**Ready player one**

*Autor: Ernest Cline*

Casi siempre la vida del ser humano es repugnante. Los videojuegos son lo único que la hacen soportable.

Ready player one es un libro con una visión futurista para la época en que fue publicado, trata de un mundo de realidad virtual, llamado Oasis creado por Halliday, el cual después de su muerte dijo que dejaría su herencia a aquel que encontrará el ¨huevo de pascua¨ que escondió en Oasis, para ello deben abrir 3 puertas, con la llave de cobre, jade y cristal. Wade, el chico principal de la historia, logra encontrar el huevo, pero para lograrlo se enfrenta a varios obstáculos, debido a que son varios jugadores dentro de la ‘competencia’, entre ellos la empresa de IOS a los cuales mencionan como sixers, quienes insidian con tal de conseguir el huevo. Durante el camino de Wade, se enamora de Art3mis una Hunter que busca mejorar la vida real con el premio.

En los siguientes párrafos, me gustaría hablar de esa visión que tuvo el autor al momento de crear su libro, al igual que del entorno del personaje principal. Oasis, es descrito como un videojuego de realidad virtual tan popular, que en el presente de Wade es algo esencial para la vida, y gracias a la contaminación del mundo real, muchas personas prefieren vivir su vida en Oasis e ignorar la realidad. Oasis es un videojuego tan grandioso que incluso muchos ya no saben comparar la vida real con el videojuego.

Hablemos de la actualidad y por qué el libro no está tan lejos de la realidad. En Oasis puedes crear un perfil falso sobre quien eres, similar a las redes sociales existentes como Facebook, Instagram o Twitter. En realidad, nunca logramos conocer a una persona completamente, sin embargo, considero que mediante alguna red social es más difícil, ya que pueden proporcionar información falsa.

Los videojuegos y la música retro, en mi generación son conocidos como cultura, la cual se ha popularizado en ciertos grupos sociales. Se percibe que antes los chicos que jugaban videojuegos eran conocidos como nerds y fueron excluidos de la sociedad, sin embargo, en la actualidad, a la mayoría parece gustarle y conocer un poco al respecto, incluso se utilizan como medios de aprendizaje para los niños, por lo que no veo extraño que en un futuro ciertos aspectos se manejen atreves de videojuegos o en si con la tecnología, tal y como lo plantea el libro.

Observando mi entorno, la mayoría de las personas pasan más tiempo en videojuegos o redes sociales, que en la realidad. Lentamente para muchos la realidad se empieza a volver aburrida o indiferente. Una de las causas es la depresión, ya que algunos videojuegos como Dark Souls, generan motivación intrínseca en los jugadores y con ellos ayudan a disminuir la depresión.

Se comprende que la mayoría de la generación X, no logran adaptase a muchos cambios tecnológicos, un ejemplo son las clases virtuales que llevan sus hijos. En México no está tan avanzada la tecnología como en países primermundistas, por ello a muchos les cuesta aun entender el medio, no estamos acostumbrados a ver que una maquina lleve los procesos que antes manejaba una persona. Al menos yo he conocido muchas personas que están en contra de los videojuegos e incluso la tecnología, en su criterio de estas personas, es que, gracias a la tecnología nos hemos convertido en personas holgazanes, y nos hemos alejado de nuestros seres queridos.

La tecnología puede ser un beneficio o lo contrario, depende de la persona. Somos seres lo suficientemente intelectuales como para entender que nosotros podemos utilizar el internet para aprender más, conseguir información que en tiempos pasado no hubiéramos podido acceder. Muchas personas ocupan el internet para puro ocio, y tal vez no esta mal siempre y cuando te enfoques en tus metas.

Halliday, fue un hombre admirable, no obstante, de crear una plataforma mundialmente utilizada, sino, que él tenía muchos conocimientos al respecto, yo considero que no debió ser fácil para él salir de su personalidad introvertida y generar un cambio en el mundo. Pero creo fielmente que cuando te gusta algo, das la mejor cara y te esfuerzas por alcanzar la meta propuesta.

A diferencia de Wade, que, en mi opinión, es un chico que le gusta el ocio tanto como el conocimiento, él logro encontrar ese equilibrio, entre la diversión y el trabajo, mientras que Halliday, se esforzaba día con día, en su proyecto.

En lo personal, el libro me dio varias ideas para varios proyectos que tenía pensando a futuro. Puedo decir que en conclusión, Ready player one tiene una visión no muy alejada de realidad, y aunque muchas personas crean que faltan mas de 50 años para llegar a ese punto o se nieguen a creer que algo así podría pasar, yo considero que estamos más cerca de que todo se empiece a manejar a través de la tecnología.

Como un comentario extra me agrado la idea de que la pagina <http://anoraksalmanac.com> que menciona en el libro, existe, e incluso se encuentra una de las llaves mencionadas.