

Adeus, Selena

J. Roberto Whitaker Penteadó

Muitas vezes, a vida real é aquela que não vivemos. - Oscar Wilde

Quem se diz, hoje, jornalista e professor, além de não usar gíria antiga e aludir a Brigitte ou Marilyn como paradigmas da sensualidade, tem uma certa obrigação de estar "atualizado". Assim, lá fui eu – semana passada – em busca do site Second Life, para viver a minha parte do novo mundo virtual. Minha avatar era bonitinha; chamei-a de Selena Whiteberry. Mas levei tanto tempo para ensiná-la a andar - pois insistia em voar, sempre de costas para mim – e foi tão impossível obter dos donos do site uma orientação sobre como continuar a minha experiência, que larguei Selena diante do que me pareceu ser a alfândega e retornei à minha primeira – e ainda única – vida. Adeus, Selena.

Um bom amigo assegurou-me que Second Life é apenas um videogame um bocadinho mais sofisticado (além de ser um caçaníqueis), dando-me, por evidência, a necessidade de baixar um soft de 75 MB para poder brincar. Confio nesse meu amigo. Ele fabricava instrumentos musicais e decidiu dedicar-se à informática. Foi quem me explicou – há uns 2 anos – que a dita informática era ciência ainda na infância, e que o PC está para a sua evolução futura, assim como o Modelo T estava, em 1908, para a indústria automobilística. Acreditei nele e isso tem-me tornado a vida bem mais fácil, pois não padeço nem de neofobia (horror às novidades) nem de neolatria (adoração simplória ao que é novo por ser novo).

S.L. pode ser útil – até emocionante – para pessoas seriamente deficientes, como mostrou o recente suplemento especial de VEJA 2022, cuja vida real é quase impossível de suportar. A tecnologia vale para isso. Mas é sempre bom ter em mente que a tecnologia muda e cresce, mas o ser humano continua o mesmo. Quase todo o novo pode ser explicado em termos do velho e conhecido. Os videogames são filhos dos safaris, netos das máquinas elétricas das Penny Arcades (que nunca chegaram até nós), bisnetos das paciências de cartas e descendentes das pulseiras de contas que mantinham ocupadas as mãos dos nossos ancestrais, há 120 séculos.

Da mesma forma, os chats, messengers e orkuts são novos meios de agregação social, que se segmentam através de uma variedade de interesses, freqüentemente diminutos na amplitude, em geral bastante superficiais... Antepassados? As "bolsas" de figurinhas ou de estampas Eucalol, grupos de filatelistas, numismatas, grêmios literários e – por que não – os fã-clubes dos cantores de rádio, que se multiplicaram pelo país nos anos 40 e 50 do século passado: Emilinha, Marlene, Cauby...

Então nada mudou? Claro que tudo mudou, como já mudava nos tempos de Heráclito e de Camões. A presença quase universal de um meio de comunicação instantâneo e maravilhoso mudou a natureza e a quantidade das relações interpessoais. É pena que ela tenha trazido consigo quase que uma cisão entre as gerações, e que a experiência dos mais velhos não se combine mais freqüentemente com a ousadia dos jovens para tornar o presente mais rico e o futuro mais atraente.

Disponível em: <<http://www.jrwp.com.br/artigos/leartigo.asp?offset=105&ID=419>>. Acesso em: 30 jul. 2009.