

# Actividades. Ready player one

Fundamentos de bases de datos

Alejandro Valderrama Silva

311523881

2. Ready Player One se sitúa en un contexto futurista que sugiere dinámicas sociales de decadencia. Es una realidad de desigualdades y marginación a niveles extremos donde las personas construyen realidades alternas a partir de la tecnología como una salida a la realidad. Los ciudadanos tienen una identidad real y una virtual en la que tienen la oportunidad de ser otras personas con características físicas y mentales que no serían posibles dentro de la realidad fuera del juego. Parece que el único objetivo y razón de mantenerse y permanecer en la realidad es el ganar el juego dentro de la realidad virtual (OASIS). El juego consiste en encontrar elementos, “llaves”, escondidos dentro del juego para desbloquear tres niveles y así convertirse en dueño del OASIS, que es el mayor capital del mundo en ese momento. Los jugadores invierten el dinero que ganan en conseguir mejoras dentro del juego.

Parzival, quien en el mundo real se llama Wade, tras ser fanático del juego y conocer a fondo las palabras de su creador consigue la primera llave. Tras ese suceso se convierte en un personaje observado por el mundo. Principalmente por la parte antagónica de la película, Nolan Sorrento (líder de la compañía IOI), quienes trabajan para conseguir las llaves y el premio del OASIS, y así convertirse en la empresa líder en tecnologías.

Tras esto, un grupo de otros jugadores se une a Parzival y se empeñan en conseguir las llaves faltantes. Esto a partir de un trabajo en equipo, en donde también se expresa un romance entre Parzival y Art3mis. Como amigos se enfrentan a Nolan Sorrento y suman esfuerzos para construir estrategias que les permitan ganar. En el clímax de la película se enfrentan los amigos quienes además llaman a la comunidad, en general, a luchar en contra del IOI y tras una batalla consiguen la última llave. El momento final en donde el creador del OASIS le revela los secretos a Parzival, le deja una reflexión sobre vivir, transformar y apropiarse de la realidad. El personaje principal decide compartir el control del OASIS con sus otros compañeros de lucha. Además comienza a desarrollar estrategias para que la gente descentralice su felicidad y concepto de

realidad del OASIS, permitiéndose así disfrutar cosas que no te puede dar esa “realidad”.

3. A partir reflexionar los procesos que se viven en la trama, me da a pensar en lo que quiere reflejar.

Por una parte, la forma decadente de mirar la realidad. Una realidad de desesperanza en donde las tecnologías muestran alternativas de desarrollo no solo tecnológico, sino también de fugas a las dinámicas sociales donde se pueden construir subjetividades alternas a éstas. Y el cómo las tecnologías digitales pueden crear otros mundos que, a pesar de no ser reales, crean también transformaciones en la realidad de las personas. Las cuales se han encargado también de construir las formas de mirar el entorno de las personas.

También vemos cómo las personas prefieren vivir el mundo virtual al real y cómo estas formas de interactuar llegan a salvar a la sociedad, creando vínculos en contra de quienes quieren y defienden sus propios intereses hasta los últimos límites. Tal es el caso de el grupo de amigos que se enfocan en no permitir que la compañía multinacional IOI, consiga el control del OASIS. Muestra también cómo con empeño y una firme motivación es posible alcanzar un sueño y un objetivo.

Así mismo, muestra valores como la solidaridad, determinación, confianza y esperanza. Valores que ayudan y contribuyen al desarrollo de una sociedad en decadencia.

4. Respecto a las similitudes con el mundo social, la película refleja las intenciones de una multinacional por apropiarse de un espacio que hasta ese momento ha pertenecido a la sociedad. Tal y como sucede con las luchas por el agua y los espacios autónomos que se trabajan. O el claro ejemplo del EZLN quienes viven en comunidades autónomas trabajando por *otros mundos posibles* tal y como existe en la película. Donde se ha hecho trabajo colectivo por coexistir de forma virtual y física por otros mundos pero la embestida de una multinacional suma esfuerzos por destruir. Creo que ese es un claro ejemplo de la relación que existe entre nuestra sociedad y la película.

De forma cultural existe también en mi entorno una mirada que se orienta hacia el uso de videojuegos. Creo que desde hace ya algunos años, estos han tenido un impacto a nivel cultural. Los videojuegos han llegado a transformar la forma de interactuar entre las juventudes y han orientado gustos e intereses.

De forma personal, sí encuentro similitudes pues desde hace ya algunos años, amigos y yo nos reunimos de forma virtual a jugar videojuegos que nos gustan, creando así grupos y redes de apoyo tal cual lo hacen en la película. Por medio de computadora y celular, compartimos interés por algunos juegos.

También creo que todo este tema tiene una fuerte relación con la materia en cuestión (Fundamentos de Bases de Datos). Es claro como el juego tiene una gran cantidad de información, dado que toda la gente lo juega, y es necesario guardar y acceder de forma efectiva a esa información. Además, dentro del mismo juego hay un claro ejemplo de una base de datos, la biblioteca que guarda todo lo relacionado con la vida de Donovan Halliday, el creador de Oasis. Y como la gente genera constantes consultas, de manera efectiva, a esa información.

5. Como argumentos a favor, me parece que las consideraciones de existir y crear mundos alternos, genera esperanza de vida. Y construye para las personas alternativas de existencia que además les den alegrías y les permiten tener/crear una realidad donde se sientan contentos de existir.

Como argumento en contra, me parece que no se explica cómo la gente tiene acceso a las tecnologías. Es decir, como hasta la persona con menor nivel adquisitivo puede ser dueña de un sistema para acceder al OASIS, y a pesar de que algunos cuentan con ellos como en el caso de Parzival, no se enmarca un contexto de el cómo las personas acceden a ellos. Creo que puede parecer una cuestión de menor importancia, pero me parece que es importante saber cómo fue la transición de la sociedad para llegar ese punto. De igual manera me hace pensar porque Halliday, con el concepto y visión de la realidad que tenía, no tocó el tema del libre acceso a esta realidad. Permitiendo que empresas multinacionales tomaran provecho y manipulación social a partir de dicha plataforma.

6. Actualmente existen países y contextos que experimentan situaciones similares a las de la sociedad dentro de la película, con problemáticas como el desempleo y la falta de oportunidades para un desarrollo que garantice una vida digna. Y la tecnología es ya una herramienta que contribuye a escapar de esas dinámicas. Una realidad como la de la película en la que las personas se trasladen a un escenario virtual de forma sensitiva

puede no ser muy lejano porque ya es el caso con las redes sociales, estas ya generan emociones y cambios en la realidad política y social de las personas.

Me parece que los desarrollos tecnológicos en materia de androides, realidad virtual e inteligencia artificial son un claro ejemplo de que tal desarrollo tecnológico, el que se plantea en la película. Me parece que es una temática que se ha ido tratando, tanto en libros como películas, desde hace ya un buen tiempo lo que me hace pensar que probablemente no es muy lejano a nuestra realidad actual.

7. Creo que la película propone un tema debatible en la actualidad. Que cuestiona el cómo las personas prefieren interactuar de forma anónima, alterando así (en la mayoría de las ocasiones) su verdadera personalidad. Lo cual, al parecer les da mucha seguridad y un sentimiento de poder ser quienes realmente desean ser sin tener que esconderse. Lo que sucede de forma similar en nuestra realidad cuando las personas preferimos interactuar por medio de las redes sociales o permanecer atentos a los celulares cuando estamos compartiendo con personas a nuestro lado. Lo que sugiere que ya estamos, claramente en mucho menor medida, en la presencia de una realidad tan poco aceptable y amigable que se prefiere no interactuar dentro de ella.

Me parece que de tal forma, así como se observa en la sociedad de la película, en la nuestra existe también un descontento y negación por entender y conocer cuáles son nuestras problemáticas sociales. Que muchas veces se desconocen los procesos sociales que vivimos y experimentamos en nuestro entorno y que como nos desenvolvemos en él, de una forma que no hace crítica y no construye. Y que los jugadores de la película comienzan deseando ganar el juego para consumir dentro de él más que por cuestiones de querer transformar la realidad (en el caso de Parzival y mayoría de la comunidad). Pero a la vez existen grupos que se organizan a favor de no permitir que les sea arrancado el único espacio en donde tienen oportunidad de elegirse como les gustaría ser. Lo cual refleja también algunas de las autonomías que existen en sociedades como la nuestra.

Me parecen necesarias herramientas tecnológicas y digitales que nos permitan tener otras formas de interactuar y relacionarnos, pero que no dejemos de lado las formas de seguir construyendo en colectivo. Llevando a una y otra de la mano.

8. La primera llave estaría situada en la serie de Anime “Shingeki no kyojin” (attack on titan). La colocaría en el cuchillo con el que Eren Jaeger mata a uno de los secuestradores de Mikasa Ackerman, que además matan a su familia, con el objetivo de salvarla. La colocaría ahí porque me parece que esa escena es crucial para el desarrollo de dichos personajes. También creo que refleja valores para un buen desarrollo del sentido de comunidad, tales como la valentía, el coraje y la decisión de no dejar a la gente, de tu contexto, a su suerte.

La segunda llave la pondría en el lugar más inhóspito de OASIS, donde se crea que no se puede encontrar alguna riqueza. Un lugar observable sólo para quienes han sido capaces de observar y ser conscientes del tiempo de una forma distinta. De entender cómo es que el tiempo nos atraviesa de formas distintas dependiendo de los contextos en el que nos encontremos y las formas en las que llevamos acabo nuestras dinámicas. Esto haciendo relación al libro de Michael Ende “Momo”.

Me gustaría ponerla ahí, porque creo que el tiempo es algo muy subjetivo y creo que en muchas ocasiones, ser conscientes de cómo nos atraviesa y como nos hace realizar las dinámicas es algo que tiene un gran impacto en como nos relacionamos entre nosotros.

La tercera llave la colocaría en el videojuego “God of war”, en la caja de Pandora. La cual era necesaria para encontrarse con el dios de la guerra (Ares) y cobrar su venganza. Pero al llegar a este punto, el jugador debería no abrir la caja de Pandora y perder el juego. Me gustaría ponerla aquí y de esta manera, porque según la mitología griega al abrir la caja la maldad se propagaría en todo el mundo. Creo que es un buen ejemplo para ver que no importa cual se la razón, la venganza siempre traerá malas consecuencias.

9. El curador sería como el SABD ya que éste es el Software para proceso de consultas/programas y para el acceso a datos almacenados.

Que era el objetivo del curador. Proporcionar toda la información deseada al jugador, respecto a la información que Halliday dejó para buscar las llaves.

10. Mi avatar dentro del juego sería un negro con mucho estilo como Samuel Jackson en la película “Pulp fiction”, de Quentin Tarantino. Tendría un afro y unas botas Dr. Martens negras y una playera que diga “Bad Mother Fucker”.

Buscaría ser muy veloz y ágil. Tener la virtud de la paciencia y una alta capacidad estratégica para poder observar las cosas con claridad y así poder trabajar en equipo para resolver los misterios del OASIS.

11. Elegiría hacer el juego de licencia libre. Y que sólo se pueda utilizar dinero para ciertas características que, en realidad, no tengan nada que ver con el desarrollo del juego.

Utilizaría el dinero heredado de la compañía para generar apoyos a aquellos que están en una posición de desventaja social, para que así pudiera haber una competencia igualitaria entre las personas. También pondría recompensas dentro del juego que le den beneficios a la gente en la vida real, para que así poco a poco, a través del juego y las redes de apoyo que existen dentro de él, haya un impacto en la mejora de la vida de las comunidades fuera de OASIS.