



AFUENTE: REVISTA DE  
LETRAS E LINGUÍSTICA  
ISSN 2525-3441

10.18764/2525-3441V9N26.2024.05

## Disco Elysium em perspectiva sistêmica: o interespaço jogo-literatura

Disco Elysium through a systemic outlook:  
the game-literature interspace

Rejane Rocha

<https://orcid.org/0000-0002-5944-6846>

André Pithon

<https://orcid.org/0000-0002-1946-4900>

**Resumo:** Este artigo propõe uma análise do jogo eletrônico hipertextual Disco Elysium (2021) para refletir sobre sua posição como uma obra de arte inespecífica, conforme definido por Florencia Garramuño (2014), marcada por repertórios provenientes do sistema da literatura digital e do sistema de jogos eletrônicos. Para tanto, parte-se da Teoria dos Polissistemas proposta por Itamar Even-Zohar (1990), mobilizando-a como suporte teórico e também metodológico, para compreender de que modo aspectos da estrutura narrativa da obra frustram as expectativas construídas pelo repertório de jogos eletrônicos, fazendo uso de expedientes que são paradigmaticamente reconhecidos como constituintes do repertório literário enquanto comenta sobre sua própria existência como objeto artístico.

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

**Abstract:** This paper proposes an analysis of the hypertext game Disco Elysium (2021), to ponder about its place as a non-specific work of art, as defined by Florencia Garramuño (2014), marked by repertoire from both digital literature and electronic games systems. Using Itamar Even-Zohar's (1990) theory of polysystems, mobilizing it as theoretical and methodological support, to understand how aspects of its narrative structure frustrate expectations formed by electronic games repertoire, making use of expedients that are paradigmatically recognized as constituents of the literary repertoire, while commenting about its own existence as an art object.

**Keywords:** Digital literature; Electronic Games; Game Studies; Disco Elysium.



## INTRODUÇÃO

Desde a fundação da *Electronic Literature Organization* (ELO), talvez a mais importante e prestigiada instância de legitimação do campo dos estudos de literatura digital, em 1999, a relação entre a literatura digital e os jogos eletrônicos era prevista. Em adição à já clássica definição, proposta originalmente por Katherine Hayles, que esclarece que literatura digital<sup>1</sup> são obras que “possuem aspectos literários importantes e que aproveitam das capacidades e contextos providos por um computador em rede”<sup>2</sup>, a ELO propunha, desde o início de suas atividades, uma listagem dos gêneros que, segundo a Organização, eram passíveis dessa classificação, como esclarece Scott Rettberg dando como exemplos os chatterbots, a poesia eletrônica, os trabalhos colaborativos de escrita virtual, os jogos literários e a ficção hipertextual.

Acompanhando a produção pioneira que animava e exemplificava as discussões desenvolvidas pela ELO, no início das suas atividades, Rettberg observa que o hipertexto<sup>3</sup> é o gênero que, no contexto estadunidense, juntamente com a poesia eletrônica, teve maior proeminência e também maior reconhecimento crítico. É o caso, por exemplo, de *Afternoon* (1987), de Michael Joyce, *Patchwork Girl* (1995), de Shelley Jackson e *Victory Garden* (1991), de Stuart Moulthtrop. De acordo com Rettberg (2019), essas são obras compostas por uma estrutura de links e nódulos, em que o ativar de um hiperlink presente na interface, leva o usuário para uma nova página, normalmente com novas possibilidades de hiperlinks. Essas obras pioneiras eram produzidas em software específico, o StorySpace, e circulavam por meio de CD-Roms em momento anterior à popularização da WWW.

Um exemplo mais recente deste tipo de obra hipertextual, presente no quarto volume da *ELO Collection*<sup>4</sup>, que contém obras publicadas entre 2016 e

---

<sup>1</sup> O termo literatura digital é recomendado por Carolina Gainza (2021) como a alternativa mais difundida no campo acadêmico latinoamericano e será utilizado neste artigo, exceto quando em citações diretas de textos anglófonos que se referem à literatura eletrônica.

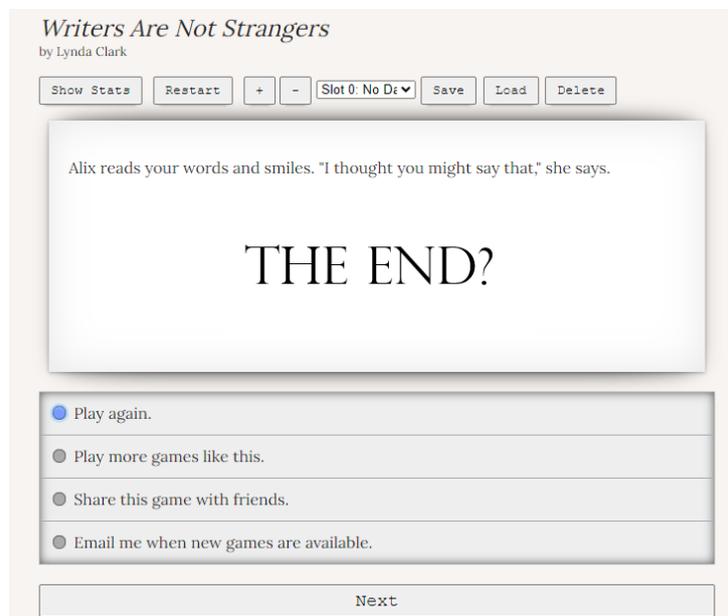
<sup>2</sup> Rettberg argumenta que esta definição é problemática, pois “aspectos literários importantes” tendem ao tautológico.

<sup>3</sup> Hipertexto foi definido anteriormente à fundação da ELO, por Theodor Holm Nelson em 1965 como: *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).

<sup>4</sup> **Electronic Literature Collection Volume 4**. Disponível em: <<https://collection.eliterature.org/4>>. Acesso em: 19 ago. 2024.

2021, é *Writers Are Not Strangers*<sup>5</sup>, de Lynda Clarke, publicada em 2018 e classificada pela ELO, entre outras categorias, como jogo literário. Trata-se de uma narrativa pré-apocalíptica, em que o usuário interage com texto, lendo e tomando decisões de como a protagonista deve agir, além de, em poucos momentos, dar uma nota para trechos de ficção publicados no universo do jogo, escritos pela protagonista. Ao alcançar um dos possíveis finais da obra<sup>6</sup>, o usuário é recebido por algumas opções, entre elas, "jogar novamente", "jogar mais jogos como esse" e "ser avisado por email quando novos jogos estiverem disponíveis" (Figura 1).

**Figura 1** - Captura de tela de *Writers Are Not Strangers* (2018), de Lynda Clarke



Fonte: Produzida pelos autores a partir de *Writers Are Not Strangers* (Clarke, 2018, [n.p.]). Disponível em: <https://dashingdon.com/play/lclark10000/writers-are-not-strangers-alpha/mygame/>. Acesso em: 27. jul 2024

Classificado como literatura digital pela ELO, a obra se autodeclara um jogo e, seguindo os links indicados, o usuário encontrará uma coleção de jogos hipertextuais que compartilham da mesma estrutura multilinear e de interfaces muito similares, com pequenas diferenças estéticas, conforme permitido pelo

<sup>5</sup> CLARK, Linda. **Writers are not strangers**. Disponível em: <https://dashingdon.com/play/lclark10000/writers-are-not-strangers-alpha/mygame/>. Acesso em: 19 ago. 2024

<sup>6</sup> A estrutura multilinear de *Writers Are Not Strangers* leva o usuário a finais diferentes dependendo das escolhas tomadas, o que permite múltiplas leituras e faz com que o término não seja necessariamente definitivo, pois é sempre possível retornar e escolher outras rotas. O ponto de interrogação após a indicação de conclusão aponta para o fato de que aquele é apenas um possível ponto de parada, e será o final apenas se assim desejar o leitor.

programa utilizado para a sua construção, o *choicescript*<sup>7</sup>, uma linguagem de programação simples desenvolvida especificamente para produção de jogos em um estilo hipertextual. Ao descrever a inclusão da obra em seu catálogo, a ELO justifica-se:

*Writers Are Not Strangers* contém não apenas múltiplos finais, mas múltiplos começos, e oferece algo diferente em releituras subsequentes através de uma mistura de aleatoriedade e adaptação às escolhas do jogador. Esta combinação do literário com técnicas e estrutura computacional vindas de videogames tornam a obra uma adição relevante à ELC (Electronic Literature Collection Volume 4, [s.d.], [n.p.]. Tradução nossa).<sup>8</sup>

A justificativa da ELO baseia-se em uma diferenciação entre os aspectos provenientes da literatura - embora estes ainda não sejam explicados com clareza - e dos jogos eletrônicos, o que possibilita a adoção de um conceito como o de "jogo literário" (literary game), em que aspectos como a relação entre leitor e escritor e as características oriundas dos jogos eletrônicos são remarcados. A respeito dessa aproximação entre jogos eletrônicos e literatura digital, Rettberg explica que:

Jogos são possivelmente a mais predominante forma de contar histórias em mídias digitais contemporâneas, e alguns jogos tornaram-se referências culturais. [...] Convenções de jogos de computadores se tornaram uma forma de vernáculo digital, cujas formas e clichês estão disponíveis para outras formas de arte (Rettberg, 2019, p. 67. Tradução nossa).

Se a aproximação estrutural entre jogos eletrônicos e literatura digital é possível - e a adoção, pela ELO, de uma taxonomia como a de "jogos literários" para tentar dar conta disso parece evidenciar essa possibilidade -, em termos de circulação e de localização no campo tal aproximação já não se torna tão evidente. Um único exemplo, talvez mais objetivo, pode nos ajudar a explicar o fenômeno e tem relação com a maneira pela qual jogos e literatura digital se inserem no mercado<sup>9</sup> de trocas de bens simbólicos.

<sup>7</sup> O funcionamento do programa é explicado em seu site oficial, que pode ser acessado em <https://www.choiceofgames.com/make-your-own-games/choicescript-intro/>.

<sup>8</sup> No original em inglês: *Writers Are Not Strangers* contains not just multiple endings but multiple beginnings and offers something different in subsequent re-readings through a mixture of randomisation and adapting to reader-player choices. This combination of the literary with structural and computational techniques drawn from videogames makes it a relevant addition to the ELC.(Electronic Literature Collection Volume 4, [s.d.], [n.p.]

<sup>9</sup> Itamar Even-Zohar define mercado como um agregado de fatores envolvidos com compra e venda de produtos, e com a promoção de tipos de consumo. (Even-Zohar, 1990, p. 38) Exemplos incluem lojas físicas e virtuais, mecanismos de publicidade e instâncias capazes de determinar sucesso, preços e premiações.

A indústria de jogos eletrônicos, hoje, movimenta mais dinheiro que as indústrias de música e de filmes (Lahiguera, [s.d.]) e isso é muito diferente quando se trata de literatura digital, cujas opções para a monetização das obras são bastante escassas, sendo que uma delas é a utilização de plataformas de vendas de jogos<sup>10</sup>.

O brevíssimo percurso que traçamos acima é apenas ilustrativo, mas nos ajuda a capturar uma situação específica do campo dos estudos da literatura digital: o fato de que há, na crítica, um esforço de reconhecimento das aproximações possíveis entre literatura digital e jogos eletrônicos; aproximações essas que, como bem notou Rettberg, estão relacionadas com a mobilização de expedientes técnicos comuns, graças ao fato de que a grande penetração cultural que os jogos eletrônicos têm na cultura contemporânea fatalmente produz trocas e contaminações que podem aparecer de modos mais ou menos explícitos em outros produtos culturais - a literatura digital aí inclusa. Por outro lado, e a despeito dessas aproximações, há diferenças profundas de funcionamento entre o que poderíamos designar como sistema dos jogos eletrônicos e sistema da literatura digital. E essas diferenças, que antes ilustramos a partir do aspecto da circulação e da inserção (ou não) das obras em um mercado, atravancam o reconhecimento de jogos eletrônicos que compartilham com a literatura digital dos seus expedientes estruturais, como literatura digital.

O objetivo deste artigo é colocar essa hipótese em discussão. Se não nos interessa, neste momento, advogar pelo reconhecimento/não reconhecimento de jogos eletrônicos como literatura digital, interessa-nos, outrossim, discutir a situação de mútua interferência entre esses sistemas, a priori tão distintos entre si. Para isso, colocamos em discussão um jogo específico, *Disco Elysium*, e mobilizamos as reflexões propostas por Itamar Even-Zohar a respeito dos polissistemas de cultura e do polissistema literário. Acreditamos que as proposições teóricas de Even-Zohar podem ser operacionalizadas em um método de análise proveitoso para tratar de fenômenos da cultura contemporânea, marcada pelo desbordamento de fronteiras entre linguagens artísticas e sistemas de cultura (Canclini, 2012).

---

<sup>10</sup> Algumas obras classificadas como literatura digital pela ELO, e incluídas em suas coleções, são vendidas em plataformas de vendas de jogos, como *Steam* ou *GOG*, como, por exemplo: *Kentucky Route Zero*, *The Under Presents* e *Dwarf Fortress*.

Assim como *Writers Are Not Strangers* (2018), *Disco Elysium*, obra estoniana lançada em 2019 pela ZA/UM e dirigida por Robert Kurvitz, e depois relançada em versão final em 2021<sup>11</sup>, também se trata de uma narrativa pré-apocalíptica em que o usuário assume o controle de um *avatar* "(O avatar é definido como o objeto-personagem que o usuário do jogo move através do mundo virtual, e através do qual interage com ele)" e realiza decisões que o movem através de uma rede hipertextual de diálogos, com opções suficientes dadas ao usuário para que cada experiência de jogo seja distinta, a depender das escolhas que se faz. A estrutura central de ambas as obras é similar, mas *Disco Elysium* adiciona a possibilidade de agência espacial (Bodi, p.167, 2020), que possibilita ao jogador mover seu avatar através do mundo virtual, tomar decisões sobre com quais objetos interagir e encontrar formas de navegar por um hiperespaço.<sup>12</sup> Entretanto, mesmo com todas as similaridades entre as obras, *Writers Are Not Strangers* (2018) é uma obra reconhecida e celebrada como literatura digital, enquanto *Disco Elysium* (2021) é reconhecida e celebrada como jogo, tendo sido premiado como melhor RPG, melhor narrativa e melhor jogo independente em 2019 no TGA (The Game Awards), instância mais reconhecida de consagração na área. *Disco Elysium* é vendido no *Steam*, plataforma digital de vendas de jogos, e também para consoles, como *Playstation 4*; *Playstation 5* e *Nintendo Switch*, com a desenvolvedora ZA/UM reportando retorno financeiro das vendas, na casa das dezenas de milhões de euros (Err, 2022). Trata-se, como se pode notar, de espaços de circulação, consumo e legitimação distintos, ocupados por duas obras que estruturalmente são bastante parecidas. Neste artigo, trataremos de *Disco Elysium*, levando em consideração o que aqui denominamos como *interespaço sistêmico* para discutir, justamente, como as interferências (Even-Zohar) entre distintos sistemas de cultura se dão.

---

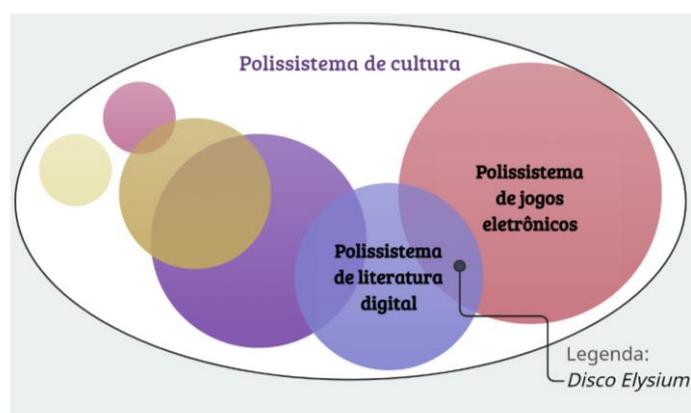
<sup>11</sup> Nossas referências são da versão de 2021.

<sup>12</sup> O'Sullivan argumenta que com o aumento da habilidade técnica de seus autores, o hipertexto torna-se hiperespaço, e as conexões entre os nódulos tornam-se mais opacas, gerando "[...] obras multimodais que não são meramente interativas, mas intensamente interativas". [Sullivan, 2019, p.30. Tradução nossa]. Com intensamente interativa, englobam-se, por exemplo, aspectos como a movimentação de um avatar, a escolha de rotas e movimentos geográficos ou a presença de mapas e objetos interativos.

## A PERSPECTIVA SISTÊMICA: REPERTÓRIO E INTERSECÇÕES

Para testar a nossa hipótese de que *Disco Elysium*, quando analisado em perspectiva sistêmica, localiza-se em um interespaço caracterizado pela intersecção entre o sistema dos jogos digitais e o sistema da literatura digital, exige a compreensão do contexto no qual tal obra está inserida, assim como a discussão acerca das classificações que a enquadram. Segundo Néstor Canclini (2016, p. 101), “em uma era de globalização, o objeto de estudo mais revelador, mais questionador das pseudocertezas etnocêntricas ou disciplinares é a interculturalidade. [...] Estudar a cultura requer, então, tornar-se um especialista das intersecções”.

**Figura 2** - Representação do interespaço ocupado por *Disco Elysium* (2021) entre polissistemas



Fonte: Produzida pelos autores

É nas reflexões de Even-Zohar, aqui mobilizadas em perspectiva teórica e também metodológica, que buscamos suporte para enfrentar esse desafio diagnosticado por Canclini. Isso porque o teórico propõe o estudo de produtos culturais não em vácuo, mas no interior de um sistema em que a obra se vê inserida em uma rede de relações que ela mantém com outras instâncias como produtor, mercado e instituição<sup>13</sup> Ao discutir o sistema literário<sup>14</sup>, Even-Zohar define sistema como: “Rede de relações que podem ser hipotetizadas para um agregado de fatores chamados “literários”, e, conseqüentemente, aquelas próprias atividades observadas através de tal rede” (Even-Zohar, 1990, p. 28.

<sup>13</sup> Even-Zohar, derivando sua proposta do esquema comunicacional de Jakobson, define que um sistema qualquer é composto por: instituição; repertório; produtor; consumidor; mercado e produto. (Even-Zohar, 1990, p. 31)

<sup>14</sup> Embora reconheçamos a importância da proposta de Antonio Candido (1993) para a compreensão do sistema literário brasileiro no momento e sua constituição, não julgamos que ela seja tão produtiva para discutir intersecções entre sistemas distintos, e a complexidade daí inerente, que é o principal objetivo deste trabalho.

Tradução nossa).<sup>15</sup> Além disso, a discussão de Even-Zohar não se limita a um único sistema isolado, propondo a existência de um polissistema literário, composto por múltiplos sistemas, que podem ser exemplificados pela relação entre literaturas de línguas distintas. Tais sistemas possuem repertórios próprios: agregados de leis e elementos por meio dos quais se regula, normalmente não de maneira formal, as possíveis funções dentro de determinado sistema:

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 "portar-se como é esperado de um agente literário", entre outros. Todos estes devem ser reconhecidos como "repertórios literários" (Even-Zohar, 1990, p. 40. Tradução nossa).<sup>16</sup>

Ao se discutir repertório, mobilizam-se questões de regras de gêneros textuais, de atos esperados de uma instância no sistema, e também de literacia. Por exemplo, o sistema de jogos digitais demanda um repertório distinto para possibilitar seu consumo, como a familiaridade com os comandos necessários para utilizar o *software*.

Um repertório não se mantém inerte, e entre dois sistemas distintos ocorrem interferências: trocas ou influências de repertórios de um sistema para o outro, que gera uma transformação nos repertórios canonizados, por exemplo, gêneros novos surgem influenciados por sistemas estrangeiros, obras se inspiram em outras, formas de consumo e venda modificam-se - e não é difícil de observar, por exemplo, o quanto em diferentes momentos de produção da literatura digital, repertórios diferentes da literatura impressa eram convocados como ponto de partida das produções: é o que discute Jéssica Pressman (2014) quando trata da relação entre Modernismo e Literatura Digital de segunda geração.<sup>17</sup>

Para Even-Zohar, o ponto mais central de um polissistema é idêntico ao mais prestigiado repertório canonizado, ou seja, a rede de relações que governa o

<sup>15</sup> No original em inglês: The network of relations that is hypothesized to obtain between a number of activities called "literary," and consequently these activities themselves observed via that network.

<sup>16</sup> 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."

<sup>17</sup> Refletir sobre quais são os repertórios mobilizados pela literatura digital de terceira geração (Flores, 2021) e se eles são repertórios literários seria um tema de discussão importante, para outra ocasião

sistema define a canonicidade de um certo repertório. Mas tal posição não se mantém incólume, pois sofre constante interferência de pontos mais periféricos, ou de sistemas outros. O centro do polissistema literário, por exemplo, sofre interferência do sistema de literatura digital, mais periférico no diagrama geral, o que pode ser observado em obras contemporâneas que possuem uma estrutura hipertextual mesmo existindo em mídia livro, como *House of Leaves* (2000), de Mark Danielewski, e *City of Saints and Madmen* (2001), de Jeff VanderMeer, parte do *New Weird* "(novo estranho)", britânico<sup>18</sup>, movimento que influencia os escritores de *Disco Elysium* ("Disco Elysium - The Final Cut - Disco Elysium - FAQ - Inspiration & Recommendations - Steam News", 2020). A estrutura hipertextual existia anteriormente ao desenvolvimento de obras digitais, mas ambas obras utilizam de novos repertórios da literatura digital: *House of Leaves* (2000) foi parcialmente publicada em formato eletrônico, angariando uma base de fãs antes de sua publicação; e *City of Saints and Madmen* (2001) esconde endereços eletrônicos que podem ser acessados por qualquer dispositivo conectado à internet para revelar mais segredos sobre a trama. A periferia do polissistema literário tem parte de seu repertório apropriado pelo centro, como forma de prevenir estagnação e colapso (Evan-Zohar, p.17, 1990), e por sua vez tal interferência reaparece em *Disco Elysium*, na fronteira entre literatura digital e jogos eletrônicos.

O termo polissistema carrega a multiplicidade de fatores influentes em sua estrutura, tensionado por múltiplas interferências tanto intra sistêmicas (seja do centro à periferia, ou vice-versa), como de outros polissistemas, como o de jogos eletrônicos. Ao se declarar jogo, *Disco Elysium* acessa um mercado de jogos, almejando consumidores que são jogadores e não apenas leitores; público consideravelmente maior e mais lucrativo. Ao se definir como central<sup>19</sup> em um polissistema de jogos, ao invés de periférico em um polissistema literário, ele se instala como obra consagrada, premiada e sucesso de vendas. Essa interferência entre dois sistemas - de jogos e de literatura - se faz notar em diferentes instâncias do polissistema: desde no produto, a partir de incorporações de

---

<sup>18</sup> Movimento literário inspirado pelo clássico "Weird", definido e popularizado por H.P. Lovecraft. O *New Weird* é marcado por elementos de ficção científica, fantasia e horror em um ambiente moderno, com modelos de mundo mais complexos. Para maior explicações ver: *The Weird: A Compendium of Strange and Dark Stories* (2011), editado por Jeff e Ann VanderMeer.

<sup>19</sup> Pode-se argumentar contra a centralidade de *Disco Elysium* no polissistema de jogos, mas sua enorme celebração crítica somada ao sucesso recente de outros RPGs isométricos como *Baldur's Gate 3* indica uma possível recentralização do gênero.

referências literárias e modos narrativos paradigmáticos da ficção literária até no produtor, através de declarações do autor, Robert Kurvitz, que expressa um desejável e hipotético enquadramento literário para o jogo, inspirando-se em *Planescape: Torment*, obra de 1999 que lhe possibilitou ver uma possibilidade de ser, como afirma em entrevista para o *The Escapist*: “[...] ambicioso e literário em video games” (Nelson, 2019. Tradução nossa, grifos nossos).<sup>20</sup>

Se a literatura digital pode ser considerada um polissistema periférico no interior de um polissistema de cultura em que se percebe que a literatura impressa ocupa o lugar central, ela não poderia oferecer, a *Disco Elysium*, suporte para uma existência de popularidade e sucesso internacional, a despeito das ambições “literárias”<sup>21</sup> de seu autor .

Em uma situação fraca, um sistema não consegue funcionar se prendendo apenas em seu próprio repertório. Em casos agudos, o repertório é praticamente bloqueado e tornando inutilizável, o que deixa aberta a opção de tanto desertar o sistema ou de utilizar algum outro sistema externo disponível (Even-Zohar, 1990, p. 81.. Tradução nossa).<sup>22</sup>

*Disco Elysium* (2021) é uma obra cuja análise, dessa forma, se beneficia das reflexões sobre a inespecificidade (Garramuño) da arte e da literatura no tempo presente, já que desafia classificações, quando “as muralhas entre gêneros, entre arte e publicidade, entre jogo e reflexão, desmoronaram” (Canclini, 2016, p. 52).

10

### **DISCO ELYSIUM: ALÉM DO GAME/AQUÉM DA LITERATURA**

Em *Disco Elysium* (2021), o usuário assume o controle do detetive alcoólatra e amnésico Harry Du Bois, e deve explorar o distrito de *Martinaise*, na cidade de *Revachol*; uma região devastada pela guerra, após uma revolução comunista fracassada, e hoje regida pelo *Moralintern*, organização política

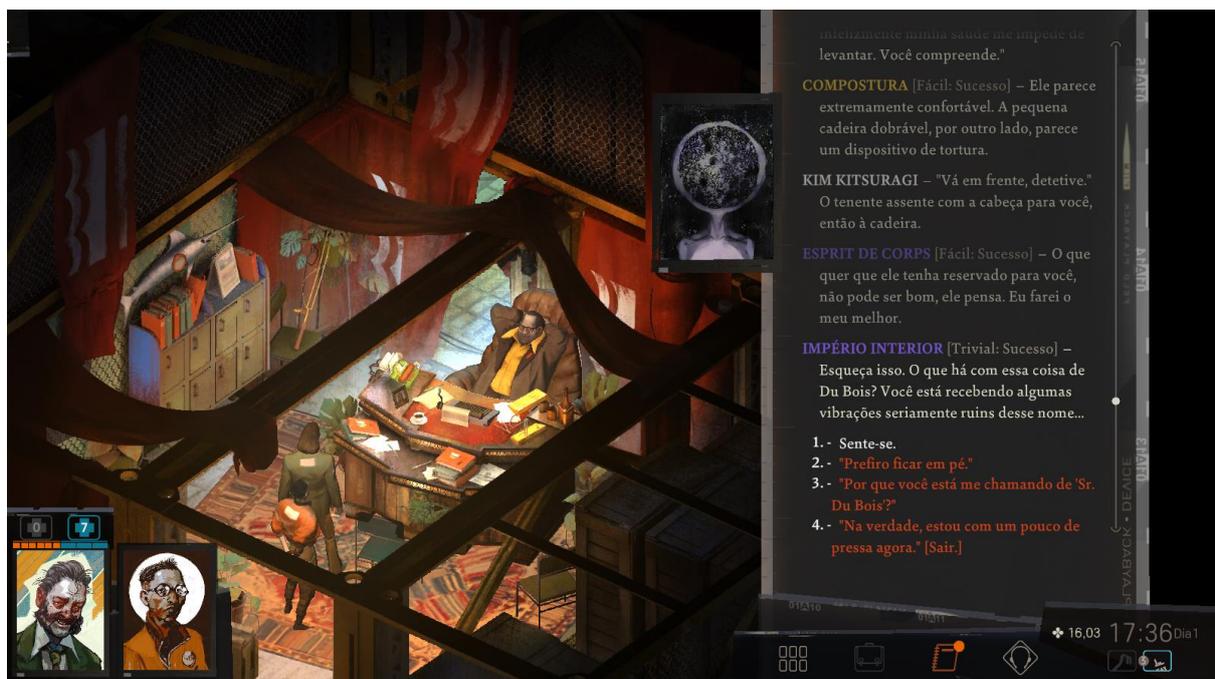
<sup>20</sup> No original em inglês: ambitious and literary in video games.

<sup>21</sup> Em outra oportunidade seria interessante discutir o que, no caso deste e de outros produtores de jogos digitais, se compreende pelo designativo “literário”.

<sup>22</sup> No original em inglês: In a weak situation, a system 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

internacional de origens teocráticas. O protagonista deve descobrir o culpado pela assassinato de um mercenário pendurado há três dias em uma árvore após um possível linchamento, lidar com tensões políticas entre os sindicatos locais e megacorporações internacionais e, simultaneamente, desvendar seu próprio passado, lidando com seus traumas e arrependimentos, através de uma narrativa labiríntica que se transforma conforme as decisões tomadas pelo usuário. É possível interagir com o mundo, seus habitantes e com os próprios pensamentos do protagonista por meio de cliques do mouse, sendo esse o único comando necessário por parte do usuário para navegar através da obra. Ao interagir com algum objeto, um texto surgirá ocupando a metade direita da tela, revelando uma narração em segunda pessoa que constantemente se bifurca em possíveis escolhas hipertextuais.

Figura 3 - Captura de tela em que se expõe a jogabilidade hipertextual em *Disco Elysium* (2021)



11

Fonte: produzida pelos autores a partir de *Disco Elysium*, 2021

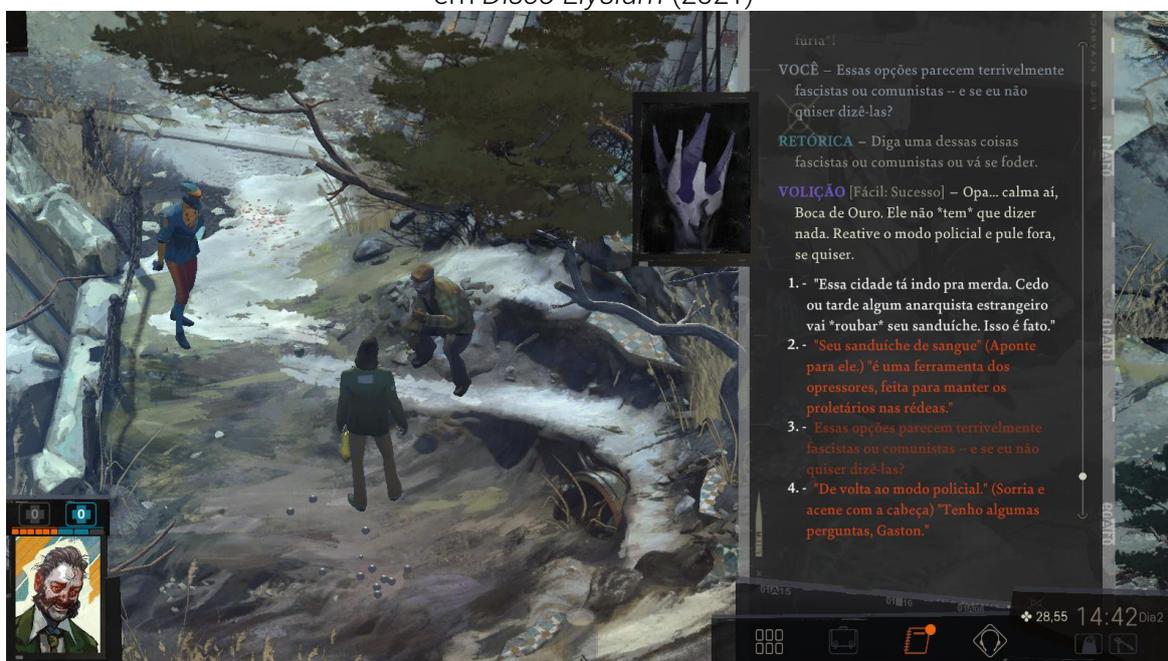
Nem todas as escolhas presentes no jogo são tão explícitas quanto a típica árvore hipertextual. Em *Disco Elysium* (2021), é possível personalizar as características de seu avatar, até certo ponto, investindo pontos em habilidades que interferem durante o jogo, e que juntas configuram a disposição mental do avatar e do protagonista. As Habilidades incluem alguns poucos conceitos mais comuns, derivados de sistemas de rpg [role playing-games, ou jogos de interpretação de papéis] tradicionais, como *Dungeons e Dragons*, como "Autoridade" ou "Percepção"; e também outros menos convencionais, como

Afluentes: Revista de Letras e Linguística, Bacabal, v. 9, n. 26, p. 01-20, jul/dez. 2024

"*Império Interior*", termo derivado do filme de *Império dos Sonhos* de David Lynch<sup>23</sup>, que simboliza a capacidade de imaginação e sonhos de Harry. Há, ainda, "Calafrios", que representa a capacidade de sentir a cidade e ouvir fragmentos de vozes e vidas que habitam *Revachol*, de uma forma que pende entre possíveis habilidades sobrenaturais de Harry e uma camada metanarrativa que se afasta do personagem e fornece tais informações diretamente para o usuário. Tais habilidades constroem a narração, inserindo-se durante os diálogos e adicionando opiniões, informações, conselhos e tangentes, constantemente discordando entre si, como pode ser visto na figura abaixo. Sua participação é definida através de rolagens de dados ocultas ao jogador, dentro do sistema, e conforme um usuário investe em uma habilidade, ela se tornará mais presente na narrativa, aparecendo com maior frequência, permitindo-lhe personalizar não apenas os rumos da trama, como em uma narrativa tradicional, mas também transformando a própria narração. Ou seja, a alocação de pontos em variadas habilidades, elemento típico de jogos para personalização de capacidades de combate, existe em *Disco Elysium* (2021) como uma forma de se modificar tanto a trama quanto a narração.

12

Figura 4 - Captura de tela onde pode-se ver confronto entre as habilidades Volição e Retórica na narração em *Disco Elysium* (2021)



Fonte: produzida pelos autores a partir de *Disco Elysium*, 2021

<sup>23</sup> Ambos chamados *Inland Empire* no original em inglês.

Não é apenas com a possibilidade de individualizar a presença das diversas vozes do narrador que *Disco Elysium* (2021) difere de um estilo de narrativa hipertextual mais consagrado na literatura digital, como visto em *Writers are Not Strangers* (2018), pois *Disco Elysium* (2021) é composto por uma estrutura que contém a forma básica do hipertexto, assim como WANS, mas também é composto por elementos visuais, mapas interativos, modelagem tridimensional, arte gráfica, e música, tanto efeitos diegéticos quanto trilhas sonoras, expandindo-se para o hiperespaço. É uma obra que desafia classificações convencionais, empurrando os limites entre literatura, música, jogos e arte visual.

Em *Frutos Estranhos* (2014), Florencia Garramuño discorre sobre arte inespecífica, tendência contemporânea na qual objetos e instalações de arte tornam-se cada vez mais difíceis de classificar<sup>24</sup>:

Na aposta no entrecruzamento de meios e na interdisciplinaridade, é possível observar uma saída da especificidade do meio, do próprio, da propriedade, do enquanto tal de cada uma das disciplinas, uma expansão das linguagens artísticas que desborda os muros e barreiras de contenção (Garramuño, 2014, p.7).

*Disco Elysium* (2021) existe como uma obra inespecífica, jogo que se apropria de elementos da literatura, ou uma obra literária que apropria de elementos dos jogos, existindo entre classificações, dividindo características de obras consagradas pela literatura digital e nela discutivelmente podendo ser incluída, mas é ao se auto-classificar e divulgar como jogo que obtém sucesso crítico e financeiro, conforme discute O'Sullivan em *Towards a Digital Poetics*:

[...] a própria habilidade de responsabilmente vender algo como um "jogo" altera radicalmente a forma com a qual [a obra] irá entrar em contato com o público – pessoas compram jogos muito mais frequentemente do que literatura eletrônica (O'Sullivan, 2019, p. 71. Tradução nossa).<sup>25</sup>

De acordo com Espen Aarseth, em *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1997), jogos são definidos por uma característica ergódica, o esforço

<sup>24</sup> Na discussão de Garramuño sobre inespecificidade, conceitua-se uma obra inespecífica como uma que possui interferências entre linguagens, sem entrar em uma discussão sistêmica. Entende-se que *Disco Elysium* é uma obra inespecífica e uma obra entre sistemas; mas não uma obra entre sistemas por inespecífica, tampouco vice-versa.

<sup>25</sup> No original: the very ability to responsibly market something as "a game" radically alters the terms in which it will engage with the public—people buy games far more readily than they do electronic literature.

necessário para um usuário atravessar o texto e evitar um estado de falha, como a morte de seu avatar, ou a incapacidade em atingir um certo número de pontos. Em jogos puramente ergódicos, como *Pong*, ou mais contemporaneamente, *Fortnite*, não existe uma narrativa ou ela não é essencial para o consumo da obra, definido apenas pela sua existência ergódica, o ato de ser jogado.

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).<sup>26</sup>

*Disco Elysium* (2021) possui um estado de falha, é possível perder no jogo e precisar retornar a um save "(Ponto marcado pelo jogador para o qual ele pode retornar sempre que desejar, funcionando como um marcador de páginas virtual)" anterior ao esvaziar uma das duas barras de resistências presentes no jogo (saúde e moral), da mesma forma que é possível perder-se no espaço apresentado pelo jogo e não encontrar caminhos para progredir. Isso o afasta de *Writers Are Not Strangers* (2018), cuja única possibilidade de falha é oriunda de o usuário não saber utilizar o sistema e não manipular corretamente sua interface. A expansão do hipertexto para o hiperespaço demanda uma proporcional expansão de literacia por parte do usuário<sup>27</sup>, mas *Disco Elysium* (2021) tenta minimizar este impacto, ao apresentar menos estados de falha do que um jogo que demande comandos precisos, reflexos rápidos ou pensamento tático e estratégico. Ele não é o único jogo a realizar tal movimento: gêneros como *Walking Simulators*<sup>28</sup> minimizam ainda mais as dificuldades de acesso, possibilitando ainda maior acessibilidade, porém *Disco Elysium* (2021) encontra-se posicionado em um espaço intermediário em escala ergódica: com um aspecto ergódico menos presente que na maior parte dos jogos criticamente premiados,

<sup>26</sup> 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.

<sup>27</sup> Para maior discussão sobre este movimento, ver *Towards a digital poetics: electronic literature & literary games*, de O'Sullivan, publicado em 2019.

<sup>28</sup> Gênero onde o usuário precisa atravessar um espaço virtual, por um caminho pré-definido, acompanhando uma narrativa ou uma série de imagens. Um exemplo é *The Beginner's Guide* (2015), onde o jogador é guiado através de uma série de jogos inacabados, ouvindo a história de seu desenvolvedor, com poucas possibilidades de interação.

mas mais presente do que em narrativas hipertextuais nas quais o usuário apenas seleciona entre opções textuais.

Em obras digitais, tanto literatura quanto jogos digitais, que possuem um aspecto ergódico, aquelas na qual é possível alcançar um estado de falha, demanda-se uma a literacia necessária para permitir uma leitura bem sucedida, para atravessar a barreira ergódica, que precisa ser ultrapassada para que o usuário possa ter uma experiência completa. Algumas obras demandam extrema precisão e habilidade com comandos e interfaces, como por exemplo, *Elden Ring* (2022) e *Last of Us*<sup>29</sup> (2013), mas *Disco Elysium* (2021) minimiza a quantidade de comandos necessários para o movimento em seu mundo virtual, a exploração de seu hiperespaço ocorrendo por cliques do cursor, propiciando uma barreira ergódica mais permeável, que facilita o acesso de usuários não familiarizados com experiências de jogos. Facilita, mas não trivializa, elementos como a densidade de elementos e a obscuridade do sistema de habilidades e atributos ainda gera dificuldades para aqueles desprovidas da literacia adequada.

Ainda assim, a presença de mecânicas minimalistas de jogos permite maior facilidade de acesso e aproxima *Disco Elysium* (2021) de uma posição ainda mais inespecífica, o ato de jogar por longos períodos iguala-se ao ato de ler, os grandes momentos climáticos da narrativa contidos mais na exploração do hipertexto do que na exploração do hiperespaço. Isso significa que, em termos de estruturação do espaço narrativo e do que ela exige do usuário, *Disco Elysium* por vezes se afasta do que o repertório do sistema de jogos caracterizaria como um jogo paradigmático, graças ao fato de que incorpora estruturas e pressupõe protocolos de interação mais próximos daquilo que se compreende como paradigmático no repertório do sistema literário.

Há outros exemplos, ao longo do jogo, em que essa indecidibilidade entre sistemas se explicita a partir da frustração das expectativas do usuário cultivado em jogos eletrônicos. Em diversos momentos no decorrer da obra, é apresentada ao usuário a oportunidade de realizar um teste de habilidade, em que dois dados de seis faces são aleatoriamente jogados pelo sistema, soma-se ao resultado a habilidade correspondente, como Percepção, Empatia ou *Savoir Faire* "(Pode ser traduzido como "saber-fazer", representa a destreza e a elegância de Harry. Tanto

---

<sup>29</sup> Mesmo que esse segundo possua uma dificuldade ajustável pelo usuário, ainda existe uma barreira intrínseca considerável na movimentação tridimensional do avatar, da câmera e no ato de mirar e atirar contra os obstáculos presentes no jogo.

a versão original em inglês quanto a tradução em inglês utilizam o termo em francês)", e o resultado obtido determina se a ação é bem sucedida ou não. Este elemento de aleatoriedade vem de sistemas de RPG de mesa, como *Dungeons e Dragons*, marcando uma influência importante em *Disco Elysium* (2021). Porém, em *Disco Elysium* (2021), um sucesso nem sempre representa um resultado positivo para o avatar.

É o caso, por exemplo, da passagem em que, não muito distante do hotel onde o jogo se inicia, Harry DuBois, o protagonista, se depara com dois homens idosos jogando *petanque*, jogo de arremesso com esferas metálicas. Surge a opção, oferecida para o 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". Se o jogador selecionar tal opção e falhar, o protagonista realiza um arremesso competente, e você pode então dialogar amigavelmente com as figuras presentes. Caso seja bem sucedido, Harry é movido pela vontade de seu corpo, arremessa a esfera de *petanque* para o oceano e enfurece os dois jogadores, ficando em dívida com eles. Ambas as soluções dão continuidade à narrativa, e nenhuma pode ser classificada como correta, mesmo que arremessar a esfera teoricamente seja o resultado de "sucesso". Raramente há um único caminho para progredir, rompe-se a dicotomia entre sucesso e falha, e *Disco Elysium* (2021) abre mão da expectativa de que um sucesso nos dados significa um sucesso narrativo. Esta subversão aparece, inclusive, tematizada no próprio jogo:

Não existe possibilidade de abrir a porta do depósito. Aceite isso. Você não pode abrir \*todas as portas\*. Você precisa integrar isso à sua personalidade. Algumas portas permanecerão para sempre fechadas. Mesmo que toda porta se abra uma hora ou outra, talvez graças a uma chave, ou talvez algum tipo de ferramenta para abrir portas... Mas essa nunca irá aderir às suas ordens. Uma constatação importante para crescimento pessoal. Crucial (*Disco Elysium*, 2021).

Outro exemplo do mesmo procedimento: ao norte do mapa do jogo, acessível apenas a partir do terceiro dia<sup>30</sup>, existe uma grande porta metálica selada, que oferece a possibilidade de um teste quase impossível para abrí-la,

<sup>30</sup> O jogo é dividido em dias, com o tempo progredindo durante diálogos, mas sem um limite máximo de tempo. Com o avanço temporal, personagens podem mudar de posição, e novas partes do mapa se revelam.

possível apenas ao obter um o resultado máximo em ambos os dados. Entretanto, mesmo com o sucesso, a porta não abre. A interface pisca em verde, como o faz em todos os sucessos e a porta se mantém selada. O jogo nega esta possibilidade ao jogador, mesmo que o sistema, teoricamente, deva conceder acesso. A porta se mantém firmemente cerrada, um símbolo da limitação imposta ao jogador.

Adjacente ao hotel onde o jogo se inicia, *Disco Elysium* (2021) comenta sobre seus próprios problemas de desenvolvimento quando o usuário encontra uma livraria - algo que pode acontecer relativamente cedo no jogo<sup>31</sup> - que serve como entrada para ruínas de uma zona comercial falida. Entre academias dilapidadas e sorveterias com *freezers* no formato de ursos, encontra-se *Fortress Accident*, uma empresa que almejava desenvolver um jogo de interpretação narrado através de ondas de rádio - não tão diferente em estrutura do próprio *Disco Elysium* - em que usuários ligariam para uma central, a qual descreveria situações e ambientes e pediria para o que usuário tomasse decisões sobre como agir e quais caminhos seguir.

O jogo proposto nunca se torna realidade. Ao explorar arte conceitual e fios narrativos em lousas abandonadas já há anos, Kim Kitsuragi, colega do protagonista, chega à conclusão de que, quanto menos dinheiro disponível, mais ambicioso se tornava o projeto. ZA/UM, a desenvolvedora de *Disco Elysium* (2021), antes de se mudar para Inglaterra e afastar-se geograficamente do sistema de jogos da Estônia, chamava-se, também, *Fortress Accident*.

Ao apresentar um esqueleto de um jogo que nunca se torna real, *Disco Elysium* (2021) comenta sobre sua própria existência como arte, sobre seu posicionamento em um sistema periférico e fraco, mal financiado, de existência e sucesso carregado por múltiplas contingências. Estas ruínas se encontram abandonadas atrás de uma livraria, único ponto no jogo onde é possível encontrar e comprar literatura. Ali, os jogos e os livros estão unidos geograficamente, sobrepostos, dividindo uma mesma maldição, pois a zona comercial na qual se localizam é chamada de amaldiçoada por *Plaisance*, dona da livraria; maldição que acarreta o fracasso financeiro, tanto para a literatura quanto para o jogo via

---

<sup>31</sup>São raros os casos em *Disco Elysium* nos quais se pode dizer que um determinado momento acontece "antes" de outro, pois a ordem dos acontecimentos irá se modificar de acordo com os caminhos que o jogador escolher durante sua exploração. Entretanto, tanto pela sua proximidade geográfica quanto por barreiras temporais, é esperado que um usuário normalmente interaja com a livraria antes de ouvir sobre a caveira de cocaína.

rádio lá outrora desenvolvida. Ao pensar sobre isto, o protagonista pode chegar à conclusão de que não há maldição. Há apenas o capitalismo.

ZA/UM cancelou planos para um segundo jogo no mesmo cenário, o escritor principal, *Robert Kurvitz*, cuja novela *Püha ja õudne lõhn* "(Ar sagrado e terrível)" inspirou o universo onde *Disco Elysium* (2021) se passa, foi desligado da desenvolvedora e hoje está envolvido em disputas legais sobre direitos autorais a respeito da propriedade intelectual do universo. *Disco Elysium* (2021) é uma obra transitando entre sistemas, literatura e jogo, cânone premiado e colapso de seu desenvolvedor, um sucesso, mas se definindo antes da própria publicação como um fracasso. *ZA/UM* e *Fortress Accident*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da metodologia proposta por Itamar Even-Zohar, podemos observar *Disco Elysium* (2021) não como uma obra que ocupa certo interespaço entre polissistemas, uma obra marcada por interferências de jogos eletrônicos, literatura digital e não-digital. Também, de acordo com Florencia Garramuño, pode ser classificada como inespecífica, mobilizando linguagens distintas na construção de sua totalidade artística, já que é composta por hipertextualidade, música, imagens e modelagem tridimensional.

Em uma conversa com o personagem Egghead, uma das vozes narrativas intervém na narração, e pergunta ao usuário: "Você acha que poderia haver um caminho correto para sair deste jardim de caminhos que se bifurcam?" (*Disco Elysium*, 2021), em clara referência ao conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luis Borges, obra comumente utilizada para se discutir narrativas hipertextuais. Diferentemente de todos outros personagens do jogo, a conversa com Egghead se apresenta como um labirinto: possui um único caminho correto, as opções de nódulos hipertextuais são desprovidas de sentido e o jogador é obrigado a reiniciar o diálogo ao escolher uma opção incorreta. Em todas as possíveis conversas no jogo, *Disco Elysium* (2021) cita Borges na única que é irracional, onde o hipertexto colapsa em mero mecanismo de navegação, sem apresentar ao usuário escolhas sobre a narrativa ou sobre 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, mas ao comentar sobre as origens do hipertexto, *Disco Elysium* (2021) se resume a mero jogo, em poderoso contraste com todo o restante da obra. Se fosse a obra inteira um grande labirinto de Egghead, não estaríamos falando de um artefato interespacial, mas de algo muito bem colocado na categoria consolidada de um livro de "escolha sua própria aventura" ou de uma obra hipertextual linear.

*Disco Elysium* (2021) é marcado por recursos como esses, ciente de sua posição, atravessado por comentários sobre sua própria produção e publicação. *Fortress Accident* ficcional colapsa em falência, mas tornada ZA/UM, utilizando do mercado de um polissistema de jogos eletrônicos, conquista sucesso e prestígio. *Disco Elysium* (2021), influenciado por Borges e por *Planescape Torment*, canônicos em polissistemas distintos, demonstra convincentemente este ponto onde é possível ser, simultaneamente, jogo e literatura.

## REFERÊNCIAS

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

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

CANCLINI, N. **A Sociedade sem Relato**. Tradução de Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: Editora EDUSP, 2016

CLARK, L. **Writers are not strangers**. Disponível em: <https://dashingdon.com/play/lclark10000/writers-are-not-strangers-alpha/mygame/>. Acesso em: 27 jul. 2024

DANIELEWSKI, M. Z. **House of Leaves**. New York: Pantheon Books, 2000.

Electronic Literature Collection Volume 4. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/>. Acesso em: 14 jul. 2024.

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

Disco Elysium - The Final Cut - Disco Elysium - FAQ - Inspiration & Recommendations - Steam News. Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/3334287173823797600>. Acesso em: 14 jul. 2024

EVEN-ZOHAR, I. **Polysystem studies**. [s.l.] Tel Aviv Porter Institute For Poetics And Semiotics, 1990.

GAINZA, C. Nuevos escenarios literarios: hacia una cartografía de la literatura digital latinoamericana. *In*: MULLER, G. **World Editors**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2021. p. 331-349.

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

HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica – Novos horizontes para o literário**. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009;

KURVITZ, R et al. **Disco Elysium: the final cut**. ZA/UM, 2021. Jogo eletrônico;

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>>.

MOULTHROP, S. **Victory Garden**, 1992.

NELSON, S. **Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's next for the IP**. Disponível em: <<https://www.escapistmagazine.com/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/>>. Acesso em: 14 jul. 2024

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

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

OZIMEK, A. Production of Game Making Spaces: *Disco Elysium* and the game making community in Estonia. **Baltic Screen Media Review**, v9, n1, p.6-18 , 2021.

RETTBERG, S. **Electronic literature**. Cambridge, Uk ; Medford, Ma, Usa: Polity Press, 2019.

VANDERMEER, A.; VANDERMEER, J. **The weird : a compendium of strange and dark stories**. London: Corvus, 2018.

VANDERMEER, J. **City of Saints and Madmen**. [s.l.] Wildside Press LLC, 2003.

Enviado em: 18 de setembro de 2024

Aprovado em: 25 de outubro de 2024