



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

17348 - Resumo Expandido - Trabalho - XXVII Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – Reunião Científica Regional – ANPEd Nordeste (2024)

ISSN: 2595-7945

GT16 - Educação e Comunicação

JOGADOR Nº 1: UMA ANÁLISE A PARTIR DAS IDEIAS DE JOGO, CULTURA DA CONVERGÊNCIA E VIRTUALIDADE

Rodrigo Alves Bandeira - UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Marcio Romeu Ribas de Oliveira - UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

JOGADOR Nº 1: UMA ANÁLISE A PARTIR DAS IDEIAS DE JOGO, CULTURA DA CONVERGÊNCIA E VIRTUALIDADE

1 INTRODUÇÃO

Lançado em 2018, o filme “Jogador nº 1” (no original “*Ready Player One*”) foi dirigido por Steven Spielberg, que teve como inspiração o livro homônimo de Ernest Cline, publicado em 2011. A trama acontece em 2045, em uma distopia onde a maioria das pessoas está em condições degradantes. Para fugir dessa vida complicada, os sujeitos procuram abrigo no Oásis, um enorme mundo virtual criado pelo exótico inventor tecnológico James Halliday. No Oásis, todos são livres para serem quem querem e satisfazer seus desejos, explorando um mundo repleto de alusões à cultura pop dos anos 1980. Após a morte de Halliday, ele anuncia, através do seu avatar, que escondeu um desafio no Oasis: quem encontrar o *easter egg* (termo usado em tecnologia e cultura pop para uma mensagem oculta, imagem ou recurso secreto em um jogo, filme, programa de computador ou outro meio digital e remete à procura pelos ovos de Páscoa), ganhará toda sua riqueza e o domínio do Oasis. A narrativa segue os caminhos do jovem habilidoso e inteligente Wade Watts, o “Parzival” ou “Z” no Oásis, que encara dificuldades e adversários, como Nolan Sorrento, dono da poderosa empresa *Innovative Online Industries (IOI)*, concorrente direta do Oasis.

A justificativa é de que o filme oferece um rico campo para estudo acadêmico por causa da sua complexa junção de temas como cultura pop, realidade virtual, poder e identidade. É evidente a relação do longa com a

sociedade atual, considerando o aumento do interesse e progresso tecnológico de realidade virtual e aumentada, bem como do efeito da cultura popular na invenção de identidades e grupos.

O objetivo desta pesquisa foi analisar como o filme pode ser compreendido a partir das teorias de jogo de Huizinga, da cultura da convergência de Jenkins e da virtualidade em Levy e Deleuze. O foco está em perceber de que modo esses conceitos são manifestados e se ligam ao filme, oferecendo um entendimento interdisciplinar que alarga a percepção do efeito cultural e social do longa-metragem.

Os principais subsídios para entender o funcionamento do Oasis e o viés da caça pelo *easter egg*, pode ser mais bem entendido em *Homo Ludens* (2005), em que Huizinga analisa o jogo como um elemento cultural proeminente, caracterizado pela liberdade, fuga da rotina, normas determinadas e o espírito competitivo.

O filme mostra a cooperação entre jogadores e a interação no Oasis, similar à *Cultura da Convergência* (2009) de Jenkins que analisa e examina a interatividade entre mídias diversas e a participação ativa dos fãs na concepção e partilha de conteúdo.

Para perceber o modo como o Oasis funciona enquanto atmosfera virtual em que experiências humanas e identidades são reconfiguradas, recorreremos à Pierre Levy e Deleuze para debater a virtualidade como uma dimensão de probabilidades e transformações.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Sinopse do filme *Jogador nº 1*

Wade Watts, personagem principal, mora em Columbus, Ohio, num complexo residencial defasado chamado “As Pilhas”. No Oásis, Parzival e seus amigos virtuais Aech, Art3mis, Daito e Shô (nos games, é comum usar números para representar letras, mesmo que invertidas), procuram o *easter egg*, e encararam desafios que exigem habilidades no jogo e conhecimento sobre a cultura pop dos anos 80. Enfrentam também Nolan Sorrento, o CEO da IOI, vilão mor que quer controlar o Oasis e ganhar mais dinheiro.

Com as dificuldades aumentando, a inteligência, habilidades e fidelidade de Wade e os seus são testadas ao extremo, um exemplo é quando enfrentam os *Sixers*, (ou seis, são um exército de funcionários da IOI que jogam no Oasis com toda a estrutura mais avançada disponível). A saga acaba numa grande guerra no Oásis, onde Wade, com ajuda dos seus amigos e outros jogadores, encontra o

easter egg e conquista o controle do Oasis.

O impacto cultural diversificado do filme fez renovar o interesse na cultura dos anos 80, sobretudo entre jovens que não viveram essa época. A pesquisa por temas como fuga da realidade, realidade virtual e identidade digital teve bastante repercussão, devido à imersão frequente no mundo digital através de plataformas online e jogos.

As questões sociais tratadas no filme sobre o uso e regulação da tecnologia também são importantes. A ideia da *IOI* como uma companhia que visa lucrar indiscriminadamente prova os perigos dos monopólios tecnológicos. Em contraste, mostra como os indivíduos unidos podem encarar opressões e conservar o bem comum.

2.2 Conceito de Jogo em Huizinga

No livro *Homo Ludens* (2005), Huizinga entende o jogo como uma atividade livre, autônoma e incerta. Entende que o jogo é fundamental para a cultura humana e que antecede a própria cultura em muitos pontos. Apresenta atributos fundamentais tais como a liberdade, separação do cotidiano, criação de ordem e tensão.

A liberdade do jogo aparece quando se escolhe e participa livremente, não é uma determinação moral ou física. No filme, a liberdade está na criação dos avatares pelos jogadores, em conhecer vários mundos virtuais e se envolver em atividades distintas. A liberdade é decisiva para atrair os jogadores ao Oasis, oferecendo uma evasão do mundo externo, real e opressivo. Wade, escolhe livremente se envolver na busca pelo *easter egg*, impulsionado pela vontade de escapar de sua vida complexa e procurar sentido, significado e emoções no jogo.

O jogo é separado do cotidiano por acontecer em espaço e tempo exclusivos, criando uma atmosfera provisória descolada do habitual. O Oasis representa um mundo diferente da realidade cotidiana. Quando os jogadores colocam seus óculos de realidade virtual, entram em um universo distinto com leis e lógica próprias. Esta atmosfera apartada da realidade oferece uma saída e uma realidade opcional para os jogadores conhecerem novas habilidades e identidades. A separação entre a realidade e o Oasis é visivelmente notada na diferença entre a vida de Wade nas “Pilhas” e suas vivências como “Z”.

O jogo é capaz de criar ordem própria com normas que devem ser acatadas pelos jogadores, pois direcionam o significado ao jogar. O Oasis possui regimentos e estruturas próprias. Os requisitos para achar os *easter eggs* são precisos e objetivos, exigindo que os jogadores descubram quebra-cabeças e superem

barreiras para avançar. Esta ordem interior gera uma atmosfera de jogo estruturada em que os jogadores devem concordar, garantindo que a disputa seja justa e coerente.

A tensão se manifesta na presença de risco, a dificuldade e disputa, promovem tensão e envolvem as emoções dos jogadores. A busca por *easter egg* é repleta de tensão e incertezas. Os jogadores enfrentam provas complexas enquanto disputam contra outros e a empresa IOI, que quer controlar o Oasis por puro lucro. A presença constante do perigo e a ausência de certezas de êxito provocam uma tensão que mantém espectadores e jogadores engajados. Wade e seus amigos experimentam essa crise ao compreender as charadas e encarar os desafios determinados pela IOI.

Entender o filme por meio da teoria do jogo de Huizinga demonstra como o longa aplica a arquitetura do jogo para constituir um espaço significativo e envolvente. A liberdade, separação, ordem e tensão observados no Oásis são atributos que confirmam o grande valor do jogo enquanto fato cultural central, como advoga Huizinga. Além disso, mostra como é imperioso para a humanidade escapar e a vontade que se tem por um ambiente onde haja experimentação e competição livre, distante dos impedimentos da realidade.

O uso da ideia de jogo revela como o filme se vale de componentes divertidos para construir sua narrativa e tratar pontos como a liberdade, competição e a fuga da realidade, pois eles são fundamentais para perceber como o Oasis é atrativo e o que impulsiona os jogadores, abrindo passagens para ponderações sobre cultura da convergência e virtualidade.

2.3 Cultura da Convergência de Jenkins

Em *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins define cultura da convergência como a fluidez de conteúdo por meio de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre diversos mercados de mídia e o comportamento de migração do público na procura do tipo de divertimento almejado. Jenkins entende que, no âmbito digital, a junção das mídias viabiliza o envolvimento ativo dos consumidores na concepção e dispersão de conteúdo, culminando em uma conjuntura em que a separação entre consumidores e produtores é cada vez menor.

Os elementos mais importantes são as narrativas transmídia, a inteligência coletiva e o envolvimento dos fãs. Ao analisar o Jogador nº 1 a partir da cultura da convergência, podemos compreender a coerência desses elementos no filme e como a história do filme manifesta seus princípios.

As narrativas transmídia são histórias que se desdobram em várias plataformas de mídia, todas contribuindo de maneira singular para a narrativa completa. O Oasis mostra uma narração transmidiática muito pertinente por ter sido concebido com várias referências a filmes, músicas, videogames e outros componentes da cultura pop dos anos 80. Cada menção aumenta a profundidade e complexidade da história, e captura o público que consegue reconhecer e apreciar esses vínculos.

O filme faz várias alusões a produções, entre elas “O Iluminado” e “De Volta para o Futuro”, além de videogames como “*Street Fighter*” e “*Pac-Man*”. Essas referências constituem uma vinculação intertextual que enriquece a experiência ao descrever histórias. A expansão do universo da obra é descrita através de plataformas diversas, como o filme de Spielberg, o livro de Ernest Cline, e adaptações vindouras em games e outras mídias.

A Inteligência Coletiva acontece com a divisão de conhecimento entre os envolvidos, permitindo a resolução de questões em colaboração e a concepção de significados comuns. A busca pelo *easter egg* depende da inteligência coletiva, pois Wade se une a seus amigos, para solucionar as charadas e superar as provas, mesclando habilidades e conhecimento. A contribuição e a permuta de informações, dicas, táticas e hipóteses são essenciais para terem sucesso, mas existe uma seletividade na partilha com quem e o que. Essa parceria comprova o funcionamento da inteligência coletiva, em que o conhecimento é dividido e usado para alcançar as finalidades em grupo. A resolução de problemas aparece quando tem que interpretar os quebra-cabeças de Halliday que necessita de uma misto de conhecimento da cultura pop, criatividade coletiva e habilidades de jogo.

O envolvimento dos fãs é marcado pela interação e criação de conteúdo, se tornando cocriadores e interferindo na direção das histórias. A participação dos fãs é crucial para o desenrolar e ampliação da história. Os fãs, que consomem inicialmente a produção, também influenciam com suas cocriações ativas, o desfecho da narração, enriquecendo o Oasis com seus aportes. A cultura da convergência é vista no jeito como os fãs do filme e do livro geram as próprias criações, como *fan art*, *fan fiction* e *mods* de jogos (são criações feitas por fãs, arte de fã, história de ficção de fã e modificações de jogo, respectivamente, que ampliam, reinventam ou transformam o conteúdo original.). Estas produções ampliam o mundo da história e permitem que os fãs encontrem novas chances de interação.

A interação engajada é promovida pelo filme para que o público possa participar ativamente, colocando-os como caçadores de mensagens camufladas na realidade, buscando menções e ligações culturais. Sob o olhar da cultura da convergência, percebemos como o filme aproveita da interatividade, cooperação e

alusões culturais para conceber uma experiência narrativa intrincada e envolvente. A junção de mídias permite que o filme extrapole as fronteiras consagradas do cinema, envolvendo a audiência em um mundo variado no qual eles podem participar ativamente e contribuir com a história.

A integração das características das narrativas transmídia, inteligência coletiva e envolvimento dos fãs se articulam para conceber uma experiência narrativa especial e encantadora. Estes dados são importantes para perceber como o filme convida seu público e segue as tendências contemporâneas de criação e consumo midiático.

2.4 Virtualidade em Levy e Deleuze

Em suas produções filosóficas, Pierre Lévy em “O que é o virtual?” (1997) e Gilles Deleuze em “Diferença e repetição” (2006), oferecem diferentes percepções sobre a virtualidade. Lévy, mesmo inspirado em Deleuze, não entende o virtual como contrário ao real, mas como um acréscimo da realidade, um espaço de possibilidades e transformações. Para Deleuze, o virtual é um círculo de potencialidades contínuas e que pode se expressar em formas diferentes, sendo intrínseco ao mundo real. As principais características são potencialidade e atualização, espaço de transformação, imaterialidade e interatividade.

A potencialidade e atualização do virtual se trata de um conjunto de potencialidades que podem ser feitas de modos diferentes. De acordo com Lévy, isso significa que o mundo virtual é um prolongamento do real, onde aparecem novas chances. O Oasis dispõe de possibilidades incontáveis, onde tudo pode acontecer, desde conhecer lugares que remetem à filmes ilustres ou ir até espaços totalmente criativos e inovadores. Essa variedade de universos virtuais, com suas próprias leis e atributos, espelha as mais variadas condições que a internet oferece.

Os avatares podem traduzir fantasias e vontades dos jogadores que podem inventar um personagem que melhor simbolize uma versão ideal de si ou uma identidade inteiramente diversa. A atualização permite que os jogadores examinem traços de suas individualidades e aspirações.

Enquanto espaço de transformação, a virtualidade é um campo onde as experiências e identidades podem ser alteradas. Deleuze afirma que existe uma capacidade do virtual em prover realidades e modos de existir novos. O Oasis é um lugar de mutação onde as identidades e as experiências humanas são reconfiguradas. Por exemplo, quando Wade conhece uma variante mais heroica e destemida de si mesmo como Z. Os jogadores podem ostentar personagens

diferentes e se aventurar em situações impensáveis na vida real. As experiências de imersão que o Oásis oferece alteram o modo como os jogadores veem as coisas, favorecendo que experimentem emoções e situações inovadoras.

A imaterialidade e interatividade são marcas do virtual, que permitem personalizar suas vivências. O Oasis é um ambiente inalcançável, fisicamente falando, mas muito cativante. Os jogadores podem se unir e explorar esse mundo virtual em contínua mudança. Para achar o *easter egg*, é preciso interagir muito com o ambiente virtual e com os outros jogadores, pois é crucial para a permanência no jogo, por isso a comunicação e cooperação geram interações entre jogadores, cultivando comunidades e vínculos amistosos que superam as dificuldades do espaço físico.

A ideia de virtualidade serve para abordar sobre identidade, transformação e possibilidades no filme. O Oasis, além de ser um lugar para sair da realidade, permite encontrar realidades e formas de vida novas, retratando as oportunidades complexas do mundo digital. As potencialidades, transformações e interatividade são importantes para constituir uma atmosfera virtual empolgante e dinâmica. Perceber a relevância desses componentes é vital para entender a rede complexa do Oasis e da interação dos jogadores.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisamos como o filme Jogador nº 1 se relaciona com as teorias de jogo de Huizinga, da cultura da convergência de Jenkins, e da virtualidade em Levy e Deleuze. Cada teoria conferiu uma ótica singular para perceber a complexidade do filme, expondo como ele retrata e potencializa os componentes vitais da cultura contemporânea.

O filme mostra traços do jogo delineado por Huizinga, como liberdade, separação da vida cotidiana, criação de ordem e tensão. O Oasis é um ambiente onde os jogadores desfrutam de aventura e liberdade, distantes dos problemas da vida real, cheio de provas e competições organizadas. O jogo funciona como uma base narrativa, pois no Oásis, um espaço para jogar, existe organização que permite exploração e participação em atividades significativas.

A cultura da convergência de Jenkins aparece no filme através das múltiplas mídias para gerar uma narrativa interativa e rica. O filme mostra como as narrativas transmídia, a inteligência coletiva e a participação ativa dos fãs aparecem no Oasis, culminando em uma vivência de entretenimento variado e cativante. Os jogadores consomem e contribuem para a produção, afetando e aumentando a história com suas ações.

A virtualidade em Levy e Deleuze é decisiva para entender o Oásis como um ambiente de potencialidade e mudança. Atualizar experiências e identidades no ambiente virtual sintetiza as ideias de Levy e Deleuze acerca da natureza e interação da virtualidade. O Oasis possibilita a exploração e mudança de identidades, oferecendo uma atmosfera em que as potencialidades podem ser atualizadas continuamente. Esta dinâmica indica como o mundo virtual pode prover inovações em realidades e jeitos de viver.

O filme retrata a cultura contemporânea, mostrando como entre jogo, convergência da cultura e a virtualidade. As ideias de Huizinga, Jenkins, Levy e Deleuze são úteis para analisar fenômenos culturais como as vivências digitais presentes no filme. A construção da narrativa está alinhada à convergência de mídias e a virtualidade, possibilitando um envolvimento mais amplo dos fãs. A cooperação e a interação ocupam papel de destaque para a experiência de narrar histórias, propondo outros métodos narrativos.

O longa indica a abertura para explorar e mudar identidades no meio virtual, aponta para a condição maleável e de transformação contínua da identidade na era digital, bem como as pessoas podem se valer do meio virtual para conhecer e expor vários fragmentos de suas individualidades.

O filme permite uma apreciação intensa da cultura contemporânea, reunindo elementos de jogo, da cultura da convergência e da virtualidade, além de tratar sobre o efeito das tecnologias digitais na sociedade atual. As relações complexas no filme indicam a necessidade de continuar a entender as forças presentes na cultura. As teorias de Huizinga, Jenkins, Levy e Deleuze são perspectivas interessantes para essa investigação, que ajudam a explorar essa atmosfera de mudança frenética em que vivemos.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Trad. Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo. Perspectiva, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Cidade: Aleph, 2015.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1997.

SPIELBERG, Steven. **Jogador Nº 1**. Roteiro de Zak Penn e Ernest Cline. Produção

de Donald De Line, Kristie Macosko Krieger, Steven Spielberg e Dan Farah.
Estados Unidos: Warner Bros., 2018. 1 filme (140 min), son., color.

PALAVRAS-CHAVE: Filme; Jogo; Cultura da convergência; Virtualidade.