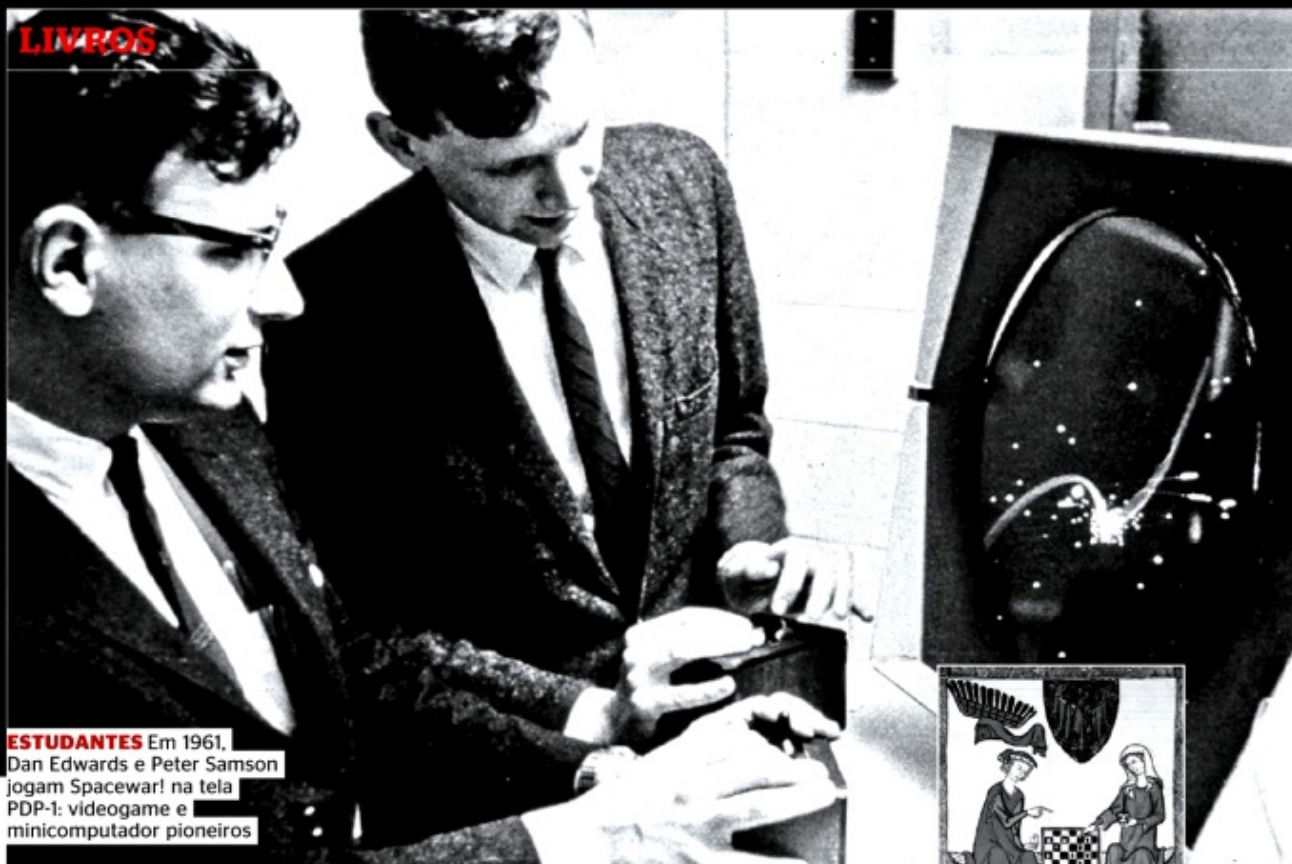


Cultura

LIVROS
CINEMA
EM CARTAZ



LIVROS
ESTUDANTES Em 1961, Dan Edwards e Peter Samson jogam Spacewar! na tela PDP-1: videogame e minicomputador pioneiros

Como a diversão moldou o mundo

Brinquedos e engenhocas aceleraram mudanças históricas e avanços científicos, segundo o historiador Steven Johnson

Luis Antônio Giron

O progresso, a riqueza e as inovações estão ligadas ao esforço e à luta pela sobrevivência. "A necessidade é a mãe da invenção", diz o ditado. É o que reforçam as teorias

biológicas, sociais e econômicas mais influentes ao explicar a história a partir de uma abordagem utilitária. Mas elas não parecem captar a ilusão e o prazer como ferramentas de mudança

histórica, pois colocam em plano inferior os brinquedos, os jogos, o consumo e a gastronomia. Felizmente, as explicações estão erradas. Pelo menos é o que pensa o historiador de tecnologia

americano Steven Johnson, de 49 anos, autor de dez livros, entre eles "Cultura da Interface" (1997), obra pioneira na reflexão sobre a confluência midiática na era digital.

No livro mais recente, "O Poder Inovador da Diversão", lançado pela editora Zahar, Johnson inverte o ditado clássico e demonstra que o prazer pode ser pai da



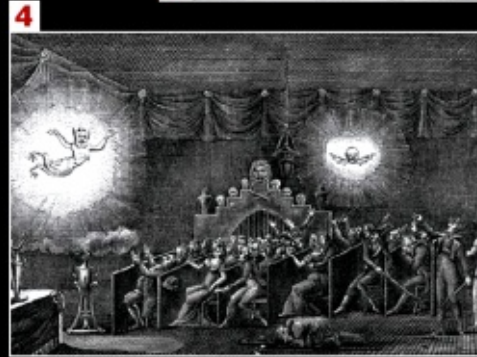
3



5



2



4

DE AMENIDADES A INOVAÇÕES

1. Rei Otto IV joga xadrez com uma dama em miniatura do século 14: regras do jogo forneceram modelos à programação de softwares de computadores e videogames. **2.** Ilustração da revista "The Lady's Magazine", 1774: lojas londrinas decoradas atraíram compradoras de tecidos e abriram caminho à Revolução Industrial. **3.** O Southdale Center de Minneapolis, 1956, foi o primeiro shopping center, criado pelo vienense Victor Gruen como utopia urbana. **4.** As projeções das fantasmagorias no século 18 anteciparam cinema, TV e vídeos pela internet. **5.** Gravura de uma "turba de cafeteria" de 1710: os cafés promoveram a transformação cultural e a convivência em espaços públicos.

inovação. Nesse sentido, a história do entretenimento é tão ou mais decisiva que a do trabalho árduo. "Descobertas aparentemente triviais acabaram por gerar mudanças no domínio da História Séria", afirma. Johnson chama isso de "efeito beija-flor", "o processo pelo qual uma inovação em um campo põe em movimento transformações em campos aparentemente não relacionados".

SONHO FUTURO

Assim, o hábito do café virou moda no século 18 e ajudou a dar origem a espaços culturais públicos e às modernas empresas jornalísticas. As primeiras lojas decoradas, instaladas em

Londres para atrair as damas seduzidas pela chita indiana, deflagraram a Revolução Industrial e os shopping centers. O Escritor, autômato de 1772 que espantava as plateias porque escrevia (era movido a corda), prefigurou a Máquina Diferencial e os primeiros robôs. Jogos como o xadrez forneceram o modelo combinatório às tecnologias atuais. Em 1961, dois estudantes do MIT, Dan Edwards e Peter Samson, apossaram-se das regras do xadrez – e em ficção científica – para construir o PDP-1 e o Spacewar!, minicomputador e videogame pioneiros. Fundaram a linguagem de

programação de softwares e aplicativos.

Como, então, entender por que a simples recreação dispara motivações inconscientes? Para explicar a razão, Johnson cita o historiador francês Jules Michelet, que dizia que cada época prevê a seguinte sob a forma de sonho. A necessidade de surpresa é quase tão importante como a da sobrevivência. Nos anos 1990, os cientistas concluíram que o instinto de surpresa é regulado por um neurotransmissor –

a dopamina – responsável pelo "bônus da novidade". Os jogos e as diversões, afirma Johnson, não passam de máquinas de produzir novidade e surpresa. As experiências inéditas suscitadas pela diversão não se relacionam aos instintos. "A fome ou a necessidade de ligações sociais podem ser satisfeitas por uma fonte confiável de alimento ou de amigos próximos", diz Johnson. "Mas a surpresa exige sangue novo: o milagre de uma geração já é notícia velha para a geração seguinte." O que faz a humanidade avançar é romper os hábitos por meio do prazer, da expectativa e do sonho. ■



O PODER DE BRINCAR Em seu livro mais recente, o autor americano desvenda o fascínio humano pela diversão