**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO**

**CARLOS ALBERTO HERNÁNDEZ VELÁZQUEZ**

**PROGRAMACIÓN PARALELA**

**ENSAYO READY PLAYER ONE**

**GRUPO: S6 SEMESTRE: 6TO**

**INTRODUCCIÓN**

En este ensayo se abarcará el tema de las grandes corporaciones y el cómo las grandes empresas, lo veamos o no, hacen lo posible para controlarnos.

Tomaremos como base la empresa multinacional IOI del Libro <Ready Player One> y conforme lo que vimos en la historia hacer una comparación con las empresas actuales y reales, ver si realmente se intentan apoderar de lo virtual y cómo nos afecta.

También, usaremos las escuelas virtuales de OASIS para compararlas con la situación actual que nos obliga tomar clases a distancia.

Hablaremos un poco de la pobreza aumentada debido al universo virtual.

**DESARROLLO**

IOI es una empresa ficticia y una de las más poderosas del universo Ready Player One, se quería convertir en la dueña de OASIS, un mundo de realidad virtual donde la mayoría de las personas lo sentían como su mundo real ya que podían ir y venir de donde les plazca. IOI se convirtió en la empresa más poderosa del mundo y su plan más intenso era controlar OASIS, el mundo virtual más grande del mundo, para poder lograrlo, saboteaban a los jugadores contrarios, reclutaban gente a voluntad pero también reclutaba personas que debían dinero, y el trabajar para ellos era la manera de “pagar” aquella deuda, que contando todos los gastos de hospedaje, comida, doctores y demás, realmente la deuda jamás disminuía por lo que se convertían en esclavos, prácticamente.

Si lo comparamos con las empresas actuales, no es nada similar la situación, aunque las empresas actuales y reales definitivamente tienen a muchos de sus empleados a marchas forzadas e incluso con una paga muy pero muy baja. IOI tenía acceso a datos confidenciales de sus clientes, lo que hacía que tuvieran expedientes con las identificaciones reales de las personas de manera ilegal, algo que en la actualidad tristemente también nos pasa, las empresas jamás van a aceptar que obtienen información confidencial de manera ilegal, aunque es un secreto a voces y últimamente con los vetos a empresas y demás, se está sabiendo eso.

IOI es demasiado poderosa, contaba con recursos exagerados como para comprar cualquier ítem, contratar personal y usar artilugios que ayudaran para que fueran los primeros en conseguir el huevo de pascua mediante la “La cacería”, porque aprovechaban los recursos como lo son las cámaras en tiempo real para espiar a los contrincantes y ver lo que hacían y cómo conseguían avanzar a través del concurso, cosa que nos sucede hoy en día, tal vez no para seguir nuestro movimientos y ver lo que hacemos día a día pero sí para conforme lo que hablamos y navegamos, darnos “recomendaciones” de publicidad, cosa que a mucha gente se le hace raro hablar de X producto y tiempo después ver cosas relacionadas con el producto antes mencionado en publicidad y ventanas del navegador.

También podemos comparar el poder adquisitivo de IOI respecto a las empresas actuales. Ya que son capaces de comprar la mayoría de las cosas, y empezar a expandirse por lo que cuentan.

En cuanto a la escuela, las clases virtuales no son muy similares ya que nosotros solo nos vemos mediante cámaras y textos, y en OASIS las clases ya son más cercanas, con avatares conviviendo en un solo lugar y teniendo contacto tal vez no físico pero que con los trajes especiales hápticos se logran sentir. Pero el formato posiblemente vaya hacia allá, ya que con nuestra tecnología actual no es posible recrear ambientes y, por ende, no es posible llegar a sentir la misma sensación que en OASIS. Al final del libro, triunfó el amor y triunfó el lado bueno, ya que lograron derrotar a IOI y que OASIS se convirtiera en un lugar mejor.

La pobreza en el universo del libro aumentó drásticamente debido a que se le daba más importancia al mundo virtual que al real y eso hacía que las personas se endeudaran comprando artilugios digitales y equipo para poder ingresar a OASIS, poco a poco la gente se fue quedando sin casas, dinero y acudían a vivir en las calles, sin que la gente se pudiera apiadar de ellos porque estaban adentrados en un universo virtual que no le daban importancia a los detalles reales.

Y eso está pasando, la gente últimamente se gasta mucho dinero en monedas virtuales que a veces se quedan corto de presupuesto para el día a día, es triste pensar que se puede llegar, que se le dé más importancia a lo virtual que al mundo que tenemos, al planeta que tiene muchos lugares lindos.

Algún día dependeremos de la tecnología que llegará una empresa a controlarnos y accederemos con tal de seguir con la tecnología.

Aunque, como todo, tiene ventajas y desventajas, una buena ventaja sería el crear nuevos lugares, visitar lugares inexistentes sin la necesidad de salir de casa.

En fin, el libro se asemeja a la realidad ya vivida y es una historia increíble y cómo los videojuegos pueden cambiar las vidas de las personas.

**CONCLUSIÓN**

El libro definitivamente me gustó, es interesante y sé que algún día se hará realidad gran parte de la historia que se cuenta, tan sólo el hecho de que ya se espía, la pobreza va avanzando y que el software está llegando a un nivel de complejidad y realismo que no tardará muchos años en replicar lo de OASIS.

Aunque siento que el final no tuvo mucha emoción, me esperaba un final un poco más entretenido y siendo sincero hasta una boda entre Art3mis y Parzival, pero nada que reprochar, lo importante fue que vencieron a IOI y le dieron su merecido a Sorrento.