**Ready Player One**

Elaborado por: Iván López Carranza

Ready Player One es un libro publicado en el año de 2011 y escrito por Ernest Cline, un poeta, escritor y guionista estadounidense.

La historia nos sitúa en una tierra futurista ambientada en el año 2044 y la cual, según nos cuenta el libro, después de varios problemas se encuentra en decadencia debido a la pobreza, hambruna, guerra y una crisis energética causada por la sobreexplotación de los recursos naturales. De esta se nos irán dando más detalles a medida que avanza la historia principal, todo esto contado a través de los ojos del personaje principal, un joven estudiante llamado Wade Watts, de quien podemos saber un poco más en los primeros capítulos del libro.

El verdadero argumento del libro y sobre el cual girará toda la trama se centra en un “videojuego” llamado Oasis, el cual consiste en una simulación hiperrealista a la cual puede acceder cualquier persona, mediante una especie de visor y unos guantes, que permiten una inmersión total, y prácticamente poder vivir una vida completamente diferente dentro de la misma.

En la historia que se nos presenta Oasis se había convertido en mucho más que un videojuego para la vida de la gente, se había convertido prácticamente en una forma de vida debido a la gran cantidad de posibilidades que ofrecía dentro de su propio mundo, salir con amigos, vivir aventuras únicas, visitar planetas, tener objetos increíbles, e incluso cambiar tu apariencia física, era algo habitual.

Todo comienza cuando se anuncia de manera repentina la muerte de James Halliday, el creador de Oasis, y con ello un concurso, en el cual quien lograra encontrar un huevo oculto por el mismo Halliday dentro de Oasis, poseería todas las riquezas que este acumulo en vida, y más importante aún, el control entero de Oasis.

Debido a la importancia que tenía Oasis dentro de la vida de las personas la cantidad en la que se encontraba valorada eran más de doscientos cuarenta mil millones de dólares, por lo que en cuanto se dio el anuncio todo mundo emprendió su propia odisea por las llaves.

Un gran poder estaba en juego, tanto dentro del mundo real como en el de Oasis, por lo cual, a la búsqueda se sumó todo tipo de gente, y de todas las maneras posibles, quienes iban solas, o en grupo, a quienes se les conocía como “clanes”, a todos aquellos que buscaban la llave se les conocía como “gunters”, e incluso a la búsqueda se sumó una empresa, IOI (Innovative Online Industries), quien tenía a su disposición a miles de trabajadores, dedicados exclusivamente a encontrar las llaves, a estos trabajadores se les llamaba “sixers”, debido a que en su avatar todos contaban con un número que los identificaba como empleados, el cual empezaba por el número seis y constaba de seis números.

Pasaron años y la gente seguía sin encontrar ni siquiera la primera llave, por lo cual se empezó a creer que Halliday había hecho imposible la búsqueda, hasta que un dia, una tabla que registraría a manera de puntuación a las personas que encontraran las llaves, registro un movimiento, alguien había encontrado la primera llave, esa persona, era Wade, conocido como Parzival dentro de Oasis.

Conforme avanza la historia se nos ira narrando la historia de cómo Parzival recorre Oasis en busca de las llaves, y como en su camino encontrara distintas situaciones que lo pondrán como el centro de atención de todo el mundo por haber sido quien después de tanto tiempo lograra reactivar el interés de todos por la búsqueda.

Una vez que comienza la búsqueda de las tres llaves el libro nos presenta distintas situaciones como lo son la fama, la ambición por el poder, y poder conectar con alguien aun sin conocerlo, todas estas representadas mediante las experiencias de los distintos personajes.

Hache, quien dentro de Oasis pasaba la mayor parte de su tiempo con Parzival, jugando videojuegos retro, viendo programas antiguos, y sobre todo hablando sobre Halliday, era el mejor amigo de Parzival aun sin haberse visto ni una sola vez en persona.

Art3mise, uno de los personajes más importantes que se nos presenta, es una famosa gunter que Parzival sigue desde hace tiempo, llegado un punto de la historia Parzival y Art3mise se encontraran en su búsqueda por conseguir ser los primeros en reunir las tres llaves y desarrollaran una relación que explorará distintas etapas a lo largo de la historia.

Shoto y Daito, un par de hermanos gunters con quienes Parzival desarrolla una relación de amistad y que el desenlace de uno de ellos nos muestra como la ambición por el poder puede llevar a las personas a cometer todo tipo de actos.

Finalmente, mi opinión acerca del libro es que más allá de la interesante historia del personaje principal y de las múltiples referencias que tiene tanto a videojuegos, películas y series de antaño, cuenta con varios trasfondos interesantes, y uno que es el más importante se resalta en el mensaje final del libro.

Este es el que pasaría si viviéramos dentro de una simulación donde podemos hacer cualquier cosa imaginable, incluso fuera de los límites de la física y la comprensión humana, ser como siempre habíamos querido ser, física o emocionalmente, hacer lo que deseemos en el momento que lo deseemos, es decir, escapar de la realidad y vivir la vida que siempre quisimos pero que era imposible de alcanzar.

Todo esto a costa de estar viviendo una mentira, y es que, durante el libro se nos recuerda esto a través de la opinión de algunos personajes, que todo lo que se vive en Oasis es solo una ilusion, es por esto mismo que era tan “adictivo” para las personas que estaban dentro de él, porque era un escape a la realidad.

En palabras de Kira, una de los personajes que aparece en el libro, Oasis era, ***“un lugar agradable donde la gente se evade de sus problemas, mientras la civilización se hunde lentamente”***

Así mismo, esto se nos remarca al final del libro a través de la experiencia del propio creador de Oasis. James Halliday

***“Creé Oasis porque nunca me sentí a gusto en el mundo real.***

***No conectaba bien con su gente. Durante toda mi vida tuve miedo.***

***Hasta el momento en que supe que llegaba a su fin.***

***Fue entonces cuando me di cuenta de que,***

***por más aterradora y dolorosa que pueda ser,***

***también es el único lugar donde puede encontrarse la verdadera felicidad.***

***Porque la realidad es real. ¿Entiendes?”***

Al final del libro el mensaje es muy claro, podemos entender que la enseñanza que nos deja es vivir la vida “real”, que, a pesar de tener momentos malos, también los tiene buenos y que estos últimos, al final del día, son los que siempre valen la pena.