

Introdução

A Curva do Dorminhoco

TODA INFÂNCIA TEM SEUS TALISMÃS, objetos sagrados que parecem inocuos o bastante para o mundo exterior, mas que disparam uma torrente de lembranças vívidas quando a criança já adulta os confronta. Para mim, é uma pilha de folhas fotocopiadas cheias de números que meu pai trouxe do escritório para casa quando eu tinha nove anos. À primeira vista aquelas páginas não pareciam o tipo de coisa que levaria um aluno do ensino fundamental ao êxtase. A uma olhada superficial, pareciam folhas de pagamento, mas, quando se examinava de perto, notava-se que os nomes eram conhecidos, até mesmo famosos: Catfish Hunter, Pete Rose, Vida Blue. Nomes do beisebol, à deriva em um mar de números aleatórios.

Aquelas páginas que meu pai trouxe para casa eram parte de um jogo, embora não se parecesse com nenhum que eu já tivesse visto. Era uma simulação de beisebol chamada APBA, abreviatura de American Professional Baseball Association (Associação Americana de Beisebol Profissional). O APBA era um jogo de dados e de informação. Uma empresa de Lancaster, Pensilvânia, havia analisado as estatísticas da temporada anterior e criado uma coleção de cartas, uma para cada jogador que tivesse participado de mais que uma dezena de partidas naquele ano. As cartas continham uma grade críptica de dados que capturava em números as aptidões de cada jogador no campo: os que tinham uma pancada forte, os que erravam muitas batidas, os mestres do arremesso e os demônios da velocidade. Resumindo, o APBA era uma maneira de se jogar beisebol com cartas, ou, pelo menos, de fingir ser um técnico de beisebol: escolhia-se uma equipe, decidia-se quem seriam os primeiros arremessadores, quando rebater com suavidade e quando avançar para uma base.

O APBA parece bem divertido, quando explicado dessa maneira genérica – que menino não gostaria de gerenciar uma equipe? –, mas jogá-lo era uma história mais complicada. No nível mais simples, o jogo tinha a seguinte sequência básica: você escolhia os jogadores, decidia uma estratégia, rolava os dados e então consultava uma tabela para ver o que havia acontecido – um *strikeout*, um *home run*, ou uma rebatida fraca seguida de eliminação.

Mas nunca era tão simples assim com o APBA. Era possível jogar contra um adversário humano, ou mesmo administrar sozinho os dois times, e as decisões tomadas para o time oponente transformavam as variáveis de maneiras sutis, mas cruciais. No começo de cada partida – e sempre que fosse feita uma substituição –, era preciso somar todos os pontos de cada jogador da equipe. Certos resultados mudariam se o time fosse excepcionalmente hábil com a luva, enquanto times menos talentosos na defesa cometeriam mais erros. Havia tabelas completamente distintas, dependendo do número de corredores nas bases: se houvesse um homem na terceira base, consultava-se a tabela de “Corredor na Terceira”. Alguns resultados variavam de acordo com a qualidade do arremessador: se o arremessador fosse um “nível A”, segundo os dados da tabela, recebia-se um *strikeout*, enquanto um arremessador “nível C” geraria uma rebatida forte para o fundo do campo. E isso era apenas o começo da complexidade do jogo. Eis o registro completo para “Arremesso” na tabela principal, “Bases Vazias”:

Os números de rebatida sob os quais aparecem linhas podem ser alterados segundo o nível do arremessador contra quem o time está rebatendo. Observe sempre o nível do arremessador e procure possíveis mudanças nos números sublinhados. “Sem Mudanças” sempre remete à coluna D, ou esquerda, e sempre significa uma rebatida com ganho de base. Contra arremessadores Nível D nunca acontecem mudanças – usa-se apenas a coluna da esquerda. Quando um arremessador é tirado do jogo, tome nota do nível do arremessador que o substitui. Se for diferente, deve-se usar uma coluna diferente quando aparecerem os números sublinhados. Certos jogadores podem ter os

números 7, 8 e/ou 11 na segunda coluna de suas cartas. Quando se encontra qualquer um desses números na segunda coluna da carta de um jogador, a coluna não está sujeita a mudanças normais de nível. Nesses casos sempre use a coluna à esquerda (Nível D), independentemente do nível do arremessador. Às vezes, os arremessadores podem ter classificações A & C ou A & B. Sempre considere esses arremessadores como Nível A, a não ser que a coluna A seja rebatida com ganho de base. Então use a coluna C ou B, conforme o caso, para o resultado final da jogada.

Entendeu? Essas poderiam ser as instruções para a declaração do imposto de renda que você alegremente contrataria um contador para decifrar. Lendo essas palavras agora, preciso fazer um esforço só para acompanhar a sintaxe, mas meu eu de dez anos de idade internalizou tão completamente esses segredos que jogava centenas de partidas de APBA sem conferir as letrinhas miúdas. *Um 11 na segunda coluna da carta do rebatedor? É claro, é claro que significa ignore as mudanças normais de nível do arremessador. Seria loucura não ser assim!*

Os criadores do APBA imaginaram um sistema tão elaborado por razões compreensíveis: estavam ampliando os limites do gênero cartas-e-dados para acomodar a complexidade estatística do beisebol. Essas complicações matemáticas não se limitavam a simulações de beisebol, é claro. Havia jogos parecidos para a maioria dos esportes populares: simulações de basquete que permitiam que se criasse uma zona de defesa ou se fizesse um lance desesperado de três pontos no último segundo antes do apito final; jogos de boxe que permitiam reconstituir a luta Ali *versus* Foreman sem a estratégia de aguentar pancada para sair vitorioso. Os fãs de futebol jogavam Soccerboss e Wembley ou similares, nos quais era possível administrar as equipes, negociar jogadores e zelar pela saúde financeira da organização virtual. Um monte de simulações militares com dados recriava batalhas históricas ou guerras mundiais inteiras com absoluta fidelidade.

Talvez o mais famoso seja Dungeons & Dragons e seus muitos imitadores, em que os jogadores construía elaboradas narrativas de fantasia –

rolando dados com vinte faces e consultando tabelas confusas que davam conta de uma quantidade surpreendente de variáveis. Os três livros principais do jogo somavam mais de quinhentas páginas, com centenas de tabelas que os jogadores consultavam como se fossem as Escrituras. (Em comparação, consultar as tabelas do APBA era como ler o verso de uma caixa de cereal.) O *Livro do jogador* descreve o processo de criação de um personagem qualquer assim:

Monte deseja criar um novo personagem. Ele joga quatro dados de seis lados (4d6) e obtém 5, 4, 4 e 1. Ignorando o dado com número mais baixo, ele registra o total em uma folha de papel, 13. Faz isso mais cinco vezes e obtém estes seis resultados: 13, 10, 15, 12, 8 e 14. Monte decide usar um guerreiro anão, forte e resistente. Ele então distribui os resultados pelos atributos. O maior, 15, é posto em Força. O personagem tem um bônus de Força de +2, que vai ajudar bastante em lutas. O segundo número mais alto, 14, vai para Constituição. O modificador racial de atributo de +2 do anão [ver Tabela 2-1: Modificadores Raciais de Atributo, p.12] aumenta sua Constituição para 16, dando um bônus de +3. ... Monte ainda tem dois resultados que concedem bônus (13 e 12) e um resultado médio (10). Destreza recebe o 13 (bônus de +1).

E isso é só para definir as características básicas de um personagem. Quando você soltasse seu guerreiro anão no mundo, os cálculos necessários para determinar os efeitos de suas ações – atacar uma criatura específica, com uma arma específica, em circunstâncias específicas, com um grupo específico de companheiros a seu lado – deixariam muitos garotos em lágrimas se as mesmas tabelas estivessem em um teste de matemática.

O que leva à questão básica: por que alguém de dez anos acharia isso *divertido*? Para mim, a verdade constrangedora é que acabei ficando frustrado com minha simulação de beisebol, mas não pelas razões que seriam de se esperar. Não é que a linguagem obscura me desgastasse ou que eu me cansasse de ir de uma coluna para outra na tabela de Bases Vazias, ou que eu decidisse que seis horas era tempo demais para ficar trancado sozinho em meu quarto na tarde de um sábado de julho.

Não, eu abandonei o APBA porque ele não era suficientemente realista.

Minha lista de queixas crescia junto com minha experiência com o APBA. Conhecer centenas de jogos simulados mostrou os pontos cegos e as estranhas distorções da simulação. O APBA não considerava a questão de o jogador ser destro ou canhoto, algo crucial para a estratégia do beisebol. Os talentos individuais em campo eram amplamente ignorados. A decisão vital sobre os diferentes tipos de arremessos – rápidos, curvos, baixos – estava completamente ausente. O jogo não levava em conta *onde* a partida era disputada: você não podia simular a cerca vulnerável do lado esquerdo do Fenway Park, tão tentadora para rebatedores destros, ou os ventos rodopiantes do velho Candlestick Park, em São Francisco. E, embora o APBA contivesse equipes memoráveis, não havia como incluir no jogo as mudanças históricas nas partidas disputadas por dois times de eras diferentes.

E assim, nos três anos seguintes, eu embarquei em uma longa jornada pelo mundo surpreendentemente populoso dos jogos de simulação de beisebol, encomendando-os através de anúncios impressos no verso da *Sporting News* e no guia anual de beisebol da Street and Smith. Provei o Strat-O-Matic, o mais popular entre os jogos simulados de beisebol; tentei o Statis Pro Baseball, da Avalon Hill, fabricante do Diplomacia, jogo de tabuleiro então popular; experimentei o Time Travel, especializado em compor times fictícios a partir de um estoque de jogadores famosos. Perdi vários meses com um jogo chamado Extra Innings, que abria mão totalmente de cartas e tabuleiro; ele nem vinha embalado em uma caixa – era só um envelope enorme cheio de folhas e mais folhas com informações. Você tinha que rolar seis dados diferentes para completar uma jogada, algumas vezes consultando cinco ou seis páginas distintas para determinar o que havia acontecido.

Como uma espécie de viciado enlouquecido em busca da viagem perfeita, comecei a desenvolver minhas próprias simulações, construindo jogos inteiros a partir do zero. Tomei emprestado o dado de vinte faces do Dungeons & Dragons – os cálculos eram muito mais fáceis com vinte faces do que com seis. Rabisquei minhas próprias tabelas em blocos de

folhas amarelas e traduzi as estatísticas da temporada anterior nas minhas cartas feitas em casa. Suponho que, para algumas pessoas, pensar em partidas de beisebol jogadas na juventude evoca o cheiro de luvas de couro e de grama recém-cortada. Para mim, o que vem à lembrança é a pureza estatística do dado de vinte faces.

Essa história, admito, costumava ter uma moral autolaudatória. Já adulto, eu costumava contar a novos amigos sobre meus dias na quinta série passados no meu quarto construindo elaboradas simulações e debochava um pouco de como eu não era popular, dedicado a meus dados de vinte faces, enquanto os outros meninos brincavam de pique-bandeira ou, Deus me livre, beisebol *de verdade*. Mas a mensagem subjacente em minha história era clara: eu era uma espécie de prodígio da estatística, construindo mundos simulados usando blocos de notas e tabelas de probabilidades.

Mas hoje já não acredito que minha experiência tenha sido tão fora do comum. Suspeito que milhões de pessoas de minha geração possam contar histórias semelhantes: se não de simulações de esportes, então de Dungeons & Dragons, ou de estratégia geopolítica em jogos como Diplomacia, uma espécie de xadrez aplicado à história real. O mais importante é que, nos 25 anos que se passaram desde que comecei a explorar aquelas fotocópias do APBA, o que parecia ser uma obsessão solitária se transformou em uma atividade perfeitamente normal.

Este livro, em última análise, é a história de como o tipo de pensamento que eu praticava em meu quarto se tornou um componente cotidiano do entretenimento de massa. É o relato de como a análise de sistemas, a teoria das probabilidades, o reconhecimento de padrões e – por incrível que pareça – a boa e velha *paciência* se tornaram ferramentas indispensáveis para qualquer um que tente entender a cultura pop atual. Porque a verdade é que minha obsessão solitária com a criação de simulações complexas é agora o comportamento comum da maioria dos consumidores de entretenimento da era digital. Esse tipo de educação não está acontecendo nas salas de aula ou nos museus; está acontecendo nas salas de estar e nos porões, nos computadores e diante das televisões.

Eis a Curva do Dorminhoco: as formas mais depreciadas de diversão em massa – videogames, programas violentos de TV e *sitcoms* juvenis – acabaram sendo nutritivas, afinal de contas. Durante décadas acreditamos que a cultura de massa segue uma tendência constante de declínio rumo a um mínimo denominador comum, supostamente porque as “massas” desejam prazeres simples e burros e as grandes empresas de comunicação querem dar às massas aquilo que elas desejam. Mas, na verdade, está acontecendo exatamente o contrário: intelectualmente, a cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos.

Na maior parte das vezes, as críticas que levam a cultura pop a sério realizam algum tipo de análise simbólica, decodificando a obra para mostrar de que maneira ela representa algum outro aspecto da sociedade. É possível ver essa abordagem simbólica em programas acadêmicos de estudos culturais que analisam as maneiras como as formas pop expressam a luta de vários grupos marginalizados: gays e lésbicas, negros, mulheres, o Terceiro Mundo. É possível vê-la em ação na crítica contextualizada praticada nas seções de mídia de jornais e de revistas semanais, em que o crítico estabelece uma relação simbólica entre a obra e um espírito de época: o amor-próprio *yuppie*, por exemplo, ou a ansiedade pós-11 de Setembro.

A abordagem adotada neste livro é mais sistêmica do que simbólica, mais acerca de relações causais do que de metáforas. Em certo sentido, está mais próxima da física do que da poesia. Meu argumento sobre a existência da Curva do Dorminhoco decorre da suposição de que o panorama da cultura popular envolve o choque de forças concorrentes: os apetites neurológicos do cérebro, a economia da indústria cultural, as mudanças nas plataformas tecnológicas. As maneiras específicas de essas forças colidirem entre si desempenham um papel determinante no tipo de cultura popular que acabamos por consumir. O trabalho do crítico, então, é delinear essas forças, não decodificá-las.

Algumas vezes, em benefício do argumento, acho útil imaginar a cultura como um tipo de sistema climático feito pelo homem. Coloque uma massa de ar quente e úmido sobre a água fria do oceano e será criado um ambiente propício para nevoeiros. O nevoeiro não aparece porque

de alguma forma simboliza o choque entre o ar quente e a água fria. Ele acontece, sim, como efeito decorrente daquele sistema específico e de sua dinâmica interna. O mesmo se aplica à cultura popular: certos tipos de ambiente encorajam a complexidade cognitiva, outros a desencorajam. O objeto cultural – o filme ou o videogame – não é uma metáfora desse sistema; é mais como um produto ou um resultado.

As forças em ação nesses sistemas operam em níveis múltiplos: mudanças tecnológicas que permitem novos tipos de entretenimento; novas formas de comunicação on-line que proporcionam ao público uma plataforma para comentários sobre obras da cultura pop; mudanças na economia da indústria cultural que incentivam o espectador a ver o mesmo programa mais de uma vez; e desejos bem enraizados no cérebro humano que buscam desafios intelectuais e recompensas. Para entender essas forças precisamos recorrer a disciplinas que normalmente não interagem entre si: economia, teoria da narrativa, análise de redes sociais, neurociência.

Esta é uma história de tendências, não de absolutos. Não creio que a maior parte da cultura pop atual seja feita de obras-primas que algum dia serão ensinadas em cursos universitários junto com Joyce e Chaucer. Na maioria dos casos, os programas de televisão, os videogames e os filmes que vamos examinar nas próximas páginas não são Grandes Obras de Arte. Mas são mais complexos e cheios de nuances que os programas e os jogos que os antecederam. Enquanto a Curva do Dorminhoco mapeia as mudanças *médias* ocorridas no panorama cultural pop – e não apenas a complexidade de obras específicas –, eu dirigi o foco para um punhado de exemplos representativos, em prol da clareza. (As notas no fim do livro apresentam um levantamento mais amplo.)

Creio que a Curva do Dorminhoco seja a força nova mais importante a alterar o desenvolvimento mental dos jovens hoje em dia, e acredito que ela seja, em grande parte, uma força benéfica: estimula nossas capacidades cognitivas, não as embota. No entanto, quase nunca se ouve isso em avaliações populares da mídia atual. Pelo contrário, o que se ouve são histórias terríveis de vício, violência, escapismo irracional. “Por todo o espectro político”, escreveu o lendário showman Steve Allen em uma coluna de

opinião do *Wall Street Journal*, “observadores sérios estão chocados diante do que acontece com o entretenimento na TV dos dias de hoje. Ninguém pode dizer que os gritos de alerta sejam simples exageros de desmancha-prazeres conservadores ou de pregadores fundamentalistas. ... O lixo sórdido e grosseiro na TV nestes últimos anos vai além do que tradicionalmente tem sido chamado de *Passar dos Limites*.” O influente Conselho de Pais para a Televisão argumenta: “A indústria do entretenimento levou o invólucro do conteúdo longe demais; filmes e programas de televisão repletos de sexo, violência e blasfêmias transmitem fortes mensagens negativas para a juventude dos Estados Unidos – mensagens que a insensibilizam e levam a uma sociedade muito mais alienada, à medida que esses jovens se tornam adultos.” E a colunista Suzanne Fields: “As *sitcoms* são emblemáticas de nossa cultura; os pais, independentemente do grau de instrução, deixaram de lado os mais simples padrões de decência. Seus filhos literalmente ‘não sabem o que é bom’. Pouco a pouco, a cultura popular embota nossos sentidos. Uma sociedade aberta com alta tecnologia expõe um número cada vez maior de adultos e crianças ao mínimo denominador comum de sexo e violência.” Dá para encher uma enciclopédia com todos os ensaios semelhantes publicados na última década.

Há exceções a essa avaliação trágica, mas são do tipo que confirmam a regra. É possível encontrar reconhecimentos ocasionais e relutantes de que há aspectos ligeiramente positivos: um artigo que sugere que os videogames estimulam a memória visual ou um crítico que saúda *The West Wing: Nos bastidores do poder* como um raro florescimento de programação inteligente em meio ao lixo do horário nobre na televisão. Mas o tema dominante é declínio e atrofia: somos uma nação de viciados em *reality shows* e fissurados em Nintendo. Esses registros deixam escapar a tendência mais interessante de todas: a cultura popular vem se tornando cada vez mais complexa nas últimas décadas, exercitando nossas mentes de maneiras novas e poderosas.

Mas, para ver a virtude dessa forma de lavagem cerebral positiva, é preciso começar a abandonar a tirania do jogo moralista. Quando a maioria dos colunistas e apresentadores de programas de entrevistas discute o

valor social da mídia, quando pergunta se a mídia de hoje é boa ou não é boa para nós, a suposição subjacente é a de que o entretenimento nos aprimora quando traz uma mensagem saudável. Programas que promovem o fumo ou a violência gratuita nos prejudicam, enquanto os que combatem a gravidez na adolescência ou a intolerância têm um papel positivo na sociedade. Julgada por esse padrão moralista, a história da cultura popular nos últimos cinquenta anos – ou mesmo nos últimos quinhentos – é uma história de constante declínio: a moral das histórias se tornou cada vez mais sombria e ambígua, e os anti-heróis se multiplicaram.

O contra-argumento mais comum é que o que a mídia perdeu em clareza moral ela ganhou em realismo. O mundo real não vem embrulhado na propaganda de serviços de utilidade pública, e estamos melhor com entretenimentos que reflitam esse estado decaído e toda a sua ambiguidade ética. Eu até simpatizo com esse argumento, mas não é o que vou defender aqui. Creio que existe outra maneira de avaliar a virtude social da cultura pop, uma maneira que vê a mídia como uma espécie de exercício cognitivo, e não um conjunto de lições de vida. Aqueles simuladores de beisebol em que eu mesmo mergulhei não continham nada que se assemelhasse a ensinamentos morais, mas, ainda assim, me deram um conjunto de ferramentas cognitivas nas quais continuo a me apoiar, quase trinta anos depois. Pode ser que de fato haja mais “mensagens negativas” na mídia de hoje, como acredita o Conselho de Pais para a Televisão. Mas essa não é a única maneira de avaliar se os programas de televisão ou os videogames têm um impacto positivo. Tão importante quanto isso – se não *mais* – é o tipo de pensamento necessário para dar sentido a uma experiência cultural. É aí que a Curva do Dorminhoco se torna visível. A cultura popular de hoje pode não estar nos mostrando o caminho da retidão. Mas está nos deixando mais inteligentes.