



Universidad Autónoma del Estado de México  
Unidad Académica Profesional Tianguistenco

Ensayo:

Identidad distorsionada al vivir dentro de la realidad virtual

Libro: Ready Player One

Autor: Ernest Cline

Alumno:

Rubi Esmeralda Rosales Chavero

Carrera:

Ingeniería en software

Unidad de aprendizaje:

Programación Paralela

Profesor:

Ing. en Sw. Gustavo Gómez Vergara

Fecha de entrega: 11/09/2020

## Introducción

Wade Watts, quien es el protagonista de la obra *Ready Player One* de Ernest Cline, consideraba tener acceso a Oasis “como contar con una escotilla de escape hacia una realidad mejor” ¿Por qué? Durante la historia sus razones van cambiando, pero en la primera parte (Nivel 1) menciona 2 que me llevaron a la elección del tema de este ensayo:

1. Dentro de Oasis (simulación creada por J. D. Halliday que desde su lanzamiento tuvo gran popularidad) podías ser quien quisieras ser. De Wade “nadie sabía si era gordo, si tenía acné o si llevaba la misma ropa vieja todas las semanas”.
2. El anonimato que Oasis daba a sus usuarios, en el “la gente casi nunca usaba su nombre verdadero [...] Dentro de la simulación nadie sabía quién eras en realidad, a menos que tú quisieras que se supiera”.

En primera instancia estas podrían parecer ventajas, y lo son para Wade, pero yo considero que en realidad trastornan la visión que tienes de ti mismo, es decir la identidad.

## Desarrollo

Oasis comenzó como un “ambicioso juego online que permitía la participación de muchísimos jugadores a la vez y que, gradualmente, había evolucionado hasta convertirse en la realidad virtual en la red más visitada a diario, tanto para hacer negocios como para comunicarse y divertirse”, no paso mucho tiempo desde su lanzamiento para que “miles de millones de personas de todo el planeta trabajaban y jugaban en Oasis todos los días. Algunos se conocían, se enamoraban y se casaban sin poner siquiera el pie en el mismo continente. Las líneas que distinguían la identidad real de una persona de las de su avatar empezaron a difuminarse”.

*En el mundo real*, Wade se describe como “un niño muy, muy tímido y raro, con una autoestima bajísima y casi sin aptitudes sociales de ningún tipo”, y es por eso por lo “pasaba todo el tiempo que podía conectado a Oasis”, allí su avatar podía tener la forma y nombre que se deseara, desde la convencional apariencia humana hasta criaturas mitológicas y de ficción como orcos y magos, “en Oasis cualquiera podía convertirse en quien quisiera ser, sin revelar siquiera su propia identidad, porque el anonimato estaba garantizado”.

Las relaciones humanas que se producen en la vida real no pueden ser suplantadas por la mejor de las simulaciones ni por la mejor inteligencia artificial y Wade lo sabe, aunque prefiere engañarse a sí mismo pensando lo contrario. Siente curiosidad por quienes son H y Art3mis, pero ellos, al igual que él, quieren ocultar quienes son en realidad por prejuicios que tienen sobre sí mismos. Aun en esa era con tan avanzada tecnología se sigue dando prioridad a lo que los demás puedan pensar o decir de uno mismo, parece ser que esta es una condición inherente al ser humano.

Wade vivía tan inmerso en Oasis que había realizado algunas adaptaciones para aislarse lo mas que pudo del mundo exterior:

- › “Ninguna luz exterior alcanzaba jamás mi apartamento. La única ventana me había proporcionado, al principio, una buena vista del perfil de Columbus, pero yo había rociado el cristal con espray negro pocos días después de trasladarme”
- › “Tampoco me interesaba oír lo que sucedía en el mundo, [...] pero me veía obligado a convivir con los sonidos amortiguados del viento y la lluvia, con los ruidos que llegaban de la calle, del tráfico.”
- › “En ocasiones entraba en una especie de trance y permanecía sentado con los ojos cerrados ajeno al paso del tiempo”
- › “Cuando necesitaba cualquier cosa —comida, papel higiénico, ropa nueva— la pedía por internet y me la traían hasta casa.”

En la segunda parte (Nivel 2) Wade comienza a relacionarse con Art3mis. Pero ella no lo conocía, conocía a Parzival (el nombre de su avatar) y en una ocasión Art3mis le dice que él sabe de ella lo que quiere que sepa de ella. Y llegue a la conclusión de que no es muy distinto con el mismo Wade, quien sabe de sí mismo lo que quiere saber de él, al leer el siguiente párrafo:

“La hora que transcurría desde que me levantaba hasta que me conectaba a Oasis era la que menos me gustaba de toda la jornada, porque estaba en el mundo real [...]. Odiaba esa parte del día porque era lo contrario a mi otra vida. A mi verdadera vida, la que vivía en el interior de Oasis. La visión de mi minúsculo apartamento, de mi equipo de inmersión, mi reflejo en el espejo... todo me recordaba amargamente que el mundo donde pasaba mis días no era, desde luego, el mundo real.”

Llegado ese punto en la historia me di cuenta de que Wade ya no era él, sino Parzival, un avatar de un videojuego. Haber vivido tanto tiempo en aquella simulación le había llevado a pensar que podía elegir que mundo es real y cual no; y a mi parecer esta idea está equivocada, el mismo Halliday se lo dice al terminar *La Cacería* (Nivel 3):

“Oye, antes de irme tengo que contarte una última cosa. Algo de lo que yo no me di cuenta hasta que era demasiado tarde. 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?”

No podemos escapar de la realidad ni de lo que realmente somos y esto se ve reflejado cuando Art3mis y Parzival se conocen en persona. La identidad es algo que deberíamos defender y no tratar de ocultar.

## **Conclusión**

Vivir en un entorno como Oasis parece una maravilla ya que te ofrece miles de posibilidades, pero ¿a qué costo? Con tantos problemas sociales de aquella época (guerras, hambre y pobreza) comprendo que todos prefieran estar dentro de un videojuego y la posibilidad de que ocurra algo así en la realidad me abruma bastante.

No ha pasado ni un siglo de que se inventó la primera computadora, pero los avances tecnológicos son tan grandes que me llevan a pensar que falta poco tiempo para que podamos ver en la realidad algún juego como Oasis. Para ese entonces espero que valoremos mas lo que somos y no lo que queremos ser.

Me habría gustado que la parte final de la película del mismo nombre hubiera sido tomada de la historia original; en ella deciden que solo se puede acceder a Oasis ciertos días de la semana para que la gente tuviera tiempo de interactuar con otros y consigo mismos.