



**Universidad Autónoma del Estado de México**

**Unidad Académica Profesional Tianguistenco**

**Ingeniería en software**

**Unidad de aprendizaje:**

**Programación paralela**

**Ensayo del libro Ready Player One**

**Profesor:**

**Gustavo Gómez Vergara**

**Alumno:**

**Leandro Gómez Flores**

**Fecha de entrega: viernes, 11 de septiembre de 2020**

# Índice

---

<b><i>Introducción</i></b>	<b>3</b>
<b><i>Desarrollo</i></b>	<b>4</b>
<b><i>Conclusión</i></b>	<b>6</b>

## Introducción

---

Ready Player One un libro de ciencia ficción que se desarrolla en el año 2044, una época en la que el mundo real ha sido remplazado por un videojuego de realidad virtual llamado OASIS.

El protagonista de esta novela es Wade Watts, un chico como el resto, que al ver el mundo en el que vivía (infestado de guerras y hambrunas, entre muchos otros problemas) prefería la realidad del juego por encima de su propia realidad.

¿Por qué la sociedad se había vuelto de esta forma? A mi parecer la utopía de trasladar a la sociedad a un mundo virtual no es posible. Estamos atados a una realidad de la que no nos podemos deshacer y con la que hay que aprender a vivir.

## Desarrollo

---

Desde que OASIS llego al alcance de todos en el mundo se convirtió rápidamente en un medio para evadir la realidad; transformo a la sociedad, ahora más importante tener posesiones virtuales que tenerlas en la vida real.

Esta novela refleja como la humanidad siempre buscara huir de su realidad en lugar de solucionar los problemas que percuten en su planeta. Presentándonos primero a Wade, un chico huérfano que vive en la casa de su tía y su novio. Sus problemas comienzan ahí ya que ellos no se llevaban muy bien.

Su tía siempre buscaba la manera de aprovecharse económicamente de él, le decía que tenía que pagar por estar en esa casa a pesar de que se quedara con los ~~sus~~ vales de comida, que le otorgaba el gobierno. Wade debía tener cuidado de no llevar cosas valiosas, ya que si las encontraba las vedaría para mantenerse ella y su novio; por este motivo Wade buscó un lugar donde sentirse más seguro para poderse conectarse a OASIS.

Desde si escondite se dedicaba a investigar todo lo que podía sobre “La Cacería”, que consistía en encontrar un huevo dorado. Esa competencia surgió tras la muerte de Halliday (creador de OASIS). El premio era el dominio del videojuego; pero no sería tan fácil encontrar “el huevo”, antes tenías que reunir tres llaves y todos estaban en busca de ellas; no había nada más importante que resolver aquel acertijo.

En ningún momento se dio algún indicio del lugar en que las llaves estaban ocultas. Pasaron 5 años para que pudieran dar con algunas pistas, sin embargo, seguían sin dar con algún avance importante.

Lo que se notaba de Wade era que cuanto tenía una pista ~~este~~ no dormía mucho, se obsesionaba con ella, y en mi consideración no es bueno tener un hábito así porque puede provocar graves daños a la salud, los cuales se manifiestan a nivel cerebral, en el aprendizaje, la memoria, el estado de ánimo, etc. Asumo que Wade sentía que perdería tiempo o que se iba a desconcentrar, si uno quiere ser un buen competidor se debe prestar mayor atención a su condición física y mental.

La personalidad de Wade es bastante obsesiva. Cuando se apegaba a una cosa no podía olvidarla, dejaba de a lado todo lo demás. Nos damos cuenta de esto cuando conoció a Art3mis y comenzaron a salir (dentro de OASIS). Ambos se olvidaron de la cacería.

Wade pensaba únicamente en como conquistarla, cuando ella se dio cuenta de esto, decidió apartarse de él para concentrarse en el principal objetivo, su noviazgo virtual podría esperar.

Nunca nos debemos que quedar con una sola idea, con una sola meta si no que debemos tener más por si una falla estar concentrados con la otra y así estar concentrados en todo momento.

La obsesión de las personas dentro de un juego de realidad virtual podría llevar a realizar cosas inmorales y situarlas en un punto de no retorno. Como lo hizo la corporación IOI, que disponía de una gran fortuna que prefirió invertir en la búsqueda el huevo de Halliday.

## Conclusión

---

Por mas que un videojuego recree a la perfección los lugares, objetos, personas, etc. de la realidad nunca podrá sustituir al mundo real ni quitarnos la responsabilidad que tenemos con él. Debemos ocuparnos en solucionar los problemas ya existentes y no crear guerras dentro de un software.

En mi opinión el libro no es mas que ciencia ficción, pero nos hace reflexionar sobre la vida, sobre como la vivimos, sobre las cosas a las que le damos prioridad. Si bien no existe aún una simulación como OASIS, hay muchas otras cosas que nos encierran y aíslan del mundo.