

JOGADOR NÚMERO 1

PLAYER NUMBER 1

*Pedro Gabriel Aguiar de Andrade¹;
ID: <https://orcid.org/0009-0001-2149-3647>
Paulo Célio de Souza Leal²
ID: <https://orcid.org/0009-0000-0558-3119>*

RESUMO

O livro best-seller: Jogador Número Um, publicado em 2011, foi agraciado com diversos prêmios e até deu origem a um filme produzido por Steven Spielberg, lançado em 2018. Jogador Número Um une ficção científica à cultura pop dos anos de 1980, dentro de um universo virtual dos games. A história acontece em 2045, portanto, em um mundo futurista, quando tudo se torna incerto e, assim, a vida real se desandou em um lugar terrível, tanto sob a sensação de insegurança quanto de desequilíbrio mental. Para escapar dessa triste realidade, a humanidade preferia passar a maior parte do tempo plugada no OASIS, ou seja, em uma realidade virtual utópica, com milhares de planetas, onde as pessoas podiam ser o que quisessem: trabalhar, estudar, viajar e, sobretudo, jogar muito. O protagonista Wade Watts cresceu utilizando a plataforma OASIS, onde utilizava o avatar chamado Parzival, quando viver a melhor parte de sua vida. Quando o excêntrico criador do OASIS morreu, instituiu um concurso para definir seu herdeiro. Aos poucos, ficou claro para Wade que a competição virtual tem muitos riscos reais. E a única forma de sobreviver e salvar o OASIS seria ganhando essa competição. Com a ajuda de seus amigos, Wade embarca em uma aventura dentro do jogo pelo controle do Oasis. Cinco anos após, Wade chega em primeiro lugar ao terceiro ovo, herdando a fortuna e a propriedade do OASIS.

Palavras-chave: Wade. Parzival. Avatar. Oasis.

ABSTRACT

The best-selling book Player Number One, published in 2011, won several awards and was even the subject of a film produced by Steven Spielberg, released in 2018. Player Number One combines science fiction with 1980s pop culture in a virtual gaming universe. The story takes place in 2045, in a futuristic world where everything is uncertain and real life has become a terrible place, both in

¹Graduando em Bacharelado em Administração. Email: cnrlpedro@gmail.com

²Docente e orientador da Faculdade Delta. Mestre em Ecologia e Produção Sustentável. E-mail: leal.pcs@gmail.com

terms of insecurity and mental imbalance. To escape this sad reality, humanity preferred to spend most of its time plugged into the OASIS, a utopian virtual reality with thousands of planets, where people could be whatever they wanted: work, study, travel and, above all, play a lot of games. The protagonist Wade Watts grew up using the OASIS platform, where he used the avatar called Parzival to live the best part of his life. When the eccentric creator of the OASIS died, he set up a competition to determine his heir. Gradually, it became clear to Wade that the virtual competition had very real risks. And the only way to survive and save the OASIS would be to win the competition. With the help of his friends, Wade embarks on an in-game adventure for control of the Oasis. Five years later, Wade comes first in the third egg, inheriting the fortune and ownership of the OASIS.

Keywords: Wade. Parzival. Avatar. Oasis .

1 INTRODUÇÃO

Em 2045, a humanidade procura fugir da vida normal utilizando a realidade virtual por intermédio de um videogame, inventado em 2025, denominado *Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation* (OASIS), criado por James Halliday e Ogden Morrow, da Gregarious Games. OASIS foi uma invenção que revolucionou a forma de jogar, com novas perspectivas de realidade virtual, onde se pode até fingir que o mundo real não existe. Todas as pessoas desse futuro distópico (imaginário) possuem um avatar e estão conectadas, deste modo, o tempo todo aos óculos e vestimentas de realidade virtual, que permitem viver, sentir e, principalmente, ser alguém que se quer.

Nesse futuro, os humanos evoluíram em alguns aspectos e regrediram em outros. A tecnologia estava mais avançada, possibilitando novas formas de interação, mas a qualidade de vida piorou para muitos. A Terra estava superlotada e a fome um problema urgente, assim como o planeta com os seus recursos naturais exauridos. Deste modo, a maioria dos habitantes passou a viver um dos períodos mais terrível da raça humana, em meio à pobreza entre outras desgraças.

Criador do OASIS, vindo a falecer e sem herdeiro, em seu testamento, faz a proposta de uma competição, por meio de uma mensagem pré-gravada, utilizando o seu avatar Anorak, anunciando o desafio póstumo de transferir seus bens ao primeiro jogador que achar o *easter egg* (encontrar o ovo), ou seja, decifrar três quebra cabeças, em forma de brincadeiras ocultas, instaladas no programa do OASIS, protegidas por um portão que requer três chaves. O vencedor herdará a fortuna do megabilionário e o sistema de simulação online chamado OASIS, então, a melhor plataforma de jogos eletrônicos.

O concurso atraiu vários “*Gunters*”, ou caçadores de ovos virtuais, e o interesse de Nolan Sorrento, CEO da megacorporação Innovative Online Industries (IOI), que ambiciona controlar a patente do OASIS para os seus próprios fins lucrativos. Para tanto, a IOI contrata novos funcionários e os seus empregados chamados “Seis”, desencadeando uma competição frenética pela conquista das pistas dentro desse jogo virtual.

Entre os “*Gunters*” está Wade Watts, um adolescente de 17 anos, pobre e órfão, que mora em uma das favelas de Columbus, com sua tia Alice, que só o tolerava por causa da pensão que recebia mensalmente. Como forma de fugir desse mundo caótico, Watts passa a maior parte do tempo no mundo virtual,

conectado no OASIS, tentando alcançar os objetivos dos jogos.

Quando acessa o OASIS, Wade utiliza o seu avatar, isto é, uma manifestação corporal de um ser super poderoso, denominado Parzival, que logo fez amizade com um mecânico virtual de nome Aech. Um dia, o avatar Parzival faz outro amigo virtual Art3mis, avatar de uma conhecida gunter, compartilhando o interesse comum pela história do concurso de Halliday. Eles passam o tempo lendo, jogando, vendo filmes, séries e ouvindo música que Halliday gostava. Tudo isso na tentativa de encontrar o ovo escondido.

Eles revêem, ainda, a vida de Halliday nos arquivos de uma biblioteca online, de onde surgiu o desafio, o que possibilitou descobrir que o dono do OASIS teve na vida alguns arrependimentos: seu amor não correspondido pela esposa de Morrow (da Gregarious Games), Kira; e a perda da amizade do marido dela Ogden Morrow. Utilizando essas informações, Parzival e Art3mis resolvem, após cinco anos, os dois primeiros desafios do jogo de Anorak: Uma corrida de carros em Manhattan, em Nova Iorque/USA, e a busca pela amada Kira no hotel The Shining, no Colorado/USA. Por seu lado, o mecânico virtual Aech e os seus dois outros amigos avatares, Daito e Sho, seguem o exemplo Parzival e Art3mis, passando a serem conhecidos como “Cinco no topo” nos placares pela disputa do OASIS.

Nolan Sorrento descobre a identidade do avatar Parzival e tenta cooptar Wade Watts para trabalhar para a IOI, mas ele se recusa. Em retaliação, Sorrento ordena um ataque de drones a sua casa em Columbus, matando a sua tia Alice. A usuária de Art3mis, Samantha Cook, resgata Wade, mas eles são localizados pela IOI. Quando Samantha é capturada e forçada, pelo dono da IOI, a quitar uma dívida feita pelo seu pai. No entanto, Wade é salvo por Helen (criadora do avatar Aech), Toshiro (do avatar Daito) e Zhou (do avatar Sho). Em seguida, o grupo localiza Samantha na IOI e a ajuda a escapar.

O terceiro desafio exige vencer o jogo favorito de Halliday no Atari 2600, um videogame projetado por Jay Miner, no castelo de Anorak no planeta Doom. Contudo, Sorrento protegeu esse jogo com um poderoso campo de força. Felizmente, Art3mis desativa o campo de força, permitindo que Parzival alcance a plataforma do videogame, conhecida por console, mas Sorrento ativa a bomba Cataclyst, que mata todos os avatares que tiveram acesso ao Planeta Doom.

No entanto, devido a ter sido agraciado com uma moeda do curador dos arquivos, o avatar Parzival ganha uma vida extra e encontra o easter egg de Aventure, ou no jogo de Aventura; ele é premiado com a última chave, possibilitando abrir o portão e vencer, assim, o desafio proposto por Halliday. Parzival, então, é recebido por Anorak que lhe dá um contrato para assinar. No entanto, Parzival reconhece que é o mesmo acordo assinado por Ogden Morrow, quando este entregou a sua parte da Gregarious Games Morrow, e, por isso, se recusa a assinar. O avatar Anorak muda de forma tornando-se o Halliday, quando revela que o contrato foi o teste final para garantir que Parzival não cometeria os mesmos erros que ele. O avatar Parzival recebe, enfim, o controle do OASIS.

Em resumo, “Jogador Número 1” é uma obra que combina elementos de aventura por jogos e ficção científica. Questiona o papel na nossa identidade futura da tecnologia, da cultura e do passado.

Essa obra destaca o como a realidade virtual influencia a relação da humanidade com o mundo real. Enfim, essa literatura desafia os leitores a refletir sobre o equilíbrio entre a vida virtual e a real, bem como sobre os impactos da tecnologia na sociedade contemporânea.

Finalmente, o texto deixa subentendido que, por mais dolorosa que a vida real possa ser, é no cotidiano da realidade o único lugar onde se pode de verdade encontrar a felicidade e jamais na ficção do mundo virtual.

2 RESENHA

“Jogador Número Um” é um romance de ficção científica do escritor Ernest Cline, que acontece em um futuro onde a realidade virtual se tornou uma parte essencial para a vida das pessoas que sentem a necessidade de fugir da realidade desoladora de um mundo pós apocalíptico.

A história tem como protagonista principal Wade Watts, um jovem órfão que vive em um mundo decadente e superpovoado. A sociedade de seu tempo enfrenta sérios problemas econômicos e ambientais. Por isso, a maior parte da população busca refúgio dessa realidade caótica em um ambiente de realidade virtual chamado OASIS (Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation).

A leitura é de um livro de ficção científica e é como estar dentro de um livro futurístico, ilustrado por todas as possibilidades da tecnologia. Deste modo, Jogador Número Um mostra um futuro nostálgico, em um mundo distópico, enriquecido por uma gama de informações de geeks ou fãs de tecnologia eletrônicas dos anos 80, as quais foram amplamente utilizadas para retratar essa trama tecnológica futurista. Mostra, ainda, como os protagonistas do mundo real foram influenciados por esse mundo virtual, descortinando uma vida que poucos experimentaram.

Uma análise crítica da obra revela várias facetas interessantes, algumas das quais podem ser conectadas ao campo da administração, particularmente no tocante à necessidade de gerenciar o equilíbrio entre o uso produtivo da tecnologia, evitando abusos alienantes, e de reconhecer que o escapismo é prejudicial ao bem estar e à produtividade no local de trabalho.

A competição para encontrar as pistas dos três enigmas propostos por Halliday ilustra a importância da motivação intrínseca e da paixão necessárias no mundo corporativo. Quando os colaboradores devem estar dispostos a dedicar tempo e esforço incansável na busca de suas missões, movidos por seu amor a empresa e pela oportunidade de sucesso. O que factível ao ser alcançável com teorias motivacionais aplicáveis à administração, que enfatizam que as metas pessoais com paixão podem impulsionar o desempenho e o comprometimento de um grupo, comprovando, assim, como equipes coesas e colaborativas são cruciais para enfrentar desafios complexos no mundo dos negócios.

O livro aborda como os personagens utilizam o OASIS como: escapismo ou tendência para fugir da rotina ou da realidade; de construir identidade virtual por meio de um avatar; jogos eletrônicos; e economia virtual, comprovando deste modo a influência da tecnologia na sociedade. O livro explora com riqueza de detalhes as referências culturais sobre games, filmes, séries dos anos 80, as quais foram cruciais para a solução dos três enigmas deixados por Halliday.

As formas de como os personagens utilizavam o OASIS, para fugir de uma realidade confusa, não é tão diferente dos perfis e nas conversas via Zap ou Twitters nas redes sociais, curtidas no mundo contemporâneo via amigos virtuais, por meio de salas de bate papo, perfis e fotos compartilhadas. A grande diferença é que essa imersão não é total, como no caso do OASIS. Entretanto, hoje, igualmente, existem pessoas viciadas em smartphone, redes sociais e games e

isso se torna mais intenso quando o usuário se sente, literalmente, dentro dessa realidade virtual, onde se pode ser o que se quer.

Jogador Número Um leva o leitor a refletir, de igual modo, sobre o problema do preconceito, principalmente quando se tira conclusões precipitadas ao ver a aparência de uma pessoa, independente de sua idade, gênero ou aparência. Isso leva a pensar em como existe demasiado pré julgamento na sociedade atual.

Não menos importante, “Jogador Número Um” faz uma sutil crítica ao poder das corporações sobre a tecnologia e a mídia social, demonstrando a importância e relevância da responsabilidade dos empresários, líderes e gestores na ética nos negócios.

Considerações Finais: É uma obra envolvente que vai além da aventura e da nostalgia da ficção. As referências de música, jogos, filmes são os pontos fortes da leitura, pois situa o expectador na história. Essa obra, também, mostra críticas sociais, inserindo-as na vivência dos personagens, e há tópicos importantes para serem discutidos na atualidade.

Questões relacionadas ao uso da tecnologia, motivação intrínseca, trabalho em equipe, responsabilidade corporativa e ética são aspectos cruciais na gestão de organizações contemporâneas.

3 CONSIDERAÇÕES

Essa obra literária serve como um lembrete da importância de equilibrar o avanço tecnológico com a ética tanto para a raça humana quanto para a administração de empresas

REFERÊNCIA

CLINE, E. **Jogador Número 1**. Goiânia: Leya, 2019. 464p.

