IRAPUAN COSTA JÚNIOR, engenheiro civil goiano formado no Rio de Janeiro, exerceu essa profissão paralelamente à de professor na Universidade Federal de Goiás por longos anos. Contudo, ele se projetou e ficou mais conhecido por outra senda que também trilhou, a da política, tendo ocupado diversos cargos eletivos, inclusive os de senador e de Governador do Estado de Goiás.

Conforme o próprio autor relata na Apresentação, os 27 textos reunidos em *Jogo da memória* foram produzidos, em sua quase totalidade, para o jornal *Opção*, de Goiânia. São resenhas de livros, comentários sobre temas diversos, lembranças de amigos, detalhes pouco conhecidos de alguns personagens ou acontecimentos históricos, bem como breves narrativas que se situam entre a realidade e a ficção. Ou seja, a memória é a matéria de que este livro trata.

É a memória que nos mantém vivos, que nos dá identidade. Quanto mais longa a vida e mais rica a experiência que ela proporciona ao indivíduo, maior será o seu acervo de lembranças. Ainda assim, a memória não é muito confiável, pois nossa mente parece ter mecanismos secretos para selecionar as lembranças, conservando algumas e apagando outras. Exercitar a mente com palavras cruzadas e jogos é um artifício de que muitas pessoas lançam mão temendo a ronda do fatídico Alzheimer que hoje nos assombra.

A brincadeira chamada de jogo da memória é conhecida de todos: as fichas viradas sobre a mesa precisam ser juntadas aos pares, abrindo-se apenas duas de cada vez. Quem acerta, prossegue; quem erra passa a vez para o outro jogador. Também os textos deste livro, em sua diversidade, assemelham-se a esse jogo, tanto no tempo de sua escrita como no tempo da leitura que deles será feita. As fichas – ou os temas de cada texto – são buscadas no arquivo pessoal do autor, seu acervo de lembranças. O que inicialmente não passava de uma evocação, no momento da escrita, ele confronta com registros mais concretos que porventura tenha disponíveis: cartas, documentos, fotos, livros. Ou se apoia apenas nas lembranças, muitas vezes fugidias. Ou, ainda, recorre à imaginação, criando narrativas ficcionais, as memórias inventadas. Quando essa etapa do jogo, que o autor joga com sua memória, está feita, demanda-se, então, a presença de um parceiro que prossiga a brincadeira.

Toda leitura é um jogo de parceria, qualquer livro só existe em função de quem com ele vai interagir. Assim, o parceiro do autor neste *Jogo da memória* entra em cena no momento em que o livro encontra o seu leitor. Ele vai levantando as cartas/textos uma a uma, confrontando-as com as suas próprias lembranças.

A diversidade dos temas pode dar-lhe a satisfação do reconhecimento de algo que já sabia, de alguém que conheceu, de uma experiência de vida semelhante à que ele próprio vivenciou. À memória do escritor, soma-se a sua própria. Mas pode ser que a ficha levantada seja uma isca que disfarça um anzol. É o caso das resenhas e comentários de livros lidos, que, se ainda não fazem parte da memória do leitor, despertam seu desejo de também ter uma ficha semelhante para fechar mais um par.

Quem perde e quem ganha neste jogo? O autor ganha ao compartilhar suas lembranças com o leitor, assegurando a si mesmo a permanência na memória de seu público. Já o leitor ganha sempre. Ganha conhecimento, se a matéria dos textos for nova para ele, ou ganha o prazer do reconhecimento e da identificação, quando já sabidas.