

**Universidad Autónoma del Estado de México**

**Unidad Académica Profesional Tianguistenco**

**Ingeniería en software**

**Unidad de aprendizaje:**

Programación paralela

**Profesor:**

Gustavo Gómez Vergara

**Titulo:**

Ensayo de “Ready player one”

**Alumno:**

Julio Cesar Piña Estrada

**Fecha de entrega:** 11/septiembre/2020

|  |
| --- |
| **Introducción** |

ERNEST CLINE (Ohio, Estados Unidos, 1972). Es poeta, escritor y guionista. En 2010 vendió los derechos de Ready Player One, su primera novela, a la Warner Bros., que proyecta hacer una gran producción, con el propio Cline como guionista. Los derechos de la novela se han vendido en medio mundo, después de convencer a los medios y lectores en lengua inglesa, y cautivar a autores de la talla de Charlaine Harris y Patrick Rothfuss, a quien, según ha confesado, le pareció un libro escrito por él mismo. Actualmente, Cline vive en Austin, Texas, con su esposa, su hija y una gran colección de videojuegos clásicos.

(Cline, 2011)

Esta novela es considerada una de las mejores obras de Ernest Cline, con una mirada introspectiva y una secuencia del tiempo que nos hace viajar entre el pasado y el fututo, la novela “Ready player one” genera en el lector un inmerso viaje de ciencia ficción, que, actualmente puede no estar muy lejos de la realidad.

A continuación, en el presente ensayo se presentarán diferentes puntos acerca de esta novela de ciencia ficción, enfocándose en la tecnología y haciendo comparación con el mundo actual, donde habrá ciertas partes en la que se pueda dar un pequeño spoiler acerca de la trama.

|  |
| --- |
| **Desarrollo** |

Actualmente la ciencia ficción ya no se encuentra tan alejada de la realidad, quizá hay cosas que se encuentran fuera del alcance de los seres humanos, pero la evolución tecnológica esta avanzando de manera trascendental, que, en un pequeño momento del mundo, lo que se creía inalcanzable y de película, en un futuro muy cercano todo eso formara parte de nuestro día cotidiano.

El contexto de la historia se desarrolla en el año 2044, un año que quizá se vea muy alejado, pero actualmente en el año que desarrolla este ensayo (en el año 2020) no se vea tan “lejano”.

La historia se centra en una vida ficticia en un mundo de realidad virtual llamada “OASIS”, un mundo desarrollado por Holliday un hombre obsesionado con la década de los 80´s, geek y sin decendencia alguna. Es un mundo en el que todo es real y posible, donde no hay límites algunos.

Para entrar a este mundo se ocupa de un visor especial, unos guantes y la consola OASIS.

Esos artefactos ya no están tan lejos de nuestra realidad, hay que retroceder un poco en el tiempo, al igual que en la trama, esto empezó como un videojuego, en el año 2011 la compañía Microsoft, en su consola Xbox 360, integro el “Kinect” que es un artefacto con sensores, que dependiendo de tus movimientos, era la acción que realizaba el avatar dentro del juego, conforme fueron pasando los años, la tecnología fue evolucionando y adaptándose a las nuevas necesidades, carros autónomos, celulares con sensores de movimiento y demás.

Actualmente, se encuentra en un auge la realidad virtual y los simuladores, al igual que el Kinect, se comenzaron a crear por parte de la industria gamer, de este modo generaron un mundo nuevo en la tecnología y en el entretenimiento.

En el libro explica que OASIS es un escape de la vida real, pero ¿Por qué escapar de la vida real?, el mundo real dentro de la novela se encuentra en un estado catastrófico, pasando por una crisis energética. “La crisis energética. El catastrófico cambio climático. El hambre, cada vez más generalizada, la pobreza, las enfermedades. Media docena de guerras. Ya se sabe, lo de siempre: «perros y gatos juntos, histeria colectiva»”… (Cline, 2011)

Se menciona esto, porque debido a vivir en un mundo virtual, sin problemas, hambre, pobreza, prácticamente un mundo sin defectos, se descuido el mundo real, que es lo que realmente necesitaba atención, cuidado, para regresar de nuevo a la normalidad.

Ahora haciendo la comparación con la situación actual, cada vez parece que esta situación de la novela, esta a punto de hacerse real, debido a que el mundo se encuentra en contingencia a un virus de origen asiático, todas las actividades presenciales se han convertido en un mundo virtual, clases en liena, videoconferencias para los trabajadores, y demás acciones a distancia, para seguir con el confinamiento, el gran problema, es que todo se ha detenido, la economía, la sociedad y demás actividades que requerían de la presencia de las personas.

OASIS se presenta como un mundo en el que todo es posible, pues trabajar, ser estudiante, o realizar cualquier otra actividad que se hace en el mundo real.

Como toda novela, debe de existir un antagonista, el gran villano es una empresa denominada IOI, que para ellos trabajan una serie de avatares llamados “sixers”, que, de acuerdo a la trama, quieren encontrar el easter egg, para apoderarse de OASIS.

¿pero cuál es la comparación con la vida real y la situación actual? Pues bien, en el mundo actual se han generado grandes controversias por el control de internet, empresas que quieren manejar el servicio a su antojo y gobiernos que quieren delimitar el acceso a esta herramienta, actualmente fundamental para estudiantes y profesionistas.

Otro apartado muy importante es la seguridad de los datos en la red, pues bien, dentro de la trama, el protagonista llamado Perzival, entrega sus datos reales a la escuela donde estudia, y para sorpresa de el, el antagonista los usa en su contra, generando problemas en el mundo virtual y en el mundo real.

Hoy en día, la información dentro de la red circula de un lado y a otro debido a que en cualquier lugar se ingresan los datos en cualquier plataforma sin leer términos y condiciones, por lo que podemos otorgar permiso para que cualquiera use nuestros datos sin consentimiento y el usuario no se da cuenta, además de que te pueden generar problemas en el mundo real, robar cuentas, información personal, archivos y demás información personal.

|  |
| --- |
| **Conclusiones** |

El ser humano debe de tener un poco mas de cuidado en el uso de las nuevas tecnologías, sino quiere terminar como historia de ciencia ficción.

La realidad y la ciencia ficción, actualmente ya no se encuentran tan separados, debido al gran avance tecnológico que se esta presentando, y que, en conjunto con la globalización, se incrementa mucho más.

Hay que tener mas cuidado con las aplicaciones que usamos y las paginas web en donde ingresamos nuestros datos personales, porque pueden ser usados para fines no muy gratos.

En cuanto a la lectura, es un libro muy interesante, de principio a fin, no se hace muy denso al momento de leer, no pasa nada si en algún momento un detalle de la trama.

Para todas aquellas personas que les interesa el mundo virtual, los videojuegos, la informática o la ciencia ficción, es un libro que vas a disfrutar y que capitulo tras capitulo te va “enganchando más a la historia”.

El final no fue mucho de mi agrado, la trama es muy buena, hay sucesos inesperados desde el inicio de la novela, pero el final se me hizo muy común, no esta mal, pero conforme a la lectura yo esperaba algo más diferente.

Me hizo reflexionar demasiado acerca de la situación actual, porque a pesar de ser una novela de ciencia ficción, no estamos muy lejos de ella, el uso de estas tecnologías, una nueva forma de vivir y todos los riesgos que pueden llegar a no saber usarlas, o implementarlas para un mal a la sociedad.