

## DESCOLONIZAÇÃO DE SUJEITOS MONSTROS NO GAME UNDERTALE: UMA REFLEXÃO COM A PSICOLOGIA SOCIAL

**Arthur Galvão Serra**

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, Mato grosso, Brasil

**Marcelo Victor da Rosa**

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Pioneiros, Mato Grosso do Sul, Brasil.

**Resumo:** Este artigo tem por objetivo apresentar contribuições de três autores clássicos das teorias críticas dos discursos colonialistas, fazendo reflexões a partir da análise do game Undertale. O primeiro autor, Franz Fanon, fornece aportes para o entendimento da ação descolonizadora na produção de subjetividades. O Orientalismo de Edward Said aponta para discursos científicos legitimadores da colonialidade e a institucionalização da psicologia científica no Brasil. Por fim, Mohandas Gandhi problematiza estratégias de resistência situadas de violência e não violência. Com a análise das trajetórias de descolonização, o jogo Undertale e as estratégias relacionadas aos autores possibilitaram abertura na cristalização da colonização do outro e sua legitimação pela bestialização.

**Palavras-chave:** Psicologia Social. Atividades de Lazer. Violência.

### MONSTER SUBJECTS UNCOLONIALIZATION IN UNDERTALE GAME: REFLECTION WITH SOCIAL PSYCHOLOGY.

**Abstract:** This article has as objective presents contributions of the classic authors from colonial critical theories, making reflexions from the game analysis. The first author, Franz Fanon, provides material for the uncolonialist actions understanding on subjectivities productions. Edward Said's Orientalism aims for scientific speeches that legitimize colonialism and scientific psychology institutionalization in Brazil. Finally, Mohandas Gandhi problematizes located resistance strategies whatever violent or non-violent. After the analysis, the game Undertale and strategies related to authors made possible the opening on crystallization of the other's colonization and legitimation through bestialization.

**Keywords:** Social Psychology. Leisure Activities. Violence.

### DESCOLONIZACIÓN DE SUJETOS MONSTRUOS EN EL JUEGO UNDERTALE: UNA REFLEXIÓN CON LA PSICOLOGÍA SOCIAL

**Resumen:** Este artículo tiene por objetivo presentar contribuciones de tres autores clásicos de las teorías críticas de los discursos colonialistas, haciendo reflexiones a partir del análisis del juego Undertale. El primer autor, Franz Fanon, proporciona aportes para el entendimiento de la acción descolonizadora en la producción de subjetividades. El orientalismo de Edward Said apunta a los discursos científicos legitimadores de la colonialidad ya la institucionalización de la psicología científica en Brasil. Por último, Mohandas Gandhi problematiza estrategias de resistencia situadas de violencia y no violencia. Con el análisis de las trayectorias de descolo-

nización, el juego Undertale y las estrategias relacionadas a los autores posibilitan apertura en la cristalización de la colonización del otro y su legitimación por la bestialización.

**Palabras clave:** Psicología Social. Actividades de ocio. Violencia.

## Introdução

A produção de subjetividades tem sido objeto de interesse em investigações de diversas frentes. Escrevemos este texto a partir do campo da psicologia social, uma disciplina que tem se ocupado da produção de subjetividades. A própria psicologia social, conforme podemos ver em Jacó-Vilela, Ferreira e Portugal (2015), tem diversas perspectivas, as quais se posicionam enquanto conhecimentos situados sócio-historicamente. Jacó-Vilela, Ferreira e Portugal (2015) apresentam: escola de Frankfurt, escola de Chicago, Análise Institucional, escola de São Paulo, Construcionismo Social, Teoria das Representações Sociais, entre outras. Citando alguns exemplos de desafios para a psicologia, enquanto que a escola de Frankfurt enfrenta o problema da perseguição nazista ao grupo étnico ao qual fazem parte (judeus), a escola de Chicago se ocupa do problema da violência nas periferias das grandes cidades, a escola de São Paulo (ou psicologia sócio-histórica) denuncia o imperialismo estadunidense alienante e naturalizador de explorações.

Foucault, 2008 apresenta a ambiguidade etimológica do termo “sujeito”. Para o autor, sujeito pode ser sinônimo de assujeitado (por exemplo: “Carlos está sujeito à tutela de seus pais”) como também sujeito pode ser aquele que executa uma ação. Elkaïm (2000), na esteira das críticas antipsiquiátricas, propõe uma terapêutica condizente com o valor da autodeterminação: em vez de o sujeito aceitar rótulos advindos de seus desejos, este insiste na imagem preferida que tem de si. Consideramos este movimento um ato de descolonização. O termo anarquista “autodeterminação” nos parece apropriado para dissociar do conceito de liberdade vinculada ao liberalismo econômico, como liberdades governáveis:

Ligada ao liberalismo, o princípio de deixar a realidade acontecer para ser analisada. A ideologia capitalista recorreu à liberdade da circulação das coisas, mas quanto à implantação das medidas liberais esse mesmo século XVIII, que havia reivindicado tão alto as liberdades, as tinha no entanto lastreado com uma técnica disciplinar que, pegando as crianças, os soldados, os operários onde estavam, limitava consideravelmente a liberdade e proporcionava de certo modo garantias ao próprio exercício dessa liberdade (FOUCAULT, 2008, p. 63).

Essa mesma lógica capitalista e liberal que defende a liberdade de circulação de bens é a que legitima a segregação e exclusão de alguns indivíduos, exclusão essa que é condição de possibilidade para a liberdade (controlada e gerida) da maioria. Ou, dizendo de outra forma, repetindo o que Foucault propôs (2010), essa exclusão de indivíduos pode ser vista como inclusão de corpos em determinadas instituições em posições esquadrihadas.

Vemos que a bestialização do outro amiúde serviu de legitimação dessa inclusão em instituições. Antunes (2003) apresenta um estudo interessante sobre a entrada da psicologia científica no Brasil, em diversas instituições. Tal qual o liberalismo apresenta o belo argumento da liberdade para legitimar a precariedade inevitável de muitas vidas, a substituição de práticas psi nas instituições de saúde, de educação e de trabalho por “práticas científicas” também prometia trazer a “evolução” para o Brasil. Curiosamente, essa evolução implicava em não apenas distanciar-se dos “menos evoluídos”, como só não exterminá-los somente na medida em que forem úteis. Tivemos um genocídio completo de negros no Brasil? Certamen-

te uma postura de submissão evitou mortes de negros, mas será que podemos dizer que pou-pou vidas?

Neste artigo que trata da descolonização, em termos metodológicos, apresentaremos algumas contribuições de três autores clássicos das teorias críticas dos discursos colonialistas: Franz Fanon, Edward Said e Mohandas Gandhi. Num primeiro momento deste artigo, chamamos para a discussão Franz Fanon (1963) e a personagem Flowey do game Undertale, como aportes para a ação descolonizadora na produção de subjetividades. Em seguida, apresentamos a institucionalização da psicologia científica no Brasil, abordando o problema dos discursos legitimadores da colonialidade, por meio da discussão de Said (1995, 2007). Por fim, propomos uma problematização de algumas estratégias situadas de violência e não violência, diferenciando os contextos vivenciados por Gandhi (África do Sul e Índia), algumas referências ao racismo nos Estados Unidos da América (EUA) e o jogo Undertale.

### **Violência contra os monstros e sua descolonização**

Uma grande dificuldade de escrever sobre jogos, filmes ou livros narrativos: a de esquivar-se dos *spoilers*. Bem, tal qual fazem muitos dos vídeos que comentam sobre o jogo Undertale, avisamos que este artigo pode sim conter revelações sobre a história. Revelações que, além de poderem estragar a graça daquela/e que acompanha a narrativa jogando o game, podem direcionar escolhas (posto que Undertale não é um jogo linear) e uma escrita acadêmica será certamente aquém da riqueza (polifônica, poder-se-ia dizer) do próprio game.

Lançado em 15 de setembro de 2015, pode-se dizer que Undertale é um jogo inspirador, quantitativamente falando, inclusive, dada a quantidade de vídeos no *Youtube*<sup>1</sup> que o abordam com muitas visualizações e variedade de produções de fãs, *fanart*<sup>2</sup> e *fanfictions*<sup>3</sup>. Não surpreende que Undertale coloque os/as jogadores/as a produzirem artefatos, a veicularem discursos. É um jogo em que as decisões do/a jogador/a compõem a narrativa resultante de suas próprias decisões. Conforme o site *Polygon*<sup>4</sup>, Undertale foi indicado a melhor jogo independente do ano. O site *Gamespot*<sup>5</sup> o colocou entre os 20 melhores. O site *IGN*<sup>6</sup> lhe rendeu o prêmio de melhor jogo do ano. Mas, algo peculiar que interessa a este artigo é essa região fronteira entre onde acaba a exposição unilateral do autor do jogo e onde começa a intervenção daquele/a que amiúde foi atribuída a função de mero/a receptor/a: o/a leitor/a, o/a espectador/a e (recentemente e em menor quantidade, sobretudo em jogos não lineares) o/a jogador/a.

Segundo Jacó-Vilela, Ferreira e Portugal (2015), tanto a Escola de Frankfurt quanto a Escola de Chicago, quanto a Teoria das Representações Sociais de Psicologia Social põem em questão esse modelo comunicacional de uma recepção passiva, com um deslocamento linear da comunicação. O que interessa, portanto, na indicação do prêmio recebido está nas articulações que ele favorece, e no impacto nas apropriações que, em decorrência disso, mais pessoas

<sup>1</sup> Acessando a busca do site com o descritor “Undertale”, encontra-se aproximadamente 8.710.000 resultados na data de 5 de outubro de 2017.

<sup>2</sup> Acessando a busca do Google com os descritores “Undertale” e “fanart” (nome que se dá às produções audiovisuais de entusiastas de um game, artista, celebridade, franquia, quadrinho, etc.), encontra-se aproximadamente 5.050.000 resultados na data de 5 de outubro de 2017.

<sup>3</sup> Acessando a busca do site com o descritor “Undertale” e “fanfic” (abreviação de “fanfiction”, histórias alternativas escritas por entusiastas, baseando-se em personagens e dramas da história), encontra-se aproximadamente 2.150.000 resultados na data de 5 de outubro de 2017.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.polygon.com/2015/11/13/9728874/the-game-awards-2015-nominees>>. Acessado em: 5 out. 2017.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/game-of-the-year-2015-countdown-20-16/1100-6432501/>>. Acessado em: 5 out. 2017.

<sup>6</sup> Disponível em: <[http://www.ign.com/wikis/best-of-2015/PC\\_Game\\_of\\_the\\_Year](http://www.ign.com/wikis/best-of-2015/PC_Game_of_the_Year)>. Acessado em: 5 out. 2017.

vão chegar a conhecer o jogo e produzir algo sobre ele. Claro, também a legitimação que tal premiação pode conferir ao jogo enquanto um jogo “bom”.

Bem, voltando ao dilema da esquiva dos *spoilers*, o texto limitar-se-á a elementos iniciais: a abertura do jogo, as primeiras interações com os primeiros personagens, o trailer oficial do jogo<sup>7</sup> – juntamente a contribuições de autores/as da psicologia social e dos estudos críticos da colonialidade.

Humanos e monstros são descritos na abertura do jogo como duas raças que reinavam sobre o mundo, até um dia que entraram em guerra, da qual os humanos saíram vitoriosos e selaram os monstros no subterrâneo de uma montanha. Tal descrição é acompanhada de imagens, as quais mostram uma menina humana, chamada Chara, a personagem principal, que será controlada pelo/a jogador/a, entrando numa caverna na montanha e caindo no submundo.

Logo que Chara se levanta após a queda no submundo, a personagem Flowey solicita que o/a jogador/a movimente-se em busca de fragmentos brancos para ganhar “LV” (geralmente utilizado nos jogos de RPG ou Role-playing games como abreviatura de level ou nível), isto é, “love” (amor em inglês), alegando que no submundo é assim, uma busca pelo amor. Contudo, caso algum dos fragmentos brancos entre em contato, a personagem perderá pontos de vida, isto é, ficará machucada, e Flowey lhe dirá que “você foi tolo/a” e, que “neste mundo, é matar ou ser morto”.

Essa prática de Flowey, de atacar humanos, ao longo do jogo, se revelará uma prática majoritária dentre os/as monstros/as. Nos RPG, em geral, os monstros atacam os humanos sempre que houver um encontro entre as duas raças. Muitas vezes, não há explicação sobre as razões dos ataques. Os/As jogadores/as respondem ao encontro com um/a monstro/a (sobretudo um/a monstro/a que os ataque) atacando de volta, ambos visando a morte do outro. Contudo, só neste começo de jogo, vemos que a violência praticada não é unidirecional. Há uma música da banda Kings of Convenience que expressa essa naturalização da violência instituída: “Explain me one mor time/ When they kill it’s a crime/ When you kill it’s justice” (Explique-me mais uma vez, quando eles matam é crime, quando você mata é justiça). No caso do jogo Undertale, a abertura já deixa claro que os monstros são sujeitos oprimidos, assujeitados.

Em seus estudos sobre a constituição do sujeito, Foucault (2010) escreveu em seu livro *Vigiar e Punir* (publicado em 1975) sobre a produção de subjetividades criminosas na França. Segundo o autor, os suplícios (execuções em praça pública, antecedidas de tortura) levantavam uma animosidade dos espectadores em relação ao carrasco e o poder soberano que ele representa. Para lidar com essa tensão contraproducente para o processo de controle das condutas, tentaram elaborar folhetins, os quais muitas vezes levavam à identificação do povo com aquele que viria a ser supliciado. Posteriormente, com a acumulação dos bens nos armazéns portuários, a ação de saque passou a ser uma prática de contestação da opressão econômica. Os burgueses passaram a ter um alvo fácil de fragilidade do seu sistema. A estratégia que acabou sendo adotada foi a adoção do modelo dos presídios, substituindo as execuções públicas.

As prisões, não combatiam nem o crime, nem a violência, nem a injustiça, mas sim, desarticulava as iniciativas populares, transformando práticas populares que desafiavam o sistema em criminosos isolados, a ter seu corpo confinado, esquecido, estabelecendo sobre ele um arquivo de dados sobre o organismo, que passaram a estabelecer a causa da violência praticada por populares em características orgânicas individuais (FOUCAULT, 2010).

Em busca da compreensão sobre atos de violência praticados por sujeitos oprimidos, Franz Fanon (1963), ao se deparar com a Guerra na Argélia, enquanto psiquiatra constatou que a origem das condições de doença mental estava não no organismo biológico, mas decorrentes do trauma colonial, que deixou os indivíduos subnutridos e doentes. Ao mesmo tempo

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1Hojv0m3TqA>>. Acessado em: 5 out. 2017.

em que nenhuma instituição se ocupava de sua saúde, eram mantidos desarticulados, taxados de ladrões e preguiçosos.

Segundo Fanon (1963), tal situação de exploração deixava os corpos dos colonizados com músculos sempre tensos, sendo que o ódio que sentiam contra seus opressores se trataria de sua maior arma e maior riqueza. Colocá-los fora da raça humana, tal qual monstros, legitima a exploração: quaisquer ações de contestação que pudessem levar a uma transformação de sua condição será vista como prova de sua primitividade, bestialidade. No momento, concentremo-nos no postulado de Fanon sobre a violência.

Para Fanon (1963), o ódio como maior riqueza, a fúria contida seria o último refúgio da humanidade. Como nenhuma gentileza pode apagar as marcas do trauma colonial, a violência, mais do que uma mera reação, seria uma recriação. A descolonização ocorreria, para Fanon (1963), sem transição, num processo histórico de autodeterminação, o que só ocorrerá se usar todos os instrumentos a sua disposição, o que, no caso, podem ser só sua disposição a arriscar a vida na luta, e a catarse da liberação de seus músculos tensos. Quanto mais extrema sua condição de opressão, Fanon (1963) teoriza que mais claro lhe estará que quem vence não é o mais virtuoso, mas aquele que tem as armas mais eficazes. Ato não violentos seriam vistos como adesão à ideologia da burguesia.

Esse é o posicionamento de Flowey. Flowey é uma representante dos monstros que estão banidos no submundo. Monstros são vistos nos RPG como criaturas que atacam os humanos por serem primitivos. Muitas vezes sequer se explica as razões para os monstros ataquem: estão acuados, precisam de nossa carne para se nutrir e alimentar suas crias, sofreram lavagem cerebral? Ou tal qual Vampiros e Zumbis, que nos contagiam o sangue e os cérebros e nos tornam um deles. Por isso nos atacam, pois foram contaminados. No caso de Undertale, claramente as criaturas acuadas são os monstros, e não os humanos. A violência de Flowey será vista, com o auxílio do discurso psi em sua apropriação colonialista, como expressão de sua personalidade perversa ou transtornada. Ou simplesmente nem nos perguntaremos sobre ela e tentaremos matá-la. A violência de Flowey pode ser vista, contudo, como um ato de descolonização.

Por ter ocorrido a agressão num contexto isolado, envolvendo apenas as duas personagens – Chara e Flowey –, facilita a aplicação do discurso psi, pois que a ação de Flowey perde de vista sua dimensão de contestação e libertação da segregação que os humanos, raça de Chara, submetem Flowey e os demais monstros/as. “Flowey é má e perigosa. Flowey precisa ser neutralizada” – é o que pensamos. Os discursos que legitimam a violência instituída, com monopólio do Estado e de instituições como a polícia, paradoxalmente são acompanhados pelo viés da condenação da violência. A terapêutica a se seguir, quando não se limita a exterminar os monstros ou bani-los, será em submetê-los à vigilância individualizada e encontrar em seus corpos (vistos numa lógica organicista e higienista) a explicação para seus “desvios de conduta”. Fanon (1963) nos possibilita pensar uma terapêutica politizada, de autodeterminação. Junto a Elkaïm (2000), propomos a descolonização como objetivo privilegiado de uma nova terapêutica.

A ação descolonizadora em psicologia é possível da forma que propõe Elkaïm (2000), como uma autodeterminação dos coletivos, em vez de aliada à opressão, à alienação e à naturalização. Isso em diferentes regiões no mundo, desde Argélia, América Central, Brasil, até os Estados Unidos, para citar alguns, que veremos em sequência.

Como se pode ver, muitas das vezes, quando se fala em não violência, ocorre, como Fanon (1963) havia dito, adesão à ideologia burguesa, como nos casos que envolvem a influência de uma psicologia organicista e individualizante sobre povos alvo de violência institucionalizada, que também abordaremos adiante.



Para falar das possibilidades não violentas de ativismo em seu contexto, retomaremos esse pensamento de Flowey e Franz Fanon pelo posicionamento de Malcolm X nos EUA. Segue agora, uma discussão sobre os discursos que legitimam a violência institucionalizada.

### **Alerta: a psicologia como cúmplice da colonialidade**

Na situação que Flowey ataca Chara (a personagem do/a jogador/a) com um ataque disfarçado de “fragmentos de amor”, Toriel vem em auxílio, afastando Flowey. Toriel é uma monstra que se apresenta como aquela que todos os dias passa por lá para ver se algum humano caiu por ali, na região das ruínas. Ela dá dicas sobre a mecânica do jogo, repleto de puzzles (ou quebra-cabeças), até que uma hora ela explica que, enquanto uma humana vivendo no submundo, os monstros podem atacá-la. Aí vemos a especificidade do jogo, que serve para problematizar um certo maniqueísmo dualista presente em muitos games. Há a explicitação de uma relação agonística (de luta, ou de estranhamento e tensionamentos, nos termos de Foucault) envolvendo humanos e monstros.

Como resposta possível, Toriel lhe fornece um procedimento para lidar com os ataques dos/as monstros/as: durante a luta, travar com eles/as uma conversa amigável, o que, com o tempo, resolverá o conflito. Na ocasião que Toriel explica isso, ela pede que o/a jogador/a pratique conversa com um boneco. Diferentemente dos demais jogos de RPG, nos quais atacar os monstros é visto como algo natural a se fazer para o desenrolar linear da narrativa, em *Undertale* há ações disponíveis que funcionam para reduzir a motivação do monstro em atacar a menina humana Chara e, assim, encerrar o combate.

Na casa de Toriel, é possível ao/à jogador/a interagir com a estante de livros da sala da casa. Quando o/a jogador/a o fizer, aparecerá um trecho de livro: “Aprisionados na barreira e temerosos de novos ataques humanos, nos recuamos. Nós muito andamos, até chegarmos no fim da caverna. Essa era nosso novo lar, o qual nós chamamos de ‘Lar’. Nosso grande rei não é muito criativo” (tradução livre nossa). Eis algo que impediria a naturalização dos monstros como criaturas a serem eliminadas: um discurso do ponto de vista dos próprios monstros, sobre a sua relação com os humanos.

Edward Said (2007), ao escrever o livro *Orientalismo*, denuncia que as práticas discursivas advindas da Europa sobre o Oriente Médio, além de se basearem numa arbitrária separação entre oriente e ocidente, traziam uma leitura que inferioriza e exotifica os povos e indivíduos de outros lugares geográficos do mundo. Os estudos sobre o oriente até então eram chamados de orientalismo. Com o advento do livro de Said, o termo passou a ser visto com uma conotação de estudos que legitimam a exploração e a inferiorização do outro. Nos termos de Said (2007, p. 15): “Existe uma profunda diferença entre o desejo de compreender por razões de coexistência e alargamento de horizontes, e o desejo de conhecimento por razões de controle e dominação externa”.

Tal proposição encontra eco na proposta de uma ação da psicologia como descolonizadora, na tradição de Fanon (196), Elkaïm (2000) e Foucault (2008, 2010), citados anteriormente, bem como Martín-Baró (1996), que veremos a seguir. Uma vez que estejamos envolvidos em conhecer a subjetividade, problematizar é uma forma de resistir a apropriações dos discursos da psicologia para legitimar práticas de manutenção da desigualdade, podendo chegar ao extermínio de subjetividades contestadoras. A alternativa que Toriel dá, de não matar todos os monstros que encontrar pelo caminho, ao lado da empatia que essas narrativas dos monstros como oprimidos e acuados, é uma contribuição para se repensar a relação com o outro e os impasses, choques e tensionamentos inerentes à convivência.

Martín-Baró (1996) já propunha, na América Central, que o papel da psicologia fosse de contribuir para que os sujeitos superassem suas identidades alienadas, por meio da transformação das condições opressivas. Denuncia que muito dos investimentos advindos dos

EUA visavam o silenciamento dos revolucionários, com financiamento das forças armadas para combater os “comunistas”, os quais na verdade defendiam os interesses da maioria popular. Contudo, findadas as atividades militares e derrotados os rebeldes, os investimentos cessariam, deixando o país destruído e agora sem a movimentação financeira que o conservadurismo bélico movia. O papel da psicologia deveria, portanto, deixar de ser voltado para o indivíduo e passar a ser voltado para uma consciência de sua condição enquanto sujeitos membros de uma coletividade, tomando as rédeas de suas vidas. A pessoa pode então se descobrir com ação transformadora e recupera a memória base para determinação autônoma de seu futuro.

Indignado com a guerra travada contra o México, bem como a escravização do homem africano na América, Thoreau (2012) vai preso por recusar-se a pagar impostos devido às ações tirânicas contra outras nações, por parte do governo dos EUA, faz uma crítica à obediência ao Estado. Como forma de a obediência da maioria constranger as singularidades contestatórias, o Estado adota procedimentos perversos como a recompensa (inclusive financeira) dos que passam anos construindo um legado pela acumulação de bens. Aos seus filhos é feita a ameaça de perder propriedades ao se desobedecer, punindo-os com prisão ou perda das propriedades e de influência sobre o bem comum.

A propriedade privada alimenta esse pensamento, mas, tal qual defendido quanto à relação de convivência por Martín-Baró (1996) anteriormente, Thoreau (2012) afirma não querer ser superior aos seus vizinhos, devendo suspeitar-se da prontidão em se confrontar com as leis. “Não é desejável cultivar respeito pela lei ou pelo direito. A única obrigação que eu tenho direito de assumir é a de fazer o tempo todo o que considero certo” (THOREAU, 2012, p. 263). Com Martín-Baró (1996), quando pensamos na tirania voltada a outros coletivos ou a outras comunidades, podemos colocar aí a referência aos monstros de Undertale, ou como os loucos nos hospícios. Reclusos em instituições sobre as quais incidem estratégias de controle.

Dando continuidade à história do jogo, logo aparecerá no diálogo a opção de inquirir Toriel sobre como sair das ruínas e voltar para casa. Isso culminará em Toriel entrar em batalha, desafiando que Chara mostre que é capaz de sobreviver lá fora. Lembrando que os/as monstros/as nas ruínas já te atacavam, até que você converse com eles/as, reduzindo a motivação deles/as para continuar atacando, e podendo poupar o/a monstro/a. No diálogo durante a batalha contra Toriel, ela comenta que todo humano que chega ao mundo dos monstros encontra o mesmo destino, a morte.

Depois de poupar Toriel, Flowey voltará a aparecer. Caso você não tenha matado nenhum monstro, ela dirá que, apesar da regra de que neste mundo é matar ou ser morto, você jogou suas próprias regras. Mas, e se Chara se deparar com algum monstro determinado a assassiná-la? Flowey insiste na sua tese de “matar ou ser morto”, ainda que Chara tenha aprendido com Toriel uma manobra para tornar possível a redução da motivação dos monstros em atacá-la e, com isso, poder poupá-los.

Logo que você sai das ruínas e segue em frente na floresta gelada, começa uma música de terror e uma sombra vai atrás de você. Quando essa criatura obscura chega até você, chama-a de “humana” e propõe de você dar meia volta e dar-lhe um aperto de mão. De repente sai um som de “peido”, de uma almofada que Sans, o esqueleto, tinha nas mãos. Sans ri. Comenta que deveria estar de guarda para capturar humanos, mas que essa não é sua intenção. Seu irmão, Papyrus, contudo, é um fanático em captura de humanos. Logo, Chara se esconde e ouve Papyrus dizer que quer capturar um humano para ascender à guarda real, conseguir respeito e reconhecimento. Após Papyrus sair, Sans comenta que Papyrus nunca viu um/a humano/a e que, com essa novidade, seu irmão “ganharia o dia”. Sans também tranquiliza Chara dizendo que Papyrus não é perigoso, ainda que almeje parecer ameaçador. Nesse momento, podemos fazer referência ao trailer oficial, que nomeia Undertale “o jogo amigável no qual você não precisa matar ninguém”.

## Descolonização não violenta

Ao entrar em contato com uma diversidade de discursos dos monstros, é possível que o/a jogador/a, num movimento de quebra da quarta parede<sup>8</sup>, repense todo seu histórico como jogador/a de RPG, nos quais eliminar monstros fazia parte dos requisitos para avançar no jogo. Said (2007) denuncia o potencial legitimador da opressão em dizer que o uso da força física sobre os monstros é a única linguagem que eles entendem.

Apesar da crítica de Said (2007) ter surtido efeito, na verdade, desde quando escreveu o livro (em 1978) até o prefácio da edição de 2003, 25 anos depois, ele viu um recrudescimento do discurso islamofóbico, sobretudo nos EUA e toda sua produção de soft power via CNN, FOX, direitistas e religiosos contra o diabo estrangeiro. Ele faz uma denúncia à guerra no Iraque que se seguiu à derrubada das torres gêmeas durante o governo de G. W. Bush:

[...] se o Iraque fosse o maior exportador mundial de bananas ou laranjas, sem dúvida não teria havido guerra nem histeria em torno de armas de destruição em massa misteriosamente desaparecidas e efetivos de proporções descomuns [das forças armadas] [...] transportados a uma distância de mais de onze mil quilômetros com o objetivo de destruir um país que nem os americanos mais cultos conhecem direito, em nome da liberdade (SAID, 2007, p. 16).

Posteriormente, Said (1995), em *Cultura e Imperialismo*, irá comentar que as práticas imperialistas por parte da Europa e dos Estados Unidos que descrevera em *Orientalismo* ocorrem não apenas no Oriente Médio, como na África, Índia, Caribe, entre outros lugares do mundo. Também descreve que raramente o imperialismo foi recebido sem resistências. Essas resistências têm uma dimensão contestatória, inclusive em estratégias não violentas. Contudo, a proposta de evitar a violência, com o nome de Cultura de Paz, apoiada pela Organização das Nações Unidas (ONU), muitas vezes pode funcionar de forma a legitimar a manutenção do status quo (LEMO; GALINDO, 2012). Cabe então fazer a crítica dos limites e possibilidades da resistência não violenta, conotada positivamente pelo game.

Um dos pontos problemáticos de algumas apropriações do game *Undertale* é a questão quanto à moral que muitos dos seus comentaristas levantam no *Youtube* e fóruns<sup>9</sup>. Indo um pouco além daqueles pequenos fragmentos que escolhemos (trailer oficial, abertura e história até o encontro com o personagem Sans), o jogo, ao enfatizar a implicação do jogador nas ações de ataque aos monstros, ele acaba por defender uma trajetória não violenta, que possibilita dialogicamente conhecer outros lados da história, ou melhor dizendo, captar as narrativas dos monstros os quais, pela situação de estigmatização, acuados, banidos, serão aos poucos levados a aderir à estratégia não violenta de uma humana. Por outro lado, se o jogador matar todos os monstros, o desenrolar da história vai ficando mais sombrio.

Gandhi (2010) escreve em forma de diálogo seu livro *Hindi Swaraj* (Autogoverno da Índia), que começa respondendo que expulsar os ingleses não levará ao autogoverno da Índia, pois que, ao imitá-los, utilizando armas (coisa que eles dominam melhor) e adotar seu modelo parlamentarista, continuariam com o estigma que receberam de serem efeminados, mirrados, preguiçosos. Gandhi propõe que os indianos aprenderam a ver a civilização ocidental como algo a se almejar, que aceitam a acusação de sua inferioridade como raça, e, por isso, modificam-se em função de evitar as acusações.

<sup>8</sup> Entende-se por quarta parede uma referência ao palco italiano, como a barreira existente entre o palco e a plateia. A quebra desta quarta parede é a possibilidade de o espectador vivenciar a cena não separada dele, mas compreendendo-se como participante do que acontece naquele lugar.

<sup>9</sup> Acessando a busca do Google com os descritores “Undertale” e “forum”, encontra-se aproximadamente 1.300.000 resultados na data de 5 de outubro de 2017.



Gandhi (2010) opõe-se ao uso da violência que encontramos em Fanon (1963), mas não que ele proponha uma passividade. Para ele, a resistência passiva consiste em não revidar agressões, mesmo sob risco de serem mortos. Dedicando seu sofrimento pessoal como uma entrega, praticando a castidade, a pobreza e a frugalidade, jamais uma nação será dominada por outra. Tais práticas valorizam o que o colonizador não tem: como é privilegiado, custa-lhe mais abdicar de revidar as agressões. Aliado a esse constrangimento, Gandhi (2010) propõe que os indianos deixem de consumir produtos de ingleses, suas indústrias, transportados por suas ferrovias, e que voltem às práticas anteriores da Índia.

Tolstoi (2004), em correspondência com Gandhi, posteriormente publicada sob o nome de *Letter to a Hindi*, elogia a ação sem causar danos aos outros, ainda que se poderia alcançar grande poder ao ignorar os sentimentos dos demais. Essa é a mensagem que Toriel passa em Undertale. No contexto do jogo, sob a insistência de não atacar os monstros, pode-se constrangê-los e fazer seus sentimentos agirem em conjunto para um desdobramento pacifista descolonizador.

Contudo, nem sempre há uma relação de exclusão, como no game. Os humanos não se relacionam mais com os monstros, além de lendas sobre uma montanha que deve ser evitada. Foucault (2010) problematiza a noção de exclusão, colocando que, quando falamos na exclusão de indivíduos, podemos ver a inclusão de corpos em instituições esquadrihadas. Quando nossas práticas expulsam travestis da escola, as direcionamos para a prostituição. Quando excluimos negros pobres dos condomínios fechados, muros, cercas elétricas, câmeras e toda a segurança que a polícia dá às classes privilegiadas, os incluimos nas igrejas neopentecostais. Quando excluimos loucas de suas comunidades, as incluimos em hospícios. Essas práticas não só não se dão sem resistências, como são resultado delas: as igrejas neopentecostais são onde há promessas de salvação do crime e das drogas, por exemplo, e, por isso, são ativamente buscadas, principalmente nas periferias das grandes cidades.

Essas são algumas trajetórias de práticas de descolonização, resultado de relações de poder e engajamento. Quebras da quarta parede, ou poderíamos dizer, transversalizações, como a que o jogo Undertale proporciona a seus/as jogadores/as, possibilita uma abertura nas institucionalizações cristalizadoras da colonização do outro e sua legitimação pela bestialização, bem como algumas estratégias com ou sem violência de descolonização, em diversas nações com histórico de trauma colonial.

## Referências

ANTUNES, M. **A Psicologia no Brasil: leitura histórica sobre sua constituição**. São Paulo: Educ., 2003.

ELKAÏM, M. (Org). **Terapia familiar em transformação**. São Paulo: Summus, 2000.

FANON, F. Concerning violence. In: FANON, F. **The wretched of the Earth**. New York: Grove Press, 1963.

FOUCAULT, M. **Segurança, território, população: curso dado no College de France (1977-1978)**. São paulo: Martins Fontes, 2008.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 38 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

GANDHI, M. K. **Hind Swaraj: autogoverno da Índia**. Tradução de Gláucia Gonçalves; Divanize Carbonieri; Carlos Gohn; Laura P. Z. Izarra. Brasília: FUNAG, 2010.

JACÓ-VILELA, A. M.; FERREIRA, A. A. L.; PORTUGAL, F. T. **História da Psicologia:** rumos e percursos. Rio de Janeiro: Nau editora, 2015.

LEMOS, F. C. S.; GALINDO, D. C. G. Violência escolar – em xeque a proposta de cultura de paz no ensino médio. **Dialogia**, São Paulo, n. 16, p. 129-140, 2012.

MARTÍN-BARÓ, I. O papel do psicólogo. **Estudos de Psicologia**, v. 2, n. 1, p. 7-27, 1996.

SAID, E. **Cultura e imperialismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

\_\_\_\_\_. **Orientalismo:** o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

THOREAU, H. D. **Civil Disobedience**. United States of America: Sterling Publishing Co., Inc., 2012.

TOLSTOI, L. N. **A letter to a hindu:** the subjection of India – its cause and its cure. 2004. Disponível em: <<http://www.1minyoga.com/cmadras/128/128k1.pdf>>.

.....  
Recebido em: 20/10/2017  
Revisado em: 19/11/2018  
Aprovado em: 20/11/2018

Endereço para correspondência:  
[pyanosolo@gmail.com](mailto:pyanosolo@gmail.com)  
Arthur Galvão Serra  
Universidade Federal de Mato Grosso  
Av. Fernando Corrêa da Costa, 2367  
Boa Esperança,  
78060-900 Cuiabá - MT, Brasil