que se sentiu confusa por ter voltado à vida mas que agora compreende tudo: a Determinação que a trouxe de volta é a sua, a pessoa jogadora que guiou Chara para seu verdadeiro propósito, se tornar mais forte e obter poder absoluto. Enquanto encara a pessoa através da tela, encerra com uma afirmação ominosa: “Toda vez que um número aumenta, esse sentimento... Sou eu. ‘Chara’.”⁷⁷.

Por fim é oferecida à pessoa jogadora a opção de destruir aquele mundo vazio e começar um novo. Caso aceite, Chara elogiará a decisão e sua lealdade. Caso não o faça, a personagem diz que a pessoa deve ter compreendido errado o seu papel. Com o rosto deformado, Chara diz: “Desde quando é você quem está no controle?” (ver figura 40). A animação de ataque é direcionada, dessa vez, em direção ao ponto de vista da pessoa jogadora e a tela é preenchida pelo número nove, indicando dano recebido. A própria janela do sistema operacional começa a sacudir e o jogo fecha.

Frisk como protagonista silencioso assume um papel importante quando, em contraste, Chara, que possui a própria voz, começa a agir por conta própria.

⁷⁷ “Everytime a number increases, that feeling... That’s me. ‘Chara.’”

Figura 40 - “Desde quando é você quem está no controle?”



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Ao abrir o jogo de novo, em vez da introdução usual, a tela está completamente escura, acompanhada pelo assobio do vento. Após esperar dez minutos, Chara aparece e afirma não entender o motivo pelo qual a pessoa jogadora deseja voltar ao mundo que destruiu. A personagem oferece um acordo: é possível voltar a jogar *Undertale*, mas somente se entregar sua Alma à Chara. Caso aceite a condição, o jogo inicia normalmente e, caso recuse, deverá abri-lo novamente e esperar mais dez minutos.

Uma vez feito o acordo, não é mais possível atingir o final pacifista verdadeiro. Mesmo que atinja os requisitos necessários para o final bom, Chara se faz presente no último segundo para lembrar à pessoa jogadora de suas ações passadas. A rota para esse final pacifista é chamada pelos fãs de “Rota Pacifista Desalmada”⁷⁸.

Por exemplo, ao chegar na superfície no final pacifista verdadeiro, Frisk e seus amigos tiram uma foto de recordação. Não chegamos a conhecer os humanos ou como os monstros lidam com eles, toda imagem da superfície é centrada nos monstros e essa figura encerra a jornada ainda dentro do mesmo substrato do mundo ficcional que conhecemos. Na rota pacifista desalmada, a foto é substituída por uma versão em que os rostos de todos monstros estão rabiscados e Chara substitui Frisk no centro da fotografia.

⁷⁸ “*Soulless Pacifist*” pode significar “Pacifista desalmada”, “Pacifista sem alma” ou “Pacifista desumana”, referenciando ambos o acordo feito com Chara e a brutalidade da violência infligida pela pessoa jogadora.

Figura 41 - Fim da rota pacifista verdadeira.



Fonte: Undertale Wiki. Disponível em: https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route.

Acesso em: 26/05/2024.

Figura 42 - Fim da rota pacifista desalmada.



Fonte: Undertale Wiki. Disponível em: <https://undertale.fandom.com/wiki/Chara>. Acesso em:

26/05/2024.

Os personagens não se lembram mais de nada que aconteceu, mas Chara sempre se lembrará não importa quantas vezes o jogo seja reiniciado. As ações tomadas na rota genocida tem consequências reais que vão além daquela sessão de jogatina. Em outras palavras, essa rota é construída ao redor de uma experiência emocional negativa que é muito real para a pessoa jogadora. Caso jogue essa rota por último, será obrigada a matar os personagens com os quais investiu tanto tempo se apegando e construindo uma relação de carinho e compreensão, caso jogue primeiro, todas as próximas tentativas de salvá-los serão frustradas.

Chara rouba o poder de decisão da pessoa jogadora no fim da rota genocida. Esse, que é a criança que foi nomeada no início do jogo, seria o verdadeiro avatar da pessoa jogadora? Controlando Chara, que possui o corpo de Frisk, é possível interagir e afetar os habitantes do Subterrâneo. A pergunta é ainda mais complexa se, em vez de considerarmos a questão de se Chara controla Frisk, pensarmos também se Chara controla a pessoa jogadora. Somos escravos do desejo por números incrementais e poder? Da própria liberdade de fazer o que quiser com o mundo ficcional? Chara não é só um avatar, mas a representação metonímica dessa pulsão.

Não por acaso, abrir o jogo após o final pacifista verdadeiro faz com que Flowey se dirija diretamente à pessoa jogadora e peça que os deixe em paz, já que seu poder de reiniciar tudo é a única ameaça à felicidade alcançada: é um aviso, como o feito por Sans, que pode ser ignorado a seu próprio risco. *Undertale* é a subversão da transformação segura que as narrativas multiformes digitais podem oferecer. Se a partir da agência, é possível escolher os diferentes caminhos a seguir e que tipo de fantasia se quer viver de maneira relativamente resguardada, uma vez que estão contidas àquela sessão de jogo específica, a figura de Chara impede que isso aconteça. A agência, aqui, é relacionada ao poder e a dominação. Dominação sobre o jogo e, por consequência, sobre o mundo ficcional e seus habitantes.

Durante as rotas neutra e pacifista, um boneco de neve oferece um pedaço seu para ser carregado por Frisk, pois deseja ver o mundo para além de Snowdin. Se trata de um acordo benéfico mutuamente, uma vez que o pedaço do boneco de neve é um dos melhores itens de cura do jogo. Na rota genocida, é possível tomar quantos pedaços quiser a força, reduzindo o boneco a uma patética pilha de neve. Devemos fazer algo só porque temos o poder de fazê-lo?

Undertale apresenta a figura do outro em desvantagem. Uma alteridade que não é baseada somente em características físicas e psicológicas, mas, também, ontológicas. Os monstros estão em um plano de existência onde até as regras de seu próprio mundo estão à

mercê da pessoa jogadora. Seu papel como interatora é relacionado com os próprios humanos que conhecemos apenas a partir das histórias e lendas dentro do mundo ficcional.

Essa questão é relacionada diretamente com os engajamentos narrativista e gamista — aqueles que querem experimentar todas as possibilidades do jogo e aqueles que buscam um encerramento específico que os satisfaça. Não se trata de um argumento de um em favor do outro, mas, é clara a direta relação de contradição entre a falta de conquistas satisfatórias nas lojas digitais e as diversas vezes que *Undertale* apresenta elementos que indicam que sempre há mais o que se ver naquele mundo. A resolução dessa tensão talvez esteja no fim da rota genocida.

Derrotar Sans é uma vitória satisfatória, afinal, se trata de um desafio que testa as habilidades adquiridas durante o jogo de maneira extrema. A recompensa por isso, no entanto, não é tão atraente: uma cena triste onde Sans chama por seu irmão antes de morrer e a tomada por parte de Chara de toda a agência e poder decisório da pessoa jogadora que se estende para todas as jogatinas futuras. Não há nem a possibilidade de receber troféus por encontrar todo o conteúdo de *Undertale*. A derrota de Sans no final da rota genocida pode até trazer uma satisfação momentânea, mas os efeitos duradouros deste caminho são muito mais impactantes. Não há mais antecipação de um encerramento feliz. Se a conexão emocional com os personagens durante o cenário comum do jogo é tão importante, ao perceber as consequências de seus atos, a pessoa jogadora deverá levar esse peso sempre que voltar àquele mundo.

Por fim, que tipo de experiência estética estamos falando quando a agência é tratada dessa forma? Apostamos na metalepse, definida por Zavala (2007) como a justaposição dos planos referenciais, ou seja, dos universos diegético e metadieético no interior da ficção, assim como acontece no conto *Continuidade dos Parques*, de Julio Cortázar. Falamos da ficção por detrás da realidade, ou seja, da sobreposição entre os diferentes níveis de leitura. Bernardo (2010) aponta que, no conto de Cortázar, ler sobre alguém que está lendo cria a sensação desagradável de que alguém também possa estar fazendo o mesmo conosco. Em *Undertale*, controlamos quem controla, somos observados por quem não deveria nos observar e, por muitas vezes, nos questionamos se não é o jogo que está jogando conosco.

Bernardo utiliza a metáfora das matrioskas para explicar essa relação. Se tratam de bonecas que se encaixam umas dentro das outras. Ao abrir a primeira, encontramos uma menor e assim sucessivamente até que a última não pode ser aberta. Deixar a última boneca fechada preserva o mistério do processo de reiteração e miniaturização. O que há no interior

do último corpo? Manter o mistério é satisfazer a perspectiva infinita. Podemos imaginar que há uma sucessão interminável de bonecas cada vez menores.

Se nas bonecas russas, o ato de permanecer fechado conjura o infinito, em *Undertale* a infinitude está em ficar eternamente aberto. Antes da batalha contra Asgore, é possível encontrar uma sala com vários caixões marcados com corações de diferentes cores. Eles representam as Almas de cada criança derrotada em sua jornada no Subterrâneo, reunidas de maneira a romper a barreira que prende os monstros naquele lugar. O primeiro caixão, adornado com um coração vermelho como a representação de Frisk em combate, está marcado com o nome escolhido pela pessoa jogadora ao nomear Chara. Ele está vazio.

Gostaríamos de apresentar uma diferente metáfora. Ao encontrar a sala dos caixões pela primeira vez, não se sabe ainda que Frisk não é a criança nomeada. Esse caixão, eternamente aberto, parece estar reservado para a possível derrota sofrida pela pessoa jogadora ao enfrentar Asgore. Este é o caixão de Frisk ou de Chara? Quem sabe, dos dois ao mesmo tempo?

Figura 43 - O caixão está vazio⁷⁹.



Fonte: *Undertale*, Toby Fox, PC, captura de tela do autor (2024).

Nada se sabe sobre as crianças anteriores, uma vez que não estão presentes na história de maneira direta para além de referências pontuais como essa ou alguns itens encontrados pela jornada. Esse contínuo dos caixões é literal mas também figurativo: quantas

⁷⁹ A imagem diz: “(Está vazio.)”.

vezes a pessoa jogadora foi derrotada? Quantos finais prematuros Frisk encontrou em sua jornada? Seria este o momento em que o ciclo de violência é quebrado?

A quebra dessa continuidade é feita por uma figura ambígua. O caixão que pode ser o mais recente (de Frisk) ou o mais antigo (de Chara) nunca terá sua natureza revelada pois o encerramento do jogo demanda que ele permaneça para sempre vazio. Ele contém uma infinidade de possibilidades, uma infinidade de finais e, portanto, todos os universos alternativos e linhas do tempo que *Undertale* admite.

Essa é mais uma maneira de olhar de volta para a pessoa jogadora. Sans deixa claro que as diferentes possibilidades de história (desde o *game over* até as diferentes rotas) são linhas do tempo alternativas. É possível entender a questão como a inferência de que todos os diferentes universos e possibilidades são canônicos para a narrativa do *game*. Fãs criam seus próprios jogos, quadrinhos e contos de maneira a preencher as lacunas deixadas na história das outras crianças ou explorar outros cenários que não estão presentes em *Undertale*. Ao compreendê-las como universos alternativos, essas ficções de fãs se tornam parte interconectada de um multiverso compartilhado. O jogo mais novo de Toby Fox, *Deltarune* (2018), parece corroborar com essa ideia, se tratando ele, também, de um universo alternativo de *Undertale*, transportando seus personagens para um novo cenário. Se isso for verdade, não seria um exagero imaginar que a própria realidade da pessoa jogadora seria um desses universos que se conectam entre si.

Se perceber como parte da ficção causa um efeito de desorientação, onde o sentimento de segurança ao interagir com o Círculo Mágico é propositalmente quebrado. A empatia, portanto, é trabalhada a partir da própria pessoa jogadora se reconhecendo como existente meio-real, metarreal, ou qualquer que seja o termo que possa explicar sua duplicação como entidade real e ficcional dentro dos *videogames*. A decisão de usar as ferramentas que o jogo nos apresenta é nossa, e utilizar da empatia é emocionalmente recompensador.

Assim, em *Undertale*, a agência nem sempre é colocada sob uma luz negativa. Após derrotar Asriel na rota pacifista verdadeira é possível fazer o caminho inverso da história: caminhar a partir do último mapa do Subterrâneo até o primeiro. É como se fosse o ato de ler um romance a partir da página final, porém encontrando uma nova história ao fazê-lo. Ao longo do caminho, a pessoa jogadora encontra diversos NPCs e pode observar como suas ações afetaram positivamente as vidas dos habitantes daquele mundo, conversar com eles e compartilhar de sua alegria de finalmente poder voltar à superfície. O prazer da agência em *Undertale* também está na satisfação de assumir um papel heroico não somente

como máscara, mas como extensão de um desejo que vai além da janela do sistema que contém o jogo.

Ao voltar até o local onde Frisk acordou no início de tudo, Asriel está observando as flores. Ele revela que Chara não era uma pessoa boa e odiava a humanidade, tendo criado um plano para destruí-los ao unir sua Alma com a de Asriel. O garoto também pede que o deixe e vá aproveitar o resultado de seus esforços, não há mais o que ver ali. Por fim, adverte que na superfície há incontáveis pessoas como Flowey e nem tudo pode ser resolvido sendo gentil. Entrar no mundo ficcional é um mergulho no Subterrâneo, voltar à superfície é voltar ao mundo real (ou metarreal?).

Com isso, o caixão estará sempre aberto e a matrioska sempre fechada. O esforço de preencher o infinito só pode ser feito com novas e mais novas ficções a serem produzidas por fãs, por Toby Fox e por cada pessoa que decidir jogar *Undertale*, mesmo que por conta própria. Este trabalho é mais uma dessas ficções construídas após escapar do Subterrâneo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na academia, há uma variedade de estudos sobre *Undertale* e sua recepção pelos jogadores e pela cultura. Este trabalho é uma tentativa de contribuir com este debate focando em um aspecto bastante específico de sua estratégia narrativa, buscando refletir sobre como os esquemas metaficcionais aparecem na história que o jogo conta.

Nesse sentido, propomos que o elemento central a ser tematizado por essa narrativa é a agência, o poder de afetar o mundo ficcional e os rumos da história a partir de decisões deliberadas de como jogar e como valer-se das ferramentas providas pelo jogo. Compreendendo que a narrativa é contada, também, durante o *gameplay*, a sua temática é trabalhada através das mecânicas e regras da mesma forma que durante os segmentos expositivos da história. Jogos permitem diversas formas de engajamento baseadas nos objetivos específicos da pessoa jogadora e a agência torna a busca por essas diferentes fantasias possível dentro da mesma obra, baseando-se em uma cadeia de intenções e decisões tomadas a cada momento. O que *Undertale* faz é, a partir dessa possibilidade, argumentar em favor de uma aproximação pacífica para com os conflitos interpessoais apresentados, utilizando da empatia como ferramenta central para a progressão no jogo: alcançar o final bom requer observação e compreensão da personalidade de cada monstro. A experiência emocional positiva atrelada a alcançar o final desejado é a própria recompensa por fazê-lo (personagens do próprio jogo, como Asriel e Flowey, pedem à pessoa jogadora que preserve o estado de jogo salvo e não reinicie a jornada novamente). Além disso, enquanto o final feliz pode ser apagado através da agência disponível a quem joga, as consequências de uma rota genocida são tangíveis e persistem para além da sessão de jogo.

Apesar dos esforços de diversos personagens, a “determinação” da pessoa jogadora em alcançar seus objetivos (que, mais uma vez, relacionamos com a agência) faz com que os resultados alcançados sejam decorrentes de suas ações deliberadas que se transformam em elementos tratados pelo próprio mundo ficcional diegético. Esse olhar que vem de dentro da ficção para a realidade é um movimento similar ao de encarar um espelho que reflete essas ações. Caminhos que seriam pressupostos em jogos do mesmo gênero a partir das convenções construídas são posicionados em relação a novas possibilidades e a mera decisão automática de matar monstros para alcançar seus objetivos não pode mais ser feita sem uma reflexão ativa sobre sua racionalização. Perceba que *Undertale* não dá liberdade absoluta à pessoa jogadora e, na verdade, a sua progressão é relativamente linear e as possibilidades de ação são limitadas. O que o jogo faz é criar um efeito estético de

liberdade e controle ao permitir a contestação das suas instruções ou dos seus resultados (i.e. ignorar os avisos para abortar a rota genocida ou recusar o final da rota neutra).

De maneira a potencializar esse sentimento de observação da realidade, *Undertale* faz um esforço ativo para tematizar elementos de linguagem ou que, normalmente, estariam disponíveis somente como intermediários entre a pessoa jogadora e o mundo do jogo. Não apenas isso, mas há uma intencionalidade latente em tornar parte da narrativa os elementos de mundo incoerente presentes em jogos do gênero, como a possibilidade de salvar e carregar o jogo. A observação do mundo real é, paradoxalmente, fortalecida por seu distanciamento estético do realismo, reconhecendo seu papel ficcional não de maneira a manter o papel confortável do espectador que se distancia da ação apresentada, mas de agente ativo na construção do sentido da ficção.

Undertale não minimiza o tutorial nem esconde os elementos gráficos da interface em busca de emular a câmera cinematográfica. Seu estilo gráfico e musical retrô aponta para uma determinada tradição de jogos de RPG ao mesmo tempo em que a exposição de particularidades dos mundos incoerentes dos jogos nos lembram com que tipo de mídia estamos lidando. É mais do que uma tentativa de criar uma paródia que aponte as incongruências dos jogos e suas narrativas ficcionais, mas abraça-las como portadoras de potências estéticas poderosas. Reconhecer suas incoerências é como dar voz aos encantadores de Dom Quixote, cujas travessuras justificam o incessante translado entre ficção e realidade.

É válido ressaltar que *Undertale* não é uma narrativa cativante *por ser* metaficcional, Ela existe a partir da relação intrínseca entre seus cenários comum e atípico. A jornada emocional e a reflexão que advém da utilização dos esquemas metafissionais não funcionariam se o mundo ficcional não fosse habitado por personagens encantadores e cenários fascinantes, apostando na conexão que a pessoa jogadora constroi conforme conhece mais sobre suas esperanças, sonhos e modos de vida.

Undertale ainda possui a vantagem de se relacionar com diversas figuras de culturas de fãs formadas a partir de outras obras ficcionais. Enquanto os RPGs tradicionais irão invocar e reconfigurar figuras das lendas tradicionais da antiguidade na forma de locais, objetos, criaturas e heróis como Fenrir, Siegfried, Leviatã, elfos ou a espada Excalibur, *Undertale* dialoga com um rico campo figurativo do imaginário criado a partir da cultura digital. É uma ficção pop sobre ficções pop, criada em um ambiente preparado para continuar esse processo *ad infinitum*. A aproximação com esses personagens e seu mundo não se dá apenas durante o *gameplay*, mas a partir de fóruns de discussão, quadrinhos de fãs e universos alternativos.

Quando Ruberg (2020) critica o conceito de “*empathy game*”, fala sobre a tendência de tratá-los como a possibilidade de observar o mundo pelos olhos do outro. *Undertale* faz o movimento oposto, quebrando a ilusão de que estamos diante da realidade tal qual ela é e, ainda mais importante, removendo a máscara que permite a interação segura com o mundo digital, apontando que as decisões tomadas são de responsabilidade da própria pessoa em controle. A empatia se torna central na mecânica quando, a partir de si e do próprio olhar, a pessoa jogadora é convidada a analisar e compreender criaturas completamente diferentes e cujo os objetivos podem ser diretamente antagônicos.

Seguindo essa linha de pensamento, *Undertale* também é um estudo de caso de como um jogo não precisa pertencer à categoria dos “jogos sérios” para tratar de assuntos importantes e promover mudança social. Uma simples classificação de mercado não pode balizar as expectativas do impacto que as obras podem ter na sociedade e em seus jogadores, colocando uma espécie de intencionalidade institucional como indicadora das qualidades retóricas ou até da mensagem em si.

A partir da metaficção, ele permite que a pessoa jogadora se sinta como uma figura heroica quando enfrenta o próprio encerramento apresentado pelo *game* e alcança um final que parecia impossível. Para fazê-lo, a empatia é o único caminho. Trata-se de um conflito que vai além dos próprios objetivos dos personagens, mas acontece entre a pessoa jogadora e o próprio jogo. Talvez *Undertale* não nos ensine a salvar o mundo, mas, a partir da portabilidade do aprendizado de suas regras, mostre uma maneira de lidar com os conflitos diários e as pessoas que encontramos durante a vida cotidiana.

Compreendendo as narrativas metaficcionais como dotadas de uma linguagem própria, assim como propõe Zavala (2007), a classificação dos esquemas metaficcionais não pode ser universalizante uma vez que depende do *corpus* da pesquisa. Por conta disso, não nos ocupamos na criação de categorias gerais para a metaficção nos jogos ou até mesmo em *Undertale*. A divisão apresentada se trata de um arcabouço meta-taxonômico onde buscamos organizar a utilização dos esquemas metaficcionais no *game* a partir de que aspectos são evidenciados através deles ou manipulados para seu efeito.

Se, como diz Bernardo (2010), a metaficção não abandona o realismo e precisa que se admita uma realidade a ser mediada pela ficção para funcionar, a metaficção não é autotélica, ou seja, não tem fim em si mesma. Mais uma vez, temos que *Undertale* surge a partir da relação entre seu cenário comum e cenário atípico ao mesmo tempo em que não se aproxima de sua condição ficcional desde uma posição cínica onde a sátira ridiculariza o não-realismo da obra. Com isso, chegamos a outras perguntas que não foram respondidas

neste trabalho, como por exemplo: o que seria uma má aplicação da metaficção? Se a autorreferencialidade se torna ubíqua na pós-modernidade, quais seriam seus efeitos? Que outras críticas podem ser feitas ao conceito de *empathy game* e como a empatia proposta se encaixa nas relações sociais do mundo real?

Além disso, ao compreendermos que toda ficção contém elementos metaficcionais, utilizamos a definição de Lee & Kim (2020) para apontar o que seria um “jogo metaficcional” partindo da premissa que estes relacionam um cenário comum e um cenário atípico, onde uma tipo específico de agência, a agência metaficcional, pode ser utilizada pela pessoa jogadora em busca de seu objetivo. Portanto, o jogo metaficcional seria aquele que utiliza a metaficção como estratégia narrativa ao contar sua história. Nesse contexto, apontamos que outras definições podem ser buscadas junto a novas meta-taxonomias e esquemas metaficcionais que sirvam a um determinado *corpus* dividido por gênero, região geográfica ou qualquer que seja o critério de seleção escolhido.

Futuros trabalhos podem explorar mais a fundo o cenário comum de *Undertale* e sua experiência estética, falando não apenas sobre a história mas elementos visuais, sonoros e de *gameplay*. Também é válida uma maior atenção sobre seus aspectos de subjetividade *queer*. Pesquisas de recepção ou questionários para jogadores como o de Seraphine (2018) podem ser aplicados na realidade brasileira e jogos nacionais com propostas similares também poderiam ser analisados sobre a perspectiva da metaficção. Pode-se analisar as novas ficções decorrentes de *Undertale* e sua conexão com a cultura de fãs ou como o jogo se faz presente no discurso da comunidade *gamer* mesmo anos depois de seu lançamento, bem como a maneira que tais culturas se fazem presentes em sua narrativa. Outra proposta possível seria a relação entre *Undertale* e seu sucessor *Deltarune*, também desenvolvido por Toby Fox.

Por fim, o que queremos propor é que em *Undertale* a relação entre esses esquemas metaficcionais, não sua ocorrência isolada, cria a experiência estética da metaficção e da metarrealidade junto ao cenário atípico. É difícil separá-los individualmente pois estão constantemente operando em conjunto uns com os outros, expressos a partir da materialidade da linguagem mesmo que ocorram no nível da diegese (um personagem de uma mídia audiovisual pode olhar nos olhos da pessoa espectadora para reconhecer sua presença enquanto um texto verbal-escrito usará de outros artifícios para o mesmo efeito).

Undertale não foi o primeiro e nem será o último a trabalhar as mecânicas e sua condição ficcional como elemento central da narrativa. Que cada vez mais jogos utilizem sua potência para trabalhar as inúmeras dimensões da experiência humana e não se prendam a um número reduzido de imaginários, criando outras tantas metarrealidades possíveis.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. California: New Riders Publishing, 2006.
- ARANHA, Gláucio. **Fazendo estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia**. 2008. (Tese) Doutorado em Letras – Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, 2008.
- ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. **Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo 2021**. 175 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.
- ARAÚJO, Rafael P. O círculo mágico de jogo e o caso Undertale. **SBC – Proceedings of SBGames 2016**, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157277.pdf>. Acesso em: 12 maio 2024.
- ARJORANTA, J. How to Define Games and Why We Need to. In: **Computer Game Journal**, [s. l.], v. 8, p. 109–120, 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-019-00080-6>. Acesso em: 06 de jul. de 2023.
- ASHCRAFT, Brian. Poll: Here Are Japan’s Top 100 Video Games Of All Time. In: G/O MEDIA. **Kotaku**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://kotaku.com/poll-here-are-japans-top-100-video-games-of-all-time-1848275437>. Acesso em: 28 mar. 2024.
- AVILA, Gabriel. Papa Francisco assiste a performance de Megalovania, de Undertale, no Vaticano. In: LUIZALABS. **Jovem Nerd**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/papa-francisco-assiste-a-performance-de-megalovania-de-undertale-em-evento-no-vaticano>. Acesso em: 22 mar. 2024.
- BARROS, Clóvis de. **Shinsetsu: O poder da gentileza**. São Paulo: Planeta, 2018.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: CAPISTRANO, Tadeu. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- BERNARDO, Gustavo. Como a ficção responde à pergunta ‘quem sou eu’?. In: Universidade do Estado do Rio De Janeiro. **Revista Eletrônica do Vestibular UERJ**. [S. l.], 2008. Disponível em: https://www.revista.vestibular.uerj.br/coluna/coluna.php?seq_coluna=40. Acesso em: 6 mar. 2024.
- BERNARDO, Gustavo. **O Livro da Metaficção**. Rio de Janeiro: Tinta Negra, 2010.
- BOGOS, Steven. Undertale Dev: “Every Monster Should Feel Like an Individual”. In: GAMURS GROUP. **The Escapist**. [S. l.], 2013. Disponível em: <https://www.escapistmagazine.com/undertale-dev-every-monster-should-feel-like-an-individual/>. Acesso em: 22 mar. 2024.

- BOOTH, Paul. Crowdfunding: A Spimatic application of digital fandom. **New Media & Society**, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444814558907>. Acesso em: 23 maio 2024.
- BOPP, J. A.; MEKLER, E. D.; OPWIS, K. Negative emotion, positive experience? emotionally moving moments in digital games. In: **Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems**. [S. l.: s. n.], 2016. p. 2996–3006.
- BOPP, J. A.; MÜLLER, L. J.; AESCHBACH, L. F.; OPWIS, K.; MEKLER, E. D. Exploring emotional attachment to game characters. In: **Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**. [S. l.: s. n.], 2019. p. 313–324.
- BOREGGIO, Solange Aparecida. **Práticas de leitura e escrita em uma perspectiva discursiva: A Constituição da Autoria em Textualizações Verbo-Visuais Sobre Gentileza**. Orientador: Luciana Cristina Ferreira Dias Di Raimo. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2021. Disponível em: <http://repositorio.uem.br:8080/jspui/handle/1/6168>. Acesso em: 26 abr. 2024.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- CAMPOS, Haroldo de. **Transcrição**. Organização Marcelo Tápia e Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- CASPER, . Mastering Empathy through Gameplay: Toby Fox’s Undertale. In: LEIDEN UNIVERSITY CENTRE FOR DIGITAL HUMANITIES. **Digital Media, Society, and Culture**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://digmedia.lucdh.nl/2021/09/27/mastering-empathy-through-gameplay-toby-foxs-undertale/>. Acesso em: 22 mar. 2024.
- CARVALHO, Flávia Garcia de; VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; ARAUJO, Inesita Soares de. Intertextualidade Procedimental: intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais. **Contracampo**, Niterói, v. 42, ed. 3, 2023. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/55592>. Acesso em: 24 maio 2024.
- COX, James. The Four Types of Metafiction in Videogames. In: INFORMA TECH. **Game Developer**. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames#close-modal>. Acesso em: 8 mar. 2024.
- CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1982.
- CRYER, Hirun. Undertale’s Sans wins Tumblr Sexyman poll, inspiring Toby Fox to write the event’s lore. In: FUTURE PUBLISHING LIMITED. **GamesRadar+**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/undertales-sans-wins-tumblr-sexyman-poll-inspiring-toby-fox-to-write-the-events-lore/>. Acesso em: 28 mar. 2024.
- DEPAZ, P. Discutindo o mundo através de algoritmos: filosofia política em simulações de computador. **Intexto**, Porto Alegre, n. 46, p. 50–64, 2019. DOI: 10.19132/1807-8583201946.50-64. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/92754>. Acesso em: 23 abr. 2024.

DOMSCH, Sebastian. Dialogue in video games. In: MILDORF, Jarmila; THOMAS, Bronwen (ed.). **Dialogue across Media**. [S. l.]: John Benjamins Publishing Company, 2017. p. 251-270.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The History of Video Games**. Reino Unido: Yellow Ant, 2010.

DURET, Christophe. Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne: une alternative à la notion d'immersion.

Contracampo, Niterói, v. 29, n. 1, 2014. Disponível em:

<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17519>. Acesso em: 28 mar. 2024.

DWULECKI, Sven. "I am thou... Thou art I...": How Persona 4's Young Adult Fiction Communicates Japanese Values. **Creatio Fantastica**, Breslávia, p. 97-113, 2017. Disponível em: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=641818>. Acesso em: 24 maio 2024.

ESTHER, Leslie. Walter Benjamin, politics, aesthetics. **Kunst Spektakel Revolution**, Weimar, 2010. Disponível em: <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/5697/>. Acesso em: 5 abr. 2024.

FAROKHMANESH, Megan. Undertale combines classic RPG gameplay with a pacifist twist. In: VOX MEDIA. **Polygon**. [S. l.], 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/7/7/4497618/undertale-combines-classic-rpg-gameplay-with-a-pacifist-twist>. Acesso em: 22 mar. 2024.

FEELD, Julian. Interview: Toby Fox of UNDERTALE. In: FEELD CREATIVE AGENCY. **The Existential Gamer**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20151116234253/http://existentialgamer.com/interview-toby-fox-of-undertale>. Acesso em: 22 mar. 2024.

FERREIRA, N. S. A. **As pesquisas denominadas "estado da arte"**. Educação & Sociedade, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002.

FOX, Toby. About. In: FOX, Toby. **Undertale**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://undertale.com/about/>. Acesso em: 22 mar. 2024.

FRAGOSO, Suely. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil: 1. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017. p. 15-42. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57161>. Acesso em: 2 maio 2024.

FRAGOSO, Suely; REBS, Rebeca R.; REIS, Breno Maciel Souza; SANTOS, Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; CAETANO, Mayara. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>. Acesso em: 2 maio 2024.

FRANK, Allegra. Undertale wins GameFAQs' Best Game Ever contest. In: POLYGON. **Polygon**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/11/13/9728874/the-game-awards-2015-nominees>. Acesso em: 27 jul. 2022.

FREITAS, Filipe; FALCI, Carlos Henrique. Superando a utopia do Holodeck: as narrativas digitais na era das redes sociais. **Contemporânea**, Salvador, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/6459/6092>. Acesso em: 28 mar. 2024.

GELONEZE, Fernando Ramos; ARIELO, Flavia Santos. Um breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games. **Revista Multiplicidade**, Bauru, v. VIII, 2017. Disponível em: <https://revistas.fibbauru.br/multiplicidadefib/article/view/102>. Acesso em: 22 mar. 2024.

GOUVEIA, Patrícia. Experiência Transmedia e a indústria de jogos independente (indie): o “renascimento” de expressões artísticas e visuais do tipo “old school”. **IX Seminário Internacional Imagens da Cultura**, São Paulo, p. 78-89, 2013. Disponível em: https://redeicci.eca.usp.br/ebook/ebook_ICCI_2013.pdf. Acesso em: 25 mar. 2024.

GOMES, Renata. Narratologia & Ludologia: um novo round. **VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Eletrônico**, 2009. [s.l.][s.n.]. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf. Acesso em: 8 ago. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 7ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2012.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic Narrative: the metafictional paradox**. New York/London: Methuen, 1984.

IGN. Top 100 RPGs of All Time. In: IGN. **Polygon**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.ign.com/lists/top-100-rpgs/68>. Acesso em: 27 jul. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling. **MIT Technology Review**. 15 jan. 2003. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> Acesso em: 04 mar. 2024.

JERRETT, A.; HOWELL, P.; DANSEY, N. Developing an empathy spectrum for games. **Games and Culture**, SAGE Publications, p. 155541202095401, set. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412020954019>. Acesso em: 27 jul. 2023.

JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. **Digital Arts and Culture conference**, Bergen, 1998. Disponível em: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. Acesso em: 25 abr. 2024.

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Tradução: Alan Richard da Luz. São Paulo: Edgard Blücher, 2019.

JUUL, Jesper. **Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity**. Massachusetts: The MIT Press, 2019b.

JUUL, Jesper. Playing. In: LOWOOD, Henry; GUINS, Raiford. **Debugging Game History: A Critical Lexicon**. Massachusetts: MIT Press, 2016. p. 351-358. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/playing/>. Acesso em: 5 abr. 2024.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** Nova Iorque: Three Rivers Press, 2010.

KÜCKLICH, Julian. Perspectives of Computer Game Philology. **Game Studies: the international journal of computer game research**, [s. l.], v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

KUTI, Mónika; MADARÁSZ, Gábor. Crowdfunding. **Public Finance Quarterly**, Budapeste, 2014. Disponível em: <https://unipub.lib.uni-corvinus.hu/8880/>. Acesso em: 23 maio 2024.

KRAUSE, Gustavo Bernardo Galvão. Continuidade Dos Parques: Machado de Assis e Julio Cortázar. **XI Congresso Internacional da ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências**, São Paulo, 2008. Disponível em: https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/002/GUSTAVO_KRAUSE.pdf. Acesso em: 6 mar. 2024.

LEE, Yun-Su; KIM, Myoung-Jun. Narrative and Directive Features of Metafiction Games. **Journal of Digital Contents Society**, Seoul, v. 21, ed. 9, 2020. Disponível em: http://journal.dcs.or.kr/_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25610. Acesso em: 8 mar. 2024.

LINDLEY, Craig A. The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, Tampere, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.54179.pdf>. Acesso em: 6 mar. 2024.

MCGONIGAL, J. **Realidade em Jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MILLER, Ryan A. "My Voice Is Definitely Strongest in Online Communities": Students Using Social Media for Queer and Disability Identity-Making. **Journal of College Student Development**, Charlotte, Carolina do Norte, 2017. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/663305>. Acesso em: 28 mar. 2024.

MÜLLER, Alexandra. **Undertale: Violence in Context.** 2015. Dissertação (Mestrado em Artes) - Maastricht University, Columbia Britânica, 2017.

MURRAY, Janet. **Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.** Cambridge: MIT Press, 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck, Updated Edition: The Future of Narrative in Cyberspace.** Cambridge: MIT Press, 2017.

NAKAMURA, A. F. d. C. R. **Experiência de usuário e experiência de jogador: discussão sobre os conceitos e sua avaliação no projeto de jogos digitais.** 2015.

NEWCOMBE, Laura. **Alternate Universes, Alternate Authorities: Canon, Fanon, Legitimacy and Cultural Capital in the Undertale Fandom on Tumblr.** Orientador: Andrew Mactavish. 2022. Dissertação (Masters of Arts in Communication and New Media) - McMaster University, Hamilton, 2022. Disponível em: https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/28310/1/Newcombe%2C%20Laura_MRP%20Final.pdf. Acesso em: 28 mar. 2024.

NIZAM, Adam. Exploring The Motherlike: Or, The Genre That Never Was. In: PASTE MEDIA GROUP. **Paste**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.pastemagazine.com/games/earthbound/exploring-the-motherlike-or-a-genre-that-never-was>. Acesso em: 22 mar. 2024.

OLIVEIRA, Vinícius Abrahão de. **Monstros, batalhas e a criança em desafios de determinação**: alteridade e experiência no game Undertale. Orientador: Daniela Franco Carvalho. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, Uberlândia, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/21656/3/MostrosBatalhasCriança.pdf>. Acesso em: 28 fev. 2024.

PAVEL, Thomas. **Fictional Worlds**. Cambridge: Harvard University Press, 1986;

PERDOMO, Patrick. **Grinding from a Player's and Game Designer's Point of View**. Orientador: Steve Dahlskog. 2021. Monografia (Bacharel em Ciências da Computação) - Malmö University, Malmö, 2021. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1564771&dswid=1254>. Acesso em: 25 maio 2024.

PETRY, Arlete dos Santos *et al.* Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera. **SBC – Proceedings of SBGames 2013**: Culture Track – Full Papers, [s. l.], 2013. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-19_full.pdf. Acesso em: 24 maio 2024.

REDAÇÃO DO GE. Lula critica jogos de tiro em discurso: "Resulta nessa violência". In: GLOBO. **GE**. Brasília, 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/04/18/lula-critica-videogames-em-discurso-resulta-nessa-violencia.ghtml>. Acesso em: 22 mar. 2024.

REICHMANN, Brunilda T. O que é metaficção? Narrativa narcisista: o paradoxo metaficcional, de Linda Hutcheon. **Scripta Uniandrade**, n. 04, p. 333-47, 2006. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12577920/o-que-e-metaficcao-narrativa-narcisista-uniandrade>. Acesso em: 10 mar.2014.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (tomo 1). Campinas: Papyrus, 1994.

RIMI, Tulio Girelli. **A exposição de temáticas ético-morais nos videogames**: uma análise sobre o processo de tomada de decisão e sua implementação em UNDERTALE. 2020. 116 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

ROBERTS, Edgar V.; JACOBS, Henry E. **Literature**: an introduction to reading and writing. Nova Jersey: Prentice-Hall, 1986.

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. A pesquisa brasileira sobre jogos em Comunicação: 2017 - 2023. **Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202311492764dce1f750a48.pdf. Acesso em: 22 maio 2024.

- RODRIGUEZ, Florencia Rumpel. Undertale and the Power of Empathy. In: MATAJUEGOS. **Matajuegos**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.mata.juegos/en/2016/03/undertale-and-the-power-of-empathy/>. Acesso em: 22 mar. 2024.
- RUBERG, Bonnie. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. **Communication, Culture & Critique**, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://academic.oup.com/cc/article-abstract/13/1/54/5753844>. Acesso em: 26 abr. 2024.
- RUBERG, Bonnie. Straight-washing "Undertale": Video games and the limits of LGBTQ representation. **Transformative Works and Cultures**, [s. l.], 2018. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1516>. Acesso em: 24 fev. 2024.
- RUIZ, Jaime Alejandro Rodríguez. El Relato Digital: Hacia Un Nuevo Arte Narrativo. **Universitas Humanística**, Bogotá, ed. 52, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10554/29105>. Acesso em: 4 mar. 2024.
- SALDANHA, Núria. Investimento em games clássicos movimentou milhões. In: CNN (Brasil). **CNN Brasil**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/investimento-em-games-classicos-movimentou-milhoes/>. Acesso em: 27 jul. 2023.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Londres: MIT Press Cambridge, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. Games e comunidades virtuais. **Canal Contemporâneo**, Porto Alegre, 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 4 mar. 2024.
- SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da autorreferencialidade nos games in SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 51-66.
- SARKAR, Samit. Here are the nominees for The Game Awards 2015. In: POLYGON. **Polygon**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/11/13/9728874/the-game-awards-2015-nominees>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. [S.l.]: Morgan Kaufmann, 2008.
- SCHILLING, Chris. The making of Undertale. In: FUTURE PLC. **PC Gamer**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/the-making-of-undertale/>. Acesso em: 22 mar. 2024.
- SERAPHINE, Frederic. Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction. **Proceedings of DiGRA 2018**, Tóquio, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction. Acesso em: 22 fev. 2024.
- TEODORO, André Monteiro. **A Influência do Design Sistêmico na Geração de Narrativas Emergentes para Jogos**. Orientador: Glaudiney Moreira Mendonça Junior. 2022.

Monografia (Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais) - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/67914/3/2022_tcc_amteodoro.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

THE GAME THEORISTS. Game Theory: Why I Gave the Pope UNDERTALE!. In: GOOGLE. **Youtube**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s8St9oOnkGU>. Acesso em: 22 mar. 2024.

USUÁRIO DELETADO. Undertale and empathy as a game mechanic. In: ADVANCE PUBLICATIONS INC. **Reddit**. [S. l.], 2015. Disponível em: https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/3nefbe/undertale_and_empathy_as_a_game_mechanic/. Acesso em: 22 mar. 2024.

UPTON, Brian. **The Aesthetic of Play**. Cambridge: The MIT Press, 2015.

WHOISTHISGIT. Why I Hate Undertale. In: GOOGLE. **Youtube**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xe3j5qnCcoU>. Acesso em: 28 mar. 2024.

WILLIAMS, D. et al. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. **Journal of computer-mediated communication**, v. 13, n. 4, p. 993-1018, 2009.

MONTY ZANDER. Undertale's Opening: A Tutorial In Empathy. In: GOOGLE. **Youtube**. Reino Unido, 2015. Disponível em: <https://youtu.be/tK5nSGNEPuY>. Acesso em: 22 mar. 2024.

ZAVALA, Lauro. **Ironías De La Ficción Y La Metaficción En Cine Y Literatura**. Cidade do México: Universidad Autonoma Metropolitana, 2007.

APÊNDICE A – JOGOGRAFIA

A Lenda do Heroi, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedores: Dumativa, Castro Brothers.. Distribuidor: Dumativa, 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/389170/A_Lenda_do_Heri__Edio_Definitiva/?l=brazilian. Acesso em: 23 abr. 2024.

Asteroids, Arcade. Desenvolvedor: Atari Inc. Distribuidor: Atari Inc, 1979.

Deltarune, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Toby Fox. Distribuidor: Toby Fox, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1671210/DELTARUNE/>. Acesso em: 26 mai. 2024.

Detroit: Become Human, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Quantic Dream. Distribuidor: Quantic Dream, 2018. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Digital Devil Story: Megami Tensei, Nintendo Famicom. Desenvolvedor: Atlus. Distribuidor: Namco, 1987.

Doki Doki Literature Club!, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Team Salvato. Distribuidor: Team Salvato, 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Earthbound, Super Nintendo Entertainment System (SNES). Desenvolvedores: APE Inc., HAL Laboratory. Distribuidor: Nintendo, 1994.

Elden Ring, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: FromSoftware. Distribuidor: Bandai Namco Entertainment, 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1245620/ELDEN_RING/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Final Fantasy VI, Super Nintendo Entertainment System (SNES). Desenvolvedor: Square. Distribuidor: Square, 1994.

Final Fantasy XV, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Square Enix. Distribuidor: Square Enix, 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/637650/FINAL_FANTASY_XV_WINDOWS_EDITION/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Gone Home, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: The Fullbright Company. Distribuidor: The Fullbright Company, 2013. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Half-Life 2, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Valve Corporation. Distribuidor: Valve Corporation, 2004. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Morrowind, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Bethesda Game Studios. Distribuidor: Bethesda Softworks, 2002. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/22320/The_Elder_Scrolls_III_Morrowind_Game_of_the_Year_Edition/. Acesso em: 23 abr. 2024.

OMORI, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Omocat LLC. Distribuidor: Omocat LLC, 2010. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Pac Man, Arcade. Desenvolvedor: Namco. Distribuidor: Namco, 1980.

SimCity, MS-DOS, PC Game. Desenvolvedor: Maxis. Distribuidor: Maxis, 1989. Disponível em: <https://www.myabandonware.com/game/simcity-ri>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Space Invaders, Arcade. Desenvolvedor: Taito. Distribuidor: Taito, 1978.

Spore, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Maxis. Distribuidor: Electronic Arts, 2008. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/17390/SPORE?snr=1_7_15__13. Acesso em: 23 abr. 2024.

Super Mario Bros., Nintendo Entertainment System (NES). Desenvolvedor: Nintendo. Distribuidor: Nintendo, 1985.

Super Smash Bros. Ultimate, Nintendo Switch. Desenvolvedores: Bandai Namco, Sora Ltd.. Distribuidor: Nintendo, 2018. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/super-smash-bros-ultimate-switch/>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Tennis for Two, Computador analógico. Desenvolvedor: William Higinbotham, 1958.

Tetris, Electronika 60, PC Game. Desenvolvedor: Alexey Pajitnov. Distribuidor: Tetris Company, 1985.

The Stanley Parable, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Galactic Cafe. Distribuidor: Galactic Cafe, 2011. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/221910/The_St Stanley_Parable/. Acesso em: 23 abr. 2024.

Tic-Tac-Toe, Computador analógico (Bertie the Brain). Desenvolvedor: Josef Kates, 1950.

Undertale, Microsoft Windows, PC Game. Desenvolvedor: Toby Fox. Distribuidor: Toby Fox, 2015. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale?snr=1_7_15__13. Acesso em: 10 out. 2023.