**La historia de una aventura en dos realidades de un mismo mundo**

La novela de ciencia ficción Ready Player One del escritor estadunidense Ernest Christy Cline publicada en el año 2011 es una atrapante historia de aventura que gira en torno a la cultura geek situandose en un universo que se compone de dos partes contrastantes entre si una siendo una decadente sociedad con una enorme crisis energética y social cuyo único escaparate es una la realidad virtual proporcionada por un videojuego online masivo llamado OASIS que aunque limitado para una parte de la población le ofrece una segunda vida de posibilidades infinitas a sus usuarios.

La historia de Ready Player One se centra en la vida de Wade Watts un joven huérfano de muy bajos recursos fanático empedernido de todo lo relacionado James Halliday el fallecido programador de videojuegos y creador de OASIS, que en vida fue un gran seguidor de la cultura geek de la década de los ochentas, el cual al momento de morir da comienzo a competencia compuesta por una serie de acertijos y retos para conseguir el control total de OASIS conocida como la búsqueda del huevo de Halliday, en donde el primero en conseguir encontrar las tres puertas repartidas por todo OASIS y superar los desafíos ligados a los pasatiempos y gustos del mismo Halliday que en ellas se presente seria el ganador.

Para Wade así como para muchas otras personas el OASIS había dejado de ser un solo videojuego, más bien se convertía en una segunda realidad ya que el juego si bien se había desarrollado bajo la premisa de ser el más grande videojuego de rol jamás creado no tardó mucho en volverse más que eso, pues esta novedosa propuesta no tardaría mucho en atraer a personas fuera de su público objetivo desde empresarios veían al nuevo mundo virtual como una gran oportunidad para los negocios, pasando por gente que usaban a la plataforma como un medio para relacionarse con otras personas alrededor del mundo hasta personas que solo querían escapar desesperadamente de su tormentosa realidad. La influencia de OASIS era tan grande que en él se había instalado un sistema educativo que buscaba brindar educación básica de calidad a nivel global, aun así no era un mundo tan maravilloso para todos pues el cobro de tarifas de viaje le impedía a las personas de pocos ingresos económicos explorar todo lo que el videojuego tenía para ofrecer aunado a esto una empresa multinacional llamada IOI buscaba ganar la competencia hecha por Halliday para acrecentar aún más su poderío llevando a cabo cambios al funcionamiento del OASIS, el más controversial de los planes de IOI era el establecer una cuota obligatoria para acceder a OASIS causando con ella que el propósito original de Halliday así como gran parte del potencial más allá de los videojuegos de OASIS se vieran arruinados. Estando dispuestos incluso a cometer masacres para lograr su objetivo.

Durante el transcurso del libro somos testigos de los sucesos que vivió Wade bajo su seudónimo de Parzival para pasar de un simple estudiante de preparatoria sin un futuro prometedor debido a sus escasos recursos económico a convertirse en el multibillonario dueño de OASIS al conseguir ser el ganador de la competencia por el huevo de Halliday, competencia en la cual para ganar hizo gala de su inteligencia, valentía y conocimientos sobre el mundo geek así como también necesitar de la ayuda de las relaciones y contactos que fue construyendo durante su aventura. Si bien Wade no se aleja por completo del prototipo de héroe de las historia juveniles, ese joven valiente, temerario, habilidoso y no muy sociable a la que la suerte lo beneficia, si muestra un lado humano e imperfecto al en ocasiones tomar actitudes no muy comunes de ver en este tipo de historias tales como caer en depresión después de una ruptura amorosa, desesperarse y tener arranques de enojos contra sí mismo cuando se quedaba atrás en la búsqueda o incluso mostrar actitudes de arrogancia a posicionarse en lo más alto de la tabla de posiciones de la búsqueda del huevo de Halliday, situaciones que junto con sus consecuencias lo llevaron a tener un crecimiento como personaje.

A parte de Wade durante el transcurso de esta historia conocemos más personajes que no solo funcionan para que la trama avance sino que también nos dan pequeños indicios sobre cómo es la sociedad del mundo donde viven por ejemplo Hache un hábil jugador de las batallas PVP siendo el mejor amigo de Wade que también se dedicaba a buscar las puertas pero fuera de OASIS resultaba ser una mujer afroamericana que por consejo de su madre fingía su sexo y su raza para no ser discriminada y que fuera expulsada de su casa por su propia madre al descubrir su sexualidad, dejando en claro lo conservadora y perjuiciosa que es la sociedad en donde viven. Así mismo otro personaje importante para la trama era Art3mis una cazadora del huevo de gran popularidad e interés amoroso del protagonista que durante la historia demostraba sus habilidades y conocimientos para la competencia al mismo tiempo que demostraba una gran inseguridad hacia su verdadero aspecto causado por una marca de nacimiento en su rosto. Para complementar el grupo protagónico se encontraban Shoto y Daito cazadores de huevos japones siendo ambos hikikomoris y cuya relación casi fraternal se forjo gracias al OASIS, sin la necesidad de verse en persona nunca, siendo esto ejemplo de cómo funcionaban las relaciones sociales en la novela con una poca o nula interacción real entre las personas.

Así como también hay relatos que nos amplían el mundo donde se desarrolla la historia como los burdeles virtuales, las máquinas expendedoras de armas, la seguridad en base a retina en todos lados o el reclutamiento forzoso de deudores para usarlos como mano de obra.

En general Ready Player One es una novela que plasma una gran aventura situándose en un mundo fantástico dentro de un mundo decadente apoyándose en un nostálgico universo para los que crecieron en la década de los ochentas y noventas, en donde si bien las referencias pueden resultar ser algo anticuadas para generaciones posteriores, no deja de ser una historia atrapante y verdaderamente entretenida en donde se es testigo de las posibles usos malos y buenos que pueden traer consigo las nuevas tecnologías .