

Interlúdio II

O jogo dos mundos (novela de ciência ficção)

I

Numa época do futuro tinha entrado na moda o jogo dos mundos, que se praticava com o sistema de RT (Realidade Total). Meu filho maior tinha se tornado muito aficionado a ele, e tínhamos frequentes discussões sobre o assunto, que não chegavam a deteriorar nossa boa relação, terna e carinhosa acima das diferenças; é inevitável que os pais não possamos entender a fonte do interesse ou a paixão de nossos filhos; no melhor dos casos vemos banalidades; no pior, barbárie. O consolo mais à mão está no fato certo e tangível de que nossos filhos não são exceções, mas representantes cabais de toda uma juventude para quem banalidade e barbárie (ou o que os maiores percebemos como tal) são um gesto cultural compartilhado, quem sabe uma violência necessária contra as normas da velha civilização para que esta possa se renovar. Por outro lado, minha oposição era puramente teórica; não teria me ocorrido sequer proibir que jogasse seu jogo favorito; além disso, não teria servido nada que o tentasse. Minhas reservas eram pouco mais que um assunto de conversa entre nós, e sua reiteração, e até minha busca de novos argumentos, tinham-nas tornado parte do nosso folclore familiar. A única coisa que me incomodava a sério era que minha esposa desse a razão a ele, sistematicamente. E me incomodava porque o fazia por sistema, para me contrariar simplesmente, sem convicção, ou com o mínimo de convicção que derivava de seu desprezo por minhas ideias. Dava-me conta de que se ela estava presente, ainda que não falasse, pela força de sua hostilidade muda, a discussão era na realidade entre ela e eu, e Tomasiinho passava a ser apenas um instrumento da guerra conjugal. O que me dava ganas de desdobrar minhas razões. Assim que em definitivo os deixava pensar que eu era um velho fóssil incapaz de entender minha época, enferrujado

nos extintos valores do passado, desprovido definitivamente da agilidade mental necessária para perceber onde tinha ido pousar a diversão e o gozo da vida.

II

O jogo em questão, que se jogava com os sistemas de RT (Realidade Total), consistia em se transportar para um mundo povoado por uma espécie inteligente, declarar-lhe guerra e vencê-la. O objetivo era conseguir a aniquilação da espécie que tinha ganho o domínio desse planeta. E se conseguia sempre, com os procedimentos de guerra superadaptáveis criados e aperfeiçoados pelo homem. Meu filho, como outros milhares de adolescentes, era um jogador impenitente, e não passava dia em que não ganhasse uma partida, quer dizer, destruísse um mundo. Se não fazia mais (e às vezes o fazia) era por falta de tempo, porque cada uma dessas guerras consumia entre duas e cinco horas. Podia fazê-lo sozinho, mas era mais comum que jogasse em grupo, com seus amigos habituais.

Anos atrás, quando se inventou o jogo, foi uma diversão para milionários, não só pelos equipamentos sofisticados que era preciso usar, mas pela taxa que se pretendia cobrar, como “direito de caça”. Mas foi tudo muito rápido: de um lado, os aparatos puderam se reproduzir com muita facilidade, até tornar insignificante seu custo. De outro, antes que se tomasse uma decisão sobre a tarifa a cobrar tinha ficado patente que a quantidade de mundos habitados e civilizados era tal que dava no mesmo abrir sua “exploração” (hedonista) ao domínio público.

Como isto acontecia num futuro muito remoto, devo dar algumas explicações para algum eventual leitor do passado. A primeira é que estes mundos eram reais, tão reais como o nosso. Todos existiam em lugares mais ou menos remotos do Universo, e todos tinham uma história tão longa e rica como a nossa. Todos tinham passado por diferentes estágios progressivos, primeiro biológicos, depois científicos e tecnológicos, até chegar no presente, em que podiam fazer frente a esses vândalos que eram na realidade (eles nem deviam suspeitar) uns fedelhos sem nada melhor nem mais construtivo para fazer pelas tardes.

Porque, de nosso lado, a civilização que tínhamos criado havia chegado nesse ponto, de achar descartável a população inumerável dos mundos, e colocá-la à mercê da indústria do entretenimento. Se pode parecer objetável que se entregasse à ruína, e que se efetuasse num par de horas, uma determinada soma de milhões de anos de evolução e acumulação de saberes,

só para que um menino tivesse uma discutível diversão, há, não obstante, um argumento ante o qual eu mesmo devia me curvar: quando Tomasiinho vinha jantar depois de uma das suas sessões, costumava estar entusiasmado por suas “façanhas”, e me descrevia os sistemas bélicos que tinha tido que enfrentar, os métodos exóticos em transporte e comunicação, as topologias polidimensionais desse mundo (que estranho ouvi-lo dizer “O mundo de hoje não foi tão interessante quanto o de ontem!”), suas paisagens e construções... e era inevitável que sua descrição me aborrecesse, me parecesse papo trivial, desprovido de verdadeiro interesse. Por muita boa vontade que pusesse para parecer atento, como não pode deixar de fazer nenhum pai diante das atividades de seu filho, ele notava o meu tédio. E aí estava o argumento em seu favor: o de que, no fim das contas, eram os Jogadores que levavam a sério os mundos, se inteiravam de suas características, os estudavam...

– Sim, para destruí-los!

– Mas a gente faz. Pior é a indiferença de vocês.

Com efeito: não nos importa. Não nos interessa. E deveria fazê-lo, como deveria! No passado teria sido um alimento de primeira qualidade para a curiosidade e a inteligência. Está tudo aí: a organização de uma cultura a partir de bases diferentes, os elementos objetivos com que se criou outra ciência, outra filosofia, outra percepção. O que mais pode pedir o trabalho intelectual? O conglomerado galáctico de mundos habitados poderia ser comparado a uma inesgotável biblioteca em que cada livro fosse todas as literaturas concebíveis por uma mente dada.

E ainda assim, estas riquezas não nos dizem nada. Por quê? Levaria muito longe tentar explicá-lo. De que nos serviria nos meter a estudar um ou outro desses mundos? Temos certo direito a vê-lo como um trabalho ocioso, que não conduz a nada. Nos velhos tempos houve quem se dedicasse com seriedade a investigá-los, com a ideia muito prudente de que sempre se podia aprender *algo*, e aplicá-lo por interpolação à solução de nossos problemas. Mas foi um trabalho sem futuro (que curioso, agora que futuro é o que nos sobra) desde que se fez patente que na realidade já não tínhamos problemas.

César Aira. *El juego de los mundos*.

Trad. Joca Wolff. La Plata: Ediciones el broche, 2000,
p. 7 - 12