

## MAIS CINCO PASSOS E IRÁ TRANSFORMAR-SE NUMA NOVA PESSOA: O ENCERRAMENTO PROCESSUAL DO CAMPO EXPERIENCIAL EM *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Christophe Duret

---

### RESUMO

Este artigo apresenta uma análise do jogo editorial *Every Day the Same Dream* (EDSD). O EDSD assume as características específicas de um romance de tese (um “jogo de tese”, neste caso específico), que Suleiman (1983: 1) definiu como sendo um tipo de romance que avança explicitamente “um corpo doutrinário ou sistema de ideias reconhecidos”, e que apresenta um “inequívoco sistema de valores dualista, [...] regras de ação orientadas para o leitor [e um] intertexto doutrinal” (Suleiman, 1983: 54). Segundo o princípio da retórica processual (Bogost, 2008), a tese do EDSD é defendida especialmente através de uma estrutura formal do jogo, sobretudo nos processos de resolução de problemas efetuados pelo jogador. Por conseguinte, analisamos o EDSD como um jogo de tese, propondo o conceito de “micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial” resultante do encontro entre as ciências hermenêuticas e cognitivas. O objetivo é descrever as estratégias utilizadas entre os jogadores para transmitir uma mensagem persuasiva e a analisar a sua receção.

### PALAVRAS-CHAVE

Jogo editorial; encerramento processual; micro-instrumento; retórica processual; jogo de tese

---

### INTRODUÇÃO

Segundo Brougère (2002: 14), a particularidade deste jogo é o seu “segundo nível, ou, por outras palavras, a tomada do significado a partir do contexto da vida quotidiana ou do primeiro nível que lhes atribui um novo significado no contexto ficcional, no sentido mais lato”. O segundo nível acrescenta uma distância, uma capacidade de analisar a realidade à qual se refere o jogo. Trémel (2002) partilha a mesma opinião. Focando seu interesse nos jogos de interpretação de mesa, aponta de que modo o género “ciberpunk”, ao encenar distopias futuristas, incentiva a crítica social dos jogadores através dos paralelos que eles estabelecem entre este mundo e a realidade moderna. Estes jogos “oferecem aos jogadores uma oportunidade para desenvolverem uma cultura crítica que permite analisar as suas vidas quotidianas – e, mais genericamente, o funcionamento das sociedades modernas” (Trémel, 2002: 52).

O desenvolvimento de uma leitura crítica da sociedade e da vida quotidiana, conforme realçado por Trémel, mostra o poder de revelação dos jogos de vídeo enquanto textos, de autorreflexão do jogador e do mundo contemporâneo, e que esta reflexão foi suscitada, voluntária ou involuntariamente, pelos seus designers, e realizada, consciente ou inconscientemente, pelo jogador, sendo este motivado maioritariamente pela

natureza lúdica do jogo. A reflexividade surge, assim, muitas vezes como um valor acrescentado gerado involuntariamente pela visita ao jogo. A aprendizagem daqui resultante não é procurada pelos jogadores como um fim em si mesmo, e os designers do jogo (à exceção dos designers de jogos sérios) não procuraram estimulá-la intencionalmente. Contudo, existem jogos persuasivos cuja intenção é convencer o jogador relativamente à validade da tese e dos valores veiculados. Assim, os criadores destes jogos promovem o seu potencial reflexivo — ou, para sermos mais precisos, o seu potencial persuasivo — em detrimento do seu aspeto lúdico. Ao fazê-lo, organizam e direcionam o poder da revelação dos jogos, que passam a fazer parte de uma lógica de autoria consistente com o princípio de retórica processual.

Estes jogos de manipulação, assentes num projeto persuasivo, incluem jogos editoriais, e, destes jogos editoriais, neste artigo focamos a nossa atenção no *Every Day the Same Dream* (doravante designado “EDSD”).

Na primeira secção deste artigo, descrevemos o EDSD como um jogo e como uma tese. De seguida, introduz-se o conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial (segunda secção), de modo a permitir uma melhor compreensão do modo de funcionamento do jogo como veículo de uma mensagem persuasiva (terceira secção). As secções seguintes estão relacionadas com a receção do jogo. Veremos, assim, de que modo os jogadores constroem uma narrativa através das sequências do EDSD efetuadas (quarta secção), qual o seu posicionamento interpretativo relativamente a esta tese (quinta secção) e de que modo o fenómeno da reflexividade se apresenta (sexta secção).

Para analisar as estratégias de persuasão do EDSD, considerou-se este como um jogo de tese, ou seja, um jogo que encerra uma tese, uma doutrina, de um modo que se pretende unívoco. De acordo com Suleiman (1983), considera-se que a exposição da tese do jogo implica a formação de um sistema de redundâncias. Assim, a mensagem persuasiva exprime-se no jogo, não só através dos elementos do conteúdo (representações visuais, diálogos dos personagens, etc.), mas também através dos elementos formais (ritmo da banda sonora, escolha de cores, regras do jogo, parâmetros de simulação, etc.). É através da redundância da mensagem, da sua transmissão através de diversos canais, que se expõe uma tese. No sentido de revelar a tese do EDSD, reconstruímos o seu sistema de redundância. Este método possui a vantagem de permitir ao analista evitar (na medida do possível, claro) a armadilha de uma interpretação que é demasiado eivada de subjetividade.

De modo a estudar a receção do EDSD, analisámos um *corpus* composto por 1 048 comentários relacionados com o jogo e publicados pelos jogadores nos fóruns de discussão *Newgrounds* (2014) (doravante designado “NG”) e *Prise2tete* (2013) (doravante designado “P2T”). Especificamente, seleccionámos o conjunto de comentários que reflete a narrativa EDSD, proporcionando uma interpretação da tese, ou mostrando o seu âmbito reflexivo.

## DESCRIÇÃO DO JOGO ESDS

No âmbito deste artigo, iremos analisar o jogo editorial *Every Day the Same Dream*. Segundo Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 6), os jogos editoriais são definidos como sendo jogos que transmitem “uma opinião, com o objetivo de persuadir os jogadores a concordarem com o enviesamento incorporado — ou, pelo menos, a considerar determinada questão à luz de uma perspetiva diferente”. São “jogos de eventos atuais com um argumento, ou aqueles que, de algum modo, procuram persuadir os seus jogadores” (Bogost *et al.*: 16). O *EDSD*, com o subtítulo “um pequeno jogo de arte sobre alienação e rejeição do trabalho”, é um jogo para browser, ou seja, um jogo ao qual o jogador acede online através de um browser de Internet, sem necessidade de instalação ou de download. Retrata o aborrecido quotidiano rotineiro de um funcionário de escritório que tem de concluir uma série de cinco ações para colocar um ponto final na natureza repetitiva e alienante da sua vida e na lógica de produtividade na qual opera.

O *EDSD*, de Paolo Pedercini, foi desenhado em seis dias, como parte do concurso *Experimental Gameplay Project*, em 2009. Pedercini é programador de jogos de vídeo, artista e professor na Carnegie Mellon University, na área do design experimental de jogos de vídeo. Desenha jogos editoriais sob o nome *Molleindustria*, defendendo teses sociais, políticas ou económicas. Segundo Pedercini, “o objetivo de um jogo editorial não é manter um discurso rígido [...] [mas] sim criar uma constelação de ligações, de modo a levar o jogador a questionar-se a si mesmo” (citado em Maurin, 2010: s/n) (tradução livre). *Molleindustria* advoga a radicalização e a reapropriação dos jogos de vídeo, oferecendo os seus produtos como “remédios homeopáticos para a idiotice do entretenimento dominante” (Molleindustria, 2012). De um modo satírico, os seus jogos proporcionam uma crítica da globalização e do mercado de trabalho (*Oilgarchy*, *Phone Story*, *McDonald's Video Game*, *Tuboflex*), da religião (*Operation: Pedopriest*, *Run*, *Jesus Run!*, *Faith Fighter*), do complexo militar-industrial (*Unmanned*) e da liberdade de expressão e de comunicação (*The Free Culture Game*, *Leaky World*).

O paratexto<sup>1</sup> do jogo fornece pistas sobre a sua mensagem. O título, “Every Day the Same Dream”, sugere uma repetição do conteúdo (os dias repetem-se e são semelhantes) e da forma (aliteração de Same/Dream e Day/ Dream, e a assonância de Every/Dream). O subtítulo, *Um jogo sobre alienação e rejeição do trabalho*, associa, entretanto, a repetição à alienação e advoga a rejeição do trabalho. O jogo descreve a rotina quotidiana de um funcionário (a repetição). As cinco condições de vitória no jogo (ver figura abaixo) estão todas relacionadas com a necessidade de quebrar a rotina, de ser contra-producente, rejeitando o trabalho, e de demonstrar o seu inconformismo: apresentar-se nu no trabalho e ser despedido (1), tirar algum tempo para afagar uma vaca num pasto (2) e apanhar uma folha a cair de uma árvore (3), falar com um sem-abrigo (4) e suicidar-se (5), de modo a transformar-se numa nova pessoa. No momento em que o jogador entra no seu cubículo para trabalhar, é acionada uma regra que o faz regressar ao ponto de partida (começa um novo dia, igual a todos os outros). Se o jogador

<sup>1</sup> Paratexto: discursos, comentários e apresentações em torno de um trabalho.

trabalhar, estará condenado a repetir continuamente as mesmas sequências do jogo. Além disso, a sequência ótima do jogo necessária para satisfazer estas cinco condições exclui a possibilidade de o jogador ir para o escritório e trabalhar. Assim que estiverem reunidas as cinco condições, o jogador deverá viver um último dia. As cenas do jogo encontram-se esvaziadas de presença humana, e, ao chegar à cena final, o jogador vê-se a si mesmo a saltar metaforicamente do telhado da torre do escritório onde trabalhava para se transformar numa nova pessoa, livre da rotina, ou então vê o seu último colega a suicidar-se após a descoberta do caos financeiro da empresa, decorrente da sua rejeição em participar na sua produtividade. As interpretações são compatíveis e suportam as duas partes da mensagem.

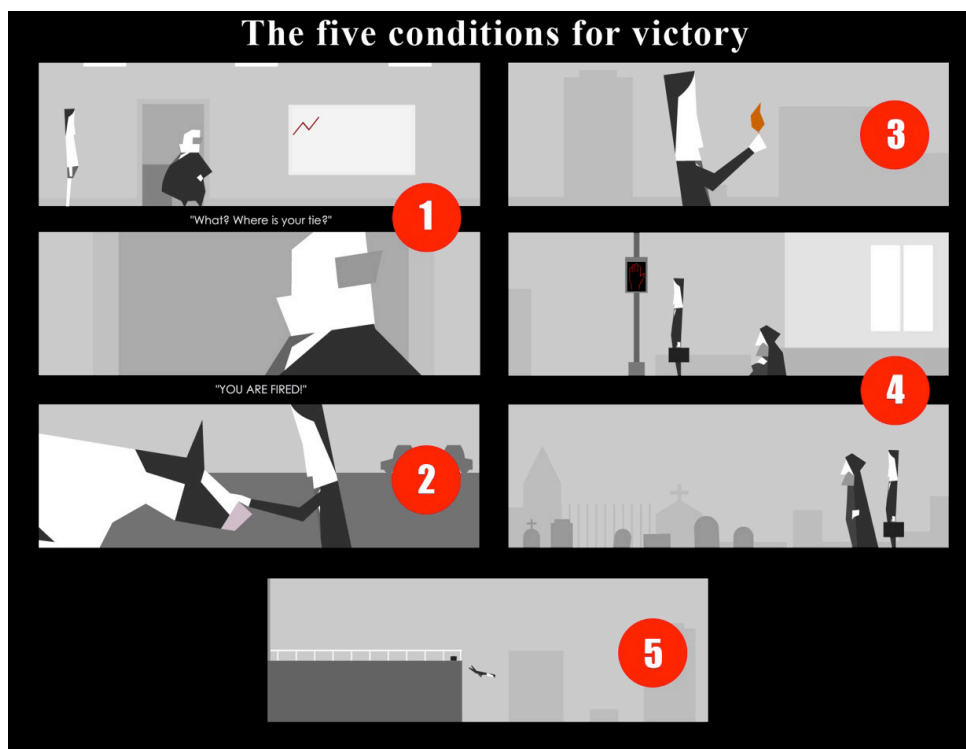


Figura 1: As cinco condições para a vitória.

Os jogos editoriais assumem as características específicas do *romans à thèse*, isto é, do romance de tese, que Suleiman (1983: 1) definiu como sendo um tipo de romance que avança explicitamente “um corpo doutrinário ou sistema de ideias reconhecidos”, e que apresenta um “inequívoco sistema de valores dualista, [...] regras de ação orientadas para o leitor [e um] intertexto doutrinal” (Suleiman, 1983: 54). Por conseguinte, os jogos editoriais podem ser classificados como jogos “à thèse” ou “jogos de tese.” O sistema de valores do *EDSD* é claramente expresso na mensagem do jogo: “[o] trabalho e a rotina quotidiana são alienantes. Para se libertar desta alienação, é necessário parar de trabalhar e quebrar a rotina.” O jogo contrasta a alienação com a liberdade num sistema binário (seguir a rotina alienante ou fazer gazeta), produtividade com a rejeição de trabalhar, levando ao colapso da economia (ao alcançar a condição de vitória, o gráfico de lucros da empresa do personagem principal cai abruptamente para o negativo), conformidade

com a inconformidade (o personagem chega ao escritório em roupa interior, recusando-se a vestir-se adequadamente de fato e gravata, conforme exigido pelo patrão), etc. A regra de ação diz respeito à dimensão pragmática do jogo. Esta é revelada pelo jogador na leitura que faz (discurso interpretativo) do discurso narrativo e assume a forma de uma imperativa que é orientada para o destinatário do jogo (Suleiman, 1983). No *EDSD*, esta imperativa assume a forma de um incentivo que tem como objetivo quebrar a rotina, adotando um comportamento inesperado, de inconformismo, e rejeitando o papel de ator na economia. Finalmente, o intertexto doutrinal aponta para *slogans* como “Nunca trabalhes”, de Guy Debord, ou para ensaios como *O Direito à Preguiça*, de Paul Lafargue, ou outros ensaios sobre o decrescimento, a vida simples, a rejeição do trabalho, etc.

Para além destas características, é necessário analisar as estratégias utilizadas pelo designer do *EDSD* para assegurar uma exposição eficaz da sua tese. Para o efeito, desenvolvemos o conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial (“micro-dispositif de clôture procédurale du champ expérientiel”).

#### MICRO-INSTRUMENTO DE ENCERRAMENTO PROCESSUAL DO CAMPO EXPERIENCIAL

O conceito de micro-instrumento de encerramento processual dá conta das estratégias discursivas, semióticas e processuais implementadas pelo designer de um jogo para veicular uma tese. Baseia-se num conjunto de conceitos: sistema de redundância (Suleiman, 1983), *quasi*-mundo dos textos (Ricoeur, 2007), instrumento (Foucault, 1980), retórica processual (Bogost, 2008), significado preferencial (Hall, 1980; 1989) e encerramento discursivo (Deetz, 1991).

Quando nos referimos ao conceito de micro-instrumento, consideramos a definição fornecida por Foucault (1980) como

um conjunto profundamente heterogéneo constituído por discursos, instituições, formas arquitetónicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, declarações científicas, propostas filosóficas, morais e filantrópicas – em suma, o dito, tanto como o não dito. São estes os elementos do instrumento. O próprio instrumento consiste no sistema de relações que pode ser estabelecido entre estes elementos (Foucault, 1980: 194).

Segundo esta definição, os instrumentos são apresentados como conjuntos, e não como elementos inter-relacionados; são redes que ligam estes elementos entre si: “[e] ntre estes elementos, sejam discursivos ou não discursivos, existe uma espécie de interação de mudança de posição e de modificação de funções que também podem variar amplamente” (Foucault, 1980: 195). O instrumento foucauldiano é inseparável da questão de poder e de estratégia, estando esta presente também no sentido militar da palavra. Utilizamos este conceito porque nos permite pensar, por um lado, na sinergia que resulta de um conjunto de elementos heterogéneos (discursivos, semióticos e processuais) na interação entre si e, em segundo lugar, na estratégia de intenção que lhes está subjacente. Acrescentámos o prefixo “micro” ao instrumento, uma vez que este

se revela a uma escala local, a do trabalho, e não a uma escala macro, a de um projeto social. Tal implica um controlo mais apertado do projeto persuasivo, uma vez que é a ação de um ator ou de um pequeno grupo de atores: o autor ou os autores do trabalho e dos seus recetores.

O conceito de significado preferido refere-se ao facto de o significado de um trabalho — neste caso, um jogo de vídeo — ser “polissémico na sua natureza intrínseca [e] ser captado na, e constituído pela, luta pela “preferência” de um de vários significados como dominante” (Hall, 1989: 47). Embora um produtor de conteúdos multimédia codifique um programa de modo a atribuir-lhe uma interpretação única, a polissemia inerente dos signos não garante que a sua leitura seja consistente com o significado preferido, como veremos na análise da receção do *EDSD*. No âmbito dos jogos de tese, o significado preferido é aquele que é veiculado pelo argumento avançado pelo designer do jogo, sendo apresentado como dominante porque é apoiado pelas estratégias persuasivas deste último.

O conceito de encerramento discursivo (Deetz, 1991) reporta os processos utilizados por uma pessoa de modo a silenciar ou a eliminar os conflitos e as contradições num determinado campo discursivo. No nosso caso, o princípio de encerramento demonstra as estratégias persuasivas existentes num jogo, de modo a identificar o significado preferido proposto, que tem como objetivo constituir uma tese inequívoca, ou monossémica. “Confinar” e não “impor”: de facto, o encerramento não constitui um ato de persuasão frontal, mas um ato mais subtil de esbater determinadas interpretações, de modo a orientar o recetor de uma mensagem com aspeto de território virgem e abundante, e que é, na realidade, um percurso insidiosamente marcado. Embora determinadas estratégias de encerramento sejam discursivas (pensando especificamente nos paratextos do título e do subtítulo do *EDSD*, sem esquecer as entrevistas dadas por Perdercini acerca deste jogo, etc.), ou, mais amplamente, semióticas (imagens, música), outras estão relacionadas com a retórica processual.

Consideram-se “processuais” os comportamentos gerados por um processador utilizando regras (Murray, 2004). Segundo Bogost (2008), a “processualidade” é um

conjunto de condicionantes que criam espaços de possibilidade, que podem ser explorados através do jogo [...] Para escrever processualmente, uma pessoa escreve código que aplica regras de geração de algum tipo de representação, em vez de escrever a própria representação. Os sistemas processuais geram comportamentos baseados em modelos de regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um deles observando as mesmas orientações gerais (Bogost, 2008: 122).

O termo “retórica processual” refere-se à expressão de mensagens persuasivas e de ideias abstratas articuladas de forma processual, sendo a demonstração realizada com recurso à simulação. A ideia de encerramento processual que propomos diz respeito às estratégias que têm como objetivo incluir uma mensagem de natureza persuasiva



— uma tese — na estrutura formal do jogo<sup>2</sup>. No seu interior residem os insidiosos sinais do significado de uma mensagem que é verdadeiramente videolúdica.

O conceito de *quasi*-mundo dos textos (Ricoeur, 2007) baseia-se na relação dinâmica, na apreensão de um texto, da explicação e da compreensão. O sentido que o filósofo atribui à compreensão baseia-se na filosofia reflexiva. A reflexão é a procura de transparência do próprio sujeito. A tradição reflexiva implica a introspeção, enquanto, para Ricoeur, “todo o autoconhecimento é mediado por signos e construções” (Ricoeur, 2007: 61). Por conseguinte, a experiência humana parece ser essencialmente linguística. No que diz respeito à explicação, o filósofo atribui à hermenêutica a tarefa de estudar a construção do texto, ou a dinâmica interna responsável pela estruturação do trabalho (para explicar), e a capacidade da construção para produzir um *quasi*-mundo dos textos nos quais os leitores se podem projetar, que podem habitar, e que se abrem a um autoconhecimento (compreensão). Esta tarefa é a interpretação.

A receção de um texto, sustentando-nos no trabalho de Hall (1980), demonstra as interpretações concorrentes preferidas pelo autor. Um jogo de vídeo proporciona ao jogador um campo experiencial, um mundo simulado no qual experiencia uma série de situações e de emoções, e apreende um conjunto de signos, símbolos e discursos que não fazem parte da sua vida quotidiana. Entretanto, o jogador, ao apreender o *quasi*-mundo dos textos, envolve-se num ato reflexivo de autoconhecimento (a que acrescentaríamos “e de compreensão do mundo do jogador, da sociedade na qual está a integrar-se”). Este ato é motivado pelas experiências adquiridas ao interagir com o jogo. As experiências em causa são retiradas de um conjunto de possibilidades do domínio do campo experiencial referido acima. No âmbito do conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial, observamos que algumas possíveis experiências são realçadas em detrimento de outras, através de encerramento processual. Estas possibilidades não são destacadas por acaso; são ali colocadas para dar cumprimento à tese do designer do jogo. O *quasi*-mundo dos textos é, em grande parte, resultado da estrutura formal do jogo, dos seus procedimentos. Quando este processo marca o campo experiencial, o ato reflexivo do jogador surge, conseqüentemente, limitado.

Para terminar a nossa definição de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial, deveremos clarificar a referência ao sistema de redundância, de Suleiman (1983). Segundo a autora, de facto, uma novela de tese (ou, no caso em análise, um jogo de tese) comporta uma doutrina inequívoca. Para atingir os seus objetivos, exprime-os recorrendo ao princípio de redundância. Assim, para evitar entropia no seu significado, a mensagem é repetida através de diferentes canais, de diversas formas. Num jogo de tese, por exemplo, uma doutrina pode ser expressa processualmente, mas também através de diálogos de personagens, elementos arquitetónicos, símbolos, ícones, etc.

<sup>2</sup> A estrutura formal produz, consome e organiza sinais e formas de expressão verbais, de modo semelhante àquele como produz sequências de eventos quando o jogador interage com ela. Trata-se de um conjunto de regras e parâmetros que regem as ações dos jogadores e simulam o mundo do jogo, fornecendo-lhe consistência e capacidade de jogo.

## AS ESTRATÉGIAS PERSUASIVAS MOBILIZADAS NO EDSO

Em termos de conteúdo, a alienação do funcionário e a rotina são expressos através das imagens e da música do jogo. Relativamente à alienação, podemos observar o anonimato de um funcionário de escritório, sem quaisquer características específicas que o distingam das demais pessoas, a fila de cubículos idênticos em que se encontram encerrados os colegas, que entram numa pantomima mecânica, e o olhar moroso dos gráficos do jogo em sombras de cinzento desvanecidas. Em termos de rotina, note-se a sincronização das ações executadas pelos funcionários do escritório e a música em repetição, reproduzida a uma cadência regular.

No que diz respeito à estrutura formal, a tese do *EDSO* é expressa através dos objetivos que é necessário alcançar para vencer. A rotina é apresentada através da sequência invariável de cenas do jogo, que repete o ciclo diário do personagem principal: levantar-se, ir para o emprego, trabalhar, repetir. A progressão do jogo é nula, regressando o jogador sistematicamente à estaca zero. O jogador só avança realmente ao alcançar os objetivos: ou seja, quando as regras são cumpridas. O ciclo é interrompido e o jogo avança; são apresentados novos segmentos (afagar uma vaca, seguir um sem-abrigo até um cemitério, etc.). Em suma, rotina = derrota, quebrar a rotina = vitória. O impulso anticapitalista do jogo é expresso do mesmo modo, uma vez que, ao trabalhar, o personagem atrasa a possível vitória, que ocorre apenas quando a empresa entra em bancarrota.

A demonstração é eloquente, na medida em que obriga o jogador a experimentar a rotina e a alienação, e apenas a rejeição desta experiência e a adoção do estilo de vida sugerido pelo jogo é que permitem ao jogador fugir a um ciclo digno de Sísifo. Por conseguinte, o campo experiencial, apesar de não oferecer um percurso obrigatório, sugere vivamente a adoção de uma sequência de ações predeterminada, que é acompanhada por um tipo de experiência em detrimento de outro.

Descobrir as condições de vitória do jogo significa que o jogador se encontra em modo de “resolução de problemas”, o que pressupõe adotar ações que asseguram a progressão do jogo e aprender quais as ações que não exercem qualquer efeito. Isto implica processos cognitivos cuja mobilização forma, provavelmente, o nível mais profundo da afirmação da tese relativamente ao sistema de redundância. Para vencer o jogo, o jogador tem de evitar três grandes armadilhas que constituem as várias formas de rotinização do pensamento: a importância dos guiões comportamentais, a firmeza funcional e as rotinas mentais.

## GUIÕES COMPORTAMENTAIS

O jogo mobiliza guiões comportamentais específicos (Abbott *et al.*, 1985) (Bower *et al.*, 1979) (Schank & Abelson, 1977) através dos quais o jogador é incentivado a entrar na rotina do jogo sem conseguir distinguir os elementos necessários para alcançar as condições de vitória. Um guião é um esquema de conhecimento representado na memória, e é constituído por informações relacionadas com um episódio ou situação (por exemplo, ir a um restaurante) que nos permite compreendê-lo e memorizá-lo. No que



diz respeito a um determinado evento, possui os elementos que o compõem e a ordem pela qual estes elementos decorrem, de um ponto de vista genérico. A rotina referida pelo *EDSD* invoca estes guiões: “acordar de manhã” e “ir para o escritório trabalhar”. Se perguntar a uma centena de sujeitos qual o procedimento habitual relacionado com estes dois eventos, é provável que algumas das suas respostas se sobreponham. Assim, espera-se que os elementos “sair da cama” e “vestir-se” constem dos procedimentos relacionados com o guião “acordar de manhã”. Porém, é provável que as respostas a “passar pelo escritório sem parar”, “sair pela saída de emergência” e “saltar do edifício” não constem do guião “ir para o escritório trabalhar”. Assim, um jogador que não conheça os objetivos do jogo terá tendência para se basear nos guiões que conhece, com os quais está familiarizado e que compreende, recorrendo à ajuda do contexto no qual se encontra o seu personagem e das respostas dadas pelos outros personagens, e dizer que tem de se preparar para ir trabalhar. Estes guiões funcionam como guias de ação. Contudo, basear-se nos guiões sugeridos impossibilita alcançar a vitória, uma vez que se espera que o jogador quebre a rotina, adotando comportamentos pouco habituais.

#### **FIRMEZA FUNCIONAL E ROTINAS MENTAIS**

Com o objetivo de travar o jogador, o jogo também conta com a sobreatividade de um processamento “top-down” ou teoricamente orientado. O processamento “top-down” diz respeito ao facto de os processos cognitivos serem orientados por conceitos, perceções, expectativas e atividade mnemónica, em contraste com o processamento “bottom-up” ou orientado para os dados, no qual estes processos são orientados por informações decorrentes de estímulos. No que diz respeito à resolução de problemas, a firmeza funcional e as rotinas mentais constituem dois fenómenos de sobreativação do processamento “top-down”.

A firmeza funcional (Duncker, 1945) (German & Barrett, 2005) (McCaffrey, 2012) diz respeito à falta de inovação das pessoas em estratégias de resolução de problemas e, mais especificamente, na utilização de ferramentas que são percebidas apenas à luz da sua utilização comum. No *EDSD*, a firmeza funcional impede o jogador de imaginar de que modo alguns objetos poderão conduzir à conclusão de duas condições de vitória. O primeiro objeto é o carro. Como parte do guião “ir para o trabalho”, o carro é imediatamente visto como uma forma de chegar de casa ao trabalho. A sua utilização encontra-se relacionada sobretudo com o trabalho. Contudo, quando o jogador o considerar uma ferramenta recreativa e parar a meio do caminho habitual, pode entrar num pasto e afagar uma vaca, criando uma ligação emocional que lhes é negada pelos outros personagens (condição de vitória n.º 2).

As rotinas mentais (Smith, 1996), por sua vez, dizem respeito ao hábito de solucionar um novo problema, aplicando estratégias que se demonstrou terem êxito no passado, mas que são inadequadas ou desnecessariamente complicadas na situação atual. No *EDSD*, o jogador tem tendência para deslocar o personagem da esquerda para a direita, o que revela dois padrões: o primeiro está relacionado com o fluxo do texto da esquerda para a direita, para os leitores ocidentais; o segundo é o hábito de deslocar um

personagem da esquerda para a direita numa plataforma de jogo, de modo a alcançar um destino e a avançar no jogo. Para satisfazer a quarta condição de vitória, o jogador deve deslocar-se para a esquerda na cena do parque de estacionamento em vez de se deslocar para a direita, o que conduz a uma nova cena na qual podem falar com um sem-abrigo. A estratégia através da qual o jogador avança deslocando-se sistematicamente para a direita não se encontra operacional, neste caso, na medida em que este afastamento da norma é um objetivo importante.

A firmeza funcional, a utilização de guiões e as rotinas mentais desviam o jogador da vitória. A sua presença é uma ilustração, em termos da estrutura formal e dos processos cognitivos que invoca, da rotina nefasta de que o jogador deverá fugir a qualquer custo. Estes obstáculos cognitivos não só tornam o jogo mais difícil, como também constituem um comentário relativamente à rotina meta-lúdica que repete a mensagem veiculada exposta pelos elementos de conteúdo do *EDSD*.

### A NARRATIVA DO *EDSD*

Embora a validade da tese de Pedercini seja demonstrada através dos mecanismos lúdicos que implicam estratégias de resolução de problemas, nada se disse acerca da narrativa. No entanto, para que as interações entre o jogador e a estrutura formal do jogo sejam significativas, devem ser organizadas em forma de uma narrativa.

Quando analisámos os 1 048 comentários do nosso *corpus*, descobrimos que as ações adotadas pelos jogadores — as trajetórias seguidas no campo experiencial do jogo — foram compreendidas, não só em termos da sua relevância para alcançar a vitória (ou, por outras palavras, em termos processuais), mas também em termos da narrativa que poderia ser formulada a partir da sua sequência. Por outro lado, embora a ordem de satisfação das cinco condições de vitória seja, agora, irrelevante do ponto de vista da estrutura formal, as diferentes narrativas geradas de acordo com a ordem da sequência, e tendo em consideração os segmentos do jogo e as ações adotadas pelo jogador, são relevantes.

Segundo Ricoeur (1983), a narrativa constitui uma forma de ordenar e de compreender a experiência que, sem a sua ajuda, é fundamentalmente divergente para aqueles que a vivem. O valor hermenêutico dos jogos de vídeo reside na capacidade de criar experiências que formarão, então, uma narrativa relevante para a vida do jogador. O *corpus* dos comentários que analisámos revela estas narrativas. Verificámos que as narrativas mudavam de acordo com a ordem de realização da sequência do jogo, bem como com a interpretação do significado destas sequências. Este comentário de Nana Pancake reflete isso mesmo: “[a] rotina do funcionário é muito deprimente. A minha opinião é deixar o suicídio para o fim, faz mais sentido. É como se ele voltasse e se visse a si mesmo a saltar”. (P2T, 12/07/2010).

A narrativa seguinte, de FluidMotion, ilustra o equilíbrio entre o alcance das condições de vitória e o seu significado de acordo com o ênfase da tese de micro-instrumento do seu autor:

Há 5 dias preparei-me para ir trabalhar meti-me no elevador uma senhora estranha disse-me que eu precisava de 5 passos para me transformar numa nova pessoa... bem isso assustou-me mesmo por isso fui trabalhar nesse dia [...] No dia seguinte a mesma senhora no elevador disse-me que eu tinha de dar 5 passos para ter uma nova vida. Isso fez-me pensar em como a minha vida é aborrecida por isso decidi faltar ao trabalho nesse dia [...] Muito tempo depois fui para o trabalho e vi uma vaca. decidi sair do carro e tocar-lhe, achei que era algo que precisava de fazer para ter uma vida melhor (NG, 19/08/2010).

Cada um dos passos, de facto, está enraizado na tese que trespassa esta narrativa. Assim, o facto de o contador da senhora do elevador estar bloqueado no número cinco está relacionado com o tédio de uma vida monótona. Afagar uma vaca num campo suscita a necessidade de mudança na vida do narrador, etc.

Apesar disso, nada impede os jogadores de ridicularizarem, ocultarem (voluntária ou involuntariamente) ou de questionarem a tese do jogo, o que é ilustrado pela seguinte narrativa de pikachudance, que reinterpreta o último dia do personagem com um humor ligeiramente cáustico: “onde foram todos? parece que a empresa onde trabalho faliu, a minha mulher deixou-me depois de eu ter ido trabalhar sem cuecas e um tipo roubou-me o meu sítio de suicídio. Aquele idiota.pelo menos podia primeiro ter dito olá” (NG, 11/07/2011).

Os dois comentários que se seguem mostram que o mesmo segmento pode ser objeto de diferentes narrativas (e interpretações). Lightmare escreveu: “depois de sair do edifício, podes ir para a esquerda onde um vagabundo te leva para um cemitério e te mata” (P2T, 22/12/2009). A que Will respondeu:

Ele não te mata, leva-te para um sítio calmo (um cemitério) para te retirar da tua rotina quotidiana. Perdes um dia do teu precioso tempo por cada passo o que diminui a curva de produtividade da empresa, retirando-te do teu papel de roda dentada bem oleada para te transformares numa pessoa que não tem necessariamente um objetivo ou uma “missão”, mas que desfruta apenas um pouco daquilo que lhe resta...

É muito deprimente mas real ... Uma ideia para todos vocês que se esfalfam no escritório. Eu fico de fora, passo frio no Inverno mas durante os nove meses restantes é fantástico!! (P2T, 29/01/2010).

Enquanto a segunda narrativa é consistente com o significado preferido do jogo; a primeira não é pertinente, na medida em que não leva o seu autor a exprimir uma interpretação contraditória, uma vez que acrescenta: “[d]e facto, acho que este jogo denuncia a monotonia dos dias que são todos iguais, uma vez que é cinzento e a evolução é tão definida que consegue adivinhar o resultado” (P2T, 22-12-2009).

## POSIÇÕES INTERPRETATIVAS DA TESE DO EDSO

Após a análise, é possível dividir as interpretações da tese pelos jogadores em cinco classes, dependendo de se a comunicação da tese é um êxito ou um fracasso, e dependendo de se o jogador cumpre a tese, a rejeita ou tece julgamentos a seu respeito. Os casos relativamente aos quais a comunicação é realizada com êxito também podem ser divididos em dois, dependendo de se o jogador descobriu as duas dimensões principais da tese. De facto, esta encontra-se dividida em: rejeição da rotina, por um lado, e, por outro lado, rejeição da produtividade e do trabalho. Contudo, alguns jogadores executaram apenas uma das dimensões da tese.

**Êxito/cumprimento:** os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e cumprem-na. É o caso de Sirodil, que escreveu: “[b]em, é bastante moralista afirmar “Não sejas o instrumento de ninguém”” (P2T, 31-12-2009). O último, contudo, revela apenas uma dimensão da tese, ou seja, a rejeição do trabalho, omitindo a dimensão relativa à rejeição da rotina. É, também, o caso de carlylynnmorgan, para quem a moral é “[v]erdadeiramente profunda e mostra quão miserável é a vida para os funcionários das empresas que fazem o mesmo todos os dias. É inspirador” (NG, 01/07/2010).

Para além da questão do cumprimento do jogador, o comentário seguinte reflete a polissemia do *EDSO*, mas também a estratégia delicada empregada pelo autor através do micro-instrumento de encerramento, uma estratégia que contrasta com uma exposição frontal da tese. Asgard314 interpreta o jogo de duas formas que enriquecem o texto do jogo de vídeo e que parecem ser compatíveis:

Seria tudo um purgatório e ele viu finalmente a sua morte no último dia? Teria sido tudo um sonho de como a sua vida foi apanhada na rotina? Não sei, embora não queira realmente saber. O próprio mistério é aquilo que nos traz a este mundo, juntamente com os paralelos com a natureza repetitiva da vida (NG, 05/12/2010).

**Êxito/rejeição:** os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e rejeitam-na totalmente. É o caso de Earthquake21, que compreende a conotação negativa associada a uma vida de tédio no jogo, mas, por seu lado, considera a rotina que lhe é apresentada como sendo invejável: “simplesmente não vi nenhuma mensagem nem nenhum significado, talvez alguém me possa explicar. Acho que é sobre levar uma vida entediante, mas sinto realmente inveja e gostaria de ter tido uma vida como a do personagem. Uma mulher, um emprego, um objetivo, que mais podemos querer?” (NG, 03/07/2010). É, também, o caso de Sigma34561, que considera a rotina caucasiana dos funcionários administrativos como sendo um estado invejável, em comparação com aqueles que estão desempregados, que passam fome ou que vivem em regimes ditatoriais:

A mensagem do jogo? É uma seca ser um gajo administrativo branco. Tenho a certeza de que os desempregados, as pessoas a passar fome nos países de terceiro mundo e aqueles que vivem sob a alçada de governos tiranos em todo o mundo estão felizes por não serem pessoas brancas entediadas (NG, 01/07/2010).

**Êxito/sem opinião:** os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e não emitem uma opinião sobre o tema. Aqui, IllusionOfChaos avança a tese da rotina sem emitir uma opinião e sem tecer considerações sobre a dimensão da produtividade/trabalho. Este é um êxito parcial, uma vez que é exposta uma dimensão da tese:

Relativamente à própria mensagem: a minha interpretação da mesma foi que tinha duas partes. A primeira parte é que, por vezes, fazer as pequenas coisas de modo diferente pode tornar a vida mais divertida. A segunda parte é que, ser diferente obriga-te a percorrer um caminho solitário (indicado pela cena final, em que toda a gente desapareceu). Não percebi muito bem o final em si [...] Talvez seja assistir ao fim da sua anterior vida entediante? (NG, 02/07/2010)

O mesmo acontece com SandwichDeLuxe, que escreve: “[e]u acho que aquilo que o autor está a tentar dizer é que tens o direito e a possibilidade de lutar pela tua felicidade, quebrando esse círculo vicioso” (NG, 02/07/2010).

**Fracasso/sem opinião:** os jogadores associam ao jogo uma tese diferente daquela que é promovida. A transmissão dos resultados da tese tem como resultado o fracasso e o jogador não pode, por conseguinte, aderir ou rejeitar a mesma (embora possa ou não adotar uma tese concorrente). Identificamos os dois casos seguintes:

a. Os jogadores reconhecem a tese do jogo como uma de várias interpretações possíveis, mas minimizam-na e propõem uma interpretação alternativa que consideram como sendo mais consistente com o projeto persuasivo do jogo ou ainda mais profundo. A interpretação de YazoProductions é disso um exemplo:

Poderia mostrar de que modo o suicídio é uma espécie de coisa egoísta. Partindo do princípio de que guardas o teu próprio suicídio para último “sonho”, então ao acordar percebes que as pequenas coisas da tua “vida entediante” desapareceram, como a tua mulher, a mulher do elevador, o teu patrão, os funcionários... Nunca te importaste muito com eles antes, mas depois de desaparecerem, a tua vida passou a estar incompleta. Poderia ser apenas uma forma de nos cutucar por as nossas vidas serem aborrecidas e repetitivas, mas acho que tem um significado mais amplo do que esse. Poderia demonstrar como a nossa ânsia insaciável de algo mais ou diferente pode levar a melhor, e, para começar, fazer-nos perder tudo aquilo que tínhamos (NG, 13/05/2013).

b. Os jogadores não reconhecem a tese do jogo e avançam uma interpretação diferente. Tomamos como exemplo TomoyaAyame, que comentou o jogo do seguinte modo: “entristece-me que não haja uma saída” (NG, 19/08/2010). Assim, o jogador experimentou a rotina oferecida pelo *EDSD*, mas parece não ter encontrado as sequências para a quebrar (as cinco condições de vitória). Esta falha de comunicação ilustra o problema de qualquer retórica processual: o recetor deve empenhar-se profundamente no jogo para descobrir a tese que ele propõe. A interpretação de Lightmare mostra a

problemática relacionada com este nível de empenho: “[d]e facto, acho que este jogo denuncia a monotonia dos dias todos iguais [...] Não sei realmente se algo muda a longo prazo, abandonei o jogo depois de me levantar 8 vezes...” (P2T, 22/12/2009). O jogador não conseguiu reunir as condições de vitória e compreender a demonstração integral da tese. A sua narrativa do jogo reflete, não só o carácter incompleto da transmissão da tese, mas também a incapacidade do jogador para fazer a distinção entre segmentos relevantes e irrelevantes do jogo:

Levantas-te, desligas o despertador [uma ação que não tem qualquer efeito no jogo], a TV [idem], e saís para o trabalho. Se prestares atenção, a senhora do elevador diz-te que dentro de 5 passos te transformarás num homem novo, depois dentro de 4,3... Mas eu não sei o que fazer para que ela diga algo diferente.

No entanto, assim que estiveres fora do edifício, podes ir para a esquerda, onde um homem te leva para um cemitério e te mata [interpretação errada do significado da ação do sem-abrigo]. [...] (Pormenor sem importância: ao descer a rua, quando vires uma árvore com uma folha, se vieres até ela, depois a folha desaparece [condição de vitória interpretada pelo jogador como não influenciando de forma alguma o jogo] [...] (Pormenor sem importância 2: à medida que os dias vão passando, a curva vermelha na mesa no corredor avança [idem] (P2T, 22/12/2009).

Por um lado, a descoberta da tese implica algumas capacidades mínimas de jogar jogos de vídeo (utilização de controlos do jogo, a capacidade de fazer puzzles, etc.), e não simplesmente a capacidade de ler ou interpretar um texto. Por outro lado, levanta questões acerca do jogador alvo do jogo. De facto, para desvendar a tese, o jogador deve ser capaz de reunir diversas condições de vitória. Contudo, isso implica estratégias cognitivas e um sentido de exploração que nos parecem ser inconsistentes com a adoção de um comportamento rotineiro. Por conseguinte, o jogo prega aos convertidos e o efeito perlocucionário da mensagem transmitida é inoperacional.

## O VALOR REFLEXIVO DO EDSD

Para além das diferentes interpretações e narrativas, mantemos o valor do *EDSD* como um *quasi*-mundo dos textos. Vimos como este mundo foi configurado, fechado pelo micro-instrumento de Pedercini (explicação). Agora vamos analisar de que modo o poder da revelação se traduz de uma forma concreta no próprio (na vida, nos valores, nos processos cognitivos mobilizados) e na sociedade (reflexões no meio do jogo de vídeo, no mundo contemporâneo, na sua cultura, história, etc.) (compreensão) com a ajuda dos comentários reflexivos dos jogadores.

A reflexividade do jogo assume diversas formas. Desvendámos cinco dessas formas na análise do nosso *corpus*: metacognitiva, social, meta-lúdica, autorreflexividade e reflexividade meta-textual.



*Reflexividade metacognitiva:* O *EDSD*, como vimos, repete a sua tese colocando obstáculos cognitivos no caminho dos jogadores. Estes obstáculos são percebidos como tal por algumas pessoas, que aplicam um retorno metacognitivo à sua experiência de jogo, como Bakedpie: “Inicialmente, eu estava a seguir a sua [personagem do *EDSD*] rotina normal, mas depois comecei lentamente a perceber que tinha de pensar FORA do comum” (NG, 30/06/2010).

O caso de *slyc* demonstra, contudo, um questionamento dos seus valores. A procura de perfeição através da repetição, que era vista anteriormente como um valor positivo, é reavaliada negativamente, revelando-se prejudicial para qualquer pessoa à procura da felicidade:

Ora eu julgava que fazer a mesma coisa A TODA A HORA, TODOS OS DIAS te tornava melhor em algo... irá fazê-lo, mas a que custo? A felicidade é esse custo [...] A mesma coisa repetitiva vezes e vezes sem conta. [...] E nesse aspeto, agradeço-te [Pedercini] por me fazeres compreender os nossos erros (NG, 09/07/2010).

Enquanto Bakedpie traduziu a estratégia de resolução do problema colocado pelo *EDSD* em termos cognitivos (“pensar diferente do habitual”), outros traduziram-na em conformidade com a tese em termos da liberdade de espírito e individualidade, atributos que dizem respeito à relação da pessoa com a sociedade. Sargeo96 descreveu, assim, o *EDSD* como “uma maravilhosa parábola do espírito livre e um sentido de individualismo” (NG, 21/12/2010).

*Reflexividade no mundo social:* o poder de revelação do jogo cria reflexões sobre o mundo social contemporâneo do jogador. *Jesuispotato*, por exemplo, associa a condição do personagem principal do jogo à do homem branco, cuja cultura parece excluir os valores da comunidade, em geral, e da família, em particular, que dão sentido à vida:

Pá, este tipo tem uma vida chata, a sério sempre ouvi falar de pessoas que têm vidas como esta mas acho que isso só se aplicava a gente branca >.> ou seja, onde é que está a família? os amigos? a música? os churrascos? Onde está tudo isto?  
Acho que vais concordar que são sobretudo as pessoas brancas que vivem longe das suas famílias o.o em qualquer outra cultura, a pessoa vive sempre próximo da sua família (NG, 30/06/2010).

O restante do comentário mostra que a reflexividade não se aplica exclusivamente ao mundo contemporâneo, mas também aos motivos socio-históricos da sua posição: “[n]ão racismo mas apenas algo que faz parte desde o início de 1900 quando as cidades urbanas passaram a ser povoadas” (*Ibid.*).

O seguinte comentário de *Nilithius* também tem como objetivo apresentar uma reflexão crítica sobre a sociedade contemporânea, afirmando que o *EDSD* é “um bom protesto contra a transformação das pessoas em robôs em sociedade e tal” (NG, 05/06/2010).

Para elephant27, finalmente, o *EDSD* constitui uma oportunidade de ilustrar um verdadeiro fenómeno social em forma de um jogo de vídeo: “[l]i um artigo algures que dizia que a maior parte das pessoas que se suicidam faz trabalho de secretária. Pessoas como o tipo deste jogo” (NG, 30/06/2010).

*Reflexividade meta-textual*: a reflexividade surge em forma de uma meta-textualidade quando o jogador tem oportunidade de reposicionar o jogo num conjunto de textos mais alargado, funcionando então os últimos como intertextos<sup>3</sup>. Por exemplo, ekura reposiciona o *EDSD* no domínio da cultura ocidental: a mitologia grega e a filosofia existencialista (o mito de Sísifo e a sua leitura por Albert Camus):

O fim [do *EDSD*] faz-me lembrar *O Mito de Sísifo*. Na rep-etição da sua vida quotidiana entediante, existe outro ciclo repetitivo no qual ele está continuamente a tentar libertar-se, o tipo que ele vê saltar no final é ele próprio numa iteração posterior da repetição a significar que ele nunca será verdadeiramente livre. (NG, 01/07/2010)

Caufield relaciona a intenção do jogo com a literatura de Kafka e com a cultura popular: “uma perspetiva de Kafka. É uma espécie de combinação de *O Feitiço do Tempo* e *Vanilla Sky*, mas filtrado pela objetiva negra do existencialismo” (NG, 29/06/2010). Finalmente, Infamus15 (NG, 02/07/2010) apresenta uma seleção de citações de políticos e atores famosos em conformidade.

*Autorreflexividade*: os comentários que se seguem são provavelmente aqueles que melhor ilustram a relevância prática da regra de ação proposta pelo *EDSD* como tese de jogo. THhappy escreveu “[q]ue raio, sou capaz de abandonar o meu emprego da treta” (NG, 06/07/2010) e DANTE30101990 afirmou: “[r]ecebi a mensagem importante do jogo e todos os dias da minha vida tento lutar por um lugar melhor para mim mesmo” (NG, 20/07/2010). Embora a mensagem recebida por THhappy e DANTE30101990 sirva como um pedido de mudança de estilo de vida, funciona como um aviso para Thecatofnimes (“[e]spero não acabar como esse tipo [o personagem do jogo]”, NG, 13/02/2012), DJ827 (“jogo perfeito. faz-me querer ter boas notas na escola para não acabar como esse tipo”, NG, 30/06/2010), e suscita remorsos a WingsofVengeance, que, como o próprio admitiu, foi incapaz de evitar as armadilhas da rotina durante a sua vida (“descrever a minha vida como um trabalho de secretária. Pessoal, sigam os vossos sonhos. Seguem e multidão e serão apenas um número”, NG, 30/06/2010). Este também segura o bastão da tese do jogo e promove a mesma regra de ação, aconselhando os jovens a seguirem as suas aspirações.

*Reflexividade meta-lúdica*: a reflexividade meta-lúdica revela casos em que os jogadores olham criticamente, não para a sua própria existência ou para o seu lugar no mundo contemporâneo, mas para as características do jogo enquanto meio ou instrumento de comunicação. O comentário seguinte, publicado por runawayBro, enquadra-se no

<sup>3</sup> O que é um intertexto? A este respeito, Julia Kristeva (1980) afirma que “qualquer texto é construído como um mosaico de citações; qualquer texto é a absorção e transformação de outro” (p. 66). Isto designa-se “intertextualidade” (“a transposição de um sistema de signos noutra sistema de signos”, p. 15) e os textos citados constituem “intertextos”.

primeiro caso, uma vez que questiona a adequação do meio do jogo de vídeo para exprimir a mensagem do *EDSD*:

Acho muito sinceramente que teria funcionado melhor como um filme, uma vez que manter-se à direita para avançar lentamente ao longo de ecrãs intermináveis é suficientemente entediante para desincentivar seriamente a experimentação que constitui a principal função do jogo. [...] a sua mensagem é ativamente prejudicial ao meio através do qual está a exprimi-la (NG, 04/05/2011).

Esse é, também, o caso do comentário de ColonelKickass, que realça a adequabilidade da natureza cíclica dos jogos de vídeo e a monotonia da vida: “[g]osto da utilização que os autores fazem da forma cíclica dos jogos como paralelo da monotonia da vida” (NG, 30/12/2010).

Finalmente, o caso de yodiz111 pode ser posicionado a meio caminho entre a reflexão pessoal e a reflexão meta-lúdica, na medida em que agrega os comportamentos conformistas do jogador na sua vida quotidiana e os hábitos de jogo que são, eles próprios, conformistas, indicando que fazer este paralelo é precisamente o modo como o jogo exprime a sua mensagem:

É uma espécie de abertura de espírito a forma como percorri o dia normal completo para aí duas vezes antes mesmo de o pôr a fazer algo *contra as normas*. *Ainda sigo as minhas normas estúpidas num jogo estúpido na Internet. Que é parte da mensagem, acho* (21/08/2010).

## CONCLUSÃO

*Every Day the Same Dream* é um jogo de tese fornecido estruturalmente em forma de um micro-instrumento de encerramento do campo experiencial. Como tal, apresenta uma perspetiva normativa sobre a sociedade contemporânea, bem como um incentivo de mudança para o jogador. Vimos, contudo, ao analisar a receção do *EDSD*, que as estratégias de persuasão são apenas parcialmente eficazes, apesar da redundância da mensagem e do encerramento do campo experiencial. O que poderá explicar-se recorrendo ao estabelecimento de um instrumento decorrente, diz-nos Foucault (1980), de um “fenómeno de elaboração estratégica”, ou, por outras palavras, de um efeito imprevisto do estabelecimento do instrumento, que o filósofo ilustra em *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*, através da constituição de um meio delinvente ao criar o instrumento da prisão a partir do final do século XVIII. Esta elaboração estratégica demonstra a falibilidade de qualquer jogo no seu objetivo de exprimir uma tese unívoca — voluntária ou involuntariamente, consciente ou inconscientemente —, sendo sempre a polissemia o resultado final. Assim, alguns jogadores podem gabar-se de bater o *EDSD* em menos de meia hora ou de terem otimizado a sequência de modo a alcançar as condições de vitória, demonstrando o exercício uma procura de produtividade e de eficiência que pode ser considerada herética ao olhar da tese, mas que é permitida ou mesmo incentivada pela cultura do jogo (pensando particularmente no *speedrun*) e pela estrutura formal.

É paradoxal que o *EDSD* seja apresentado em forma de um jogo de tese. De facto, a mensagem que promove contrasta com o conformismo e com a rigidez da rotina do quotidiano. Porém, ela própria é expressa rigidamente através de uma perspetiva (e um campo de possibilidades) que, embora não sendo único, é, pelo menos, altamente circunscrito. Mas o paradoxo dissolve-se na pluralidade da receção: o jogo, tal como é apresentado, reaparece como um espaço livre e imprevisível capaz de subverter qualquer doutrina inequívoca. Este é, em última instância, o comentário meta-lúdico que o *EDSD* faz sobre si próprio. //

## REFERÊNCIAS

- Abbott, V., Black, J. B. & Smith, E. E. (1985) "The representation of scripts in memory", *Journal of Memory and Language*, 24: 179-199.
- Bogost, I. (2008) "The Rhetoric of Video Games" in Salen, K. (ed.) (2008) *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge: The MIT Press, pp. 117-139.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: The MIT Press.
- Bower, G. H, Black, J. B. & Turner T. J. (1979) "Scripts in Memory for Texts", *Cognitive Psychology*, 11: 177-220.
- Brougère, G. (2002) "Jeu et Loisir comme Espaces d'Apprentissages Informels", *Education et Sociétés*, 10: 5-20.
- Deetz, S. A. (1991) "Systematically Distorted Communication and Discursive Closure" in *Democracy in an Age of Corporate Colonization: Developments in Communication and the Politics of Everyday Life*, New York: State University of New York Press, pp. 177-198.
- Duncker, K. (1945) "On Problem Solving", *Psychological Monographs*, 58 (5): 1-113.
- Duret, C. (2014) "Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community" in D. Ruggiero (ed.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, Hershey: IGI Global Publishing, pp. 250-269.
- Foucault, M. (1980) "The Confession of the Flesh" in C. Gordon (ed.) *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings*, Warrington: Colin Gordon-Farleigh, pp. 194-228.
- Genette, G. (1987) *Seuils*. Paris: Seuil.
- German, T. P. & Barrett, H. C. (2005) "Functional fixedness in a technologically sparse culture", *Psychological Science*, 16 (1): 1-5.
- Hall, S. (1980) "Encoding/decoding" in S. Hall, D. Hobson, A. Love & P. Willis (eds.) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, pp. 128-138.
- Hall, S. (1989) "Ideology and communication theory" in B. Dervin, L. Grossberg, B. O'Keefe & E. Wartella (eds.) *Rethinking communication I: Paradigm dialogues*, Newbury Park, Sage, pp. 40-52.
- Kristeva, J. (1980) *Desire in Language*, Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Maurin, F. (2010) "Jeu Vidéo: 'Je Perds donc Je Pense'", *Le Monde*, disponível em [http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5\\_1385386\\_3236.html](http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html), Último acesso 6 de outubro de 2014

Molleindustria. (2012) "About", disponível em <http://www.molleindustria.org/blog/about> , último acesso em 6 de outubro de 2014

McCaffrey, T. (2012) "Innovation Relies on the Obscure: A Key to Overcoming the Classic Functional Fixedness Problem", *Psychological Science*, 23 (3): 215-218.

Murray, J. (2004) "From Game-Story to Cyberdrama", disponível em <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf>, último acesso 6 de outubro de 2014,

Newgrounds. (2014) "Every day the same dream", disponível em <http://www.newgrounds.com/portal/view/540741>, último acesso 6 de outubro de 2014

Priseztete. (2013) "Every day the same dream", disponível em <http://www.priseztete.fr/forum/viewtopic.php?id=5495>, último acesso em 6 de outubro de 2014

Ricoeur, P. (1983) *Temps et récit*, Tome 1, Paris: Seuil.

Ricoeur, P. (2007) *From Text to Action: Essays in Hermeneutics, II*, Evanston: Northwestern University Press.

Schank, R. C. & R. P. Abelson. (1977) "Scripts, Plans, Goals and Understanding: an Inquiry into Human Knowledge Structures", Hillsdale, L. Erlbaum.

Smith, S. M. (1996) "Getting into and out of mental ruts: A theory of fixation, incubation, and insight" in R. J. Sternberg & J. E. Davidson (eds.) *The nature of insight*, Cambridge: The MIT Press, pp. 229-251.

Suleiman, S. R. (1983) *Le Roman à Thèse ou L'autorité Fictive*, Paris: Presses Universitaires de France.

Trémel, L. (2002) "Les Jeux de Rôles, les Jeux Vidéo et le Cinéma: Pratiques Sociales, Reproblématisation de Savoirs et Critique", *Education et Sociétés*, 10: 45-56.

## LUDOGRAFIA

Molleindustria (2003), Tuboflex<sup>CC</sup>

Molleindustria (2006), McDonald's Video Game<sup>CC</sup>

Molleindustria (2007), Operation: Pedopriest<sup>CC</sup>

Molleindustria (2008), Faith Fighter<sup>CC</sup>

Molleindustria (2008), Oiligarchy<sup>CC</sup>

Molleindustria (2008), The Free Culture Game<sup>CC</sup>

Molleindustria (2009), Every Day the Same Dream<sup>CC</sup>

Molleindustria (2010), Leaky World: a Playable Theory<sup>CC</sup>

Molleindustria (2010), Run, Jesus Run!<sup>CC</sup>

Molleindustria (2011), Phone Story<sup>CC</sup>

Molleindustria (2012), Unmanned<sup>CC</sup>

## AGRADECIMENTOS E FINANCIAMENTO

Este estudo foi financiado pelo *Social Sciences and Humanities Research Council of Canada* e pelo *Fonds Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture*.

## NOTA BIOGRÁFICA

Christophe Duret é Mestre em Comunicação pela Université de Sherbrooke (Canadá), onde é atualmente estudante de doutoramento em Estudos Franceses. A sua investigação foca os jogos de interpretação online, nas perspetivas sociocrítica e hermenêutica. Interessa-se, sobretudo, pelos processos de adaptação de jogos de vídeo a partir de romances e pelas estratégias e táticas utilizadas pelos jogadores como forma de compreender o modo como questionam ou defendem uma doutrina específica na sua interpretação.

E-mail: christophe.duret@hotmail.com

Université de Sherbrooke 2500 boul. de l'Université, Sherbrooke, Canadá

\* **Submetido: 30-11-2014**

\* **Aceite: 15-3-2015**