



THE BINDING OF ISAAC E O ETERNO RETORNO DE NIETZSCHE

Simone Campos*

Resumo: A interatividade do digital encontra seu precedente na leitura de ficção, conforme apontado por Wolfgang Iser. Este trabalho se baseia nos “jogos persuasivos” de Ian Bogost e em alguns conceitos de Espen Aarseth para tratar do videogame independente *The Binding of Isaac*, de Edmund McMillen. Por fim, sugerimos como a experiência estética proporcionada por este jogo pode dialogar com o conceito de eterno retorno em Nietzsche e Deleuze.

Palavras-chave: Jogo eletrônico; literatura; filosofia; teoria da recepção; Nietzsche.

Abstract: The interactive quality of digital works has its precedents in the reading of fiction works, as per Wolfgang Iser’s reader-response theory. This paper borrows concepts forged by Ian Bogost (“Persuasive Games”) and Espen Aarseth to talk about the independent video game *The Binding of Isaac*, by Edmund McMillen. Finally, we draw parallels between the aesthetic experience offered by this game and the notion of eternal recurrence in Nietzsche and Deleuze.

Keywords: Video games; literature; philosophy; reader-response theory; Nietzsche.

Este trabalho procura estabelecer uma ponte entre os modelos do ato de leitura de Wolfgang Iser e os códigos de interação dos videogames para então se concentrar em um caso particular: o do videogame independente *The Binding of Isaac* e seu remake, *The Binding of Isaac Rebirth*, de Edmund McMillen. Por fim, vamos sugerir como a experiência estética proporcionada por estes games pode dialogar com o conceito de eterno retorno em Nietzsche e Deleuze.

Partimos da hipótese de que a interatividade se funda numa tradição de muitos séculos. Explicitar essa genealogia será a tarefa inicial do presente trabalho, apoiando-se, para isso, na teoria da recepção de Wolfgang Iser e no trabalho inovador de Ian Bogost, *Persuasive Games* (2007), que trata dos videogames como continuação (e concretização) dos esquemas formativos da retórica clássica. Também faremos referência a Espen Aarseth (1997) e seus conceitos precisos para qualificar certos fenômenos dos jogos eletrônicos. Por fim, apoiando-nos nessa base teórica, vamos propor uma leitura do videogame *The Binding of Isaac* e seu remake (2011, 2014) como dispositivo retórico que convence seu usuário a se engajar numa versão lúdica do eterno retorno conforme proposto por Nietzsche e relido por Deleuze.

Tratar a interatividade do digital como um fenômeno totalmente inédito é, a nosso ver, uma concepção errônea. Não vamos nos alinhar ao pensamento de quem, como Astrid Esslin (2014), alega que ficção literária e videogames seriam fenômenos fundamentalmente diferentes, o que faria com que as ferramentas de teoria de literatura resultassem ultrapassadas e inúteis para a análise dos jogos eletrônicos. Para Esslin, a relação autor-leitor seria necessariamente “assimétrica”, pois o autor de literatura é um “titereiro” [*puppet master*] e o leitor, “passivo” (2014, p. 27-28); e em decorrência disso a interatividade proporcionada por games e livros seria de um tipo diferente. Não concordamos com a premissa, pois nos alinhamos à visão de Wolfgang Iser sobre a ficção literária; mas mesmo que concordássemos com a premissa, não vemos como ela levaria à conclusão, pois a suposta desigualdade de poder entre autor e leitor apontada pela autora seria idêntica nos videogames, também criados por um autor e deixados “em repouso” até que um jogador os peguem para jogar. Dizendo de outro modo, não entendemos como a interação mental seria necessariamente uma relação de poder assimétrica e a interação física não.

Além disso, para Esslin, cada nova partida do mesmo jogo eletrônico varia muito mais entre si do que cada nova leitura de um mesmo texto fixo de ficção, e *portanto* isso pediria a criação de novas ferramentas teóricas e total desconsideração das antigas (2014, p. 28). Desta vez, concordamos com a premissa, mas não com a conclusão. A nosso ver, esta é uma visão superficial, que descarta todas as contribuições – nem tão recentes assim – da semiótica, da cibernética e da teoria de comunicações para a análise de fenômenos comunicacionais. Pensamos que jogos eletrônicos e literatura têm mais pontos em comum do que se pensa, e que pode ser imensamente frutífero compartilhar também algumas de suas ferramentas teóricas, com as devidas adaptações para os diferentes suportes e mídias.

A teoria iseriana de ficção e o videogame

Vamos começar falando de Wolfgang Iser, que com sua teoria da recepção nos mostrou que a leitura de obras de ficção é tudo menos “passiva”. Uma vez tomado o texto que o autor deixou “em repouso”, o leitor passa a tecer com este texto uma rede intrincada de presunções, expectativas e surpresas que não merece outro nome senão o de interativa. É esta interação entre texto e leitor a verdadeira experiência estética que chamamos de literatura – e não um sentido armazenado no texto que o leitor absorve “passivamente”.

O arcabouço teórico de Iser, ambicioso e abrangente, nos permite compreender a possibilidade de efeito, impacto e influência de obras ficcionais na vida real (e vice-versa). Em *O ato de leitura* (1978), Iser nos apresenta os traços básicos dessa teoria.

A ideia central de *O ato de leitura* é de que não há um sentido armazenado no texto, mas que é a interação texto-leitor que provê a experiência estética literária, a qual será diferente não só de leitor para leitor, como também numa segunda leitura (e subsequentes).

Textos literários “iniciam ‘performances’ de sentido” com suas estruturas fixas, mas cada leitor real específico entrará com seu repertório de convenções, valores e experiências (de vida e de leitura) armazenadas, procurando preencher as lacunas intencionais do texto. Sendo assim, cada leitura compila um sentido diferente para o mesmo texto; traz algo único ao mundo.

O leitor será continuamente desafiado pelo texto em suas projeções do que acontecerá na trama e nas memórias do que já foi lido, e por sua mente vão passar imagens ricas, polimorfos, sem um sentido fechado. Mas a novidade dessas experiências impele o leitor a buscar a determinação do discurso – e é este discurso que fecha o sentido (1978, p. 22-3).

Nesse momento de transmutação em discurso, a experiência deixa de poder ser chamada de estética, já que “a palavra ‘estético’ é um constrangimento para a linguagem referencial, pois designa uma lacuna nas qualidades definidoras da linguagem em vez de uma definição” (1978, p. 22, tradução nossa). E se algo é transformado em discurso, assumiu um significado, pressupondo um referente fixo, justamente o que a experiência estética se define por não ter.

Cada experiência estética é única, pois é o resultado do encontro entre o leitor em dado momento de sua vida e a obra. Embora o texto da obra literária geralmente não mude – exceções feitas a experiências literárias como a da *Oulipo*, de Raymond Queneau e Georges Perec, e a outras formas de cibertexto –, o próprio Iser nos diz com todas as letras que a experiência pessoal sempre mutante do leitor, que forma seu repertório, afetará a experiência estética da leitura: “Em uma segunda leitura, ocorrências familiares aparecem sob nova luz; às vezes nos parecem corrigidas, às vezes, enriquecidas” (1972, p. 285).

Agora levemos estas ideias para a análise do jogo eletrônico. Assim como no livro, não há um sentido armazenado no jogo eletrônico “em repouso”; é a partir da interação com o repertório pessoal do usuário que ele ganhará um sentido. E, tal e qual um livro, o jogo eletrônico não funciona sozinho; o mundo do jogo vai sendo sintetizado e mostrado ao usuário conforme ele o navega, em uma *revelação gradual* semelhante à que se encontra na literatura.

Para navegar um livro de ficção linear em papel é preciso virar a página, um esforço trivial; já em um livro não tradicional o esforço pode ser mais significativo. Em *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau, o leitor se depara com um soneto todo “fatiado” verso a verso, de forma que para desfrutar da obra segundo a proposta dela mesma, deve virar a página para mudar um ou vários versos, constituindo assim novos e diferentes poemas. O fato de o usuário precisar apertar botões e alavancas físicos para jogar um jogo eletrônico é uma instrumentalização de uma interação que já existia em casos como o da *Oulipo* – Espen Aarseth (1997, p. 1) chama essa interação física não trivial de *extranoemática*.

É importante notar que, no videogame, a experiência que o usuário tem dos textos, imagens e sons oferecidos é coordenada por decisões autorais codificadas em linguagem de programação. Estas decisões e suas implicações podem ou não ser notadas pelo jogador, mas, de qualquer modo, após aprender os comandos de controle, ele vai procurar entender os desafios do mundo do jogo para melhor enfrentá-los. Dizendo de outra forma, ele vai *inferir* as regras do comportamento do jogo a partir de sua interação⁴¹. O jogador *sabe* que precisa fazer coisas com os comandos disponíveis e sob as restrições daquele mundo que avancem sua experiência do mundo do jogo. E ele sabe isso devido a seu *repertório* de experiências com outros jogos; se não sabe, é preciso aprender. Está aí mais uma similaridade com a fruição de literatura segundo Iser.

Aarseth (1997, p. 62-65) estabelece uma tipologia do cibertexto que pode nos ser útil, com algumas adaptações para tratar do caso dos videogames, que são multimídia. Primeiramente ele estabelece uma diferença entre *scriptons* e *textons*: o primeiro seria o texto conforme existe em seu suporte; o segundo é o texto que efetivamente lemos. Ele dá o exemplo dos *Cent Mille Millions de Poèmes* de Queneau, que tem apenas 140 *scriptons* que se combinam em até 100 trilhões de *textons* possíveis.

No caso do Oulipo, os parâmetros de sintetização dos *textons* eram expressos ao leitor na forma de linguagem e deviam ser por ele aplicados aos *scriptons*. Já os parâmetros que regem a sintetização do equivalente aos *textons* nos videogames tomam a forma de *scriptons* legíveis pelo computador. Ou seja, as regras subjacentes à sintetização de uma partida de um jogo eletrônico não são legíveis em forma de texto literário, e nem os jogadores devem se preocupar em aplicá-las ao desenrolar do jogo; os computadores arcam com a responsabilidade de constituir a superfície interativa da obra.

Aarseth (1997, p. 62-65) também nos ilumina quanto à navegação pela superfície dos *textons*, que, em nosso caso particular, são a superfície do jogo eletrônico. Ele fala de uma “função navegadora” (*traversal function*) que pode ser classificada em sete categorias, segundo a proposta do próprio cibertexto para a sua leitura: dinâmica, determinabilidade, transitoriedade, perspectiva, acesso, vinculação e funções do usuário.

Com esta classificação, chamamos atenção para o fato de estar previsto nas regras de cada jogo eletrônico que o mundo apresentado “reagirá” e “mudará” conforme as ações do jogador; quer dizer, o fato de que tudo o que acontece no mundo virtual foi previsto, codificado e testado (não exaustivamente) pelo autor – do mesmo modo que um texto de ficção, até o de texto fixo e linear, *nunca* pode ser exaustivamente testado (em todos os seus possíveis efeitos) pelo seu autor.

A superfície do jogo eletrônico (o equivalente aos *textons* de Aarseth) varia de partida para partida, mas a obra subjacente (os *scripts*, ou o código de programação que molda o jogo) não muda – exceto em casos de falha no planejamento autoral (que resultem em defeitos tais como personagens “presos na parede”) ou interferências posteriores no código por parte do usuário (como os programas *mods*). Esses casos seriam equivalentes, no caso de um livro de papel, a erros de impressão ou interferências artísticas posteriores sobre o suporte, ausentes da experiência originalmente prescrita para a obra.

Esperamos, com tudo isso, ter estabelecido o quanto a ficção literária e o jogo eletrônico compartilham características essenciais, e em que grande medida dependem de sua interação com o usuário. Agora vamos falar das diferenças.

A verdadeira novidade nos jogos de computador, segundo Ian Bogost (2007), é que o computador é a primeira mídia que permite a representação de processos por meio de processos. Segundo ele, processos reais vistos como causais – sejam eles materiais, como o funcionamento das engrenagens de um relógio, ou culturais, tal como o atleta que entrega o jogo por dinheiro –

podem ser recontados através da representação. No entanto, a representação procedural tem uma forma diferente da representação escrita ou falada. A representação procedural explica processos *com outros processos*. A representação procedural é uma forma de expressão simbólica que utiliza processo em vez de linguagem. [...] A representação procedural em si requer a inscrição em uma mídia que de fato encene processos em vez de meramente descrevê-los (2007, p.9).

Bogost nos lembra (2007, p. 10) que atores humanos também encenam processos (o balconista, o supervisor, o militar, até mesmo a criança, que realiza o processo de “amarrar o sapato” ou o de “pôr a mesa”). Mas o ser humano não é uma boa mídia de expressão de processos: o corpo se cansa, precisa de incentivos e não tolera repetição excessiva, ao contrário do computador, que é feito para isso.

Sendo assim, para Bogost, certos programas de computador são

agentes expressivos, dedicados a esclarecer, explorar ou comentar processos humanos na mesma linha que a poesia, a literatura e o cinema. Não importando seu conteúdo, esses programas de computador usam processos para expressão, e não com vistas a alguma utilidade. Enquanto prática inscricional, a proceduralidade não está limitada à fabricação de ferramentas (2007, p. 11).

Alguns destes programas são cibertextos “puros”, sem multimídia; outros, jogos eletrônicos com som, imagem e texto. Mas todos eles têm em comum a encenação de processos na forma de outros processos.

Apoiando-se em diversos teóricos, tais como Kenneth Burke, Bogost (2007, p. 20-40) procura expandir o conceito de retórica, originalmente oral e com função persuasiva, até incluir nela o domínio escrito, visual e, por fim, procedural, abarcando também a função de expressão autoral. Ele busca, assim, justificar sua identificação de tropos (lugares-comuns) afins aos da retórica nas narrativas procedurais digitais; mas não é este o nosso intuito aqui. Queremos, em vez disso, ousar uma analogia talvez surpreendente.

A retórica sofisticada era uma prática procedural inscrita em seres humanos e praticada pelos mesmos com um intuito instrumental: a persuasão do público, seja para os fins que for, considerando estes fins tácita e automaticamente morais devido à aprovação da maioria. Platão começou uma prática inscricional diferente, que registrava diálogos filosóficos em linguagem escrita e permitia sua circulação. A maioria desses diálogos tinha como personagem o seu mestre, Sócrates, e boa parte deles procurava, de uma forma ou de outra, desenterrar e questionar os pressupostos tácitos da experiência humana (inclusive a retórica sofisticada). Posteriormente, seu discípulo Aristóteles (segundo Bogost, 2007, p. 17-18) reenquadrou a retórica como passível de persuadir o público para fins filosoficamente corretos – também inscrevendo seus procedimentos de composição em linguagem escrita. Cremos ser possível, nessa linha, enquadrar a ficção como uma prática procedural inscrita em linguagem e praticada pelos seres humanos com intuito primariamente *expressivo*.

Para Bogost (2007), o intuito dos jogos eletrônicos não é exclusivamente expressivo, dado que ele intitulou seu livro *Persuasive Games* [Jogos persuasivos]. Jogos eletrônicos seriam um tipo de ficção peculiar, que também pode persuadir além de expressar. Isso está em sintonia com sua dupla qualidade que identificamos: de inscrição linguística e procedural, e de interação tornada singular não só pela sintetização procedural da partida a partir das interações como também pelo repertório pessoal de cada usuário.

Passemos agora a um caso particular: o do jogo eletrônico *The Binding of Isaac* (2011), seu *remake* (2014) e continuação (2015), todos concebidos por Edmund McMillen.

***The Binding of Isaac*: um estudo de caso**

Recentemente, os jogos eletrônicos criados por estúdios independentes e equipes pequenas, em geral com gráficos mais simples que os das grandes companhias, têm tido mais oportunidade de fazer frente aos gigantes da indústria devido às plataformas de distribuição digital de jogos, como o *Steam* (2002). Há também uma profusão de sites de *crowdfunding*, que permitem a qualquer pessoa contribuir financeiramente para a realização de um projeto artístico de qualquer natureza. Isso permitiu uma espécie de renascença dos jogos eletrônicos independentes, que primam por permitir mais expressão autoral e admitir ideias mais ousadas e potencialmente polêmicas (Anthropy, 2012).

Um recente jogo eletrônico independente disponibilizado na plataforma *Steam* se chama *The Binding of Isaac* (2011), de Edmund McMillen. O jogo foi refeito em 2014 como *The Binding of Isaac Rebirth*, e em 2015 foi liberada uma continuação deste *remake* com o nome de *Afterbirth*. Trata-se de um jogo para adultos que, além de oferecer desafio extranoemático considerável ao jogador, proporciona-lhe uma experiência estética expressiva sobre fanatismo religioso e traumas infantis (e sua superação), baseada nas experiências pessoais de seu autor (conforme suas entrevistas ao documentário *Indie Game: The Movie*, de 2012).

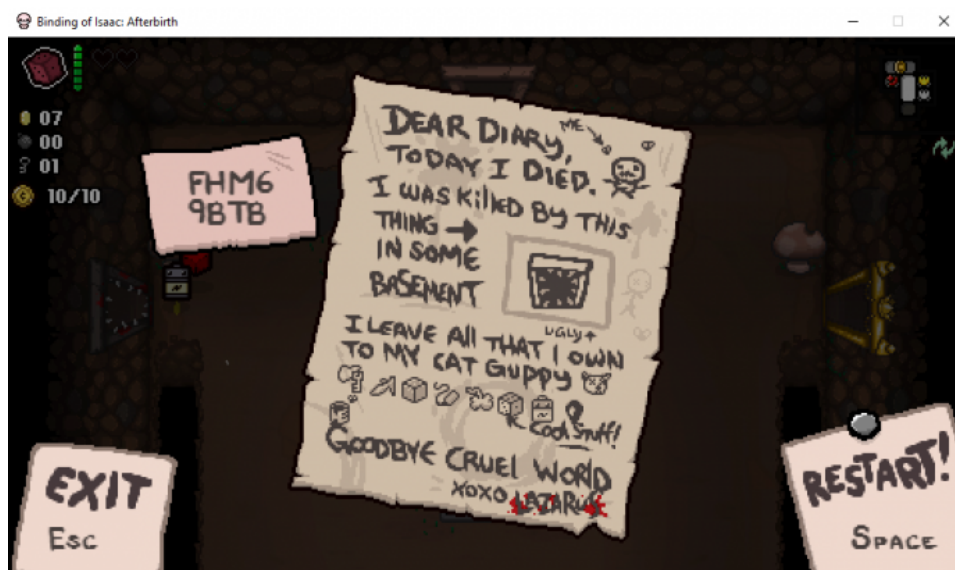
A história do jogo *Isaac* é levemente inspirada no episódio bíblico em que o patriarca Abraão recebe de Deus a ordem para sacrificar seu único (e tardio) filho, Isaque. Abraão toma todas as providências para obedecê-lo, mas Deus o manda parar no último instante. Isaque sobrevive, dando origem à nação de Israel. Já o jogo *The Binding of Isaac* [A amarração de Isaque, em tradução livre] se passa nos tempos atuais e, em seu prólogo, nos apresenta uma mãe fanática religiosa que, enquanto assiste um programa de TV cristão, ouve o que parece ser a voz de Deus mandando castigar e por fim matar o seu único filho, Isaac. Ela obedece a voz, indo atrás dele com uma faca. O menino foge e se esconde da mãe no porão – e é neste cenário que se passa o jogo propriamente dito.

No porão, Isaac luta contra monstros que assolam a imaginação infantil, como insetos, centopeias e criaturas mitológicas, e sua arma são suas lágrimas, que voam pelo cenário. Cada vez que o chefe de um nível é vencido, Isaac desce por um alçapão: do porão para as cavernas, daí para o útero materno e, por fim, para o inferno. Há grande presença de simbologia religiosa e freudiana no jogo, e vários finais alternativos que enfatizam essas influências: em um, Isaac luta contra a mãe, e em outro, contra Satã; por fim, chega a lutar contra si próprio.



Tela do jogo The Binding of Isaac

O visual do jogo, em contraste com seu tema pesado, é simples e cartunesco, quase infantil – e, de fato, há inúmeras insinuações de que se trata de um mundo de pesadelos imaginado e desenhado pelo pequeno Isaac para fugir de sua vida problemática.



O "testamento" infantil deixado por Isaac quando se perde o jogo

Mas além de se expressar com palavras, sons e imagens, o jogo também se expressa através de processos, conforme nos aponta Ian Bogost (2007). No caminho, Isaac pode encontrar itens que melhoram ou pioram seus atributos e parâmetros (como velocidade, tamanho, sorte) bem como os de suas lágrimas-projéteis (como o dano que infligem, altura, diâmetro). Há também itens que ficam ao lado de Isaac, ajudando-o de diversas formas (inclusive lançando tiros).

Alguns dos itens encontráveis pelo personagem são claras referências a abusos infantis, como o "cinto" e a "colher de pau", cujo efeito é fazer Isaac correr mais rápido. Há também itens como a "carne podre" e o "jantar" (cuja imagem é uma lata de comida de cachorro), que aumentam o número de corações que medem a saúde de Isaac – o tornam mais forte. Muitos dos novos itens que Isaac encontra ao longo do jogo alteram também sua aparência inicialmente pueril. Por exemplo, pegar o item "cabide de arame" não só aumenta as

lágrimas de Isaac como faz com que seu rosto apareça atravessado por um cabide. (O item é uma referência ao livro autobiográfico *Mamãezinha querida* [Mommie Dearest], de Christina Crawford, a filha adotiva de Joan Crawford, contando sua infância de abusos nas mãos da atriz. Numa das mais famosas cenas do livro, que depois virou filme, Christina conta como foi surrada com um cabide de arame pela mãe.) Mais e melhores itens, menos abusivos e mais empoderadores, vão sendo liberados conforme o jogador realiza tarefas dentro do jogo e conforme o número de vezes que conseguiu chegar até um final. Alguns itens alteram radicalmente as lágrimas de Isaac: o “entortador de colheres” [spoon bender] permite que suas lágrimas voem em direção aos inimigos, perseguindo-os. O item “Brimstone”, ou “enxofre”, transforma as lágrimas em um raio laser cor de sangue, que pode ser disparado após um período de “carga” (ficar segurando o botão de tiro). Há itens, como o D6 (dado de seis lados), que permitem que o jogador troque um item recém-encontrado por um novo, sorteado aleatoriamente.

Destacamos um ponto-chave, e que orienta nossa análise do jogo em questão: a *aleatoriedade* é uma característica crucial de *The Binding of Isaac*. Cada nível do jogo é gerado aleatoriamente, ou seja: a cada nova partida, as salas, os itens e os inimigos de cada fase estão distribuídos de forma diferente. Até mesmo os efeitos das pílulas de diversas cores – que Isaac encontra e pode tomar ao longo do jogo – diferem de partida para partida. Além disso, dentro do jogo, determinadas ações e itens podem aumentar ou diminuir a chance do aparecimento de salas e itens especiais – sem necessariamente *garantir* que isto aconteça. Por exemplo: não ter dano na saúde principal (medida em corações vermelhos) durante toda a fase aumenta significativamente a chance de aparecer uma sala especial em que um Anjo ou um Demônio lhe oferecem itens extras (Gamepedia, 2015).



Sala do Demônio [Devil Room]

Nesta aleatoriedade dentro de cada fase, *The Binding of Isaac* se distingue da maioria dos jogos eletrônicos. Afinal, a maioria deles oferece bônus difíceis de achar e extras a serem destrancados, mas a experiência individual de cada fase é a mesma. Na maioria dos outros jogos, o mapa da fase, o número de inimigos que sai de trás de determinada pilastra (sempre a mesma pilastra) e os itens úteis encontrados em cada lugar são os mesmos e em mesmo número. No máximo, há variações segundo o nível de dificuldade (no modo “difícil” encontram-se menos itens e mais inimigos do que no “fácil” – mas o mapa da fase continua o mesmo).

Em *The Binding of Isaac* e seu remake, *Rebirth*, chegar até um final não configura uma vitória definitiva, como se, cada vez que se escapasse do abuso, isso não prevenisse abusos futuros – o ciclo continua. De início, a aleatoriedade gerada por computador parece espelhar as arbitrariedades humanas do abuso infantil e do fanatismo religioso, fazendo muitas vezes o jogador se sentir “injustiçado” pelo jogo – e desejar mais ainda vencê-lo, com Isaac, começando então outra partida do zero. Como há vários finais diferentes, e a cada final e tarefa cumprida liberam-se novos itens mais empoderadores, o jogador se sente compelido a terminar o jogo várias vezes, conhecendo diferentes formas de infelicidade do protagonista, encontrando novas combinações de itens domésticos e símbolos religiosos que o traumatizaram e o assombram em seus pesadelos – diferentes combinações que podem alterar radicalmente a experiência e a estratégia recomendada para ganhar o jogo. Esta experiência tem algo em comum com a célebre frase de abertura de *Ana Karênina*, de Tolstói (1971, p. 13): “Todas as famílias felizes se parecem entre si; as infelizes são infelizes cada uma à sua maneira”.

Um bom romance, como *Ana Karênina*, assim como um bom jogo, recompensa a (re)exploração minuciosa e persistente com belezas, benesses e desafios. O recurso significativo extra dos jogos em relação à literatura, para além de vídeo e som, é que, assim como o leitor lê o texto e com ele tece uma experiência estética significativa, no jogo o jogador lê também o *processo* e com ele tece uma experiência estética significativa. Conforme dissemos, o jogador procura entender os desafios do mundo do jogo para vencê-los, *inferindo* as regras de seu comportamento a partir de sua interação; mas um jogo eletrônico de qualidade desafia os próprios pressupostos que estabeleceu, tirando o jogador de sua zona de conforto recém-conquistada. Por exemplo, o jogo pode oferecer uma “parede falsa” que, ao contrário das demais do jogo, pode ser atravessada pelo protagonista, levando a uma área secreta. Isso recompensa o jogador que é desconfiado por natureza e/ou aquele que já jogou jogos suficientes para saber que a “parede falsa” é um recurso autoral bastante comum^[2]. Essa desconfiança quanto às próprias inferências sobre regras no mundo virtual do jogo ecoa questões filosóficas históricas sobre indução e causalidade; no mundo virtual, elas encontram expressão artística. David Hume nos fez nos perguntar se o sol ter nascido todos os dias de nossa vida até hoje significa necessariamente que devemos acreditar que o sol nascerá amanhã (2011, p. 71-

85); o jogo eletrônico *mostra* que é possível, mesmo que todas as paredes virtuais até agora não tenham permitido nossa passagem, que uma delas o permita. Ou seja, nos tira de nossa zona de conforto, aquela que muitas vezes nós mesmos criamos em nossa mente; põe em xeque um hábito mental humano (distinguir causas que levam a determinados efeitos e confiar em acontecimentos passados como guia dos futuros), exatamente como a boa literatura. Em *Dom Casmurro* (Machado de Assis, 1997), Bentinho apresenta Capitu como leviana e manipuladora desde criança (“como a fruta dentro da casca”, p. 250), o que a teria levado a traí-lo com Escobar e ter um filho parecido com o amante, o que por sua vez levou Bentinho a virar Dom Casmurro. Fica a cargo do leitor julgar se essa cadeia causal tão “clara”, ou mesmo os fatos narrados, estão corretos e em qual medida, derivando daí implicações conforme seu repertório pessoal. Quer dizer: uma obra apresentar uma cadeia de causas e efeitos na superfície não significa que devamos tomar essa cadeia pelo valor de face. Ela pode conter subsídios para que seu leitor construa nuances ambíguas e levá-lo ao autoquestionamento.

Em alguns vídeos exibidos após o jogo ser ganho, Isaac consegue escapar de sua mãe; em outros, é mostrado preso dentro de um baú ou até mesmo desaparecido (um cartaz com sua foto aparece preso em um poste, com a legenda “*Missing*” – “*Desaparecido*”). Mas o final é o menos importante. O que importa mesmo é o processo em que o jogador se põe a repetir, se não *ad aeternum*, pelo menos centenas de vezes a vida infeliz de Isaac sob o jugo da mãe abusiva e os traumas já instalados em sua cabeça: a mesma vida, revivida inúmeras vezes.

Jogo como processo e *playground* filosófico

Em nosso estudo privilegiamos a leitura do jogo nesta chave – segundo a qual o processo de se chegar até lá é mais importante do que o final ou o princípio. Podemos então associá-lo com este trecho de Nietzsche em *A Gaia Ciência* (2014, p. 205, fragmento 341):

E se um dia, ou uma noite, um demônio lhe aparecesse furtivamente em sua mais desolada solidão e dissesse: “Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem – e assim também essa aranha e esse luar entre as árvores, e também esse instante e eu mesmo. A perene ampulheta do existir será sempre virada novamente – e você com ela, partícula de poeira!” – Você não se prostraria e rangeria os dentes e amaldiçoaria o demônio que assim lhe falou? Ou você já experimentou um instante imenso, no qual lhe responderia: “Você é um deus e jamais ouvi coisa tão divina!” Se esse pensamento tomasse conta de você, tal como você é, ele o transformaria e o esmagaria talvez; a questão em tudo e em cada coisa, “Você quer isso mais uma vez e por incontáveis vezes?” pesaria sobre os seus atos como o maior dos pesos! Ou o quanto você teria de estar bem consigo mesmo e com a vida, para não *desejar nada* além dessa última, eterna confirmação e chancela?

Note-se que Nietzsche, neste trecho, não está tratando de reencarnação nem falando dos repetitivos ciclos da vida. Ele está propondo um exercício mental sobre o querer: o querer pela metade seria uma indignidade, e o teste definitivo para saber se realmente queremos o que dizemos querer seria imaginar a vida que levamos, fruto destas decisões, sendo revivida para todo o sempre. Seria este o eterno retorno segundo Nietzsche; um conceito ligado ao de *amor fati*, o amor pelo destino que nos sobrevém:

Quero cada vez mais aprender a ver como belo aquilo que é necessário nas coisas: – assim me tornarei um daqueles que fazem belas as coisas. *Amor fati* [amor ao destino]: seja este, doravante, o meu amor! (2000, p. 166, fragmento 276).

Não precisamos ser ingênuos a ponto de acreditar em “intenção de autor” para propor esse nexos. Mesmo que Edmund McMillen não tenha tido a intenção de modelar seu jogo como uma espécie de *playground* do eterno retorno, defendemos que a obra pode ser lida assim – como um dispositivo retórico que cumpre esta função educativa: a de ensinar o ser humano a amar o destino que se lhe sobrevém, por mais difícil que seja, e a não lamentar o resultado do lançamento dos dados. Em termos nietzscheanos: ensiná-lo a ser um *bom jogador*.

Abolir o acaso pegando-o com a pinça da causalidade; em lugar de afirmar o acaso, contar com uma **finalidade**; todas essas são operações do mau jogador. Elas têm sua raiz na razão, mas qual é a raiz da razão? O espírito de vingança, nada mais que o espírito de vingança, a aranha! O ressentimento na repetição dos lances, a má consciência na crença numa finalidade. [...] O universo não tem finalidade, não existe finalidade a esperar, assim como não há causas a conhecer, é esta a certeza para jogar bem (Deleuze, 1976, p. 22).

Como o jogo ensina isto? Primeiramente, chamar a experiência extranoemática em *The Binding of Isaac* de “esforço não trivial”, como na definição de Aarseth (1997, p.1), seria um eufemismo; trata-se de um esforço *considerável*, contínuo e repetitivo. O jogo é notavelmente difícil (conforme assinala o resenhista Dan Stapleton, 2014) e muitos jogadores experimentados se batem com ele sem conseguir sair das primeiras fases – ao menos nas primeiras vezes. É preciso ser firme em sua vontade de vencer; e aprender a tomar as pequenas surpresas aleatórias do jogo como parte da diversão, e não como um sofrimento, trabalho ou injustiça.

Cada nova experiência dos mesmos processos (a vida de Isaac, na forma de uma partida) pelo jogador tem pequenas diferenças, e em dois níveis. Num nível, devido à aleatoriedade inerente ao jogo, novos itens e perigos são apresentados em novas combinações a cada partida, tornando-a única. No outro nível, que corresponderia à segunda leitura (e subsequentes) de um livro de ficção, o jogador vai melhorando em sua percepção devido à experiência das partidas anteriores. E esta melhoria se dá em pelo menos dois quesitos: 1) na habilidade extranoemática do jogador, por conhecer o comportamento dos inimigos, as peculiaridades dos itens, das fases, dos controles do jogo; e porque o hábito melhora suas próprias respostas físicas, fazendo-o reagir ao jogo mais “automaticamente”, sem

precisar pensar conscientemente no que deve fazer; 2) no fato de o jogador aprender a encontrar prazer naquela experiência cheia de aleatoriedade e dificuldade que antes lhe parecia penosa.

Deleuze nos disse, sobre Nietzsche, que “Se o eterno retorno é uma roda, é preciso ainda dotá-la de um movimento centrífugo violento que expulsa tudo o que ‘pode’ ser negado, o que não suporta a prova” (2000, p. 120). A prova no caso de *The Binding of Isaac* é o próprio jogo, penoso de início mas que, na repetição, ou *pela* repetição, nos ensina a gostar dele – ou então a deixá-lo de lado de uma vez.

Além disso, a crítica que *The Binding of Isaac* faz ao sacrifício (no caso, o de Isaac) pregado pelo cristianismo em favor de uma abordagem lúdica, provavelmente saída da cabeça de uma criança, mas nada piedosa (nem com a criança, nem com o jogador, nem com a mãe de Isaac), é perfeitamente condizente com Nietzsche, assim como o toque de aleatoriedade e a total ausência da imagem de Deus no jogo (há anjos, demônios e Satã, mas não um deus). Isaac também enfrenta a si próprio como “chefe de fase” num dos últimos capítulos do jogo, *Cathedral*. O objetivo do jogo parece ser a autossuperação: de Isaac por ele mesmo, e do jogador por ele mesmo.

Por fim, gostaríamos de notar duas formas como o autor de *The Binding of Isaac* declarou-se contrário a formas de burlar certos aspectos fortuitos do jogo. Edmund McMillen refez o jogo original (de 2011) em 2014, intitulando o *remake* de *The Binding of Isaac Rebirth*. Pouco depois de lançar o *remake*, o autor queixou-se de jogadores que conseguiram destrancar e divulgar o segredo mais bem guardado do novo jogo em apenas 109 horas – porém não jogando conforme as regras, e sim perscrutando o código com uma técnica chamada *datamining* (Klepek, 2015).

Assim como no jogo original, algum tempo após o lançamento da nova versão o autor ofereceu um pacote de expansão, ou *downloadable content* (DLC). O pacote, chamado *The Binding of Isaac Afterbirth*, disponibiliza novas fases, personagens, itens e modos de jogo e é distribuído mediante pagamento. Desta vez, quem tentou o *datamining* não obteve grande resultado; McMillen disse que instruiu a equipe a “enterrar” bem fundo no código os segredos do jogo. E os jogadores que baixaram o pacote logo após o lançamento estranharam que menos da metade dos novos itens prometidos estava disponível; 109 horas depois, McMillen liberou uma atualização que disponibilizava os novos itens restantes, assumindo que se tratava de uma brincadeira com uma ponta de vingança pela descoberta prematura e trapaceira do grande segredo do lançamento anterior (Klepek, 2015).

Por último, em *The Binding of Isaac Rebirth*, o jogador pode optar por digitar um código e escolher a partida específica que se vai jogar, tornando a experiência de jogo bem mais previsível: a ordem das salas, dos inimigos e dos itens será idêntica toda vez que o mesmo código for digitado. Porém, toda vez que o jogador optar por digitar um código para obter mais controle sobre sua experiência, naquela partida nenhum novo prêmio, conquista ou item será destrancado. É uma troca: para se obter uma medida de controle sobre o jogo (e uma menor dificuldade), renuncia-se a outra coisa. Mais uma vez, o jogo se expressa através de seus processos. É como se dissesse: “se é apenas a experiência lúdica que você deseja, é bom querer mesmo, pois você não ganhará bens duradouros, bens que *transcendam* esta partida”. Ou: “desta vida (ou partida) nada se leva.” Tudo o que podemos querer com o ato de jogar a partida predeterminada pelo código digitado estará circunscrito aos limites dela.

Desta forma, o jogo *The Binding of Isaac* persuade o jogador a permanecer ali, naquela roda-viva, treinando, tentando, melhorando, submetido aos seus mecanismos aleatórios, e tudo isso majoritariamente pelo *pathos* e *ethos* de seus próprios processos, em vez de somente pelo magnetismo de suas palavras ou sons ou gráficos, e nem mesmo por alguma revelação contida em seu final. O argumento aqui não é de que o jogador irá se tornar uma pessoa melhor, mas que, ao menos naquela instância, aprenderá a querer de verdade o que diz querer – ganhar o jogo – ou a desistir. E quem procurar um jeito de burlar o destino que cada partida traz não será recompensado.

“‘Por azar’, é esta a mais antiga nobreza do mundo: eu a restitui a todas as coisas; eu as liberei da servidão do fim”, diz-nos Nietzsche pela boca de Zarathustra (2000, p. 131). E mais adiante: “Um pouco de sensatez é possível, mas eu encontrei em todas as coisas esta benfeitora certeza: preferem bailar sobre os pés do acaso”. De fato, muitos jogadores de *The Binding of Isaac* o preferem.

* **Simone Campos** é graduada em Comunicação Social – Produção Editorial e Jornalismo pela UFRJ, mestre em Literatura Comparada e Teoria da Literatura pela UERJ e doutoranda em Literatura Comparada pela UERJ. Publicou o artigo *Amazon: the guardians of Eden* na coletânea *O jogador de mil fases* (org. Arthur Protasio e Guillermo Xavier). Também é escritora de ficção (*No shopping, A vez de morrer*) e tradutora (*A garota no trem, O livro das estranhas novidades*).

Referências

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ANTHROPY, Anna. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Nova York: Seven Stories Press, 2012. E-book em formato e-pub.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2007.

CRAWFORD, Christina. *Mamãezinha querida*. Rio de Janeiro: Record, 1978.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

- DELEUZE, Gilles. *Nietzsche e a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.
- ESSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2014.
- HUME, David. *Investigação acerca do conhecimento humano*. São Paulo: Hedra, 2011.
- ISER, Wolfgang. *The act of reading*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1978.
- ISER, Wolfgang. The Reading Process: A Phenomenological Approach. *New Literary History: On Interpretation: I*, v. 3, n. 2, winter 1972. The Johns Hopkins University Press. 20 p. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/468316>>. Acesso em: 25 fev. 2014.
- KLEPEK, Patrick. How a Video game Glitch Became a Full-Blown Conspiracy Theory. Kotaku, 5 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.au/2015/11/how-a-video-game-glitch-became-a-full-blown-conspiracy-the>>. Acesso em: 16 jan. 2016.
- MACHADO DE ASSIS, Joaquim Maria. *Dom Casmurro*. Coleção Livros O Globo. São Paulo: Klick Editora, 1997.
- NIETZSCHE. *A gaia ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
- NIETZSCHE. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- PLATÃO. *Os pensadores* [contendo *O político, O banquete, Fédon e O sofista*]. Rio de Janeiro: Nova Cultural, 1987.
- PLATÃO; XENOFONTE; ARISTÓFANES. *Os pensadores* [contendo *Defesa de Sócrates*]. Trad. Jaime Bruna. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Cultural, 1980.
- Queneau, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Librairie Gallimard, 1961.
- Queneau, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Ed. bilíngue francês-inglês. Disponível em: <http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom_v4.html> Acesso em: 28 set. 2014.
- STAPLETON, Dan. The Binding of Isaac Rebirth Review. *IGN*, 25 nov. 2014. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2014/11/26/the-binding-of-isaac-rebirth-review>>. Acesso em: 24 jan. 2016.
- THE BINDING OF ISAAC: DEVIL ROOM – CONDITIONS TO MAKE DEVIL ROOMS APPEAR. *Gamepedia*. Curse Inc., 2015. Disponível em: <http://bindingofisaacrebirth.gamepedia.com/Devil_Room#Conditions_to_make_Devil_Rooms_appear> Acesso em: 24 jan. 2016.
- TOLSTÓI, Leon. *Ana Karênina*. Rio de Janeiro: Abril Cultural, 1971.

Mídias audiovisuais

- BRUCE, Alexander. *Antichamber*. Jogo eletrônico. 2013. Disponível na plataforma Steam <www.steam.com>. Acesso em: 30 set. 2014.
- Heretic*. Jogo eletrônico. CD-ROM para PC. Desenvolvimento: Raven Software. Publicação: Id Software. 1994.
- Indie Game: The Movie*. Filme. Direção: Lisanne Pajot, James Swirsky. Canadá: Blinkworks Media, 2012. Arquivo digital (94 min.): falado em inglês, em cores. Legendado em português. Disponível na plataforma Steam <www.steam.com>. Acesso em: 08 set. 2014.
- MCMILLEN, Edmund; HIMSL, Florian. *The Binding of Isaac*. Jogo eletrônico. Publicado por: Headup Games. 2011. Disponível na plataforma Steam <www.steam.com>. Acesso em: 08 set. 2014.
- MCMILLEN, Edmund; Nicalis. *The Binding of Isaac Rebirth*. Jogo eletrônico. Publicado por: Nicalis. 2014. Disponível na plataforma Steam <www.steam.com>. Acesso em: 24 jan. 2016.
- MCMILLEN, Edmund; Nicalis. *The Binding of Isaac Afterbirth*. Jogo eletrônico. Publicado por: Nicalis. 2015. Disponível na plataforma Steam <www.steam.com>. Acesso em: 24 jan. 2016.
- Steam*. Plataforma de distribuição digital de jogos eletrônicos. Publicado por: Valve Games. 2002. Disponível em: <<http://store.steampowered.com>> Acesso em: 11 set. 2014.

Notas

- ^[1] Há uma “lei” do Oulipo bem conhecida: a de que “um texto escrito segundo uma restrição descreve a restrição” (Roubaud, 1998, p. 42).
- ^[2] A “parede falsa” aparece em inúmeros jogos eletrônicos, de *Heretic* (1994) a *Antichamber* (Bruce, 2013), passando por *The Binding of Isaac* (2011) e seu *remake* (2014).

Recebido em março de 2016.

Aprovado em maio de 2016.