

## O Camper

**Eixo temático:** AT E A CONTEMPORANEIDADE (AT, redes sociais, internet e novas tecnologias)

**Autor:**

Marcus Goes

Instituto A Casa – São Paulo, Brasil

### RESUMO

Bruno teve uma anóxia em seu nascimento e, recentemente, perguntou para seus pais como as coisas aconteceram nesse dia. Contou-me que uma das médicas teve que pressionar seu coração, ajudando-o a bombear, como naquelas situações em que alguém é resgatado de um afogamento. No lugar de usar as duas mãos, apoiando-se com seu próprio peso sobre o tórax, essa médica o fez com o dedo indicador. Doze anos depois, alguns de seus colegas contaram para escola toda sobre os motivos de criança pequena na mochila de Bruno e, depois de abri-la e espalhar pelo pátio o que havia dentro, jogaram-na no vizinho. Foi então que seus pais me chamaram. Bruno não tinha amigos e passava a maior parte de seu tempo jogando vídeo game em seu quarto. E assim, em seu quarto, comecei a acompanhá-lo. Este trabalho conta o processo que se desenvolveu ao longo do seu acompanhamento terapêutico, dos seus 13 aos 18 anos de idade, enfatizando os dramas que enfrentou quanto ao seu aparecimento, em três tipos de contexto: em vídeo games, nas conversas que fizemos com seus pais e na relação com seu AT.

**Palavras – Chave:** Acompanhamento Terapêutico, vídeo game, aparecimento

**Link:**

## O Camper

Bruno teve uma anóxia em seu nascimento e, recentemente, perguntou para seus pais como as coisas aconteceram nesse dia. Contou-me que uma das médicas teve que pressionar seu coração, ajudando-o a bombear, como naquelas situações em que alguém é resgatado de um afogamento. No lugar de usar as duas mãos, apoiando-se com seu próprio peso sobre o tórax de Bruno, essa médica o fez com o dedo indicador. Certamente, a sua chegada foi bem turbulenta. Uma turbulência que deixou sequelas: algumas dificuldades motoras, de deglutição, dicção, alguns episódios epiléticos e o susto, que parece ter, desde então, deixado todos em volta num certo estado de alerta e contribuído para outras tantas consequências.

Na época em que foi para a escola, já não havia mais a necessidade de ir para uma escola especializada em crianças com comprometimentos maiores que aqueles que mais frequentemente temos. Nem de ir para uma sala de aula com esses alunos especiais dentro de uma escola não especializada. Bruno se beneficiou das flexibilidades e adaptações curriculares adotadas no início dos anos 2000 e foi um aluno em inclusão. Porém, a crueldade pré-adolescente não lhe poupou. Com 12 anos, alguns de seus colegas contaram pra escola toda de sua mochila com motivos de criança pequena e, depois de abri-la e espalhar o que havia dentro pelo pátio, jogaram-na no vizinho. Foi então que seus pais me chamaram.

Bruno continuava frequentando a escola, porém não tinha amigos e passava a maior parte de seu tempo jogando vídeo game em seu quarto. E assim, em seu quarto, comecei a acompanhá-lo, uma situação em que as sequelas da anóxia apareciam pouco, mas estavam ali, principalmente nos movimentos das mãos, quando tinha que manusear chaves ou amarrar o cadarço do tênis, e também em sua fala, bem econômica e de difícil compreensão. Mas ele precisou falar para me ensinar como jogar o *Call of Duty*, um vídeo game de guerra com muitos tiros e campos de batalha que

gostava bastante. Nesse jogo se enxerga a partir do ponto de vista do seu personagem principal. Ele se locomove autonomamente pelos cenários, simulando uma perspectiva em primeira pessoa, como se o jogador e o personagem fossem um só<sup>1</sup>.

Desse modo, ficamos por um bom tempo. Foi bem difícil pra mim. Enquanto era alvejado por tiros de todos os lados, procurava entender como funcionava aquele joystick, o controle, muito diferente do que eu conhecera quando criança, com muito mais botões e recursos, e que Bruno manuseava sem dificuldades. Mas eu não conseguia sequer fazer meu avatar guerreiro se movimentar. Em cenários que pareciam filmes, com frequência, me via de frente para uma parede, com os pés derrapando no chão, sem sair do lugar nem entender o que estava acontecendo.

Assim como em geral os vídeo games funcionam hoje, há mais de uma modalidade em que o *Call of Duty* pode ser jogado: todos contra todos, equipe contra equipe, nós contra a máquina, *online* (em que jogam pessoas do mundo todo) e *offline*, dentre outras. No início, era comum jogarmos *equipe contra equipe* e *online*. Ou seja, jogadores de diversos lugares do mundo eram agrupados em duas equipes que, então, começavam a se matar e renascer. O jogo acontecia numa velocidade que eu não acompanhava. Não avistava inimigos para matar e morria muito sem entender de onde vinham os tiros. A situação melhorava um pouco quando Bruno e eu estávamos na mesma equipe e ele, por alguns minutos, abria mão de fazer seu jogo e se dedicava a me ajudar. Ele me orientava pelos campos de batalha, alertava para os inimigos e até abatia alguns me salvando de execuções iminentes.

Lembro também de uma modalidade em que o cenário era uma casa onde Bruno e eu precisávamos nos defender contra soldados invasores que vinham para nos matar. Bruno me posicionava em uma das entradas para que eu atirasse quando os inimigos aparecessem. Ele ficava em outro lado da casa fazendo o mesmo que eu, só que protegendo duas entradas. Esperávamos em tocaia e de repente apareciam levadas de soldados. Eu matava muitos, era uma

---

<sup>1</sup> Jogos como o *Call of Duty* fazem parte de um gênero conhecido com Tiro em Primeira Pessoa, ou First Person Shooter. Outros jogos também do mesmo gênero são, por exemplo, o *Medal of Honor*, *Battle Field* e *Counter Strike*. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tiro\\_em\\_primeira\\_pessoa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tiro_em_primeira_pessoa)

sensação muito boa, mas eram tantos que por vezes eles venciam o cerco e me matavam. Ou então, acontecia de eu não aguentar esperar os invasores e saía para tentar ajudar Bruno; então, começavam a chegar inimigos pela entrada que eu deveria guardar. Na maioria das vezes, não dava conta de voltar, me posicionar e atirar. Acabava morrendo.

Nessa modalidade, diferente de todas as outras, quando acontecia de um de nós morrer, o outro poderia vir até o nosso corpo e ressuscitá-lo. Era uma operação delicada que deveria ocorrer entre uma leva e outra de soldados, caso contrário, aquele que fazia o trabalho de ressurreição, seria morto também, encerrando a partida. Durante esses combates, esse era um momento que me deixava bem emocionado.

No mais, por um bom tempo, continuei experimentando um certo sufoco durante nossas partidas. Não conseguia avistar inimigos para abater e morria com muita frequência. Via-me bastante desacreditado, atualizando um sentimento autodepreciativo que me acompanhava desde a adolescência, o de que jamais conseguiria me dar bem nos games. Somou-se as minhas dificuldades um outro agravante. Demorei para perceber que muitas vezes era o Bruno mesmo quem me matava. Ele me perseguia propositadamente, deixando de lado os outros inimigos, assistindo minhas atrapalhadas pelos campos de guerra e diversificando as formas como faria a execução. Quando me dei conta, o xinguei e isso virou uma brincadeira entre nós, ele dava risada. Tentei perseguí-lo também, mas era bem difícil. Eu ficava em drástica desvantagem.

Comecei a dizer ao Bruno que a coisa não estava boa pra mim. Enquanto ele seguia matando os inimigos, eu só morria e não conseguia curtir o jogo. Sentia-me perdido e esquecido no meio da guerra. Suspeitei que ele quisesse ver como eu lidava com aquela situação e que minha desvantagem no jogo, conversava com a sua desvantagem na vida, com suas dificuldades decorrentes da anóxia e tudo o que veio em seguida. Ele insistia em jogarmos desse modo, mas eu, aos poucos, às vezes mais enfaticamente, fui insistindo que gostaria de sair do apuro. Até que ele começou a propor algumas facilidades, construindo para mim uma espécie de currículo adaptado.

Então, no início dos encontros passamos a jogar também *offline*, ou seja, sem outros jogadores do mundo, com as equipes formadas por soldados comandados pela própria máquina, e que podíamos escolher se seriam soldados melhores ou piores, modulando o grau de dificuldade das partidas. Era possível deixar o jogo bem confortável, mais em acordo com minhas habilidades. Estar na mesma equipe do Bruno, *offline*, com soldados fortes conosco e soldados fracos como adversários me ajudou muito a desenvolver meu jogo. Bruno tinha o cuidado de jogar as primeiras partidas assim para que eu aquecesse e, só depois, íamos para o modo *online*, para o mundão, o que era uma sensação quase vertiginosa.

Num determinado momento do processo, Bruno passou a jogar o *Call of Duty* de uma maneira bem específica, utilizando-se bastante de uma estratégia conhecida nesse tipo de jogo: o *camper*. *Camperar* é ficar entocado, de tocaia, escondido, esperando o inimigo aparecer no seu campo de visão para matá-lo. É uma estratégia muito útil quando se joga *online* com jogadores de alto nível, em que inimigos chegam rapidamente por muitos lados e facilmente você pode passar uma partida inteira sendo morto sem conseguir reagir. Em geral, era isso que ocorria comigo e por algum motivo, Bruno também se sentiu em apuro.

*Camperar* permitia que Bruno se protegesse, porém, fazia sua participação no jogo diminuir. Ficava escondido por um longo tempo sem que nada acontecesse. Mas ele pegou um certo gosto por isso. Por vezes, seu interesse era me mostrar os novos esconderijos que descobrira. Alguns deles faziam parte do jogo, eram locais atrás de arbustos, dentro de um galpão mais escuro, ou numa janela em um prédio abandonado. Outros eram os *bugs*, as falhas no sistema que permitiam aos avatares guerreiros posicionarem-se dentro de paredes, grandes rochas, ou suspensos no ar, sem que ninguém os visse e de onde podiam atirar nos inimigos. Bruno *camperava* e passou a me orientar a *camperar*. Sem o perigo de ser encontrado, o jogo ficava entediante. Então, impaciente, eu saía, e em geral morria rapidamente.

Muitas vezes ouvi o próprio Bruno reclamar: “Naquele jogo só tinha *camper!*”. As partidas tornam-se chatas com jogadores que se escondem muito

e não se entregam para o barato do pega-pega. Você os encontra pouco no campo de batalha e com frequência é morto por inimigos que dificilmente são avistados; eles utilizam armas de longa distância, as *snipers*, e atiram de muito longe. Curioso que aqueles que muito *camperam*, são chamados de *campers*. A pessoa se torna o ato de se esconder.

Bruno tornou-se um *camper*. Ele mentia, enganava, ou apenas se omitia, se ocultava. Por vezes, querendo poupá-lo do esforço em falar e formular alguma ideia, supunha e antecipava suas respostas às perguntas que lhe fazia. Ele aproveitava o *bug* dessa minha benevolência para simplesmente não responder, ficando meio quieto, observando o que eu dizia, com um olhar que não concordava nem discordava, apenas olhava o que eu imaginava para ele. Vez ou outra, sutilmente assentia em algo, ou corrigia algum detalhe em minhas suposições. Enfim, observava a situação passar sem precisar se manifestar e aparecer. Ele se escondia sem que percebêssemos que estava escondido. Numa determinada época do processo, sem entender o que acontecia, passei a sentir um sono terrível durante nossos encontros. Perguntava-me se o horário após o almoço seria o motivo e até mesmo, se seria o caso de encaminhá-lo para outra pessoa. Mas havia um efeito sonífero que ele provocava em mim. No seu avançado estágio de desenvolvimento como *camper*, já nem mais precisava se esconder, apenas me fazia dormir. E sem que eu percebesse, Bruno não contava coisas importantes. Nunca soube ao certo como de fato continuaram ou não essas situações de humilhação na escola. Suspeito que diminuíram, mas não deixaram de acontecer. O fato é que eu não sabia e foi apenas depois de um bom tempo que me dei conta disso.

A condição de aluno em inclusão também foi uma espécie de *camper* em seu processo de escolarização. Tenho a impressão de que a escola pouco o conhecia. Não lhe exigiam e não lhe formulavam perguntas a sua altura. Não sabiam qual era a sua altura. Ele também não. Ele nunca repetiu de ano. Era uma situação café-com-leite que o protegeu do risco de fracassar academicamente e também socialmente. Estava confortável nesse lugar, onde se mantinha quase que intencionalmente e agia como um malandro. Certa vez, Bruno chegou inclusive a aconselhar um colega seu que passava dificuldades nas provas. Sugeriu-lhe que fizesse como ele e se tornasse um aluno em

inclusão para que usufruísse de adaptações curriculares. Ele percebia que era poupado e ali ficava, com seu *tablet*, jogando e vendo notícias de futebol, especialmente sobre seu time, o Palmeiras. Enquanto isso, as aulas aconteciam e a vida social na escola se desenrolava. Ele aproveitou o *bug* da inclusão escolar para se manter assim e talvez, assim, ele conseguiu se proteger um pouco das cruéis humilhações dos colegas de escola.

As conversas que tivemos com seus pais me ajudaram a perceber essa sua clandestinidade. Depois de meio ano o acompanhando, eles solicitaram uma reunião e eu estive certo que meu trabalho seria questionado. Afinal, os atendimentos consistiam basicamente em jogar vídeo game em seu quarto, tudo o que sua mãe gostaria que ele fizesse menos. Sem perceber, fui atrás de Bruno em busca de socorro, quase que lhe pedindo ajuda para justificarmos nossa jogatina. Prontamente, ele responde que ao ter que falar comigo para me ensinar como jogar, ganhou coragem para falar, se aproximou dos colegas e o *bullying* diminuiu. Era uma descoberta grande, a proximidade diminuía o *bullying*. Surpreendido me perguntei desde quando ele tinha essa consciência do seu processo e desde quando ele falava assim, tão assertivamente.

Nesse momento me dei conta que Bruno experimentava comigo um outro tipo de aparecimento, diferente daquele por meio dos avatares nos jogos e diferente também do que lhe estava sendo possível na escola. Era ele explicando para mim e eu, por vezes, não entendendo sua dicção, pedindo para que falasse duas ou três vezes a mesma coisa. Junto ao exercício mecânico da fala, havia constrangimentos, vergonhas e o asseguramento de um encontro para além desses tropeços dictivos, onde nos oferecíamos companhia e nos divertíamos. Gostar de aprender esses jogos e experimentar uma superação que não pude viver em minha adolescência, talvez tenha contribuído para o processo. Era bom ver como aquela prática semanal me colocava num caminho evolutivo e Bruno esteve atento a minha melhora. E sem que eu percebesse muito bem, Bruno havia começado a falar mais.

Em outra conversa dessas com seus pais, convocada também para que o filho jogasse menos vídeo game e saísse mais de sua casa, novamente fui até Bruno em busca de socorro, dessa vez já com mais consciência de que

podia aproveitar tais momentos como uma oportunidade para que ele se mostrasse. Bruno argumentou com clareza: “Querem que eu saia mais de casa, mas não me deixam sair para fazer o que eu quero, ir sozinho assistir um jogo do Palmeiras contra o Corinthians no Parque Antártica.” Essa história rendeu. Ele já frequentava os jogos com o pai, mas nunca sozinho e Bruno queria essa permissão. Segundo ele mesmo, o problema não era o perigo real dos estádios de futebol e os torcedores, mas algo que via em sua mãe, que numa determinada época de sua vida sofrera com crises de pânico, e que via em sua avó, mãe de sua mãe, sempre muito assustada com os riscos que o mundo oferecia. E na casa dessa sua avó, morava um tio seu, irmão de sua mãe, que aos quarenta e sete anos, ainda não conseguira sair da casa dos pais. Era uma cena que Bruno temia, como um horizonte que se impunha a ele. Eram receios que caminhavam pelas gerações e encontravam um ponto de efetivação numa criança marcada por uma anóxia, querendo experimentar coisas, algumas mais, outras menos arriscadas.

A consciência que Bruno mostrava acerca dos processos que vivia e sua atitude nessas reuniões com seus pais, indo para campo aberto e expondo seus argumentos, me surpreendiam. Por um lado, ficava admirado e via ali alguém que certamente podia mais do que a condição de um aluno em inclusão. Por outro lado, me inquietava com um abrupto de uma revelação, e a consciência que então ganhava de uma clandestinidade que Bruno vivia no encontro comigo. É certo que não acompanhamos tudo o que se passa com um paciente. Afinal, não somos senhores de si em casa alguma, menos ainda no encontro de duas casas. Ao mesmo tempo, para além de clandestinidades inerentes, Bruno se escondia de mim e se escondia das pessoas. Dei-me conta que perceber que ele se escondia e dizer-lhe que percebia esse seu movimento, sem exigir-lhe uma grande aparição, era suficiente para chegar até ele e descobri-lo. Nesses momentos, chamava-o de *camper* e ele parecia gostar de ser descoberto assim, especialmente quando isso acontecia depois de algum tempo diante de mim, me manipulando e assistindo as minhas atrapalhadas. Então, ele ria, e às vezes me contava onde estava ou o que havia escondido.



Estive com ele no Estádio do Parque Antártica e o acolhimento com que fomos recebidos me surpreendeu. Ele tinha “amigos de estádio”. Uns vinham de cidades do interior do estado, uns estavam em família, outros vinham sozinhos e todos procuravam chegar bem antes do início do jogo para conversar sobre o Palmeiras. Bruno parecia bem incluído por ali. Sua capacidade de socialização - da qual eu pude desfrutar como corinthiano *camperado* no meio da torcida tricolor - não combinava com sua solidão em seu quarto.

Mas assim, os anos se passaram. Foi difícil acompanhá-lo durante os períodos de férias escolares. Ainda que mais próximo de seus colegas e sofrendo menos humilhações, isso não parecia ser suficiente para um laço de amizade capaz de promover encontros fora do ambiente escolar. Na maior parte desse tempo ficava sozinho. No convite para a formatura de sua turma, havia fotos de todos os alunos. Seu rosto meio assustado, meio bravo, meio acuado, meio angustiado trazia algo muito frágil. Difícil para ele estar ali no meio daquelas pessoas.

Em nossos encontros, Bruno mostrava sinais de que seus esconderijos tornaram-se pequenos demais. No *Call of Duty*, buscava encontrar alguma possibilidade de evolução ou novidade para sustentar seu interesse. Não jogava mais *camperado*, pelo contrário, utilizava-se das armas menos letais, como a pistola ou a faca, e saía a campo enfrentando jogadores munidos de potentes metralhadoras. Passamos também a jogar o Fifa, vídeo game de futebol. Ai também minha desvantagem era enorme. Com muita insistência conseguia convencê-lo a equilibrar um pouco a situação e eu ficava com um time mais forte. No mais, continuávamos nos divertindo, xingando um ao outro e rindo.

Bruno começara também a propor partidas de xadrez. Havia uma generosidade de sua parte, era uma brincadeira em que eu ficava em vantagem. Ao mesmo tempo ele aproveitava para se experimentar em desvantagem, num contexto que não parecia lhe ser tão sofrido. Seu estilo de jogo era curioso: perdia rapidamente peças importantes e ficava acuado, para então começar a jogar de modo surpreendente. Gostava de fugir apenas com o

rei e alguns peões, entusiasmado com a possibilidade de produzir um empate e desmontar o que seria minha vitória aparentemente já garantida. Ele achava graça e ria. Denunciei sua inteligência e esperteza, assim como essa outra espécie de *camper* e o desafiei a jogar de outra maneira. Foi fazer aula de xadrez e passou a me atacar com todas as suas peças. Em pouco tempo, começou a ganhar algumas partidas e cada vez mais eu suspeitava das limitações cognitivas que lhe atribuíam na escola.

O término do colegial marcou o fim de uma era de *camper* e o risco do começo de outra. Mas, imbuído de sair da toca, matriculou-se num cursinho pré-vestibular. Depois de toda uma vida escolar na condição de aluno em inclusão, estava agora totalmente exposto. Na segunda semana de aula começou a ter crises de pânico. Contou-me que havia começado a sonhar em ter uma namorada, o que me pareceu também sonhar em ir para vida como era a vida para os jovens de sua idade. Mas o cursinho, especialmente as aulas de *física e química*, o arremessava de volta a uma condição de incapacidade.

Depois de alguns meses, desistiu. Mesmo apoiado por medicações psiquiátricas, não encontrou forças para sustentar aquele novo lugar e o antigo lugar se impôs, agora com outra cara, a de um trabalhador beneficiado pela política de cotas. “Eu não vou ter os problemas que as pessoas estão tendo para arrumar trabalho. É mais fácil conseguir um emprego dentro dessas cotas.” Era claro que estava sofrendo e esforçava-se para encontrar caminhos para si, tentando aceitar o que talvez fossem suas condições. Mas sua conversa era estranha, parecia ter encontrado outro *bug* no sistema e uma maneira de continuar *camperado*.

Poupado pela adaptação curricular durante anos, Bruno agora dava-se conta de seu atraso. Não me agradava vê-lo em busca de novos *bugs* que o resguardassem de enfrentar desafios e crescer. Ao mesmo tempo, a situação no cursinho estava puxada demais. Era legítimo que não quisesse se expor a um contexto que lhe causasse tanta angústia. Bruno adentrara ao limbo pós segundo grau, uma espécie de campo aberto após o fim de uma estrada. Agora precisava escolher caminhos.

Sonhou em ser jogador de xadrez. Apesar de não mostrar o talento necessário para isso, estava se dispondo a ser testado e sobreviveu a uma competição entre os alunos de sua escola em que foi o penúltimo colocado. Ser um enxadrista talvez não fosse possível, mas com cada vez mais frequência ganhava de mim, e em sua família já não havia mais quem ganhasse dele. Nesse período, retomou algo que sempre esteve por perto, a academia de musculação. Com seu corpo mirrado, queria ficar forte, crescer, encorpar. Fez aulas em uma auto-escola e sem recorrer à adaptações na prova, passou na segunda tentativa. E apesar de ter interrompido o cursinho começou a fazer aulas particulares de física e química.

Bruno estava com suas dificuldades e em campo aberto. Expunha-se ao seu corpo, as suas defasagens acadêmicas, ao desafio de aprender, superar desvantagens e estar em desvantagem sem se esconder. Por hora, era isso. Não sabíamos que caminho ele escolheria, que projeto faria para si. Mas parecia que *camperar* ia tornando-se apenas uma das opções.

## **Versão em espanhol**

Bruno tuvo una anóxia en su nacimiento y, recientemente, preguntó a sus padres cómo las cosas sucedieron ese día. Me contó que una de las médicas tuvo que presionar su corazón, ayudándole a bombear, como en aquellas situaciones en que alguien es rescatado de un ahogamiento. En el lugar de usar las dos manos, apoyándose con su propio peso sobre el tórax de Bruno, esa médica lo hizo con el dedo índice. Ciertamente, su llegada fue muy turbulenta. Una turbulencia que dejó secuelas: algunas dificultades motoras, de deglución, dicción, algunos episodios epilépticos y el susto, que parece haber, desde entonces, dejado todos en un cierto estado de alerta y contribuido a otras tantas consecuencias.

En la época en que fue a la escuela, ya no había necesidad de ir a una escuela especializada en niños con compromisos mayores que los que más a menudo tenemos. Ni de ir a una sala de clase con estos alumnos especiales dentro de una escuela no especializada. Bruno se benefició de las flexibilidades y adaptaciones curriculares adoptadas a principios de los años 2000 y fue un alumno en inclusión. Pero la crueldad pre-adolescente no le ahorró. Con 12 años, algunos de sus colegas contaron a la escuela toda de su mochila con motivos de niño pequeño y, después de abrirla y esparcir lo que había dentro por el patio, la arrojaron en el vecino. Fue entonces cuando sus padres me llamaron.

Bruno continuaba frecuentando la escuela, pero no tenía amigos y pasaba la mayor parte de su tiempo jugando videojuego en su habitación. Y así, en su cuarto, comencé a acompañarlo, una situación en que las secuelas de la anóxia aparecían poco, pero estaban allí, principalmente en los movimientos de las manos, cuando tenía que manejar claves o atar el cordón del tenis, y también en su habitación habla, bien económica y de difícil comprensión. Pero él necesitó hablar para enseñar cómo jugar el Call of Duty, un videojuego de guerra con muchos tiros y campos de batalla que le gustaba bastante. En este juego se ve desde el punto de vista de su personaje principal. Se mueve localmente por los escenarios, simulando una perspectiva en primera persona, como si el jugador y el personaje fueran uno solo.

De esta manera, nos quedamos por un buen rato. Fue muy difícil para mí. Mientras estaba apuntado por tiros de todos lados, buscaba entender cómo funcionaba aquel joystick, el control, muy diferente de lo que yo conocía cuando era niño, con muchos más botones y recursos, y que Bruno manejaba sin dificultades. Pero yo no podía ni siquiera hacer mi avatar guerrero moverse. En escenarios que parecían películas, con frecuencia, me veía frente a una pared, con los pies derrapando en el suelo, sin salir del lugar ni entender lo que estaba pasando.

Así como en general los videojuegos funcionan hoy, hay más de una modalidad en la que el Call of Duty puede ser jugado: todos contra todos, equipo contra equipo, nosotros contra la máquina, en línea (en que juegan a personas de todo el mundo) y offline , entre otras. Al principio, era común jugar equipo contra el equipo y en línea. Es decir, jugadores de diversos lugares del mundo estaban agrupados en dos equipos que, entonces, comenzaban a matarse y renacer. El juego ocurría a una velocidad que no acompañaba. No veía enemigos para matar y moría mucho sin entender de dónde venían los tiros. La situación mejoraba un poco cuando Bruno y yo estuvimos en el mismo equipo y él, por unos minutos, me abrió la mano para hacer su juego y se dedicaba a ayudarme. Él me orientaba por los campos de batalla, alertaba a los enemigos y hasta abatía algunos me salvando de ejecuciones inminentes.

Recuerdo también una modalidad en la que el escenario era una casa donde Bruno y yo necesitábamos defendernos contra soldados invasores que venían para matarnos. Bruno me colocaba en una de las entradas para que me disparara cuando los enemigos aparecieran. Se quedaba en otro lado de la casa haciendo lo mismo que yo, sólo que protegía dos entradas. Esperábamos en toca y de repente aparecían ligeras de soldados. Yo mataba a muchos, era una sensación muy buena, pero eran tantos que a veces ellos vencían el cerco y me mataban. O bien, sucedía de no aguantar esperar a los invasores y salir a intentar ayudar a Bruno; entonces comenzaban a llegar enemigos por la entrada que yo debía guardar. La mayoría de las veces, no daba cuenta de volver, posicionarme y disparar. Acababa de morir.

En esa modalidad, diferente de todas las demás, cuando sucedía de uno de nosotros morir, el otro podría venir a nuestro cuerpo y resucitarlo. Era

una operación delicada que debería ocurrir entre una leva y otra de soldados, de lo contrario, el que hacía el trabajo de resurrección, sería muerto también, encerrando el partido. Durante esos combates, ese era un momento que me dejaba muy emocionado.

En el más, por un buen tiempo, continué experimentando un cierto sofoco durante nuestros partidos. No podía ver a enemigos para abatir y moría con mucha frecuencia. Me sentía bastante desacreditado, actualizando un sentimiento autodepreciativo que me acompañaba desde la adolescencia, el de que jamás conseguiría darme bien en los juegos. Se me sumaron mis dificultades otro agravante. Me tomé para percibir que muchas veces era Bruno mismo quien me mataba. Él me perseguía deliberadamente, dejando de lado a los otros enemigos, asistiendo a mis estragos por los campos de guerra y diversificando las formas como haría la ejecución. Cuando me di cuenta, lo insulto y eso se volvió una broma entre nosotros, él se ríe. Traté de perseguirlo, pero era muy difícil. Me quedaba en una drástica desventaja. Comencé a decirle a Bruno que la cosa no era buena para mí. Mientras él seguía matando a los enemigos, sólo moría y no podía disfrutar del juego. Me sentía perdido y olvidado en medio de la guerra. Sospeché que él quisiera ver cómo yo lidia con esa situación y que mi desventaja en el juego, conversaba con su desventaja en la vida, con sus dificultades derivadas de la anóxia y todo lo que vino a continuación. Él insistía en jugar de ese modo, pero yo, poco a poco, a veces más enfáticamente, fui insistiendo que me gustaría salir del apuro. Hasta que comenzó a proponer algunas facilidades, construyendo para mí una especie de currículo adaptado. Entonces, al principio de los encuentros pasamos a jugar también fuera de línea, es decir, sin otros jugadores del mundo, con los equipos formados por soldados comandados por la propia máquina, y que podíamos escoger si serían soldados mejores o peores, modulando el grado de dificultad de los partidos . Es posible dejar el juego bien cómodo, más de acuerdo con mis habilidades. En el mismo equipo de Bruno, offline, con soldados fuertes con nosotros y soldados débiles como adversarios me ayudó mucho a desarrollar mi juego. Bruno tenía el cuidado de jugar los primeros partidos tan para que yo caliente y, después, íbamos al modo online, para el mundano, lo que era una sensación casi vertiginosa.

En un determinado momento del proceso, Bruno pasó a jugar el Call of Duty de una manera muy específica, utilizándose bastante de una estrategia conocida en ese tipo de juego: el camper. Camperar es quedarse entubado, de toca, escondido, esperando que el enemigo aparezca en su campo de visión para matarlo. Es una estrategia muy útil cuando se juega en línea con jugadores de alto nivel, en los que enemigos llegan rápidamente por muchos lados y fácilmente puede pasar una partida entera siendo muerto sin poder reaccionar. En general, eso era lo que ocurría conmigo y por algún motivo, Bruno también se sintió en apuro.

Camperar permitía que Bruno se protegiera, sin embargo, hacía su participación en el juego disminuir. Se quedaba escondido por un largo tiempo sin que nada sucediera. Pero él tomó un cierto gusto por eso. A veces, su interés era mostrarme los nuevos escondites que había descubierto. Algunos de ellos formaban parte del juego, eran locales detrás de arbustos, dentro de un galpón más oscuro, o en una ventana en un edificio abandonado. Otros eran los bugs, las fallas en el sistema que permitían a los avatares guerreros posicionarse dentro de paredes, grandes rocas, o suspendidos en el aire, sin que nadie los viera y de donde podían disparar a los enemigos. Bruno camperaba y pasó a orientarme a camperar. Sin el peligro de ser encontrado, el juego quedaba aburrido. Entonces, impaciente, yo salía, y en general moría rápidamente.

Muchas veces escuché a Bruno que se quejaba: "¡En aquel juego sólo había camper!". Los partidos se vuelven aburridos con jugadores que se esconden mucho y no se entregan al barato del asa. Usted los encuentra poco en el campo de batalla y con frecuencia es muerto por enemigos que difícilmente son avistados; que utilizan armas de larga distancia, los snipers, y disparan desde muy lejos. Curioso que aquellos que camina mucho, son llamados campers. La persona se convierte en el acto de esconderse.

Bruno se convirtió en un camper. Él mintió, engañaba, o apenas se omite, se ocultaba. A veces, queriendo ahorrarle el esfuerzo en hablar y formular alguna idea, suponía y anticipaba sus respuestas a las preguntas que le hacía. Él aprovechaba el error de mi benevolencia para simplemente no responder, quedando medio quieto, observando lo que yo decía, con una

mirada que no concordaba ni discordaba, apenas miraba lo que yo imaginaba para él. Una vez u otra, sutilmente asintió en algo, o corrigió algún detalle en mis suposiciones. En fin, observaba la situación pasar sin precisar manifestarse y aparecer. Se escondía sin que percibáramos que estaba escondido. En una determinada época del proceso, sin entender lo que pasaba, pasé a sentir un sueño terrible durante nuestros encuentros. Me preguntaba si el horario después del almuerzo sería el motivo e incluso, si sería el caso de encaminarlo a otra persona. Pero había un efecto somnífero que provocaba en mí. En su avanzada etapa de desarrollo como camper, ya no necesitaba esconderse, sólo me hacía dormir. Y sin que me di cuenta, Bruno no contaba cosas importantes. Nunca supe a la verdad cómo de hecho continuaron o no esas situaciones de humillación en la escuela. Sospecho que disminuyeron, pero no dejaron de suceder. El hecho es que yo no sabía y fue sólo después de un buen tiempo que me di cuenta de ello

La condición de alumno en inclusión también fue una especie de camper en su proceso de escolarización. Tengo la impresión de que la escuela poco lo conocía. No le exigían y no le formulaban preguntas a su altura. No sabían cuál era su altura. También no. Él nunca repitió de año. Era una situación café-con-leche que le protegió del riesgo de fracasar académicamente y también socialmente. Estaba cómodo en ese lugar, donde se mantenía casi intencionalmente y actuaba como un malandro. Una vez, Bruno llegó incluso a aconsejar a un colega suyo que pasaba dificultades en las pruebas. Le sugirió que hiciera como él y se convirtiera en un alumno en inclusión para que disfrutara de adaptaciones curriculares. Se percibió que era ahorrado y allí quedaba, con su tablet, jugando y viendo noticias de fútbol, especialmente sobre su equipo, el Palmeiras. Mientras tanto, las clases ocurrían y la vida social en la escuela se desarrollaba. Él aprovechó el error de la inclusión escolar para mantenerse así y tal vez, él consiguió protegerse un poco de las crueles humillaciones de los compañeros de escuela.

Las conversaciones que tuvimos con sus padres me ayudaron a percibir esa su clandestinidad. Después de medio año el acompañamiento, ellos solicitaron una reunión y yo estaba seguro de que mi trabajo sería cuestionado. Después de todo, las atenciones consistían básicamente en jugar



videojuegos en su habitación, todo lo que su madre quisiera que hiciera menos. Sin darse cuenta, fui detrás de Bruno en busca de socorro, casi que le pidió ayuda para justificar nuestra jugada. De inmediato, él responde que al tener que hablar conmigo para enseñarme cómo jugar, ganó el coraje para hablar, se acercó a los colegas y el bullying disminuyó. Era un gran descubrimiento, la proximidad disminuía el bullying. Sorprendido me pregunté desde cuando él tenía esa conciencia de su proceso y desde cuando él hablaba así, tan asertivamente.

En ese momento me di cuenta que Bruno experimentaba conmigo otro tipo de aparición, diferente de aquel por medio de los avatares en los juegos y diferente también de lo que le era posible en la escuela. Era él explicando para mí y yo, a veces, no entendiendo su dicción, pidiendo que hablara dos o tres veces la misma cosa. Junto al ejercicio mecánico del habla, había constreñimientos, vergüenzas y el aseguramiento de un encuentro más allá de esos tropiezos dictivos, donde nos ofrecíamos compañía y nos divertíamos. Quisiera aprender estos juegos y experimentar una superación que no pude vivir en mi adolescencia, tal vez haya contribuido al proceso. Es bueno ver cómo aquella práctica semanal me colocaba en un camino evolutivo y Bruno estuvo atento a mi mejora. Y sin que me di cuenta muy bien, Bruno había empezado a hablar más.

En otra conversación de esas con sus padres, convocada también para que el hijo jugase menos videojuego y saliera más de su casa, nuevamente fui a Bruno en busca de socorro, esta vez ya con más conciencia de que podía aprovechar tales momentos como una oportunidad para que se mostrara. Bruno argumentó con claridad: "Quieren que salga más de casa, pero no me dejan salir para hacer lo que quiero, ir solo a ver un juego del Palmeiras contra el Corinthians en el Parque Antártico." Esa historia rindió. Él ya frecuentaba los partidos con el padre, pero nunca solo y Bruno quería ese permiso. Según él mismo, el problema no era el peligro real de los estadios de fútbol y los aficionados, sino algo que veía en su madre, que en una determinada época de su vida había sufrido con crisis de pánico, y que veía en su abuela, madre de su abuela, madre, siempre muy asustada por los riesgos que el mundo ofrecía. Y en la casa de su abuela, vivía un tío suyo, hermano de

su madre, que a los cuarenta y siete años, aún no había podido salir de la casa de sus padres. Era una escena que Bruno temía, como un horizonte que se imponía a él. Eran temores que caminaban por las generaciones y encontraban un punto de efectividad en un niño marcado por una anóxia, queriendo experimentar cosas, algunas más, otras menos arriesgadas. La conciencia que Bruno mostraba acerca de los procesos que vivía y su actitud en esas reuniones con sus padres, yendo a campo abierto y exponiendo sus argumentos, me sorprendían. Por un lado, quedaba admirado y veía allí a alguien que ciertamente podía más que la condición de un alumno en inclusión. Por otro lado, me inquietaba con un abrupto de una revelación, y la conciencia que entonces ganaba de una clandestinidad que Bruno vivía en el encuentro conmigo. Es cierto que no acompañamos todo lo que pasa con un paciente. Después de todo, no somos señores de sí en casa alguna, menos aún en el encuentro de dos casas. Al mismo tiempo, además de clandestinidades inherentes, Bruno se escondía de mí y se escondía de las personas. Me di cuenta de que se escondía y decirle que percibía ese movimiento, sin exigirle una gran aparición, era suficiente para llegar hasta él y descubrirlo. En esos momentos, lo llamaba de camper y él parecía gustar de ser descubierto así, especialmente cuando eso sucedía después de algún tiempo delante de mí, manipulándome y viendo mis intrusos. Entonces se reía, ya veces me decía dónde estaba o lo que había escondido

Estuve con él en el Estadio del Parque Antártico y la acogida con que fuimos recibidos me sorprendió. Él tenía "amigos de estadio". Unos venían de ciudades del interior del estado, unos estaban en familia, otros venían solos y todos procuraban llegar bien antes del inicio del juego para conversar sobre el Palmeiras. Bruno parecía bien incluido por allí. Su capacidad de socialización- de la que pude disfrutar como corinthiano camperado en medio de la hinchada tricolor- no combinaba con su soledad en su cuarto. Pero así, los años pasaron. Fue difícil acompañarle durante los períodos de vacaciones escolares. Aunque más cerca de sus colegas y sufriendo menos humillaciones, eso no parecía suficiente para un lazo de amistad capaz de promover encuentros fuera del ambiente escolar. La mayor parte de ese tiempo se quedaba solo. En la invitación a la graduación de su clase, había fotos de todos los alumnos. Su

rostro medio asustado, medio bravo, medio acuado, medio angustiado traía algo muy frágil. Difícil para él estar allí en medio de aquellas personas. En nuestros encuentros, Bruno mostraba señales de que sus escondites se volvieron demasiado pequeños. En el Call of Duty, buscaba encontrar alguna posibilidad de evolución o novedad para sostener su interés. No jugaba más camperado, por el contrario, se utilizaba de las armas menos letales, como la pistola o el cuchillo, y salía al campo enfrentando jugadores dotados de potentes ametralladoras. También pasamos a jugar al FIFA, videojuego de fútbol. También mi desventaja era enorme. Con mucha insistencia conseguía convencerlo para equilibrar un poco la situación y me quedaba con un equipo más fuerte. En el más, continuábamos divirtiéndonos, burlándose el uno al otro y riendo.

Bruno empezó a proponer partidos de ajedrez. Había una generosidad de su parte, era una broma en la que me quedaba en ventaja. Al mismo tiempo él aprovechaba para experimentar en desventaja, en un contexto que no parecía ser tan sufrido. Su estilo de juego era curioso: perdía rápidamente piezas importantes y quedaba acuñado, para entonces comenzar a jugar de modo sorprendente. Me gustaría huir sólo con el rey y algunos peones, entusiasmado con la posibilidad de producir un empate y desmontar lo que sería mi victoria aparentemente ya garantizada. Él creía gracia y ría. Denuncié su inteligencia y su inteligencia, así como esa otra especie de camper y lo desafié a jugar de otra manera. Fue a hacer clases de ajedrez y me pasó a atacar con todas sus piezas. En poco tiempo, empezó a ganar algunos partidos y cada vez más sospechaba de las limitaciones cognitivas que le atribuían en la escuela. El final del colegio marcó el final de una era de camper y el riesgo del comienzo de otra. Pero, imbuido de salir de la madriguera, se matriculó en un cursillo pre-vestibular. Después de toda una vida escolar en la condición de estudiante en inclusión, estaba ahora totalmente expuesto. En la segunda semana de clase comenzó a tener crisis de pánico. Me contó que había empezado a soñar con tener una novia, lo que me pareció soñar en ir a la vida como era la vida para los jóvenes de su edad. Pero el cursillo, especialmente las clases de física y química, lo arrojaba de vuelta a una condición de incapacidad. Después de algunos meses, desistió. Incluso apoyado por

medicamentos psiquiátricos, no encontró fuerzas para sostener ese nuevo lugar y el antiguo lugar se impuso, ahora con otra cara, la de un trabajador beneficiado por la política de cuotas. "No voy a tener los problemas que la gente está teniendo para arreglar el trabajo. Es más fácil conseguir un empleo dentro de esas cuotas. "Era claro que estaba sufriendo y se esforzaba por encontrar caminos para sí, tratando de aceptar lo que tal vez fueran sus condiciones. Pero su conversación era extraña, parecía haber encontrado otro error en el sistema y una manera de continuar camuflado.

Pese a la adaptación curricular durante años, Bruno ahora se daba cuenta de su retraso. No me gustaba verlo en busca de nuevos bugs que lo resguardaran de enfrentar desafíos y crecer. Al mismo tiempo, la situación en el cursillo estaba demasiado tirada. Era legítimo que no quisiera exponerse a un contexto que le causara tanta angustia. Bruno entró al limbo post segundo grado, una especie de campo abierto después del final de una carretera. Ahora necesitaba escoger caminos.

Soñó con ser jugador de ajedrez. A pesar de no mostrar el talento necesario para ello, se estaba disponiendo a ser probado y sobrevivió a una competencia entre los alumnos de su escuela en la que fue el penúltimo colocado. Ser un ajedrecista quizá no fuera posible, pero con cada vez más frecuentemente ganaba de mí, y en su familia ya no había más que ganara de él. En ese período, retomó algo que siempre estuvo cerca, la academia de musculación. Con su cuerpo mirado, quería quedarse fuerte, crecer, animarse. Hizo clases en una auto-escuela y sin recurrir a las adaptaciones en la prueba, pasó en el segundo intento. A pesar de haber interrumpido el cursillo comenzó a hacer clases particulares de física y química.

Bruno estaba con sus dificultades y en campo abierto. Se expuso a su cuerpo, sus desfasajes académicos, el desafío de aprender, superar desventajas y estar en desventaja sin esconderse. Por hora, eso era. No sabíamos qué camino elegiría, qué proyecto haría para usted. Pero parecía que camperar iba a ser sólo una de las opciones.