

Jogos mentais

Lucas M. Carvalho

"(...) *sed genium aliquem malignum, eundemque summe potentem & callidum, omnem suam industriam in eo possuisse (...)*"

René Descartes, *Meditationes de Prima Philosophia*

"*The limits of possible can only be defined by going beyond them into the impossible.*"

Arthur C. Clarke

1. Das lembranças

Tento reconstruir pela memória. Era uma quarta ou quinta-feira, o ano era 1995. Recordo-me de ter convidado um amigo para virar a noite jogando *Megadrive*. Ou talvez ele que tenha me convidado. Fecho os olhos e vejo os azulejos da minha antiga casa; porém os abro, e o que lembro são os azulejos da casa dele, que é a mesma até hoje. O piso da minha casa era de taco, o da dele não, e por isso parte de mim insiste em pensar que tudo se passou na minha. Jogamos *Super Metroid* e *Super Castlevania IV* durante cinco horas seguidas enquanto bebíamos *Coca-Cola* e comíamos *nuggets* com um molhinho que apenas anos depois descobriríamos se chamar rosé. Agora vejo que, com esses jogos, não pode ter sido um *Megadrive*, mas um *Super Nintendo*; e quem tinha jogos da *Nintendo* era ele e não eu. Apesar disso, sei, com certeza, de que entrei no carro com meu pai e viajei durante meia hora, ansioso para jogar *Golden Axe 2* por ser um jogo que eu nunca tive – lembro com clareza do fascínio em meus olhos ao enfrentar esqueletos e montar em pequenos dragões que cuspiam fogo. Ou terá sido na casa de outro amigo?

Fecho os olhos e respiro fundo.

Eu estava sentado no chão. Revezávamos, explorando os trechos do extenso mapa *Noirfair* e tínhamos acabado de encontrar o canhão de gelo. Os olhos já ardiam um pouco, porque estava tarde, o quarto estava escuro e não piscávamos muito sob a luz forte da TV de 20 polegadas a cores. Evitávamos fazer barulho para não acordar os pais.

- O que é isso no seu braço? – perguntei, quando ele me passou o controle.

- Ah, eu não sei. Apareceu hoje.

- Parece queimadura.

Agora sinto algo soar estranho naquela conversa. Como se tivesse sido tirada de um filme.

- Isso me faz pensar em muitas coisas. – prossegui.

- Talvez eu tenha dormido sobre o braço.

- Mais de 3,7 milhões de pessoas afirmam terem sido abduzidas por alienígenas.

Acordar com a sensação de ter alguém no quarto, flutuações, luzes estranhas. Testemunhos de visões ou contato direto com OVINI's.

- 3,7 milhões de mentiras.

A resposta que veio depois souou ainda mais estranha. Era como se a lembrança daquele dia se misturasse com muitos outros dias e muitas outras vozes, como se não fosse necessariamente meu amigo, mas talvez um de meus patrões, minha esposa, meu filho, um colega de jogar bola. Talvez um personagem de algum livro que me cativou.

- Por muito menos que 3,7 milhões de testemunhas dizendo que você é um assassino, você seria condenado em qualquer tribunal do mundo.

- Mas ainda assim seria inocente. – insisti.

Meu amigo, que saltava e avançava pelas telas usando a arma de gelo para derrotar os inimigos, deu uma risada.

- Acredito que seja um número suficiente para inverter a realidade.

- Como assim?

- Realidade convencional. As coisas são aquilo que as pessoas acreditam ser. Por exemplo: se a humanidade inteira dormisse e sonhasse com um mundo diferente, e convivesse nele, o nosso mundo passaria a ter uma posição secundária. Ninguém poderia afirmar qual dos dois seria o falso.

- Não acredito nisso. A verdade é a verdade, não importa a nossa opinião.

Agora eu jogava. Ao atravessar uma porta, deparei-me com uma das cabeças alienígenas que cuspiam bolas azuis de energia e acabei morrendo. Eu deveria passar o controle para meu amigo, mas em vez disso recebi-o novamente. Eu já não o segurava antes?

- Especialistas acreditam que os alienígenas apagam as memórias após a abdução. O processo, contudo, não é completo para algumas pessoas, que podem ter *flashes* do acontecido, ou sensações de *déjà vu*, inclusive podendo descrevê-los com precisão, citando comportamento e aparência humanoides.

- Alegar que memórias foram alteradas é um argumento covarde. – respondi, creio eu – Uma vez me disseram que o mundo foi criado há dois minutos, com tudo já organizado, e todas as pessoas ganharam memórias artificiais do que seriam suas vidas. Há três minutos, nada existia. Já pensou nisso? Não pode provar que não é assim.

Zeramos *Super Metroid*, zeramos *Super Castlevania IV*. Quantas horas se gastam para passar por tantas fases? Tenho certeza de que a resposta é um montante de horas que não cabem numa madrugada de sexta pra sábado. Depois, os blocos quadriculados dos níveis do *Sonic the Hedgehog 2* imprimiram uma mancha na minha vista. Fases na colina verde, depois em colinas mais desbotadas que se enchiam d'água, paredes que disparavam espinhos, outra fase em blocos quadriculados vermelhos. Zeramos, e os azulejos do quarto já eram de outra cor.

- Vamos jogar mais um jogo. – o convite de meu amigo ecoa pelo ar, hipnótico, místico, quase obsceno.

Éramos crianças, não? Pergunto-me agora se as palavras que usávamos já eram de meu domínio na ocasião. “*Humanoide*”, “*déjà vu*”, “*captores*”. Certamente que não.

2. Do jogo

- Vamos jogar mais um jogo. – eu disse – Um faz-de-conta. Imagine que somos a mesma pessoa. Clones. Imagine que o original foi morto, e nós somos duas cópias exatas dele, desde a constituição física, o temperamento, as preferências. As memórias. Vamos competir para saber qual de nós tomará o lugar do original. Pode escolher que jogo será.

Apontou para a estante de cartuchos. Eu ri.

- Não faz diferença. Serão infinitos empates consecutivos, pois, se somos clones idênticos, tomaríamos as mesmas decisões nos mesmos momentos. O resultado seria o mesmo sob quaisquer regras.

- Podemos tentar um jogo em turnos. Assim, as decisões não serão tomadas ao mesmo tempo.

Sorri com certo orgulho de minha ideia genial.

- Muito bem. – concordou – Eu escolho, não é? *Jogos mentais*.

3. Das regras

O quarto tinha quatro portas, nas quatro direções. Agora penso que não pode ter sido, nenhum arquiteto o projetaria dessa maneira. Cada porta dava para um quarto idêntico àquele, e depois a outro, lado a lado; centenas de camas exatamente iguais, centenas de videogames conectados às centenas de televisores. Ele riu e correu, e eu o persegui; pisávamos nos lençóis bagunçados, derrubando-os ora pra um lado, ora pra outro. O copo de *Coca-Cola* no chão às vezes se partia ao cair, às vezes não. Gargalhávamos ofegantes, mas eu pedia silêncio para não acordar os pais (meus pais?). Quando há pouco eu disse que os quartos estavam lado a lado, imagina-se uma estrutura em duas dimensões; mas eu me corrijo, eram em três. Sentamo-nos à beira do vão da porta sobre a imensidão.

- Como são esses jogos mentais que você escolheu? – ele me perguntou.

- Cada um propõe uma situação, como as que estávamos propondo há pouco, vez após vez, e o outro precisa tentar desconstruir, ou desvencilhar-se desse labirinto de lógica. Eu começo já dando um exemplo. Certo filósofo fala sobre um gênio maligno. É basicamente aceitar a existência de uma divindade que orchestra toda a realidade, mas considerar que ela é má. Ou seja, a motivação de tudo é maliciosa, um jogo sádico. As cores, os cheiros, o calor, o céu e a terra são ilusões feitas por ela. *E se nós formos apenas joguetes desse ser?*

Meu amigo debruçou-se em busca de uma resposta. Escuto um som seco, como areia escorrendo pelos dedos. Mais sutil, e ecoando ao longe na imensidão, a trilha sonora de *Final Fantasy VII* arrepiava-me – pergunto-me como, se o jogo sairia para *PlayStation* apenas dois anos depois, em 1997. Meu amigo ainda busca a solução do enigma, ensaiando uma resposta em balbucios. Porém desiste e a resposta esvanece.

- Não consigo. O que acontece agora?

- É sua vez. Tem a chance de empatar. Proponha um mais difícil.

Seu olhar se perde na tela da televisão, que roda a *intro* do jogo de *Super Mario World*, quando o *Koopa*, andando sozinho em sua plataforma bidimensional, recebe um golpe do *Mario* e esconde-se em seu casco verde.

- Nossa consciência nada mais é do que estímulos elétricos passando por nosso cérebro. Sistemas de processamento de dados podem simular essa consciência. *E se* formos inteligências artificiais cumprindo um *script* de computador?

Lembro-me de nem ter tentado desvencilhar-me, apenas de rir. O jogo tinha começado.

4. Dos turnos

Os *nuggets* mergulham no molho *rosé*, e a *Coca-Cola* se esparrama do copo no teto. Os azulejos estão na minha mente, mas agora me dei conta de que quartos de criança normalmente não tem azulejos, porque não são banheiros. Aqueles parecem se projetar para fora como monólitos. Quando sua imagem bate em meus olhos, eu posso sentir seu calor, sua textura e quase seu sabor. Contudo, agora sei que aquele não era o quarto de meu amigo, muito menos o meu.

“*E se* você for a única pessoa do mundo, e todas as outras, inclusive eu, forem demônios que fingem cada palavra e ato apenas para enganá-lo?”

“*E se* nossa vida for apenas um único dia que se repete *ad infinitum*?”

“*E se* for possível encomendar ou suprimir memórias, sem você se lembrar de tê-lo feito?”

“*E se* todas as combinações possíveis de eventos acontecem agora em infinitos universos paralelos?”

“*E se*, ao dormir, você acordar sendo outra pessoa, mas não se lembrar?”

“*E se* você for apenas espasmos ou ecos de uma inteligência mais complexa que já existiu, mas agora está morta?”

Depois de algumas eternidades, quando os monólitos azulejos já se deterioravam nos éons, eu jogava o mapa *Noirfair* de *Super Metroid* naquele mesmo trecho. Atravessei a porta, deparei-me com a cabeça alienígena que cuspiam bolas azuis de

energia e acabei morrendo, e dessa vez nem me dei ao trabalho de passar o controle. Meu amigo pareceu não perceber que eu ia jogar duas vezes, ou pelo menos não se importar. Nesse ponto comecei a suspeitar que a estratégia dos turnos não funcionaria: tudo indicava que não haveria vencedor. Para todas as proposições, nunca havia uma resposta à altura; eram como labirintos construídos para sufocar o próprio arquiteto. Houve tantos “*e se*”, multiplicando-se, entranhando-se um no outro, espelhando-se e contrastando-se...

E se...

E se...

E se...

“E se dois deuses estivessem jogando exatamente esse jogo, e sempre que projetassem uma proposta, sua mente onipotente criasse um universo real, e nós fôssemos apenas uma dessas proposições?”

Agora eu me lembro. Tudo o que narrei há pouco está errado.

5. Dos perdedores

Não havia azulejos, não havia videogames. Estávamos velhos, sentados num gramado úmido de sereno em um dia de sol. Então ele disse:

- E se eu fosse um alienígena, e esse lugar fosse falso, um simulacro, e eu estivesse tentando entender o funcionamento da mente humana através de seu comportamento?

- Eu venci. – respondi em triunfo – Tenho a resposta para isso. O jogo acabou.

Ele me olhou com ar de dúvida.

- O que você disse não pode ser verdade – prossegui – pois o alienígena *sou eu*.

Ao comando de minha palavra, o mundo se desmaterializa, tão frágil quanto as memórias. Ponho-me de pé, sorrindo, apesar de não haver chão a ser pisado. Para meu assombro, meu amigo – que é também o pior de meus inimigos – tem um sorriso maior.

Olho para os braços.

As marcas estão agora em mim.