

Universidade Federal de São Carlos
Centro de Educação em Ciências Humanas
Departamento de Letras

Disco Elysium: Desprogramando Repertórios na Fronteira Jogo-Literatura
André Pithon Calió

São Carlos
2025

André Pithon Calió

Disco Elysium: Desprogramando Repertórios na Fronteira Jogo-Literatura

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos, em São Carlos, como parte dos requisitos para aprovação na disciplina “Trabalho de Conclusão de Curso 2” e obtenção de graduação em Licenciatura em Letras Português e Inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha

São Carlos
2025

André Pithon Calió

Disco Elysium: Desprogramando Repertórios na Fronteira Jogo-Literatura

Data da defesa: 14/02/2025

Membros componentes da banca examinadora:

Profª. Dra. Rejane Rocha

Natália Cristina Estevão

Presidente e Orientadora: Profª. Dra. Rejane Rocha

Universidade Federal de São Carlos

Membro titular: Profª. Dra. Rejane Rocha

Local: Universidade Federal de São Carlos

Departamento de Letras

Agradecimentos

À minha orientadora, Rejane Rocha, por me guiar tão maravilhosamente através deste princípio de vida acadêmica;

A todos membros do Observatório da Literatura Digital Brasileira, principalmente a Bianca, por destruir qualquer texto que caísse na mão dela e permitir a elevação da qualidade de nossos trabalhos; a Gabriel, que daqui a uma ano estará me agradecendo; e a todos os outros cujas discussões fortaleceram esta pesquisa;

A meus colegas do clube de leitura gastronômico por manter bem nutrido o amor por literatura;

A minha família, por apoio incondicional;

A Bia, por suportar-me através de todo esse processo e estar disposta a continuar suportando.

Resumo

Resumo: O trabalho de conclusão de curso aqui apresentado propõe uma análise do jogo digital e hipertextual *Disco Elysium* (2021), desenvolvido pela ZA/UM e projetado por Robert Kurvitz, com o objetivo de refletir sobre sua condição como obra de arte inespecífica, conforme definido por Florencia Garramuño (2014), situada em uma localização interespaial na fronteira dos sistemas jogos e literário. Para tanto, parte-se da Teoria dos Polissistemas proposta por Itamar Even-Zohar (1990), mobilizando-a como base teórica e metodológica, a fim de compreender os mecanismos através dos quais aspectos da estrutura narrativa da obra subvertem as expectativas construídas pelo repertório de jogos eletrônicos, resultando no efeito que Arlindo Machado (2007) chama de “desprogramação da técnica”. Além disso, foi observado o papel que *Disco Elysium* (2021) desempenha em seus sistemas, bem como a forma como a obra revela indícios sobre relações mercadológicas, processo de desenvolvimento e de interferência de repertório.

Palavras-chave: Literatura digital; Jogos Eletrônicos; Game Studies; Disco Elysium.

Abstract

This undergraduate thesis presents an analysis of the digital hypertextual game *Disco Elysium* (2021), developed by ZA/UM and designed by Robert Kurvitz, aiming to reflect on its position as a non-specific artwork, as defined by Florencia Garramuño (2014), situated in an interspatial location at the boundary between the gaming and literature systems. To achieve this goal, the following study employs the Polysystem Theory proposed by Itamar Even-Zohar (1990) as a theoretical and methodological framework, seeking to understand the mechanisms through which aspects of the narrative structure of the work subvert the expectations built by the repertoire of video games, potentially resulting in what Arlindo Machado (2007) calls "technique deprogramming." Additionally, the role that *Disco Elysium* (2021) plays within its systems was examined, as well as how the work itself gives indication on its market relations, development process and the interference from its repertoire.

Keywords: Digital literature; Video games; Game Studies; *Disco Elysium*.

Lista de Figuras

Figura 1: Modelo de uma possível estrutura hipertextual

Figura 2: Captura de tela de um momento no qual Volição se opõe à Retórica em *Disco Elysium* (2021)

Figura 3: Captura de tela da interface contendo todas as habilidades e sua distribuição de pontos em *Disco Elysium* (2021)

Figura 4: Modelo de uma fronteira sistêmica entre dois polissistemas

Figura 5: Modelo do posicionamento de *Afternoon* em relação aos polissistemas de literatura e literatura digital

Figura 6: Captura de tela do momento no qual Kim Kitsuragi comenta sobre *Fortress Accident* em *Disco Elysium* (2021)

Figura 7: Modelo de um fragmento do Polissistema de Cultura

Figura 8: Captura de tela de fragmento do manifesto de *Summer Eternal* (2024)

Figura 9: Captura de tela em que se expõe uma possível permutação do Gabinete de Reflexão, contido em *Disco Elysium* (2021).

Figura 10: Captura de tela em que se expõe o momento onde Conceptualização questiona “porque arte lhe inspira tanto?” em *Disco Elysium* (2021).

Figura 11: Captura de tela em que se expõe o momento onde Harry du Bois confronta o questionamento de estar em uma árvore hipertextual, encontrado em *Disco Elysium* (2021)

Figura 12: Conclusão da reflexão “Mais uma porta” em *Disco Elysium* (2021)

Figura 13: Captura de tela da interface de *gameover* que ocorre quando se dorme em uma caçamba de lixo, em *Disco Elysium* (2021)

Sumário

1. Introdução.....	9
2. Jamais Vu.....	11
3. O Mundo Precário.....	25
4. Diploma Verdadeiro de Arte.....	33
5. Conclusão.....	48
Referências Bibliográficas.....	50

1. Introdução

Disco Elysium (2021) é uma obra estoniana lançada em 2019 pela ZA/UM e posteriormente republicada em versão final em 2021¹, dirigida e parcialmente escrita por Robert Kurvitz, com direção de arte liderada por Aleksander Rostov e música composta pela banda inglesa *British Sea Power*. Ele é executável tanto em computadores quanto em consoles (*Nintendo Switch*, *PlayStation 4*, *PlayStation 5*, *Xbox One*), e está disponível tanto em mídia física como em formato digital. Nele, o protagonista, que também ocupa a função de avatar (definido como o objeto-personagem que o usuário do jogo move através do mundo virtual, e através do qual interage com ele), é o detetive Harry du Bois, um homem de meia-idade afligido por uma intensa perda de memória ao despertar em um pequeno quarto de hotel no distrito de *Martinaise* na fictícia cidade de *Revachol*. O objetivo de ambos, personagem e jogador, é desvendar os culpados pelo assassinato e linchamento de um homem, enquanto simultaneamente buscam entender quem é exatamente Harry du Bois e compreender como funciona este novo mundo no qual é posicionado. Ou seja, o mistério da narrativa constrói-se em torno de múltiplos aspectos distintos: a identidade do culpado, o passado do personagem controlado pelo jogador e a estrutura tanto política quanto metafísica do mundo onde se desperta.

Este trabalho tem como objetivo entender e analisar a posição que *Disco Elysium* (2021) ocupa entre a literatura e os jogos, buscando compreender características e particularidades dessa obra, marcada por elementos de ambos e subvertendo estereótipos e expectativas pré-estabelecidas de jogos eletrônicos, como o funcionamento de itens e a alocação de pontos de habilidade. Para possibilitar tal abordagem, será empregada uma metodologia de análise baseada na teoria de Polissistemas de Cultura, de Itamar Even-Zohar (1990), que permitirá delimitar o ponto interespacial onde *Disco Elysium* (2021) imbrica entre dois distintos sistemas culturais. Segundo Even-Zohar, um sistema é uma “rede de relações que podem ser hipotetizadas para um agregado de fatores que assumimos estarem envolvidos com uma atividade sociocultural e, conseqüentemente, esta própria atividade observada através desta rede.” (Even-Zohar, 1990, p. 85. Tradução nossa).² Dentro de um

¹ Nossas referências se referem à versão de 2021.

² No original em inglês: Network of relations which can be hypothesized for an aggregate of factors assumed to be involved with a socio-cultural activity, and consequently that activity itself observed via that network.

polissistema de cultura existem outros sistemas, como o de jogos ou de literatura, e *Disco Elysium* (2021) parece estar marcado por ambos, posicionado nesse imbricamento intersistêmico, implementando subversões de jogos para se aproximar do sistema literário, enquanto emprega elementos da literatura na mídia de jogos. Esta posição não é única, outras obras já incluídas na *Electronic Literature Collection*³ demonstram uma intersecção entre jogo e literatura, categorizadas como jogo e sendo incluídas em uma coleção de literatura digital, mas *Disco Elysium* (2021) é marcado por diversas particularidades, presentes em sua comercialização, sua inspiração, comentários que realiza sobre os sistemas dos quais faz parte, entre outras possíveis chaves para entender sua posição interespaical. Neste trabalho tentarei demonstrar essas relações, a posição que *Disco Elysium* (2021) ocupa em ambos sistemas e quais repertórios⁴ são apropriados ou subvertidos na obra.

O presente trabalho de conclusão de curso será dividido em três capítulos, nomeados a partir de reflexões contidas no jogo. No capítulo 1, *Jamais Vu*, será conduzida uma descrição parcial do objeto, de acordo com o proposto por Rocha em “Uma proposta crítico-metodológica para a análise da literatura digital Brasileira” (2023), assim como uma exploração de repertórios canonizados da literatura digital, como o hipertexto, e uma breve descrição de metodologia utilizada, explicitando quais os fatores que constituem um sistema para Itamar Even-Zohar (1990), além do conceito de interferência entre sistemas, essencial para compreender como *Disco Elysium* (2021) se posiciona na fronteira, mobilizando conceitos fundamentais para o desenvolvimento do trabalho e posterior análise.

No capítulo 2, *O Mundo Precário*, será utilizada a metodologia previamente apresentada e descrita com o objetivo de observar a posição ocupado por *Disco Elysium* (2021) dentro dos sistemas dos quais faz parte, como ele se relaciona com seus diversos repertórios, qual interferência para estar imbuída em sua construção, além de uma exploração de como grande parte deste posicionamento fronteiro está representado em diferentes aspectos dos sistema. Para possibilitar a análise proposta, serão examinados fragmentos contidos no interior de obra, opiniões do autor sobre tanto a obra quanto sobre *Püha ja õudne*

³ Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

⁴ Even-Zohar compreende repertório como um dos elementos constituintes de um sistema, junto a mercado, produtor, produto, instituição e consumidor. O repertório é definido como: “agregado de regras e materiais os quais governam a produção e o uso de um determinado produto” (Even-Zohar, 1990, p.39). No original em inglês: the aggregate of rules and materials which govern both the making and use of any given product. Será explorado e explicado mais detalhadamente no decorrer do trabalho.

lõhn (2013), o livro que fundamenta o universo onde *Disco Elysium* (2021) está situado, e no legado que a obra deixa para o sistema de jogos.

No capítulo 3, *Diploma Verdadeiro de Arte*, será desenvolvida uma análise minuciosa de múltiplos pontos distintos nos quais *Disco Elysium* (2021) subverte o repertório dos sistemas dos quais sofre influência, através daquilo que Arlindo Machado (2007) chama de “desprogramação da técnica”, mecanismo no qual se almeja “interferir na própria lógica das máquinas e dos processos tecnológicos, subvertendo as “possibilidades” prometidas pelos aparatos e colocando a nu os seus pressupostos, funções e finalidades” (Machado, 2007, p.22). Serão listados múltiplos exemplos de desprogramação de técnicas do sistema de jogos presentes em *Disco Elysium* (2021), contrastado com momentos nos quais a obra mobiliza certos repertórios valorizados pelo sistema literário, como a intertextualidade com obras canônicas e centrais. Através de rigorosa exemplificação, busca-se comprovar a posição sistêmica proposta no capítulo 2.

2. Jamais Vu

Jamais vu. O oposto de déjà vu. Não *já* visto, mas *nunca* visto. Tudo que deveria ser familiar parece estranho e novo. Como um dia parcialmente esquecido de sua infância, só que *agora*. Este é o sentimento que você vem sentindo. E quem sabe por quanto tempo? Você deveria ir e questionar Joyce Messir sobre isso – em que mundo estamos? Esta é a questão fundamental. (Disco Elysium, 2021).

Disco Elysium (2021) inicia em uma tela escura, com o fragmento de um poema de R. S. Thomas: “As fúrias estão em casa no espelho, é a morada delas. Até a água mais límpida, se profunda o bastante, pode afogar.” (Thomas apud *Disco Elysium*, 2021). O jogo demora certo tempo para revelar qualquer imagem ou cenário, mantendo o jogador preso em um limbo escuro, conversando apenas com duas vozes contidas no subconsciente do protagonista. Ali, o usuário tomará suas primeiras decisões, selecionando o que deseja responder a cada questionamento destas vozes.

Durante a maior porção do tempo utilizado jogando *Disco Elysium* (2021), o jogador repetirá esta ação, tomando decisões através da leitura de diálogos e navegando através de uma rede hipertextual de escolhas e consequências, não muito distante em forma da estrutura hipertextual definida por Theodor Nelson: “Opções realizáveis e com bifurcações que respondem a ações do usuário, sistemas de palavras e imagens (por exemplo) pré-arranjadas que podem ser exploradas livremente ou acessados em caminhos personalizados” (Nelson, 1965, p.96)⁵. Obras hipertextuais são elementos pioneiros no contexto do desenvolvimento da literatura digital norte-americana, descritas por Scott Rettberg (2019) como obras compostas por uma estrutura de links e nós, em que a ativação de um hyperlink presente na interface leva o usuário para uma nova página, usualmente com novas possibilidades de hiperlinks, abrindo uma árvore de escolhas em que cada decisão oferece novas oportunidades de interação. É o caso, por exemplo, de *Afternoon* (1987)⁶, de Michael Joyce, *Patchwork Girl* (1995)⁷, de Shelley Jackson e *Victory Garden* (1991), de Stuart Moulthrop⁸.

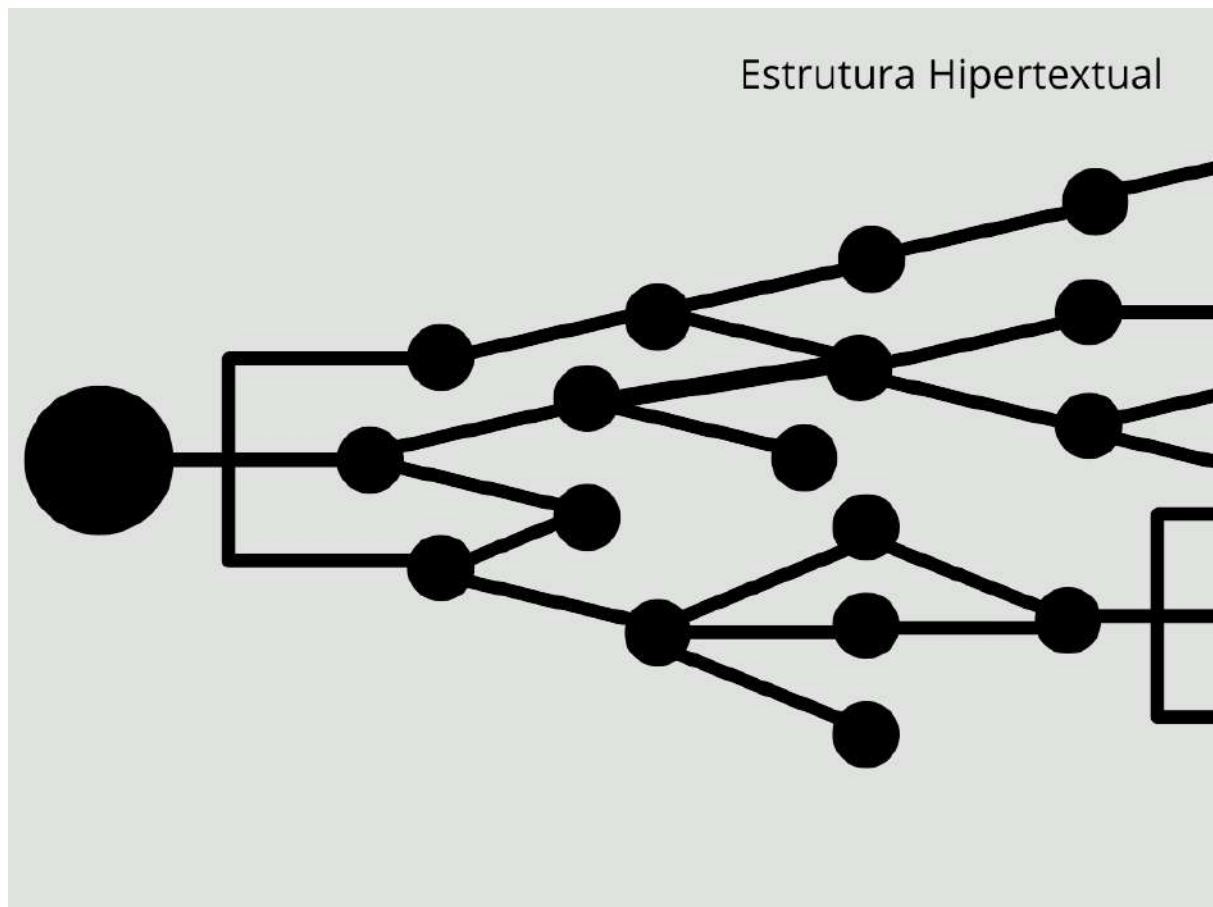
⁵ No original em inglês: *Branching or performing presentations which respond to user actions, systems of prearranged words and pictures (for example) which may be explored freely or queried in stylized ways* (Nelson, 1965, p. 96.)

⁶ Disponível em: <https://v2.nl/works/afternoon-a-story>. Acesso em: 22 jan. 2025

⁷ Disponível em: <https://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>. Acesso em 22 jan. 2025

⁸ Disponível em: <https://dtc-wsuv.org/projects/victory-garden/index.html>. Acesso em 22 jan. 2025

Figura 1 - Modelo de uma possível estrutura hipertextual



Fonte: Produzida pelo autor.

Estruturas hipertextuais mantêm-se presentes em obras contemporâneas de literatura digital, com, por exemplo, 25 das 148 obras atualmente catalogadas no *Atlas da Literatura Digital Brasileira*⁹, acervo que documenta, organiza e preserva a produção literária digital brasileira, são identificadas com o rótulo “Hipertextualidade/Hipermedialidade”. Mesmo sendo um gênero fundador do campo da literatura digital internacional, trata-se de uma categoria relevante e significativa até os dias atuais. Também é possível encontrar trinta objetos classificados com o rótulo de hipertextual na *Electronic Literature Collection Vol.4*¹⁰, antologia de literatura digital publicada pela *Electronic Literature Organization* (ELO)¹¹, uma das mais importantes instituições de pesquisa sobre literatura digital em escala internacional.

⁹ Disponível em:

https://www.observatorioldigital.ufscar.br/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/?perpage=12&view_mode=masonry&paged=1&order=ASC&orderby=date&fetch_only=thumbnail%2Ccreation_date%2Ctitle%2Cdescription&fetch_only_meta=. Acesso em 10 de Janeiro de 2024.

¹⁰ Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4>. Acesso em 10 de Janeiro de 2024.

¹¹ Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em 10 de Janeiro de 2024.

Entretanto, mesmo existindo ainda uma considerável presença hipertextual em múltiplas obras, O’Sullivan (2019) argumenta que, com o avanço tecnológico, tornou-se possível uma transição do hipertexto para o hiperespaço, onde, mesmo com a presença de uma estrutura implícita de nós, as conexões entre estes tornam-se mais opacas, gerando “[...] obras multimodais que não são meramente interativas, mas intensamente interativas” (O’Sullivan, 2019, p.30. Tradução nossa)¹². Essa mudança é refletida em *Disco Elysium* (2021), pois, após o protagonista despertar do diálogo inicial, surge a imagem de um quarto sujo e dilapidado, passível de exploração. A partir desse momento, é permitido ao jogador explorar seu espaço, desprender-se momentaneamente dos diálogos e avançar livremente através das ruelas e edifícios que compõem *Martinaise*. Muito do mistério de *Disco Elysium* (2021) deriva da agência espacial¹³ (Bodi, p.167, 2020), que permite ao jogador mover seu avatar por este mundo virtual, escolher com quais pessoas e objetos interagir, quais caminhos trilhar, e com isso, alterar os rumos que a narrativa pode tomar. Ou seja, ainda há uma estrutura de links e nós, ainda são tomadas decisões que afetam o progresso da história, mas tais decisões tornam-se opacas devido à maior possibilidade de imersão, que é descrita por Janet Murray como:

[...] um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (MURRAY, 2017, p. 102)

Para exemplificar esta diferença entre o hipertexto e o hiperespaço, nos primeiros momentos de *Disco Elysium* (2021), é sugerido ao jogador pelo seu parceiro no jogo, o policial Kim Kitsuragi, que as melhores opções para iniciar a investigação e levantar informações são encontrar e conversar ou com Joyce Messier, representante da corporação responsável pelas tensões econômicas locais, ou com Evrart Claire, líder do sindicato dos trabalhadores portuários, figuras centrais e influentes dentro das duas principais facções em conflito. Não é oferecido ao jogador um nó textual para simplesmente levá-lo a uma ou a

¹² No original em inglês: “multimodal pieces that are not simply interactive, but intensely interactive.”

¹³ Bodi define agência espacial como as ações que o jogador pode realizar através do avatar para atravessar os espaços de um jogo, incluindo elementos como exploração do mapa e capacidades de movimentação do avatar, como correr, saltar ou se esconder. (Bodi, p.161, 2020)

outra figura, mas ele deve explorar o espaço apresentado procurando-os, escolhendo com qual quer interagir, a ordem em que deseja fazer isso, ou até mesmo se prefere ignorar ambos e explorar outras opções possíveis no mapa do jogo. Ao tomar uma decisão, abrem-se novas possibilidades, assim como numa rede hipertextual, mas espalhada por um hiperespaço que se expande e se desdobra com o decorrer das decisões tomadas pelo jogador. Esta existência de um espaço de exploração amplia a possibilidade de agência espacial descrita por Bodi (2020), pois o jogador decide os caminhos tomados pelo avatar, construindo uma história distinta de outras milhões de histórias possíveis, alteradas por escolhas hipertextuais e hiperespaciais, diferenciando-se em incontáveis pontos de discordância de outras experiências de outros jogadores.

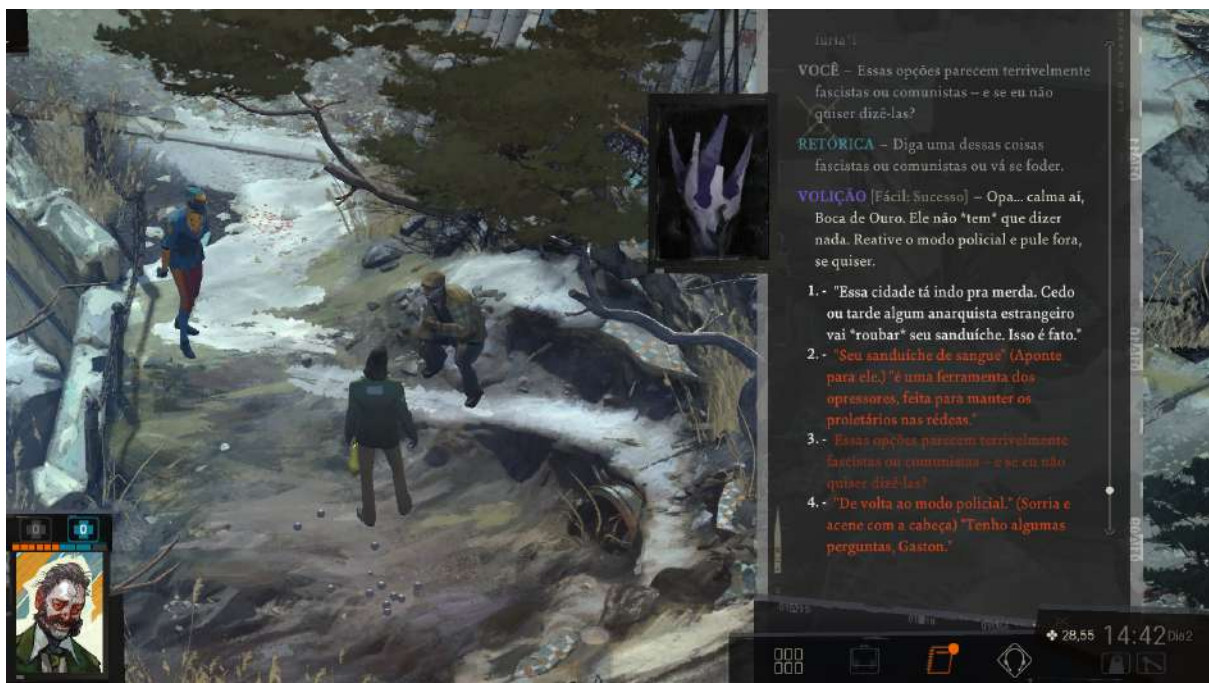
Por meio deste processo de imersão, *Disco Elysium* (2021) abandona o jogador em um mundo desconhecido, tão misterioso quanto o crime central. A experiência completa do jogo inclui descobrir informações geográficas, históricas e metafísicas do hiperespaço oferecido para exploração, junto ao protagonista, igualmente confuso e perdido, submerso na sensação de *Jamais Vu*, descrita pelo próprio jogo no excerto que abre este capítulo. A construção de uma imagem do mundo ficcional é parte fundamental da experiência de jogar *Disco Elysium* (2021).

Não é necessário apenas desvendar o mundo, mas também descobrir quem é seu avatar, e tal resposta se modifica desde a primeira escolha tomada no jogo. Ao iniciar *Disco Elysium* (2021), é possível personalizar as características de seu avatar, distribuindo pontos entre quatro grandes categorias: Intelecto, Psique, Físico e Motoras. Essa personalização vai além de mera customização visual ou mecânica, consolidando a essência narrativa e psicológica do protagonista. Diferentemente de outros RPGs¹⁴, a distribuição de pontos de habilidade no início do jogo não é apenas uma decisão tática, mas uma escolha fundamental que molda a identidade do personagem e, por extensão, a experiência do jogador. Dentro de cada categoria, existem seis habilidades mais específicas, que interferem diretamente durante a narração, inserindo-se durante qualquer diálogo e contribuindo com fatos, conselhos e opiniões, muitas vezes em discordância entre si. Algumas poucas dessas derivam de conceitos já tornados lugares comuns em sistemas de RPG, em conformidade com o

¹⁴ RPGs (Role-Playing Games) é um gênero de jogos eletrônicos de difícil classificação, mas geralmente entendido como um no qual o jogador deve assumir o papel de um personagem, e tomar ações colocando-se no papel de tal. Nasce e ainda é marcado por influência do jogo de mesa *Dungeon & Dragons* (1974), de Gary Gygax.

paradigma estabelecido por *Dungeons & Dragons*, como é o caso de “Sugestão”, “Autoridade” ou “Percepção”. No entanto, a maioria dessas habilidades diverge desse modelo, como pode ser observado no caso de “Enciclopédia”, cuja única função é oferecer curiosidades e fatos sobre o mundo durante o diálogo, muitas vezes irrelevantes e sem relação alguma com o contexto atual; ou “Volição” que representa a força de vontade e autopreservação do protagonista, e discorda frequentemente de outras habilidades quando sente que elas trarão prejuízos para Harry Du Bois, conforme pode ser atestado na imagem abaixo:

Figura 2 - Captura de tela de um momento no qual Volição se opõe à Retórica em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Há, ainda, o caso particular de “Calafrios”, que representa a capacidade de Harry (ou talvez do jogador) de sentir a cidade e ouvir fragmentos de vozes e vidas que habitam *Revachol*, gerando certa incerteza sobre se estamos a lidar com possíveis habilidades sobrenaturais por parte do protagonista ou com uma camada metanarrativa que se afasta do personagem e fornece tais informações diretamente para o usuário, passando diretamente através do avatar para tecer um diálogo entre jogador e Calafrios.

A participação dessas habilidades na narrativa é definida por meio de rolagens de um par de dados de seis faces, ocultas do jogador no interior do código de *Disco Elysium* (2021), sendo modificadas pela quantidade de pontos alocadas pelo jogador àquela habilidade específica. Quanto mais pontos um jogador investir em determinada habilidade, mais presente ela se tornará no decorrer do jogo, por meio de interferência direta no diálogo, o que possibilita que o jogador personalize não apenas as características visuais de seu avatar ou os rumos da trama, mas também a forma como a própria prosa é construída, quais vozes são mais presentes e quais se mantêm caladas. Ou seja, a alocação de pontos em variadas habilidades, um elemento típico de jogos para personalização de capacidades de combate, existe em *Disco Elysium* (2021) como uma forma de modificar tanto a trama quanto a narração.

Figura 3 - Captura de tela da interface contendo todas as habilidade e sua distribuição de pontos em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Se o usuário decidir, durante a sua experiência em *Disco Elysium* (2021), investir em habilidades físicas, a narração será carregada por respostas rápidas, instintos violentos, uma necessidade constante de utilizar álcool e drogas e uma tendência a flertar com ideias fascistas de força e nacionalidade. Em outra experiência, onde a maior parte dos pontos é alocada em habilidade emocionais, Harry Du Bois passará muito mais tempo dentro de sua

própria cabeça, conversando com objetivos inanimados, refletindo sobre seu papel como policial e tentando não colapsar com o peso das memórias recorrentes do passado, que lentamente voltam para atormentá-lo. Cada permutação distinta de habilidades, acrescida a uma variabilidade dependente da aleatoriedade dos dados, resulta em um número de narrativas possíveis que tende ao infinito.

Esse efeito da agência do jogador na construção da prosa centraliza a narrativa no jogo, com as decisões tomadas pelo jogador influenciando a história, com seus sistemas centrais de personalização construindo o perfil psicológico de Harry, ao invés de mecanismos para jogabilidade, o que torna o jogo uma experiência narrativamente focada, não completamente ergódica, cuja definição fundadora de Espen Aarseth é:

Então qual exatamente é a diferença entre arte ergódica e não-ergódica? Se definirmos esta diferença como uma dicotomia [...], teria que estar localizada dentro da obra e não no usuário. A obra de arte ergódica é uma que, em sentido material, inclui as regras para seu próprio uso, possui certos requerimentos construídos em seu sistema que automaticamente diferenciam entre usuários bem e mal sucedidos (Aarseth, 1997, p. 179. Tradução nossa).¹⁵

Disco Elysium (2021) inclui diversas regras para seu próprio uso: pontos de habilidade que devem ser distribuídos pelo jogador, comandos necessários para mover o avatar pelo hiperespaço, uma lógica de itens e equipamentos que podem oferecer modificadores para múltiplos testes. Da mesma forma que *Disco Elysium* (2021) não se constitui apenas de texto, tampouco se sustenta como uma construção absolutamente ergódica, conforme a diferenciação já pensada e argumentada por Aarseth para descrever *Afternoon* (1987), de Michael Joyce, obra importante para os primeiros momentos da literatura digital:

Um jogo como futebol possui um nível, o ergódico. Um video game (Ex.: Pac-Man da Atari) possui descrição (os ícones na tela) e ergódico (a sucessão obrigatória de eventos), mas não possui narrativa (o jogo pode ser narrado de diversas formas, assim como futebol, mas narração não é parte do jogo). Um hipertexto como *Afternoon* possui todas três: Descrição (“sua face era um espelho”), narração (“Eu ligo para Lolly”), e ergódicos (as escolhas do leitor) (Aarseth, 1997, p. 95. Tradução nossa).¹⁶

¹⁵ No original em inglês: So what exactly is the difference between the ergodic and the nonergodic work of art? If we are to define this difference as a dichotomy [...], it would have to be located within the work rather than within the user. The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users.

¹⁶ No original em inglês: A game such as football has one level, the ergodic. A video game (e.g., Atari's Pac-Man) has description (the screen icons) and ergodics (the forced succession of events) but not narration (the game may be narrated in a number of ways, but like football, narration is not part of the game). A hypertext

Consequentemente, podemos afirmar que *Disco Elysium* (2021) é uma obra composta não apenas por sua camada textual, tampouco por suas características lúdicas. Ao examiná-lo, é importante atentar para diversos outros objetos mobilizados na construção de um hiperespaço: a arte visual que representa os personagens encontrados com os quais se pode interagir; a modelagem tridimensional dos ambientes, objetos, construções e também dos personagens; a trilha sonora; e o design de som como, por exemplo, os efeitos sonoros ao coletar um item ou abrir uma porta. Não é possível para *Disco Elysium* (2021) configurar-se unicamente por sua estrutura hipertextual, pois uma variada gama de mídias¹⁷ combina-se para a construção de um objeto hiperespacial. A justaposição de todos esses elementos resulta no que Gunther Kress chama de multimodalidade, ou seja, a utilização de diversos modos distintos para configurar um único objeto multimodal: “Modo é um recurso semiótico socialmente e culturalmente formado para construir significado. *Imagens, escrita, interfaces, música, gestos, discurso, imagens em movimento, trilha sonora e objetos tridimensionais* são exemplos de modos utilizados em representação e comunicação.” (Kress, 2010, p. 79)¹⁸

Percebe-se um afastamento do exclusivamente textual, ou do exclusivamente ergódico. Este movimento direciona-se em confluência com uma tendência contemporânea da inespecificidade da arte, que é discutida por Florencia Garramuño, em *Frutos Estranhos*: tais obras não se mantêm definidas por um único suporte, mesclando meios e questionando também “a especificidade do sujeito, do lugar, da nação e até da língua[...]” (Garramuño, 2014, p.28). Essa mistura de meios, de diferentes suportes mobilizados para a formação de uma obra artística, é evidente em *Disco Elysium* (2021) quando, conforme descrito anteriormente, há a mescla de música, textos escritos, modelagem tridimensional, elementos lúdicos, código e arte visual, entre outras possibilidades, para a constituição de uma obra que desafia classificações. Katherine Hayles argumenta em concordância com o postulado de Garramuño:

Como a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de mídia programável e em rede, é também influenciada pelas maiores forças da cultura contemporânea, principalmente jogos de computadores, filmes, animação, arte digital, design gráfico e cultura eletrônica visual. Neste sentido, a literatura

such as Afternoon has all three: description ("Her face was a mirror"), narration ("I call Lolly"), and ergodics the reader's choices).

¹⁷ Mídia aqui é definido a partir da definição de Arlindo Machado (2007), como um conjunto de tecnologias e dispositivos que mediam a comunicação e a expressão.

¹⁸ No original em inglês: Mode is a socially shaped and culturally given semiotic resource for making meaning. *Image, writing, layout, music, gesture, speech, moving image, soundtrack and 3D objects* are examples of modes used in representation and communication.

eletrônica é [...] composta por partes tomadas de tradições diversas que podem nem sempre se encaixar perfeitamente. Naturalmente híbrido, compreende uma zona de trocas [...] nas quais diferentes vocabulários, especialidades e expectativas unem-se para descobrir o que nascerá de suas relações. A literatura eletrônica testa as fronteiras do literário e nos desafia a repensar nossas suposições do que a literatura pode ser e fazer. (Hayles, 2007, [n.p.]. Tradução nossa).¹⁹

Hayles (2007) descreve obras de literatura digital como naturalmente híbridas, constituindo uma zona de trocas que não se resume apenas a sua inespecificidade. Para melhor compreender quais são essas fronteiras do literário citadas por Hayles, optou-se por uma metodologia que permite mobilizar diversos sistemas de cultura, e possibilita uma descrição das zonas fronteiriças constituídas pelo imbricamento de áreas distintas, a fim de melhor entender a posição ocupada por *Disco Elysium* (2021). Portanto, propõe-se uma abordagem guiada pela Teoria dos Polissistemas de Cultura de Itamar Even-Zohar (1990), a qual pode ser operacionalizada para uma metodologia adequada aos objetivos desta pesquisa.

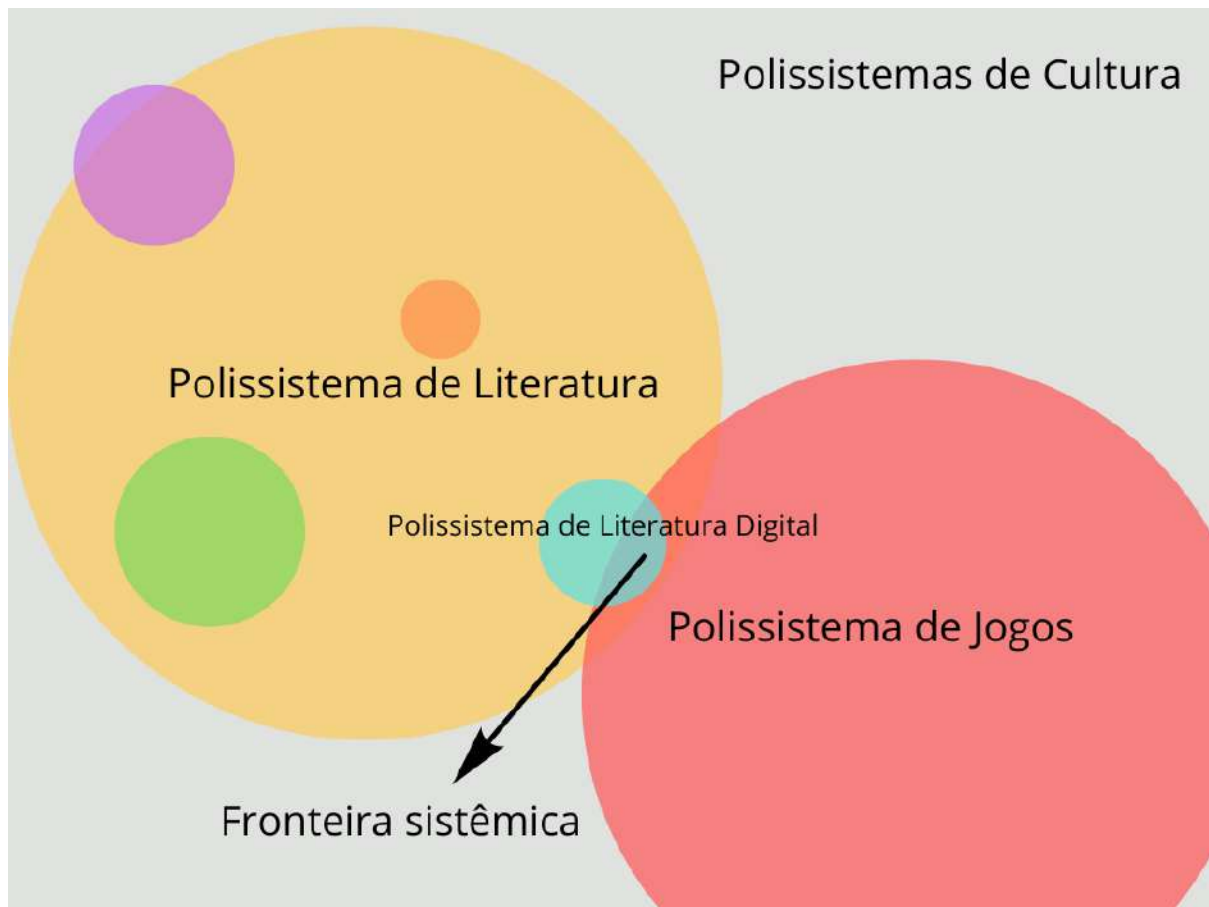
Segundo o autor, um sistema é definido como: “Rede de relações que podem ser hipotetizadas para um agregado de fatores que assumimos estarem envolvidos com uma atividade socio-cultural e, conseqüentemente, esta própria atividade observada através desta rede.” (Even-Zohar, 1990, p. 85. Tradução nossa).²⁰

Assim, para Even-Zohar, um sistema é observável pelo pesquisador, e definido através das necessidades dinâmicas de cada estudo. O aglomerado de sistemas é chamado de polissistema, com um grande e potencialmente infinito polissistema de cultura englobando todos os outros sistemas. Por exemplo, podemos observar nosso objeto de estudo, *Disco Elysium* (2021) como uma obra posicionada em uma fronteira sistêmica: podendo ser analisado pelas lentes de um sistema de jogos eletrônicos, mas também de um sistema de literatura digital, ou até mesmo pela lente de um polissistema de literatura que engloba o sistema de literatura digital e outros. O seguinte diagrama representa um recorte dos polissistemas contendo a fronteira descrita:

¹⁹ No original em inglês: At the same time, because electronic literature is normally created and performed within a context of networked and programmable media, it is also informed by the powerhouses of contemporary culture, particularly computer games, films, animations, digital arts, graphic design, and electronic visual culture. In this sense electronic literature is [...] composed of parts taken from diverse traditions that may not always fit neatly together. Hybrid by nature, it comprises a trading zone [...] in which different vocabularies, expertises and expectations come together to see what might come from their intercourse. Electronic literature tests the boundaries of the literary and challenges us to re-think our assumptions of what literature can do and be.

²⁰ No original em inglês: Network of relations which can be hypothesized for an aggregate of factors assumed to be involved with a socio-cultural activity, and consequently that activity itself observed via that network.

Figura 4 - Modelo de uma fronteira sistêmica entre dois polissistemas



Fonte: Produzida pelo autor.

Ainda seguindo o que foi definido por Itamar Even-Zohar, o sistema é uma rede composta por um agregado de fatores, que serão mais ou menos presentes e influentes, dependendo do sistema sob observação e do objeto presente naquele sistema. Para compor esta rede, Even-Zohar propõe um esquema que apresenta seis fatores que compõem um sistema, sendo eles: produtor, produto, consumidor, mercado, repertório e instituição. A observação do funcionamento destes fatores, bem como suas relações e dependências, é indispensável para estudar qualquer objeto por meio de uma metodologia dos polissistemas de cultura.

O produtor compreende os papéis de, por exemplo, escritor, diretor, ator, mas não se resume a eles, incluindo todos aqueles envolvidos na produção de artefatos completos ou potenciais. Ou seja, para Even-Zohar (1990, p.143), o produtor é aquele que gera obras finalizadas, seja ela um livro, um jogo, uma performance de dança, mas também é aquele que pode gerar modelos, não sendo limitado a apenas produtos palpáveis para que o produtor seja

considerado como tal. O estabelecimento de um novo gênero, por exemplo, demanda que existam produtores envolvidos. É importante destacar que produtores atuam como um grupo, e que o conjunto de produtores por vezes estabelece algo impossível de ser realizado por um único indivíduo. Deve-se compreender que um indivíduo participante de um sistema, mesmo sendo um produtor, não é necessariamente apenas produtor, podendo atuar como consumidor, como instituição ou até mesmo como mercado dependendo do contexto de sua atuação. A posição específica de cada fator dependerá da ótica do pesquisador e das relações que estão sendo examinadas em cada momento.

Segundo a teoria dos polissistemas de cultura, o produto é definido como: “qualquer conjunto de sinais performados (ou passível de se performar), por exemplo, incluindo um dado “comportamento”. Portanto, qualquer resultado de qualquer atividade que possa ser considerada um produto, independentemente de qual seja sua manifestação ontológica” (Even-Zohar, 1990, p. 43. Tradução nossa).²¹ Ou seja, um sistema pode possuir grande variedade de produtos, não apenas obras completas. Um produto pode ser um modelo replicado e popularizado por meio de um sistema; um produto pode ser uma frase icônica, repetida massivamente, mesmo que aqueles que a usem não saibam exatamente sua origem. Produtos também podem assumir a forma de um objeto, como livro, jogo, monumento ou qualquer outra variedade similar.

O consumidor, da mesma forma, também não pode ser entendido na teoria dos polissistemas de cultura como apenas aquele que escolhe diretamente utilizar e interagir com um livro, jogo ou produto qualquer. Ele engloba esses indivíduos, mas o consumidor é igualmente variado, conforme exemplifica Even-Zohar para o caso de um participante do sistema literário:

Todos os membros de qualquer comunidade são, ao menos, consumidores indiretos de textos literários. Nesta capacidade, nós, como membros, simplesmente consumimos uma determinada quantidade de fragmentos literários, digeridos e transmitidos por vários agentes da cultura e tornados parte integral do discurso diário. Fragmentos de narrativas antigas, expressões idiomáticas e alusões, parábolas e muitos outros constituem o repertório vivo armazenado no galpão da cultura. (Even-Zohar, 1990, p.36. Tradução nossa).²²

²¹ No original em inglês: any performed (or performable) set of signs, i.e., including a given "behavior." Thus, any outcome of any activity whatsoever can be considered "a product," whatever its ontological manifestation may be.

²² No original em inglês: All members of any community are at least "indirect" consumers of literary texts. In this capacity we, as such members, simply consume a certain quantity of literary fragments, digested and transmitted by various agents of culture and made an integral part of daily discourse. Fragments of old

Assim como o produtor, o consumidor também ocupa distintas posições em um determinado sistema, sua atuação se alterando de acordo com qual relação na rede está sendo examinada. O consumidor, por exemplo, também pode atuar como produtor ou até mesmo como instituição, se, por exemplo, escrever resenhas ou dar notas para as obras. Sobre a instituição, Itamar Even-Zohar a define, no contexto de uma discussão sobre o sistema literário, como:

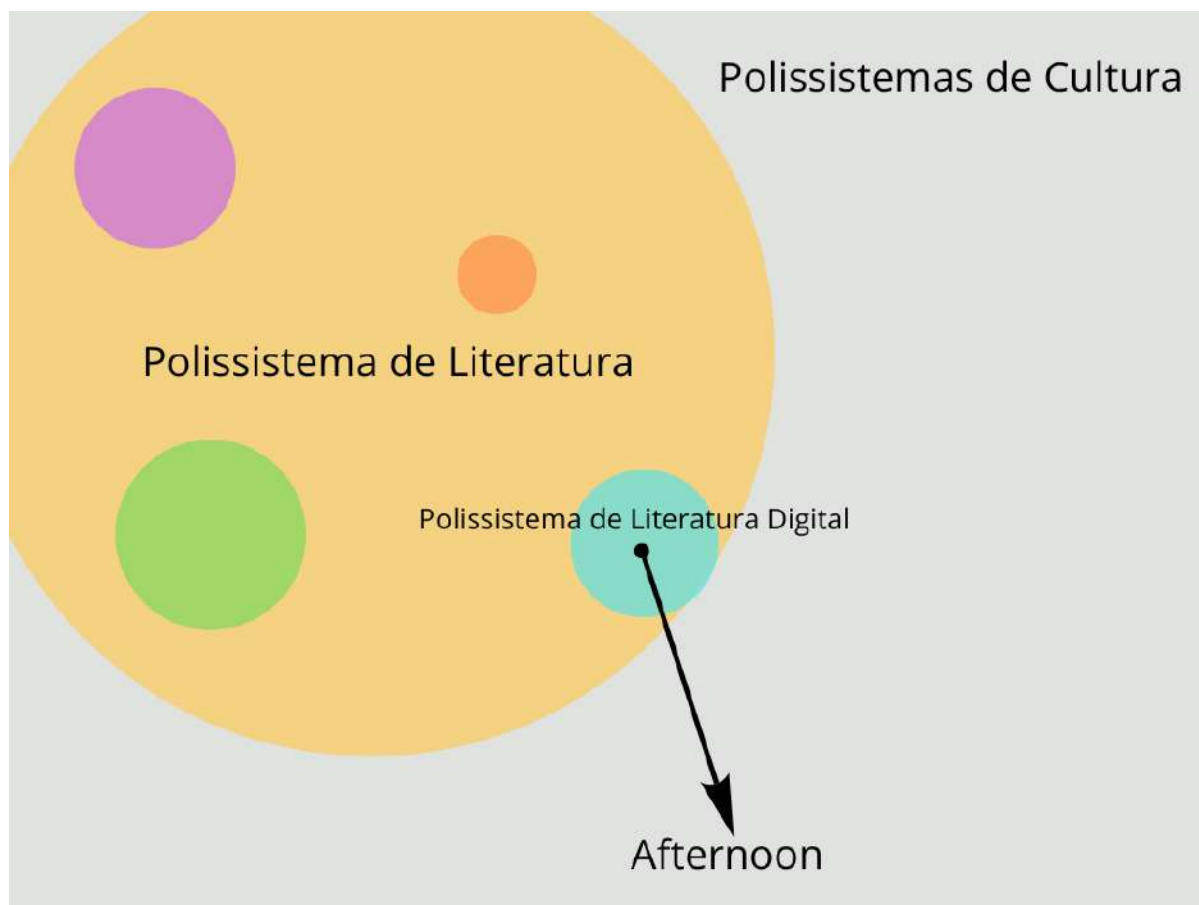
[...] agregado de fatores envolvidos na manutenção da literatura como uma atividade sócio-cultural. É a instituição que governa as normas prevalentes nesta atividade, sancionando algumas e rejeitando outras. Empoderada por, e sendo parte de outras instituições sociais dominantes, ela também remunera e reprime os produtores e agentes. Como parte da cultura oficial, também determina quem, e quais produtos, serão lembrados por uma comunidade por um longo período de tempo. (Even-Zohar, 1990, p.37. Tradução nossa).²³

Essa definição se expande para além do sistema literário, já que qualquer artefato capaz de canonizar e centralizar obras ou repertórios pode ocupar uma posição institucional, organizando o que é aceito como pontos centrais ou periféricos de um sistema de cultura e determinando onde localiza-se cada objeto. Como o polissistema é formado por diversos sistemas distintos, admite-se a existência de múltiplos centros e periferias, com variadas possibilidades de dominação institucional. Por exemplo, uma obra pode ser central no interior de um sistema, mas periférica quando considerada na sua posição dentro da complexidade de um outro polissistema. *Afternoon* (1987), já citada neste trabalho, é uma obra de prestígio no sistema de literatura digital internacional, ocupando um espaço central nesse sistema e sendo celebrada academicamente, mas se torna periférica ao se olhar para o sistema literário como um todo, uma vez que a totalidade do sistema de literatura digital é periférica quando se amplia o foco da observação, conforme é possível observar na figura 5, observando a distância de *Afternoon* para os centros dos sistemas dos quais faz parte.

narratives, idioms and allusions, parables and stock language, all, and many more, constitute the living repertoire stored in the warehouse of our culture.

²³ No original em inglês: [...] the aggregate of factors involved with the maintenance of literature as a socio-cultural activity. It is the institution which governs the norms prevailing in this activity, sanctioning some and rejecting others. Empowered by, and being part of, other dominating social institutions, it also remunerates and reprimands producers and agents. As part of official culture, it also determines who, and which products, will be remembered by a community for a longer period of time

Figura 5 - Modelo do posicionamento de Afternoon em relação aos polissistemas de literatura e literatura digital



Fonte: Produzida pelo autor.

O mercado abrange as movimentações pecuniárias, mas também todos os outros fatores envolvidos na compra e venda de produtos, bem como na sua disponibilidade e distribuição, promovendo um sistema saudável e dinâmico. Sem o mercado não existe a possibilidade de sustentação para um sistema, já que ele é a ponte para que um produto saia de um produtor e chegue até um consumidor. Ele se diferencia da instituição, pois, enquanto ela “tenta dirigir e regular os tipos de consumo determinando preços (e valores) dos produtos, seu êxito ou fracasso depende da interação que é capaz de estabelecer com o mercado.” (Even-Zohar, 1999, p.148. Tradução nossa).²⁴ Portanto, ambos, mercado e instituição, são fatores essenciais para o funcionamento adequado do sistema, sendo que a instituição estabelece o processo de centralização e canonização, enquanto o mercado possibilita a viabilidade e acesso de determinado produto pelos consumidores.

²⁴ No original em espanhol: intenta dirigir y regular los tipos de consumo determinando los precios (y valores) de los elementos que componen la producción, su éxito o fracaso depende de la interacción que es capaz de establecer con el mercado.

O último fator para a composição de um sistema é o repertório, que “designa o agregado de regras e materiais que governam a produção e uso de qualquer produto” (Even-Zohar, 1990, p.39. Tradução nossa)²⁵. Esses repertórios podem ser singulares, grupos ou até mesmo modelos completos (Even-Zohar, 1990, p.17). Por exemplo, no caso do sistema literário, estão incluídos elementos como léxico, gramática, sintaxe, mas também modelos literários maiores, como expressões idiomáticas ou até mesmo gêneros textuais. O repertório também é imprescindível para o funcionamento apropriado de outros fatores de um sistema, como explica Even-Zohar para o caso do sistema literário:

Portanto, um repertório pode ser o conhecimento compartilhado necessário para produzir (e entender) um “texto”, assim como para produzir (e entender) vários outros produtos do sistema literário. Pode haver um repertório para ser um “escritor”, outro para ser um “leitor” e ainda outro para “comportar-se conforme seria esperado de um agente literário”, entre outros. Todos estes devem ser definitivamente reconhecidos como “repertórios literários”. (Even-Zohar, 1990, p.40. Tradução nossa).²⁶

Repertórios não são elementos estáticos contidos no interior de um sistema, pois podem ocorrer transferências entre distintos sistemas, com repertórios sendo adotados por meio de um movimento no qual um sistema fonte A torna-se a origem direta ou indireta de elementos para um sistema alvo B. Alguns sistemas, para existir, necessitam de grandes empréstimos de outros, baseando seu repertório majoritariamente naqueles outrora exteriores ao seu sistema, mas que são, através deste processo, chamado por Even-Zohar de interferência, adotados e consolidados. Um sistema que depende de repertórios obtidos de outro sistema é considerado um sistema fraco, enquanto o oposto constitui um sistema forte. Ou seja, no caso de um sistema fraco, ele “é incapaz de funcionar confinado apenas em seu repertório original. Em casos críticos nos quais este repertório esteja bloqueado ou inutilizado, resta apenas a opção de desertar do sistema ou seguir utilizando algum outro sistema externo disponível” (Even-Zohar, 1990, p.81. Tradução nossa)²⁷.

²⁵ No original em inglês: aggregate of rules and materials which govern both the making and use of any given product.

²⁶ No original em inglês: Therefore, a "repertoire" may be the shared knowledge necessary for producing (and understanding) a "text," as well as producing (and understanding) various other products of the literary system. There may be a repertoire for being a "writer," another for being a "reader," and yet another for "behaving as one should expect from a literary agent," and so on. All these must definitely be recognized as "literary repertoires."

²⁷ No original em inglês: is unable to function by confining itself to its home repertoire only. In acute cases this repertoire is practically blocked and made unusable, which often leaves an option either to desert the system or to go on using it through some available external system.

Durante a fundação de um novo sistema, ele precisa se equipar com repertório de outro sistema, partindo de um estado fraco para potencialmente se consolidar com o passar do tempo. Even-Zohar afirma:

Tenho a forte convicção de que os repertórios mencionados não foram inventados em cada cultura de maneira individual ou “nacional”. Quando se precisa estabelecer em uma sociedade uma nova instituição, tem-se instintivamente a ideia de tomar alguma fonte, assim como também tomar todo o repertório que esta instituição implica” (Even-Zohar, 1994, p.365. Tradução nossa).²⁸

Portanto, para a fundação de um sistema de literatura digital, é evidente que houve a utilização de repertórios provenientes de um polissistema literário, e que esta relação de interferência se mantém presente e ativa até o momento atual. Muitas das obras encontradas nas antologias da ELO, possivelmente a principal instituição do sistema de literatura digital, são releituras de obras canonizadas no sistema mais forte no qual elas estão se apoiando; como é o caso de *80 Days* (2014), jogo que reimagina a obra de Júlio Verne: *Volta ao mundo em oitenta dias*; ou também *Slow Year* (2010), que se declara uma coleção de “jogos poemas” e que, segundo o autor, Ian Bogost, “aspira a uma versão dos jogos do imagismo”. (Bogost, 2010)²⁹. A busca pelo gênero poema e a influência do movimento imagista são repertórios mais próximos do centro do polissistema literário, mas que são aqui utilizados pelo sistema de literatura digital para se consolidar. O mesmo efeito pode ser identificado em um contexto nacional, na obra *Amor de Clarice*³⁰, de Rui Torres, estabelecendo intertextualidade com a obra de Clarice Lispector em um contexto de literatura digital.

Portanto, para entendermos como *Disco Elysium* (2021) ocupa um interespaço imbricado entre múltiplos sistemas, alvo de interferências distintas, é necessário compreender sua rede de relação com fatores presentes em múltiplos sistemas, sua posição em relação a mercados e instituições, e compreender qual repertório está sendo mobilizado para a constituição de uma obra inespecífica, bem como esta obra dialoga com sua própria posição precária entre tantas forças.

²⁸ No original em espanhol: Tengo la fuerte convicción de que los repertorios que he estado mencionando no fueron inventados en cada cultura de manera individual o "nacional". Cuando se tiene que establecer en una sociedad una nueva institución, uno tiene instintivamente la idea de tomarla de alguna fuente, así como tomar también el repertorio que esta institución conlleva.

²⁹ No original em inglês: aspire toward a kind of videogame version of Imagism. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/a-slow-year>. Acesso em 12 jan. 2025.

³⁰ Disponível em: https://telepoesis.net/amorclarice/v2_js/. Acesso em 26 jan. 2025

3. O Mundo Precário

Parece que o objetivo deste jogo é *vitória*. Ausência de derrota em todos os aspectos. Vitória em empreendimentos comerciais e criativos. Vitória no amor e sobre outras pessoas. Vitória política. Vitória ideológica. Inferno, até mesmo vitória sexual. Definitivamente um monte de vitórias baseadas em objetos também – ter coisas e não perdê-las. Entretanto, um problema: não tem muitos vitoriosos à vista. Todos estão principalmente perdendo. Por que? E como você *não* perde? (Disco Elysium, 2021).

Adjacente ao hotel onde o jogo se inicia, *Disco Elysium* (2021) oferece indícios sobre seu próprio desenvolvimento precário, permitindo ao usuário explorar uma livraria que serve como entrada para as ruínas de uma zona comercial falida. Após um período de exploração espacial por academias abandonadas, rádios repetindo ecos fantasmagóricos de conversas ocorridas anos atrás e antigos esconderijos de armas da milícia comunistas após a revolução fracassada em *Ravachol*, encontram-se os resquícios do escritório da *Fortress Accident*, empresa que outrora almejou desenvolver um jogo de RPG interpretado por meio de ondas de rádio, no qual a figura de um narrador descreveria situações e cenários e guiaria aqueles que ligassem para a estação central em uma história de fantasia especulativa, concedendo liberdade para cada usuário tomar escolhas distintas e afetar o progresso de história. Ou seja, de certa forma, permitia a construção de um hiperespaço imaginário e oferecia certa dose de agência para os participantes.

Mas é possível encontrar apenas arte conceitual cobrindo as paredes, fios narrativos esboçados em lousas ancestrais e abandonadas, além de pilhas e mais pilhas de documentos financeiros que denunciam o fracasso financeiro. Kim Kitsuragi, colega do protagonista, chega à conclusão de que, quanto menos dinheiro disponível para o desenvolvimento do jogo, maior e mais ambicioso tornava-se o projeto. É importante atentar para o fato de que *ZA/UM*, a desenvolvedora de *Disco Elysium* (2021), ainda durante a produção do jogo, chamava-se, também, *Fortress Accident*.

Figura 6 - Captura de tela do momento no qual Kim Kitsuragi comenta sobre *Fortress Accident* em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Entretanto, diferentemente do não concluído e nunca nomeado jogo por rádio desenvolvido pela *Fortress Accident*, *Disco Elysium* (2021) foi um sucesso, tanto segundo métricas das instituições do sistema de jogos eletrônicos³¹, quanto sob uma ótica pecuniária. Desenvolvido inicialmente na cidade de Tallinn, na Estônia (país com pouca tradição na área, que até então continha apenas um estúdio de desenvolvimento de jogos para celular), a equipe da ZA/UM (na época ainda chamada *Fortress Accident*) trabalhou por quatro anos na obra antes de mudar seu núcleo de desenvolvimento para Londres, onde teria acesso a profissionais qualificados. (Gekker, 2021, p.23). Ainda segundo Gekker, em *Selling Elysium* (2021): “o que torna este jogo uma exceção à regra do cenário contemporâneo de jogos é a combinação única de seu processo de desenvolvimento e temática, aliada à sua distribuição comercial completa” (Gekker, 2021, p.25)³².

³¹ Algumas destas métricas incluem resenhas positivas na *Steam*, onde *Disco Elysium* (2021) é majoritariamente positivo, agregadores de reviews críticas, como Metacritic, onde possui um nota de 89, e premiações da área, como *The Game Awards*, o *Game Developers Choice Award*, e a categoria de *Best Game Writing* no *Nebula Awards*.

³² No original em inglês: In other words, what makes this game an exception to the rule of the contemporary gaming landscape, is the unique combination of its development process and themes, alongside its full-fledged commercial distribution.

O sucesso comercial, comprovado pela desenvolvedora, ZA/UM, ao reportar retorno financeiro das vendas na casa de dezenas de milhões de euros (Err, 2022), foi possível apenas ao utilizar o mercado do sistema de jogos digitais.

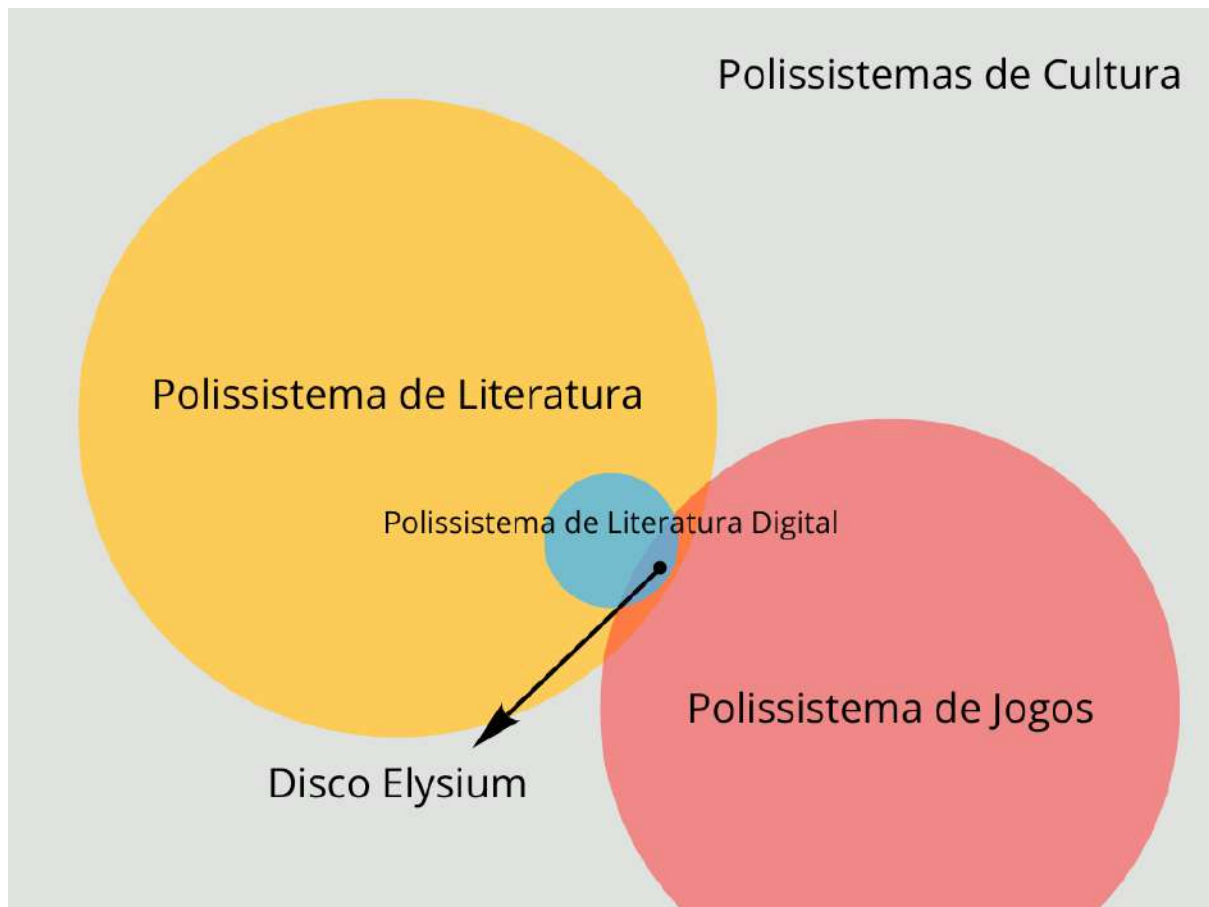
Outra prova da existência de uma intersecção entre os sistemas de jogos e de literatura digital é a presença dos rótulos de “jogo literário” e “jogo sério” na última antologia de literatura digital publicada pela ELO³³, definidos, respectivamente, como: “Incorpora elementos de jogos como estados de vitória, pontos, regras ou utilização irônica de elementos lúdicos para comentário crítico”³⁴ e “transmite um sentido que transcende entretenimento e provoca reflexões ou comentários sobre um tópico controverso ou preocupante”³⁵. É possível construir um argumento para inserir *Disco Elysium* (2021) em qualquer uma destas categorias, mas esse prestígio institucionalizado não permitiria um retorno financeiro considerável, já que o sistema de literatura digital movimenta uma quantidade de dinheiro muito menor que a de jogos, que hoje é uma das mais lucrativas indústrias de entretenimento (Lahiguera, [s.d]). Para acessar o mercado financeiramente robusto do sistema de jogos eletrônicos, e alcançar o maior número possível de consumidores, faz sentido para *Disco Elysium* (2021) se vender como um jogo e ocupar o espaço destinado para jogos, mesmo com toda a bagagem e interferência do sistema literário. Trata-se de uma obra que pode ser observada como literatura, mas que escolhe se posicionar como jogo para ocupar um sistema mais forte. Esse posicionamento pode ser ilustrado por meio do seguinte esquema de um recorte do polissistema de cultura, em que o ponto em preto representa o posicionamento de *Disco Elysium* (2021):

³³ <https://eliterature.org/>

³⁴ No original em inglês: Incorporates gamelike elements such as win-states, points, rules or ironic deployment of game features for critical commentary.

³⁵ No original em inglês: Imparts meaning that exceeds entertainment, and provokes thought or commentary on a topic of controversy or concern.

Figura 7 - Modelo de um fragmento do Polissistema de Cultura



Fonte: Produzida pelo autor.

Outro ponto de confluência de *Disco Elysium* (2021) com o sistema literário pode ser identificado na existência da novela *Püha ja õudne lõhn* (2013) “(Ar sagrado e terrível)”, escrita pelo escritor principal e diretor do jogo, Robert Kurvitz, e que compartilha o mesmo universo com o jogo. Publicada na Estônia e nunca traduzida oficialmente, existem apenas duas traduções feitas por fãs, disponibilizadas *online* após o lançamento do jogo. Os temas e a construção do mundo continuam da novela para o jogo, explicitando uma conexão intertextual que perpassa ambos os sistemas observados: uma obra nascida livro que posteriormente obtém sequência em uma mídia distinta, na forma de jogo, adotando o hipertexto. *Püha ja õudne lõhn* (2013) foi considerado um fracasso, tanto por não gerar retorno financeiro quanto por não atingir um público internacional tampouco nacional, enquanto sua continuação é um sucesso internacional de vendas, alcançando milhões de jogadores.³⁶

³⁶ Número obtido através de estimativas utilizando dados oriundos da plataforma de vendas Steam, disponível em: <https://steamdb.info/app/632470/charts/>

Em uma entrevista para o departamento de literatura em língua estoniana na Biblioteca Central de Tallinn, Robert Kurvitz reflete o fracasso do livro e um eventual sucesso de *Disco Elysium* (2021):

Uma das coisas que eu descobri, que é realmente engraçado, é que o livro vendeu 1200 cópias, enquanto outras 1500 cópias, sem meu conhecimento, foram trituradas em um reciclador de papel. Transformadas em polpa. Agora, quando as pessoas escrevem para mim pedindo uma cópia, eu envio para elas um PDF e digo: imprimam. Não há forma de conseguir este livro em lugar nenhum. Eu não tenho mais os direitos para ele e sou incapaz de imprimi-lo legalmente. Não é mais vendido em lugar nenhum, e existem apenas uma ou duas cópias em bibliotecas. Você não pode realmente considerar isso um sucesso [...]. E com o jogo, nós esperávamos vender entre 500.000 e 600.000 cópias. Vendemos pelo menos dez vezes mais que isso, e esses números servem apenas para que eu possa me gabar sobre eles, já que eu não recebi nada desse dinheiro, restam apenas estes números que são como um consolo para mim no fim dessa aventura. Ainda são muitas mais pessoas que viveram a experiência do jogo do que existem estonianos. E o estranho é que, no fim, esses números significam a mesma coisa para você como se os tivesse inventado. Não importa quantas pessoas tiveram a experiência, como um criador. Você não vê estas pessoas, a internet é como um fantasma. (Kurvitz, 2024).³⁷

Torna-se claro certo incômodo do produtor, Robert Kurvitz, com o resultado monetário de *Disco Elysium* (2021), por consequência das disputas legais entre ele e a empresa ZA/UM, também decorrentes da perda de direitos sobre o livro, mas cujas ramificações legais não serão exploradas neste trabalho. Não obstante as dificuldades oriundas da cooperação entre a empresa financiadora e os artistas envolvidos, percebe-se um efeito vantajoso ao se posicionar no sistema de jogos, permitindo um público consumidor maior e mais globalizado.

Nessa entrevista também é possível atestar certo reconhecimento de *Disco Elysium* (2021) por uma instituição acadêmica, com Robert Kurvitz sendo convidado a falar sobre ambas as obras, livro e jogo, e também se tornando tema de teses e artigos no campo da literatura e de outras mídias, como é o caso da revista *Baltic Screen Media Review*, que

³⁷ No original em inglês: What's really funny is that maybe one thing I learned is that the book sold 1200 copies, 1500 copies, without my knowledge, was fed to paper waste. It was turned to pulp. Now people write to me and I send them a PDF and say, print it out. There's no way to get that book anywhere. I no longer have the rights to it and I'm unable to print it legally anymore. It's no longer sold anywhere, there are 1-2 copies in libraries. You can't really consider that a success [...]. And with the game, we expected it to sell around 500.000 to 600.000 copies. It sold at least 10 times more than that. It sold about that much so I can boast about it because I didn't get that money, only those numbers are like... a sort of consolation for me at the end of this adventure. It's still several times more than there are Estonians... experienced the game. And the strange thing in the end is that they are exactly the same to you as if you had made them. It doesn't matter how many people experienced it, as a creator. You don't see those people, the internet is like a ghost.

publicou uma edição contendo apenas artigos sobre *Disco Elysium* (2021)³⁸. Essa revista semestral foca em estudos interdisciplinares sobre obras audiovisuais provenientes principalmente de países bálticos (Estônia, Letônia e Lituânia), mas também daquelas ao redor do mar báltico³⁹. Na edição sobre *Disco Elysium*, justifica-se que “Mesmo que sucesso crítico e comercial, assim como a evocação de “arte”, não sejam por si só razões cruciais para estudo acadêmico de um jogo particular, no caso de *Disco Elysium*, existem muitas outras razões para ser significativo”⁴⁰ (Apperley, 2021, p.3). Incluindo artigos sobre filosofia, psicologia e design de jogos, a segunda edição de 2021 da *Baltic Screen Review* também aborda o jogo da perspectiva literária, como é o caso do artigo “Disco Elysium as Gothic Fiction” de Julian Novitz.

No âmbito da instituição de jogos eletrônicos, percebe-se um destaque ainda maior, pois *Disco Elysium* (2021) está posicionado no centro do sistema de jogos, premiado em 2019 como melhor jogo independente, melhor RPG e melhor narrativa pelo *The Game Awards*⁴¹, celebração anual que premia obras de maior impacto e relevância no sistema, funcionando como um processo de canonização já aceito e respeitado, que traz visibilidade e prestígio para aqueles aclamados como vencedores. O acúmulo de prêmios, a boa recepção do público⁴² e o sucesso financeiro (ou seja, uma relação positiva com instituição, consumidores e mercado) permitiram que *Disco Elysium* (2021) se tornasse influente e relevante dentro do sistema de jogos, além de facilitar sua republicação em 2021, com uma regravação das performances vocais para todos os personagens, melhorias gráficas e novas possibilidades narrativas de acordo com as escolhas políticas do personagem, agora com o título de *Disco Elysium: The Final Cut* (2021), bem como seu lançamento também para consoles, como *PlayStation 4*, *PlayStation 5*, *Nintendo Switch* e *Xbox One*.

Mesmo bem-sucedido, *Disco Elysium* (2021) representa um possível fracasso por meio do desastre que acomete a *Fortress Accident* fictícia, que vai à falência e deixa para trás resquícios de um jogo que nunca se torna real. Nomear a forma ficcionalizada da empresa igual ao nome anterior da ZA/UM tece um comentário sobre sua própria existência como

³⁸ Disponível em: <https://sciendo.com/issue/BSMR/9/1>. Acesso em 13 jan. 2024.

³⁹ Informações sobre a revista disponíveis em : <https://sciendo.com/journal/BSMR>. Acesso em 25 jan. 2024.

⁴⁰ No original em inglês: While critical and commercial success, as well as the invocation of “art,” are not themselves crucial reasons for scholars to explore a particular digital game, in the case of *Disco Elysium* there are many other ways that it is significant.

⁴¹ Disponível em: <https://thegameawards.com/rewind/year-2019>. Acesso em 12 jan. 2024.

⁴² Algumas métricas de avaliação positivas do público incluem avaliações “Muito positivas” na STEAM e uma nota 8.3 na avaliação dos usuários no metacritic.

objeto artístico posicionado em um sistema periférico (a cena de jogos da Estônia), sobre seus problemas de financiamento, sendo capaz de alcançar sucesso apenas por meio de múltiplas e diversas contingências. O acesso para as ruínas da Não-ZA/UN pode ser acessada exclusivamente através de uma livraria recentemente aberta construída, que é o único ponto no jogo onde é possível comprar livros (bem como mapas e jogos de tabuleiro). Em *Disco Elysium* (2021), tanto jogos quanto literatura estão intimamente unidos, vítimas de uma mesma inescapável maldição que aflige a zona comercial na qual se localizam. *Plaisance*, a dona da livraria, pode explicar para Harry du Bois que foi essa maldição que resultou no colapso de qualquer loja ou escritório abertos naqueles prédios, acarretando o fracasso financeiro de academias de boxe, sorveterias, e principalmente do jogo via rádio lá outrora desenvolvido pela ZA/UM. A literatura, simbolizada pela livraria recente, ainda se mantém em pé, mas sua proprietária teme seu futuro colapso por culpa de entidades extra-paranormais. Ao pensar sobre essa situação, o protagonista pode chegar à conclusão de que não há maldição. Existe apenas o capitalismo.

ZA/UM cancelou planos para um segundo jogo no mesmo cenário, e grande parte da equipe responsável pelo desenvolvimento de *Disco Elysium* (2021) hoje não se mantém afiliada à distribuidora.⁴³ Podemos considerar *Disco Elysium* (2021) como uma obra que transita entre sistemas, literatura e jogo, sendo cânone premiado e colapso de seu desenvolvedor, um sucesso por todas métricas de seu sistema, mas se definindo, antes mesmo da própria publicação, como um fracasso. ZA/UM e *Fortress Accident*. Ainda assim, deixa um legado indiscutível nos sistemas dos quais faz parte, e na fronteira entre eles.

Em outubro de 2024, desenvolvedores desligados da ZA/UM fundaram um novo estúdio, nomeado *Summer Eternal*, que, em seu site, declara-se tanto “estúdio de jogos” quanto “coletivo de arte”⁴⁴, e publicaram um manifesto no qual prometem, em negrito, “buscar o mais alto calibre de qualidade literária”⁴⁵

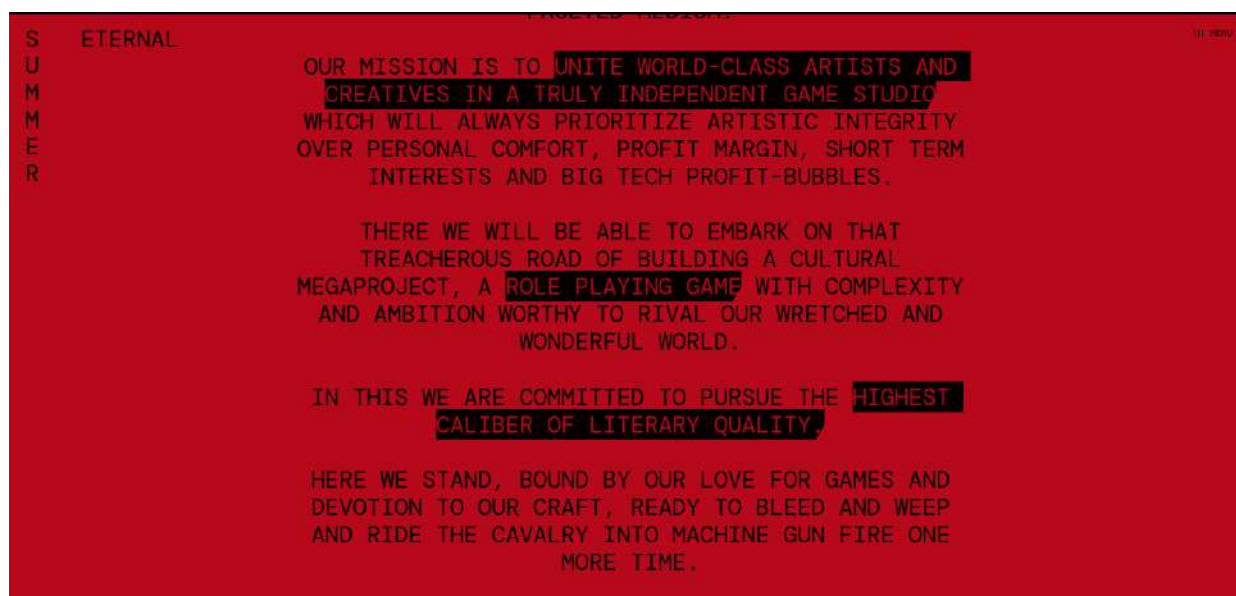
⁴³ Disponível em:

<https://www.gamedeveloper.com/business/report-za-um-will-lay-off-25-percent-of-staff-after-project-cancellation>

⁴⁴ <https://summereternal.com/>

⁴⁵ No original em inglês: the highest caliber of literary quality.

Figura 8 - Captura de tela de fragmento do manifesto de *Summer Eternal* (2024)



Fonte: Produzida pelo autor a partir de *Summer Eternal* (SUMMER ETERNAL. Summer Eternal. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://summereternal.com/>. Acesso em: 8 jan. 2025)

Summer Eternal carrega a ambição de *Disco Elysium* (2021) de habitar simultaneamente um interespaço entre ambos sistemas: um jogo que não se envergonha de ser jogo, mas que tampouco abre mão de ser literatura para que, assim como sua inspiração, ele possa se tornar um objeto não restrito por fronteiras rígidas entre esses sistemas, atravessando uma ponte já levemente mais firme em uma realidade pós-*Disco Elysium* (2021), na qual uma obra oriunda do leste europeu, sem o apoio de nenhuma grande distribuidora, foi capaz de tornar-se um sucesso para os consumidores, para o mercado e para ambas as instituições. Kurvitz também parece esperançoso quanto ao futuro, ao responder a uma questão do público, na mesma entrevista na Biblioteca Central de Tallinn, sobre a possibilidade de jogos se tornarem uma forma legítima de experiência textual literária:

É o que chamo de literatura programada ou programmeeritud kirjandus. Que é basicamente *Disco Elysium*, pegar uma novela e adicionar código, programação, qualquer coisa, juntar o desenvolvimento de um livro com o de um software [...]. É uma coisa extremamente promissora. E muitos já tentaram. Agora, existem uns doze jogos como *Disco Elysium* sendo produzidos de uma forma ou outra. Com certa inspiração, mas muitos deles não diriam que são. E são inteligentes de não dizer, pois estes jogos algumas vezes não têm sucesso financeiro. Mas ainda estou otimista que talvez algo se origine disso. Mas honestamente, esperava algo um pouco maior dado quão bem *Disco Elysium* se saiu, mas acho que deve levar uns dez ou quinze

anos até que algumas pessoas cresçam, aprendam, e comecem a fazer tais coisas. (Kurvitz, 2024).⁴⁶

O que Kurvitz chama de “literatura programada” mantém a essência de um imbricamento, defendendo a existência de objetos digitais encaixados na fronteira de algo considerado “literário”, crente na possibilidade de que mais obras propositalmente se movam para esta intersecção. É impossível prever os efeitos vindouros dessa tendência de aproximação, se é que haverá efeitos, mas *Disco Elysium* (2021) oferece a possibilidade de um repertório não completamente novo (já em parte mobilizado por, entre outros, jogos hipertextuais), mas agora reconhecido e celebrado, mais centralizado no sistema de jogos e estabelecendo um diálogo direto com o sistema literário.

4. Diploma Verdadeiro de Arte

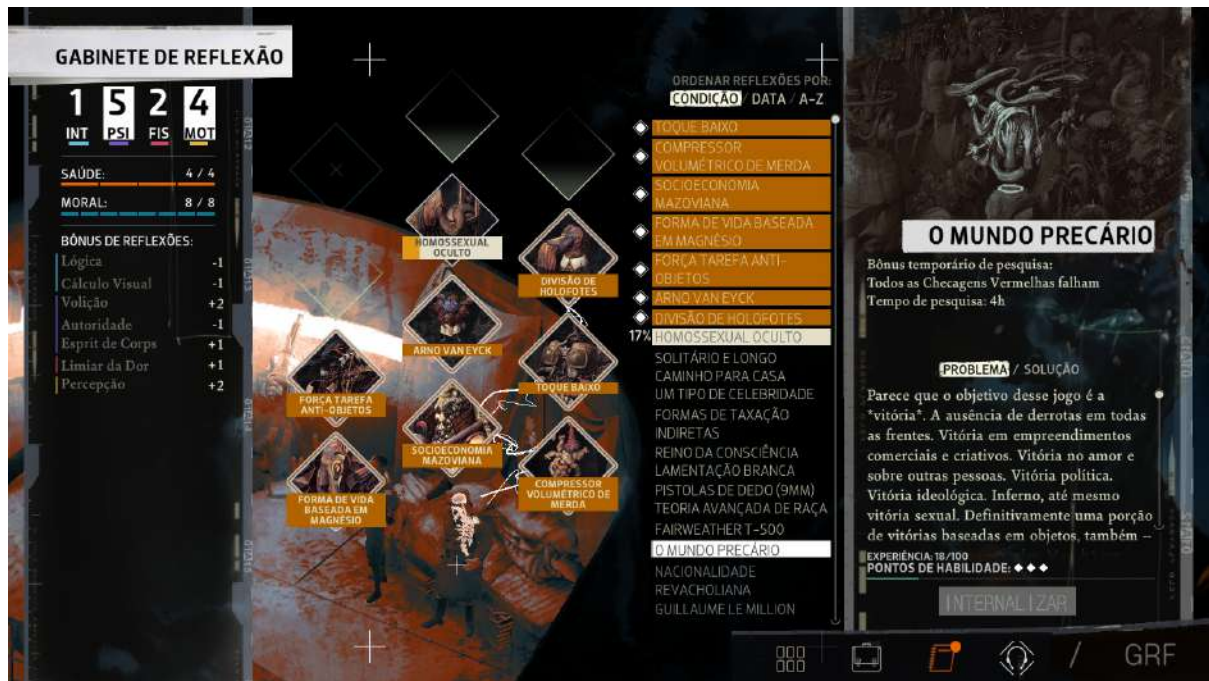
Sim, é outro tipo de tira – o pior deles. O mais selvagem e brutal. O tira da arte. Nada é bom o bastante para ele. Tudo é *merda*. Você tem que empregar uma armada de adjetivos para descrever e desprezar a mediocridade das obras e instituições visuais ao seu redor. *Flexione* com vontade seu músculo crítico. Até que o vocabulário para PUNIR mediocridade se torne sua segunda natureza. Lá vamos nós... (*Disco Elysium*, 2021).

Além da previamente descrita distribuição de habilidades, capazes de se intrometer na narração, existe um segundo elemento dentro de *Disco Elysium* (2021) que permite uma personalização e individualização do protagonista: O Gabinete de Reflexão, mecânica na qual o jogador constrói um mosaico de ideias que configuram as crenças e os princípios de Harry du Bois. Todos os excertos marcando o início de cada capítulo deste trabalho são descrições de alguns desses pensamentos, ideias que diferenciam um Harry du Bois de outro e possibilitam uma expressão individual. Muitas permutações de habilidades não incluirão Jamais Vu, O Mundo Precário ou Diploma Verdadeiro de Arte. A possibilidade de construções variadas de personagens não é novidade para o sistema de RPGs, mas a

⁴⁶ No original em inglês: Proof that it's possible, what I'd call programmed literature or programmeeritud kirjandus. Which is basically that Disco Elysium just takes a novel and then puts coding, programming, whatever, together with book and software development [...]. But actually, it's a hugely promising thing. And many have tried it too. Right now there are about 12 games like Disco Elysium in production in some sense. A little inspired, but many of them wouldn't say they are. They're smart not to, because those games sometimes don't do very well financially. But I'm still optimistic that maybe something will come of it. But honestly, I was expecting something a bit bigger given how well Disco Elysium did, but I think it might just take about 10-15 years until some people grow up, learn, and start doing those things.

diferenciação ocorre pelo fato de que esses “pensamentos” não existem unicamente para oferecer benefícios numéricos (mesmo que em alguns casos o façam), mas também para diferenciar a constituição mental de cada Harry du Bois, contemplando aspectos como sua sexualidade e suas afiliações políticas.

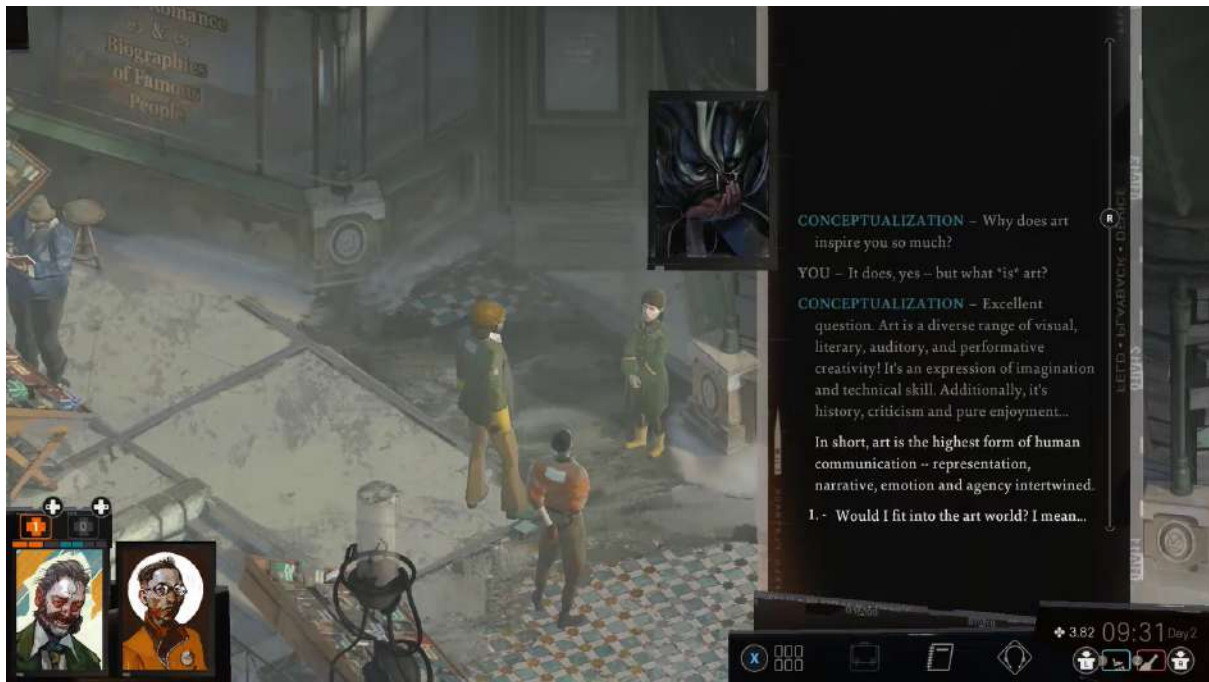
Figura 9 - Captura de tela em que se expõe uma possível permutação do Gabinete de Reflexão, contido em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Ao selecionar Diploma Verdadeiro de Arte, constrói-se um avatar que se preocupa com o estado da arte contemporânea, e podemos perceber *Disco Elysium* (2021) acenando em direção à crítica artística (a qual contém a crítica literária), parodiando o estereótipo do indivíduo para quem nada pode ser considerado arte, cujas opiniões são sempre críticas contundentes e exageradas, um indivíduo tomado por raiva e desprezo. Se o jogador escolher possuir um diploma de arte, Harry du Bois é afligido por uma penalidade de -1 em qualquer teste de Coordenação Motora, pois “suas mãos tremem de raiva porque tudo é uma merda” (*Disco Elysium*, 2021). No decorrer do jogo, é possível encontrar certos gatilhos durante diálogos variados – hiperlinks que precisam ser ativados para desbloquear tais pensamentos. Quando um número suficiente de nós relacionados à arte são traspassados, sua habilidade de Conceptualização dialoga mentalmente com o protagonista, questionando por que a arte o inspira, e iniciando uma discussão sobre o que pode ser ou não considerado arte.

Figura 10 - Captura de tela em que se expõe o momento onde Conceptualização questiona “porque arte lhe inspira tanto?” em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Ao questionar se o personagem aparenta ser um crítico de arte, Conceptualização responde que: “você tem os trejeitos exatos de um selvagem crítico de arte, com essa barba e essas roupas! Bagunçado e *profético*.” (*Disco Elysium*, 2021). A resposta baseia-se num repertório estabelecido de outros sistemas, daquele crítico cuja única função e propósito é destruir e encontrar falhas em qualquer objeto considerado (ou que se propõe como) artístico, diferenciando obras por méritos definidos pela instituição da crítica. Essa ideia é reforçada novamente na mesma conversa, quando ao questionar se música é arte, Harry recebe a seguinte resposta de Conceptualização: “apenas aquelas mais experimentais” (*Disco Elysium*, 2021). *Disco Elysium* (2021) parodia a instituição incapaz de promover críticas e diálogos construtivos, presa em caixas extremamente rígidas de conceitos como “arte” ou “literatura”, ridicularizando a figura do crítico protecionista de suas fronteiras imaginárias e mal definidas, incapaz de ousar enxergar seu objeto de estudo sob novas perspectivas. O crítico que Harry pode se tornar é alguém preso a paradigmas ultrapassados e que não aceita a

possibilidade de expansão da arte para uma era em que as fronteiras são mais nebulosas e os objetos não são tão facilmente diferenciados, conforme argumenta por Arlindo Machado:

Ainda hoje, em certos meios intelectuais, há uma controvérsia sobre se o cinema seria uma arte ou um meio de comunicação de massa. Ora, ele é as duas coisas ao mesmo tempo, se não for ainda outras mais. Já houve um tempo em que se podia distinguir com total clareza entre uma cultura elevada, densa, secular e sublimada e, de outro lado, uma subcultura dita “de massa”, banalizada, efêmera e rebaixada ao nível da compreensão e da sensibilidade do mais rude dos mortais (Machado, 2007, p. 21-22)

Arlindo Machado, ao identificar que uma fusão entre mídias não resulta no desaparecimento da arte, aponta para o mesmo colapso de fronteiras que Garramuño e Hayles também indicam. *Disco Elysium* (2021) busca se posicionar como um objeto artístico, composto por diversas mídias, mas nunca seria identificado ou respeitado como arte pela versão crítica e pretensiosa de seu protagonista.

Esse não é o único momento em que *Disco Elysium* (2021) demonstra estar consciente de sua posição como objeto artístico que ocupa um espaço fronteiro, e existem múltiplos momentos nos quais o jogo propõe diálogos com obras canônicas do sistema literário e comentários sobre repertórios comuns do sistema de jogos, fortalecendo sua interposição entre ambos. A intertextualidade é elemento e repertório valorizado e canonizado no sistema literário, posicionado no centro do sistema, e ao propagar tais influências, trazendo a intertextualidade do sistema literário para o sistema de jogos, e ao utilizar-se dela para construir seu diálogo, a mesma valorização desse mecanismo é presente em *Disco Elysium* (2021) revelando indícios de sua natureza intersistêmica.

O momento mais explícito de intertextualidade entre *Disco Elysium* (2021) e a tradição literária (tanto digital quanto não) ocorre com a citação do conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luis Borges, uma obra frequentemente utilizada em discussões sobre o hipertexto no contexto literário. Nela, todas as possibilidades são reais, e a história evolui em uma árvore de galhos tendendo ao infinito (Rettberg, 2019, p.76). *Disco Elysium* (2021) admite diretamente suas influências durante o diálogo com um personagem chamado *Egghead*, que se comunica apenas por meio de frases arbitrárias, desconexas e que não permitem respostas lógicas, compondo um diálogo que pode facilmente terminar abruptamente ao se selecionar determinadas respostas. Durante a conversa, uma das vozes narrativas intervém na narração, e questiona: “Você acha que poderia haver um caminho correto para sair deste jardim de caminhos que se bifurcam?” (*Disco Elysium*, 2021), em clara alusão ao conto de Borges. Vale destacar que *Egghead* é uma

anomalia entre os personagens de *Disco Elysium* (2021), pois não opera logicamente, se recusando a responder todos os questionamentos de Harry neste primeiro momento. Ele atua como um enigma e não como uma conversa, um desafio no qual o jogador deve encontrar um caminho arbitrariamente correto em seu diálogo para progredir, que só pode ser realizado através de um movimento de tentativa e erro, repetindo a mesma conversa de forma artificial e inverossímil, testando pequenas variações nos mesmo passos e explorando bifurcações diferentes ao acaso, até encontrar uma saída da labiríntica conversa. Somente após clicar através dos nós que foram definidos como corretos é que *Egghead* se torna um personagem capaz de conversas compreensíveis, em vez de apenas urrar jargões e frases feitas. Entre todas as possíveis conversas no jogo, *Disco Elysium* (2021) cita Borges justamente na única que é irracional, onde o hipertexto colapsa em mero mecanismo de navegação, sem oferecer ao usuário escolhas que impactam a narrativa ou o estado psicológico de seu protagonista. Hipertexto apenas para ser hipertexto, bifurcações apenas para haver bifurcações. O jogo apresenta uma miríade de escolhas que verdadeiramente modificam seu progresso durante toda sua duração, mas ao comentar sobre as origens do hipertexto, *Disco Elysium* (2021) o reduz a um mero jogo ergódico.

Essa ressignificação do hipertexto pode ser lida à luz do conceito de desprogramação da técnica de Arlindo Machado, que afirma que a arte, nesse mundo midiático, busca “interferir na própria lógica das máquinas e dos processos tecnológicos, subvertendo as “possibilidades” prometidas pelos aparatos e colocando a nu os seus pressupostos, funções e finalidades” (Machado, 2007, p.22)

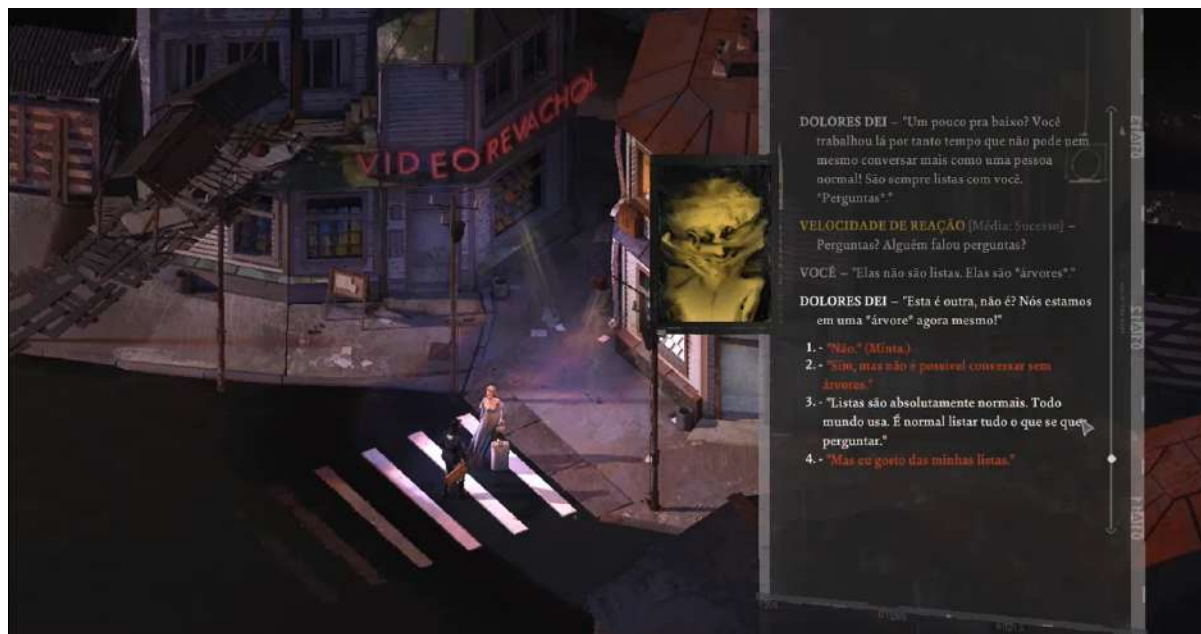
O esvaziamento do hipertexto presente no diálogo com *Egghead* não é o único exemplo de desprogramação de repertórios funcionais do sistema em que *Disco Elysium* (2021) atua, e também pode ser atestado ao examinarmos a ideia de coletar itens no decorrer da exploração do hiperespaço para utilizá-los em um momento futuro, uma atividade recorrente em grande número de jogos, tanto eletrônicos como RPGs de mesa (por exemplo, *Dungeons & Dragons*). Durante a investigação, o jogador tem a oportunidade de encontrar pequenos bonecos, entre eles o raro Cavaleiro FALN sem cabeça, e o jogo lhe dá a missão de “entregá-los à Dolores Dei”. Essa missão, que pode ser ativada cedo na duração do jogo, lhe acompanha no decorrer de todo o progresso, e faz parte de uma lista constante de objetivos que podem ser completados, acessível em qualquer momento por meio interface do jogo, que funciona como um guia para orientar o jogador a saber o que deve fazer e para onde deve ir. Entretanto, listada entre outras tarefas muito mais fáceis de cumprir, “entregar bonecos para

Dolores Dei” só pode ser resolvida perto da conclusão de *Disco Elysium* (2021), quando, em um sonho do protagonista, é possível encontrar uma entidade imaginária, existente apenas no subconsciente e nos pesadelos de Harry, formada pela amálgama de ambas, Dolores Dei, figura profética e messiânica da religião de Elysium, e de sua ex- parceira romântica, Dora, cujas lembranças atormentam Harry desde o início da narrativa. Nesse derradeiro momento, finalmente há a oportunidade de utilizar os bonecos coletados, e oferecê-los para ela.

Dolores Dei recusa o presente. Da mesma forma que ela também rejeita qualquer tentativa de pedir perdão, suas tentativas de culpá-la, suas teses políticas megalomaniacas. Nenhum dos nós hipertextuais oferecidos é capaz de oferecer gera qualquer efeito positivo neste construto mental que o próprio Harry du Bois construiu em seu subconsciente. Ao oferecer os bonecos, o jogo lhe premia com uma “conquista” na *Steam*, ou um “troféu” em outros sistemas, como os consoles *PlayStation*. Estes reconhecimentos, normalmente dados como congratulações para celebrar feitos específicos dos jogadores em outros jogos, em *Disco Elysium* marcam, porém, apenas o fracasso. Na descrição da conquista, é possível ler, sobre os bonecos: “eles não servem para nada”. (Disco Elysium, 2021). Durante o jogo inteiro, preservaram-se-se aqueles objetos com a esperança de que eles pudessem trazer alguma recompensa, mas a lógica ergódica de uso de itens de videogames entra em choque com a verossimilhança da narrativa, e Dolores Dei (e, por consequência, *Disco Elysium*), recusa a tentativa do jogador de vitória por meio do repertório canonizado no sistema de jogos. Aqui, as regras são outras.

Além de recusar qualquer tentativa de reconciliação, Dolores Dei também desestabiliza o hipertexto, assim como *Egghead*, embora por um mecanismo distinto: a admissão de sua existência. Durante o mesmo sonho, ela questiona a forma de dialogar do protagonista, como toda conversa com Harry torna-se inevitavelmente uma lista de perguntas, não natural, apontando para o formato hipertextual do jogo. Para reforçar ainda mais tais indicações, é possível responder para Dolores Dei que não se trata de uma lista, mas sim de uma árvore:

Figura 11 - Captura de tela em que se expõe o momento onde Harry du Bois confronta o questionamento de estar em uma árvore hipertextual, encontrado em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

Toda a estrutura hipertextual do diálogo em *Disco Elysium* (2021) é recontextualizada nesse momento não apenas como parte da interface do jogo, mas como a lente através da qual Harry observa o mundo, seu pensamento de policial investigativo invade sua vida pessoal e transforma toda e qualquer conversa numa interrogação, corrompendo a possibilidade de uma interação humana genuína, na qual se escuta verdadeiramente o outro e tornando-a uma conversa consigo mesmo, com sua própria “árvore” de escolhas, exatamente como Rettberg (2019) definiu o hipertexto. Dolores Dei - ou Dora - questiona se, naquele momento, estão em uma árvore, e as seguintes opções de nós hipertextuais são oferecidas:

1. Não (Minta.)
2. Sim, mas não é possível conversar sem árvores
3. Listas são absolutamente normais. Todo mundo usa. É normal listar tudo o que se quer perguntar.
4. Mas eu gosto das minhas listas. (Disco Elysium, 2021)

As duas primeiras opções são particularmente relevantes para esta análise. Em “Não (Minta.)”, admite-se que Harry du Bois observa o mundo por meio de uma ótica hipertextual, a opção de negar essa realidade é declaradamente uma inverdade, todo o mundo na perspectiva do protagonista se torce para obedecer uma estrutura restrita de perguntas e respostas, de nós e hiperlinks. Essa lógica é ainda mais reforçada com a opção de “Sim, mas

não é possível conversar sem árvores”. A interface de *Disco Elysium* (2021) não permite que diálogos se desenvolvam de nenhuma outra forma, então esta afirmação é verdadeira para o nível do jogador, mas também para Harry, cuja forma de ver o mundo está consolidada em uma rigidez inescapável. O hipertexto revela-se não uma mera mecânica ergódica, mas afirma algo sobre o personagem, sobre o tipo de indivíduo que enxerga interações humanas por uma perspectiva mecanizada e hipertextual. Este é o momento em *Disco Elysium* (2021) no qual todas as interações anteriores são recontextualizadas, onde cada nó não selecionado é revelado não como uma opção oferecida ao usuário pelos escritores, mas como um pensamento de Harry, muitos deles obsessivos, autodestrutivos ou intrusivos; um galho da árvore que ele escolheu ativamente não explorar, mas cuja possibilidade sempre existiu. Personagem e jogador aproximam-se enquanto o hipertexto se torna ferramenta de caracterização do protagonista.

Esta Dora imaginária não oferece simpatia por sua torturante existência hipertextual, pois conclui: “Você é doente. Você é um homem velho, insano. E você tem que estar no inferno, até o fim da sua vida.” (*Disco Elysium*, 2021). Harry se culpa por ser uma entidade hipertextual, incapaz de sucesso em todos os caminhos que seguiu, assim como por aqueles que não acessou. Independentemente de qualquer árvore, de qualquer escolha possível, de quantas vezes se repita *Disco Elysium* (2021), Dora nunca o perdoará.

Esses elementos são alguns exemplos da prática de design subversivo que Astrid Ensslin, pesquisadora de literatura digital do MIT descreve como anti-lúdico:

Outro tipo de prática desconstrutiva em videogames e relacionada com a cultura de novas mídias é o que chamei de anti-lúdico, um metafenômeno que ocorre principalmente nos setores de jogos artísticos ou independentes mas também em práticas não-comerciais relacionadas, como escrita digital criativa. Design anti-lúdico usa elementos da arquitetura de jogos como interface, itens, regras e mecanismos de feedback, ou até mesmo minigames completos (enigmas, quebra-cabeças, etc.) para criticar aspectos estruturais, temáticos e culturais de jogos. (Ensslin, 2014, p. 115).⁴⁷

Ao utilizar o repertório de um sistema de jogos e, no momento de sua resolução, negar ao jogador o resultado esperado, *Disco Elysium* (2021) adota esse movimento anti-lúdico, utilizando expectativas implícitas do gênero para gerar frustração no jogador paralela àquela sentida pelo avatar. Todos esses artifícios criam uma impossibilidade de

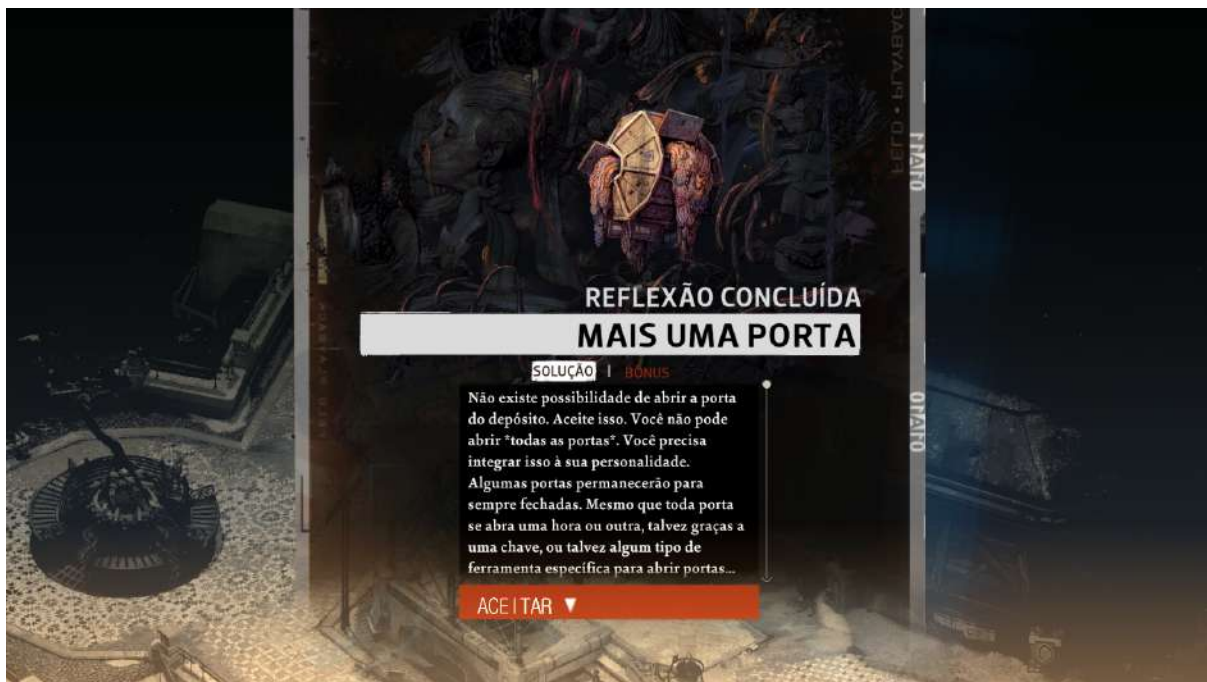
⁴⁷ No original em inglês: Another type of practical deconstructivism in videogame and related new media cultures is what I have called antiludicity, a metaphenomenon that occurs primarily in the independent and art game sectors but also in related, noncommercial practices such as digital creative writing. Antiludic design uses elements from videogame architectures such as interface, items, rules and feedback mechanisms, or even complete minigames (puzzles, jigsaws, etc.) to critique structural, thematic, and cultural aspects of games and gaming.

confiar nos repertórios já conhecidos pelo jogador, o mundo de mecânicas que ele já conhecia entra em conflito com a forma como a narrativa de *Disco Elysium* (2021) subverte esses sistemas, resultando no efeito de *Jamais Vu*, a estranheza do familiar. Assim como Harry du Bois deveria reconhecer o mundo de *Elysium*, mas ele lhe é estranho, o jogador deve lidar com um RPG isométrico que rejeita os repertórios de seu gênero, tornando-se talvez outra coisa, enquanto mantém-se a mesma, existindo entre as fronteiras.

Examinemos alguns outros momentos no decorrer de *Disco Elysium* (2021) nos quais esta mesma filosofia de design de desprogramação da técnica pode ser observada. Ao explorar a região costeira de *Martinaise*, é possível encontrar uma porta impenetrável para um depósito militar selado e abandonado, e o jogo oferece ao jogador um teste de Interface para tentar abrir essa porta. Quase todos os testes no jogo são possíveis, mesmo que com percentuais de sucesso extremamente baixos, mas esta é uma das três únicas exceções. Mesmo obtendo um resultado máximo em ambos dados (seis e seis), que geralmente funciona como um sucesso automático, independentemente dos valores de suas habilidades, a tela pisca em vermelho, e lhe apresenta um fracasso.

Há dezenas de caminhos que não podem ser seguidos no jogo, portas que não permitem que o usuário clique sobre elas para ativar um nó de interação, bifurcações hipertextuais não construídos, mas esse caso se diferencia dos outros por oferecer a possibilidade de vitória e então negá-la completamente. Essa porta abandonada seduz tanto jogador quanto Harry, promete recursos e respostas, mas nunca se abre, nunca revela seus mistérios. Após o fracasso, é desbloqueado um novo pensamento que pode ser alocado no Gabinete, chamado *Mais uma porta*. Se o jogador escolher internalizá-lo e refletir sobre ele, Harry du Bois chega à seguinte conclusão:

Figura 12 - Conclusão da reflexão “Mais uma porta” em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

É um crescimento oferecido ao avatar, mas também ao jogador. *Disco Elysium* (2021) não abrirá todas as suas portas nem revelará todos seus segredos; a existência da possibilidade de tentar certa ação não garante a possibilidade de sucesso. Nem todas as oportunidades trazem recompensas, nem todas as portas abrem, nem todos os bonecos do mundo podem trazer de volta o amor perdido. O jogo não permite que suas mecânicas interfiram com sua temática melancólica, enquanto subverte esse repertório do sistema de jogos para reforçar ainda mais a instabilidade e o estado emocional perturbado de seu protagonista. Não existem regras ergódicas que, ao serem seguidas à risca, possam consertar a vida de Harry du Bois, não existe pontuação alta o bastante para fazer com que sua ex-noiva, Dora, retorne após todos os erros infligidos sobre ela. O pensamento *O Mundo Precário* lhe pergunta: “E como não perder?”, e a resposta dada por *Disco Elysium* (2021) é de que é impossível. Algumas portas permanecerão eternamente seladas.

Também no confronto com a projeção imaginária de Dora, existe um nó hipertextual que oferece a opção de beijá-la. Esse, dependendo do resultado de um teste de Sugestão, habilidade utilizada para entender e manipular pessoas, pode ser um sucesso, resultando em um pulsar verde na tela e no avanço de seu avatar para abraçar Dora e concluir a ação. Mas, em *Disco Elysium* (2021), um sucesso nem sempre denota um resultado positivo para o jogador ou para o protagonista. O beijo se conclui seco, triste, não recíproco, sem emoção,

sem nenhuma oportunidade para redenção. Vale ressaltar que aquela não é nem mesmo a versão real de Dora, que hoje vive distante em outro continente, fora de *Revachol*, mas sim um fragmento da própria imaginação e memória de Harry, mesclado com trejeitos e mitos da salvadora da humanidade, a Inocência Dolores Dei. Essa versão construída no âmago de Harry o odeia e despreza, assim como ele também se odeia e despreza. Após o beijo, há apenas uma opção de resposta hipertextual: “Mas eu sucedi...” (Disco Elysium, 2021). Sim, os dados decidiram a seu favor, os pontos investidos em Sugestão resultaram nesse sucesso falho, inútil e desesperador. Nenhum sucesso ergódico trará de volta o que Harry perdeu. Sugestão então intervém, comentando sobre a situação: “Isto não é sobre fracasso ou sucesso. Sempre seria horror. Eu não deveria ter sugerido isso, e você não deveria ter me escutado” (Disco Elysium, 2021). Há uma tentativa constante de esvaziamento dos conceitos de sucesso e fracasso em *Disco Elysium* (2021), desvinculando-os de “bom” ou “ruim”, abandonando a lógica binária ergódica de que um ato bem sucedido permite o progresso no jogo. Se observarmos novamente a definição fundadora de arte ergódica de Espen Aarseth, veremos que:

Então qual exatamente é a diferença entre arte ergódica e não-ergódica? Se definirmos esta diferença como uma dicotomia [...], teria que estar localizada dentro da obra e não no usuário. A obra de arte ergódica é uma que, em sentido material, inclui as regras para seu próprio uso, possui certos requerimentos construídos em seu sistema que automaticamente diferenciam entre usuários bem e mal sucedidos (Aarseth, 1997, p. 179. Tradução nossa).⁴⁸

Para *Disco Elysium* (2021), ser bem ou mal sucedido não é mais definido por sucesso ou falha. Comparemos com um jogo completamente ergódico, como *Pong* (1975), no qual um usuário é bem sucedido se consegue uma pontuação maior do que a necessária; ou até mesmo com um jogo contemporâneo que combina aspectos ergódicos e narrativos, como *Alan Wake II* (2023), no qual o sucesso é definido pela superação de uma etapa do jogo, e o fracasso implica na impossibilidade de concluir a história. Em *Disco Elysium* (2021) o fracasso é frequentemente recompensado por uma bifurcação distinta na rede hiperespacial, e aquele usuário que acumula falhas não corresponde ao “mal sucedido” de Aarseth. Ainda assim, é possível existirem usuários mal-sucedidos em *Disco Elysium* (2021), como, por exemplo, aqueles que se perdem no interior do hiperespaço e não encontram nós que

⁴⁸ No original em inglês: So what exactly is the difference between the ergodic and the nonergodic work of art? If we are to define this difference as a dichotomy [...], it would have to be located within the work rather than within the user. The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users.

permitam avanço, mas uma falha nos testes propostos pelo jogo não resulta em um uso errado, apenas em um uso distinto.

Em certos casos, o fracasso é até preferível ao sucesso. Não muito distante do hotel onde o jogo se inicia, Harry DuBois, o protagonista, se depara com dois homens idosos jogando petanque, um jogo de arremesso com esferas metálicas. Surge a opção, oferecida ao jogador, de realizar um teste de Instrumento Físico, habilidade que define a capacidade atlética do avatar e que o incentiva a envolver-se em esporte e fisicultura sempre que possível, para entrar no jogo e “mostrar como se faz” (Disco Elysium, 2021). Se o jogador selecionar tal opção e falhar, o protagonista realiza um arremesso competente, e é possível então dialogar amigavelmente com as figuras presentes. Caso seja bem sucedido, Harry é tomado pela vontade de seu corpo e arremessa a esfera de petanque no oceano, o que enfurece os dois jogadores, e faz com que fique em dívida com eles. Ambas as opções dão continuidade à narrativa, e nenhuma pode ser classificada como correta, mesmo que o arremesso da esfera, classificado como “sucesso” pelo jogo, indicado com o piscar verde da tela, seja mais prejudicial para o jogador, pois impede uma boa relação com personagens capazes de fornecer pistas e informações.

Podemos continuar explorando esse diálogo, por vezes conflituoso, que *Disco Elysium* (2021) constrói com seus repertórios ao examinarmos o momento em que ele abandona sua estrutura convencional, na qual o usuário controla as ações de Harry du Bois, e inicia uma conversa direta com o jogador. No final do primeiro dia, é necessário encontrar um local seguro para passar a noite, o que resulta no avanço temporal do jogo, liberando novos personagens e locais no hiperespaço. Ao ser confrontado pelo preço exorbitante do hotel (se comparado com o pouco dinheiro que o jogador é capaz de obter até então), a narração oferece a tentação, tanto para jogador quanto para personagem, de abandonar as expectativas da sociedade e dormir em uma caçamba de lixo. A ideia é tratada como uma piada, mas, ao se explorar *Martinaise* detalhadamente, é possível encontrar uma caçamba e lançar-se dentro dela. O jogo questiona o jogador algumas vezes se ele realmente quer prosseguir com essa ideia e, se o jogador insistir, Harry du Bois mergulha no lixo e o jogo termina em um final inesperado:

Figura 13 - Captura de tela da interface de *gameover* que ocorre quando se dorme em uma caçamba de lixo, em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelo autor a partir de *Disco Elysium*, 2021

É uma tela de *game over*⁴⁹ que mantém a mesma interface de todas as outras, mas cujo texto difere delas. Uma citação é atribuída a um “desenvolvedor de jogos Igaunijano”, que não faz sentido algum no contexto do jogo, pois é um diálogo direto com o jogador. Esse desenvolvedor ficcional representa os escritores responsáveis pelo jogo, deixando claro que *Disco Elysium* (2021) tem suas próprias regras, que os sistemas ali impostos não serão quebrados. São interações que, somadas, formam uma relação quase antagônica com o jogador, abaixando as cortinas da ilusão e declarando diretamente que a proposta do jogo não será subvertida pelo jogador. A declaração que “tentar enganar e quebrar o sistema” é vergonhoso funciona simultaneamente como um julgamento para Harry du Bois ao tentar não pagar sua estadia no hotel e dormir no lixo, e também para o jogador que está tentando ganhar vantagens ergódicas ao economizar alguns poucos réal⁵⁰.

⁴⁹ Em português: fim de jogo. Evento que te obriga a retornar para um momento anterior para retomar algumas decisões antes de continuar o jogo. Normalmente acontece ao alcançar estados críticos de saúde ou de moral, duas barras de recurso do jogo, mas que também podem ocorrer em casos únicos como ao entrar na caçamba de lixo, ou ao atirar contra uma criança que provoca Harry du Bois.

⁵⁰ Real é a moeda ficcional utilizada em *Disco Elysium* (2021).

Outras possibilidades de telas de *game over* também apresentam comentários interessantes. Enquanto a exaustão do recurso de saúde⁵¹ leva à morte do avatar, a exaustão do recurso de moral⁵² resulta na manchete: “Policial abandona o gênero de detetive pelo realismo social” (Disco Elysium, 2021). Nesse possível final falho, este sim configurando um caso de usuário mal sucedido, Harry abandona a investigação central ao jogo, colapsando mentalmente, e o jogo reconhece essa mudança de gênero e, portanto, conclui a história em um possível final.

Disco Elysium (2021) assume em seu texto suas fontes e ambições literárias, dialogando com gêneros canonizados. Isso pode ser atestado ao consultar a lista de inspirações do jogo disponibilizada na Steam⁵³, onde consta *A chave de Vidro*, um romance noir de Samuel Dashiell Hammett, escritor norte-americano relevante para o gênero de romance policial investigativo.

Esse estilo de romances policiais está presente como um artefato interativo dentro de *Disco Elysium* (2021). Na livraria amaldiçoada de *Plaisance* é possível comprar uma cópia de *Dick Mullen e a Identidade Equivocada* e, logo antes de começar a ler a obra, Kim comenta que o protagonista “não é muito caracterizado, apenas um substituto para o leitor” (Disco Elysium, 2021). Sua habilidade *Conceptualização* acrescenta que: “O objetivo é que o leitor sinta que está solucionando o crime ao lado de Dick Mullen. Uma convenção narrativa tosca, mas mesmo assim eficaz” (Disco Elysium, 2021). O comentário é feito com uma autocrítica bem humorada, já que Harry du Bois ocupa inicialmente a mesma posição para o jogador que Dick Mullen ocupa para ele. Com o progresso de *Disco Elysium* (2021), é possível descobrir a caracterização e o passado de Harry, mas ele começa o jogo com amnésia para facilitar a identificação do usuário (Kurvitz, 2024). A própria ideia de solucionar o caso ao lado do detetive ficcional também é subvertida, um repertório do sistema literário distorcido e virado contra o jogador, assim como ocorre com os repertórios do sistema de jogos. É impossível para o jogador de *Disco Elysium* (2021) deduzir o culpado pelo assassinato, pois o personagem responsável, o Desertor, é revelado apenas na penúltima cena do jogo. E essa frustração já está inscrita muito antes da revelação derradeira de *Disco Elysium* (2021), durante a leitura de *Dick Mullen e a Identidade Equivocada*. Nos últimos momentos da

⁵¹ Barra laranja localizada no canto inferior esquerdo da tela, cujo valor diminui quando o avatar sofre ferimentos físicos.

⁵² Barra roxa localizada no canto inferior esquerdo da tela, cujo valor diminui quando o avatar é abalado psicologicamente, humilhado, ou relembra traumas do seu passado.

⁵³ Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/3334287173823797600>

leitura, após o jogo explicar todos os suspeitos em potencial, pede-se ao jogador que escolha quem ele acredita ser o culpado. Independentemente da resposta, ao progredir para a solução, o livro se desfaz e é levado pelo vento. Não há possibilidade de final, a solução nunca é revelada. Tudo o que resta para Harry é inventar um culpado, mas a verdade nunca pode ser descoberta. Um quinto do livro é levado pelo vento, e a promessa da novela de detetive de um final satisfatório desmancha-se entre os dedos de Harry. Não se pode confiar no repertório do sistema de jogos, tampouco no repertório literário.

Todos os múltiplos exemplos listados nesta seção demonstram como *Disco Elysium* (2021) intencionalmente subverte o modelo hipertextual, equipa-se com repertórios de jogos eletrônicos e os torna inúteis quando confrontados com o coração partido de Harry. Suas habilidades tornam-se inúteis, sugerindo ações prejudiciais; seus itens coletados por horas de jogos não trazem resultado algum; sua própria árvore hipertextual é alvo de crítica e de julgamento por Dolores Dei. O repertório literário é alvejado, embora em menor escala, como ao parodiar a função do crítico de arte ou ao comentar sobre romances policiais. Diante de toda a discussão desenvolvida até aqui, é possível afirmar que *Disco Elysium* (2021) ocupa um inter espaço não definido, carregando definitivamente repertórios de ambos os sistemas, distorcendo-os para além de seus parâmetros convencionais com o intuito de melhor cumprir estas novas funções desejadas.

5. Conclusão

Os questionamentos iniciais que pautaram esse trabalho partiram da identificação de obras nas quais era possível perceber tensões em seu posicionamento, ocupando uma posição entre sistemas demasiadamente fronteira, o que levou a uma investigação mais aprofundada de como *Disco Elysium* (2021) encapsulava este fenômeno, não categorizável como meramente jogo nem meramente texto. Ou seja, existia em um estado de inespecificidade que jogava com múltiplas mídias enquanto mobilizava variados repertórios, compondo-se em diversos mosaicos. Um mosaico de habilidades que dialogam com Harry e formam uma narrativa por vezes desarticulada de vozes dissidentes; um mosaico de visões dos produtores, carregando tensões entre Robert Kurvitz e a desenvolvedora ZA/UM, ainda marcada por centenas de outros contribuidores, como a banda *British Sea Power* ou artistas visuais, como Aleksander Rostov; um mosaico de caminhos hipertextuais e hiperespaciais, onde duas travessias através de *Disco Elysium* (2021) jamais serão a mesma jornada.

No entanto, é reducionista considerar *Disco Elysium* (2021) como apenas uma fronteira, um limite pertencente a lugar nenhum, ao invés de observá-lo em um espaço de confluência e coexistência sistêmica: não apenas um ponto tangenciando duas regiões, mas definitivamente posicionado na interseção de ambas. Tal representação só foi possível através do uso da teoria dos polissistemas de cultura de Itamar Even-Zohar (1990), pela qual pude delimitar uma instável membrana entre o sistema de jogos e o de literatura, e resolver um dos primeiros problemas de pesquisa, o posicionamento da obra nessa interseção. Também através da metodologia de Even-Zohar (1990) foi possível explorar o fenômeno da interferência, pelo qual repertórios valorizados pelo sistema A (literário) tornam-se também influentes para o sistema B (jogos). *Disco Elysium* (2021) mobiliza o *Jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941) de Jorge Luis Borges, uma obra fundamental para o entendimento que o campo de literatura digital tem do hipertexto, citado, entre muitos outros, por Scott Rettberg (2019), além de ser obra canonizada e centralizada no sistema de literário. Ao fazer uso da intertextualidade, *Disco Elysium* (2021) não apenas apresenta uma discussão sobre a sua própria materialidade hipertextual, mas também valoriza esse mecanismo, central para a centralização de obras oriunda das instituições do sistema literário, ou seja, *Disco Elysium* (2021) aplica em uma obra pertencente ao sistema de jogos repertórios centralizadores do

sistema literário. O caso da intertextualidade permite que jogos mobilizem elementos importantes para a canonização de obras literárias, e emprestem tais mecanismos para traçar uma proximidade intersistêmica.

No capítulo 2, *O Mundo Precário*, busquei apresentar como essa metodologia pode se aplicar ao caso específico de *Disco Elysium* (2021), com um foco no diálogo constituído pelo jogo com sua própria produção. Partindo de um sonho megalomaniaco (Kurvitz, 2024) de transformar os modos como são produzidos jogos e literatura, mesclando repertórios e, mesmo que não sendo o primeiro jogo a fazer esse movimento – diversas obras encontradas na *Electronic Literature Collection* carregam intertextualidade e outras tentativas de aproximação literária – é o primeiro a angariar um enorme sucesso crítico e financeiro. Provavelmente não constitui a revolução nos modos de fazer arte que Kurvitz propôs, mas deixa um legado comprovável no sistema de jogos: *Summer Eternal* (2024), seu sucessor espiritual, publicou um manifesto no qual promete opor-se à inteligência artificial, à megacorporações da tecnologia, que promete fazer arte. Que promete fazer literatura. Que promete fazer videogames. Promessas incendiadas por *Disco Elysium* (2021) e por sua relação com a ZA/UM, com o sistema de jogos e com o capitalismo.

Após apresentar provas desses efeitos descritos contidas no sistema, na história de desenvolvimento de *Disco Elysium* (2021) ou em informações oriundas de seus autores, no capítulo 3, *Diploma Verdadeiro de Arte*, nos aprofundamos nos exemplos contidos na obra em si. Para isso, mobilizou-se a ideia de desprogramação da técnica de Arlindo Machado (2007), procurando momentos onde a obra desconstrói elementos e mecânicas, como é o caso da coleta de itens para conquistar Dolores Dei, que resulta apenas em fracasso e desilusão. Através da rejeição de mecanismos de vitória típicos de jogos, *Disco Elysium* (2021) flerta com elementos valorizados pelo sistema literário, como a intertextualidade e o lugar do crítico de arte. Para concluir essa análise, necessitou-se levar em consideração as reflexões de Rocha:

Uma crítica da literatura digital que desconsidere o papel da materialidade inscricional na construção dos sentidos da obra muito provavelmente não será capaz de descrever e analisar nem a inextricabilidade das afecções mútuas entre o literário e a tecnologia, nem a maneira como a tecnologia altera a noção de literatura, assim como a literatura altera as funções da tecnologia (Rocha, 2023, p. 3).

O literário em *Disco Elysium* (2021) está na valorização daquilo proveniente do sistema literário, em contraste com a erosão de elementos ergódicos, com o objetivo de

fortalecer a narrativa da história, efetuando uma desprogramação da agência ao dar inúmeras escolhas para o jogador para, no final, apresentar apenas o fracasso ao confrontá-lo com os traumas de Harry. Ao ser lido como uma obra de literatura digital, a abordagem sistêmica possibilitou o entendimento de suas relações entre campos diversos, enquanto uma subsequente leitura mais aproximada permitiu encontrar em *Disco Elysium* (2021) revelações sobre quais repertórios ele valoriza e quais ele descarta ou ridiculariza. Com isso foi possível não somente teorizar uma posição cardinal dentro do polissistema, mas também o seu vetor: ele é uma obra na intersecção, que parte do jogo em direção à literatura, forçando a fronteira do sistema jogo para incorporar mais do literário. Cada desprogramação de repertórios de jogo empurra o limite do sistema, sem romper a fronteira para tornar-se apenas literatura digital, pois nunca é renunciado seu rótulo de jogo e sua posição sistêmica, conservando vantagens institucionais e mercadológicas. *Disco Elysium* (2021) consolida essa sua posição através da valorização de repertórios canonizados pelo literário, enquanto abre espaço para difusão destes elementos para os produtos do sistema de jogos que ousaram aproximar-se desse ainda novo interespaço.

Machado descreve obras que ao “estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem” (Machado, 2007, p. 17). *Disco Elysium* (2021) é uma obra constituída dentro do modelo vigente de produção de jogos, aproveitando de sua instituição e mercado, mas que se coloca contra ele, vide o tûmulo da *Fortress Accident*, aproximando-se da literatura, tentando criticar a sociedade, o capitalismo, os jogos e seus repertórios, e até mesmo o próprio jogador.

Por fim, foi possível atestar os objetivos propostos, demarcando uma localização para *Disco Elysium* (2021) na fronteira prevista, e apresentando evidências desta localização através de entrevistas e informações públicas, análises sistêmicas e indícios encontrados na própria obra, através das maneiras com as quais ela mobiliza tanto repertórios originários do sistema de jogos, quanto repertórios provenientes de interferências.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 1997.

APPERLEY, T.; OZIMEK, A. **Editorial: Special Issue on Disco Elysium**. *Baltic Screen Media Review*, Tallinn, v. 9, n. 1, p. 2-4, 2021. Disponível em: <https://sciendo.com/article/10.2478/bsmr-2021-0001>. Acesso em: 25 jan. 2025.

ATARI. **Pong**. [S. l.]: Atari, 1972. Jogo eletrônico.

Atlas de Literatura Digital Brasileira. Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>. Acesso em: 03 jan. 2025.

BODI, B; THON, J. **Playing stories? Narrative-dramatic agency in Disco Elysium (2019) and Astroneer (2019)**. *Frontiers of Narrative Studies*, v. 6, n. 2, p. 157-190, 2020.

BOGOST, I. **A Slow Year**. In: ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION. [S. l.]: Electronic Literature Organization, 2010. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/a-slow-year>. Acesso em: 12 jan. 2025.

BORGES, J. L. **O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam**. In: BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 89-100.

CRAWFORD, J.; PERKINS, C.; WYATT, J. **Player's Handbook: Dungeons & Dragons 5th Edition**. 5. ed. [S. l.]: Wizards of the Coast, 2014.

ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION VOLUME 4. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION. Disponível em: <https://eliterature.org/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

ENSSLIN, A. **Literary Gaming**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2014.

ERR, E., ERR News |. **“Disco Elysium” video game made nearly €7 million profit in first 6 months**. Disponível em: <https://news.err.ee/1608494075/disco-elysium-video-game-made-nearly-7-million-profit-in-first-6-months>. Acesso em: 14 jul. 2024.

EVEN-ZOHAR, I. **Factores y dependencias en la Cultura. Una Revisión de la Teoría de los Polisistemas**. In: SANTOS, Montserrat Iglesias (ed.). **Teoría de los Polisistemas**. Madrid: Arco, 1999. p. 23-52.

EVEN-ZOHAR, I. **La Función de la literatura en la creación de las naciones de Europa**. In: VILLANUEVA, Dario (ed.). **Avances en Teoría de la literatura: Estética de la**

Recepción, Pragmática, Teoría Empírica y Teoría de los Polisistemas. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, 1994. p. 357-377.

EVEN-ZOHAR, I. **Polysystem studies.** Tel Aviv: Tel Aviv Porter Institute For Poetics And Semiotics, 1990.

GAME DEVELOPER. **Report: ZA/UM will lay off 25 percent of staff after project cancellation.** 2024. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/report-za-um-will-lay-off-25-percent-of-staff-after-project-cancellation>. Acesso em: 8 jan. 2025.

GARRAMUÑO, F. **Frutos extraños.** [s. l.]: Editora Rocco, 2014.

GEKKER, A.; JOSEPH, D. **Selling Elysium: the political economy of radical game distribution.** Baltic Screen Media Review, Tallinn, v. 9, n. 1, p. 20-31, 2021. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Selling-Elysium%3A-the-political-economy-of-radical-Gekker-Joseph/c8483dfe1f8384aed1e3f89842f3acdaea0fed62>. Acesso em: 08 jan. 2025.

HAYLES, N. K. **Electronic Literature: What is it?** [s. l.], 2 jan. 2007. Disponível em: <https://eliterature.org/pad/elp.html>. Acesso em: 25 dez. 2024.

HAMMETT, D. **A Chave de Vidro.** Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

INKLE STUDIOS. **80 Days.** Disponível em: <https://www.inklestudios.com/80days/>. Acesso em: 02 jan. 2025.

JACKSON, S. **Patchwork Girl.** [S.l.]: Eastgate Systems, 1995. Disponível em: <https://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>. Acesso em: 22 jan. 2025.

JOYCE, M. **afternoon, a story.** [S.l.]: Eastgate Systems, 1990. Disponível em: <https://v2.nl/works/afternoon-a-story>. Acesso em: 22 jan. 2025.

KRESS, G. R. **Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication.** London: Routledge, 2010.

KURVITZ, R. **Noortekirjanduse päev 2024.** Entrevistadora: Piret Tänava. **Youtube**, Tallinn, 12 abr. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gDs9HhVF3D8>. Acesso em: 10 jan. 2025.

KURVITZ, R. **Püha ja õudne lõhn.** Eesti Keele Sihtasutus, 2013.

LAHIGUERA, A. **Media & Entertainment Video Games Sector.** Disponível em: <https://www.trade.gov/media-entertainment-video-games-sector>. Acesso em: 10 dez. 2024.

MACHADO, A. **Arte e mídia.** [s.l.] Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2007.

METACRITIC. **Disco Elysium - The Final Cut**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/disco-elysium-the-final-cut/?ftag=MCD-06-10aaa1f>. Acesso em: 13 jan. 2025.

MIÉVILLE, C. **The City & the City**. London: Macmillan, 2009.

MOULTHROP, S. **Victory Garden**. [S.l.]: Eastgate Systems, 1991. Disponível em: <https://dtc-wsuv.org/projects/victory-garden/index.html>. Acesso em: 22 jan. 2025.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

NELSON, T. H. **A file structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate**. ACM 20th National Conference, 1965.

NOVITZ, J. **Disco Elysium as Gothic Fiction**. *Baltic Screen Media Review*, Tallinn, v. 9, n. 1, p. 32-42, 2021. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Disco-Elysium-as-Gothic-fiction-Novitz/eb768afe5b8d0547cae0b0cc1cb7922e4c600442>. Acesso em: 27 jan. 2025.

O’SULLIVAN, J. C. **Towards a digital poetics: electronic literature & literary games**. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.

REMEDY ENTERTAINMENT. **Alan Wake II**. [S. l.]: Epic Games Publishing, 2023. Jogo eletrônico.

RETTBERG, S. **Electronic literature**. Cambridge, UK; Medford, MA, USA: Polity Press, 2019.

ROCHA, R. **Uma proposta crítico-metodológica para a análise da literatura digital brasileira**. Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura, São Paulo, v. 25, n. 3, p. 1-17, set./dez. 2023. DOI 10.5935/1980-6914/eLETDO16557

STEAM. **Disco Elysium - The Final Cut - Inspiration and Recommendations**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/3334287173823797600>. Acesso em: 8 jan. 2025.

STEAMDB. **Charts for AppID 632470**. Disponível em: <https://steamdb.info/app/632470/charts/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

SUMMER ETERNAL. **Summer Eternal**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://summereternal.com/>. Acesso em: 8 jan. 2025.

THE GAME AWARDS. **2019 | Rewind**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://thegameawards.com/rewind/year-2019>. Acesso em: 13 jan. 2025.

TORRES, R. **Amor de Clarice: Uma experiência de literatura digital**. Versão 2.0. Disponível em: https://telepoesis.net/amorclarice/v2_js/. Acesso em: 27 jan. 2025.

ZA/UM. **Disco Elysium: The final cut**. [S. l.]: ZA/UM, 2021. Jogo eletrônico.