Vivian Schmotzer

Literatura Contemporánea

Profesora Sivianes

El 30 de marzo, 2022

Ready Player One

En 2011, salió Ready Player One, una obra de ciencia ficción escrita por el autor americano, Ernest Cline. El libro tiene lugar en el año 2045, un año en el que todo el mundo sufre de una crisis de energía, la cual causa problemas tanto social como económico. Debido a esta crisis, un videojuego de realidad virtual llamado, OASIS, actúa como el único medio de escapar de la gravedad de la situación en la que está la gente. El OASIS es un mundo virtual que puede aportar lo que lo real ya no puede: la educación, la diversión, la amistad, el amor, la alegría y mucho más. Entre las personas que usan el OASIS, hay Wade Watts, un adolescente que vive en un barrio pobre en Oklahoma City con su tía.

Al comienzo de la historia, fallece el creador del videojuego, James Halliday. Pero antes de su muerte, empieza una búsqueda para transferir su fortuna y el control del OASIS al jugador que pueda superar una serie de pruebas. Wade es una de las personas que decide participar en esta búsqueda con la esperanza de que puede ganar dinero y mejorar su vida.

El tema principal de la obra es la contradicción entre el yo público y el yo íntimo, un tema que hemos visto en obras como San Manuel Bueno, Mártir. En ese libro, vemos que San Manuel proyecta una imagen más fiel, contento y fuerte a la gente de lo que realmente es. La dinámica es igual en Ready Player One porque cada personaje tiene una versión completamente distinta de sí mismo en el mundo virtual que en el mundo real en el sentido de que se puede cambiar el aspecto, la voz, y el nombre. Dicho esto, es imposible saber la identidad verdadera de cualquier persona que conozcas en el OASIS. Wade, por ejemplo, es

conocido en el OASIS como Parzival y su mejor amigo en el videojuego es un personaje conocido como Aech, aunque no sabe su nombre, ni quien es en el mundo real.

Esto se pone un poco más complicado cuando Wade se enamora de una chica se hace llamar Art3mis. Aunque se caen muy bien y le gusta mucho a ella, cuesta tener confianza en una persona que no ha conocido nunca de verdad y le hace dudar que ella realmente sea como se presenta en el mundo virtual. Aún más, Wade no sabe si ella le gustaría a él si lo viera fuera del OASIS. Este conflicto saca a la luz otro tema que es la soledad. Como hemos notado por la manera de que estos personajes se comportan, hay un elemento social que se ha perdido debido a la popularización de este juego. Wade, como otros, está solo en el mundo real porque toda su vida existe en el videojuego. Así que tiene miedo de abrirse a gente como sí mismo por el miedo de rechazarse. Piensa durante mucho de la historia que tiene que esconderse, pero poco a poco aprende el verdadero placer que es tener una persona que realmente está contigo.

Estos temas son un par de las razones por las que se escribió este libro. Verdaderamente, el autor, Ernest Cline, luchó durante muchos años en su juventud con ansiedad social y los videojuegos eran una manera de escapar de esa lucha. Ha dicho en muchas entrevistas que quiere enseñarle a la gente que hay un equilibrio entre el entretenimiento y la vida. Es importantísimo que nos acordemos de ese equilibrio para que podamos disfrutar de todo lo que la vida tiene que aportar.