

Velho medo, novo jeito

Recebido em 29-02-2016
Aceito para publicação em 20-10-2016

Vângela Maria Isidoro de Moraes¹

Hoje fui tomada de surpresa pela assertiva de meu filho caçula. Tão perturbadora como o efeito físico de uma pedra na água, sua resposta foi se propagando harmonicamente do centro da situação para tempos mais distantes.

Dias desses, de férias, ele começou a montar uma família num jogo de computador chamado *The Sims*. Pouco sei do jogo e confesso: menor ainda é o meu interesse. Mas deduzi que *The Sims*, pelas constantes perguntas que invadem nossos afazeres, é um simulador de vida, uma brincadeira que imita a realidade. Assim, nossos traços físicos, qualidades, defeitos, preferências e interesses ajudam a montar os integrantes e a compor os laços familiares. Lá estava eu, de carne e osso, informada dia após dia sobre como eu, virtual, reagia às diferentes situações no transcorrer de uma vida paralela, bem ali, no cantinho da sala. Da mesma forma, meus outros filhos, minha enteada e meu marido. Todos nós numa duplicidade virtual de família.

Ao chegar em casa, isso pode parecer estranho, habituei-me a perguntar por mim. E ele, entusiasmado, listava uma série de coisas que eu havia feito. Na vida virtual, andei fazendo coisas interessantes: comprei muitos livros e os li no jardim. Acho que nesse ponto a imaginação que alimenta o jogo deslizou, já que na realidade minha leitura não está tão célere e prazerosamente ambientada. Mas o cronos do jogo é impietoso e avança com força devoradora sobre o futuro. De fato, há uma aceleração impressionante na vida digital.

Em dois dias, esqueci-me de verificar nosso desempenho virtual como família. Lembro que meu esposo e eu começamos com o status de “jovens adultos”. Tudo parecia ir bem. Então, hoje, ciente de que esse assunto enche de entusiasmo os olhos de meu filho, disfarcei meu interesse e perguntei:

¹ Jornalista. Doutora em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Professora Adjunta do curso de Comunicação Social – Jornalismo na Universidade Federal de Roraima. Boa Vista, Roraima, Brasil. E-mail: vangela.morais@ufr.br

- E aí, Ruan, como vai o jogo? Como estamos nos saindo?

E já emendei com uma brincadeira:

- Não ponha gripe em mim no *The Sims*, posso não resistir. Sorri.

E ele prontamente respondeu:

- Eu desisti, mãe. Eu acabei com o jogo. Estou criando outro, sem vocês.

Naturalmente quis saber, quase ofendida:

- Por quê? O que houve? Qual a razão da nossa exclusão?

Meu menino, em tom marcadamente emocionado, me disse:

- É que hoje, quando liguei o computador, vocês estavam bem velhinhos. A senhora e o papai. Achei que se deixasse passar mais tempo, amanhã um de vocês poderia morrer.

A qualificação do tempo, a noção peculiar, o corte na experiência temporal... Estava tudo ali, o *Kairós* revelava-se na fala de um menino. Ainda pensei em brincar, mas engoli a espontaneidade em sugerir que ele deveria ter permitido ao jogo definir quem iria primeiro. A curiosidade travessa foi expulsa por outras lembranças. Com isso, o círculo na água atingiu o ponto mais periférico e movimentou meus medos de infância; comparados os receios, tão preservados na essência, tão modificados na forma.

Em idade próxima a que tem hoje meu filho, apavorava-me a ideia de perder meus pais, situação dolorosa em todas as idades, eu sei. Mas na cabeça de uma criança, a morte guarda uma proporção maior, de desamparo, de desolamento. Em algumas noites, ao deitar, aquela possibilidade vinha me roubar a paz. Somente o sono laçado em choro era capaz de desligar a imaginação.

O desfecho abreviado do jogo - provocado por meu filho - poderia ter criado a oportunidade ideal para conversarmos sobre esses medos, sublinhar a morte como parte da vida, enaltecer o bem viver, enfim... Mas antes que eu buscasse inspiração para esse diálogo, ele disparou:

- Sabia, mãe, que meu irmão me disse que eu poderia ter deixado seguir. No jogo, a gente pode convencer a morte a devolver a pessoa, a dar mais tempo, a renovar o estágio da vida.