Kevin Jesús Escutia Ceja

Ensayo del libro Really Player One.

El mundo real comparado con otro siempre saldrá perdiendo, pues no es tan interesante como los fantasía, pero al final es el único en el cual podemos vivir aceptarlo es la única opción que tenemos, no hay de otra, pero en nuestra búsqueda de ser otra cosa, hemos encontrado infinidad de maneras de desconectarnos de cierta forma del mundo real, antes, eran libros, películas, pero en nuestra búsqueda de alejarnos de la realidad, encontramos uno casi perfecto, los videojuegos, esos programas que en sus inicios eran sumamente sencillos, podían ser solo un cuadrito pasar por un laberinto, o un carro hecho de pixeles intentando llegar a la línea de meta, por muy básico que fueran los gráficos de esa época, la verdad es que hace que el cerebro se desconectara por completo de la realidad, en todo caso, con la imaginación en medio, ya no eres el chico solitario en su cuarto un sábado por la noche con medio litro de refresco junto con una gran bolsa de chetos, eras el héroe que salvaba al mundo de un rey que buscaba el poder de las diosas para llevar el mundo a la oscuridad, pero solo es eso una ilusión limitado que jamás ira más allá de la pantalla, que cuando llegas al final del camino lo mejor y más sano es simplemente apagar la consola, seguir con tu vida hasta el siguiente videojuego, pero este no es el caso del libro, este nos presenta OAISIS un mundo virtual en el cual con ayuda de un casco vr, puedes ser lo que quieras, un troll, una elfa, un dios griego, un gigante, lo que quieras, y si tienes el suficiente recurso puedes explorar los diversos planetas, tanto así que los problemas del mundo, como el cambio climático, la falta de energía, guerras, hambre, peste, muerte etc, no son tomados en serio por nadie de la humanidad, que gracias al juego prefieren pasar sus días en aquel lugar dejando de lado el tema de resolver los problemas, hacer que la fantasía se vuelva su realidad, el problema, pueden vivir entre la basura pero nunca, nunca podrán ser realmente ese avatar que tanto les costó hacer.

El libro inicia explicando un poco el mundo en el que toda la historia será relatada, como las guerras, la falta de recursos naturales, un problema energético gigantesco, el desempleo se había apoderado por completo del mundo y como nadie tenía ni ganas de intentar arreglar los problemas que había alrededor, pero no todo era malo, un genio loco llamado James Halliday, cofundador de GSS una de las empresas más importantes del mundo, pues ellos crearon OASIS que es el mundo de realidad virtual en la cual todo el mundo estaba. Este juego te permite ser lo que quieras, tu diseñas tu avatar, aunque no puedes desplazarte libremente, pues debes pagar un alto coste para poder teletransportarte de un lado a otro.

*Soñar no te hará ningún bien, si te olvidas vivir*

*Albus Dumbledore*

Halliday el principio del libro esta muerto, pero es un personaje importante, pues su reto es lo que hace que toda la trama tenga sentido, antes de morir este diseñador de juegos creo un concurso, en este se debían encontrar 3 llaves para después superar 3 puertas esto para conseguir lo que en el medio se conoce como un *eagter egg,* huevo de pascua para los amigos, los cuales son curiosidades que los desarrolladores ponen en su juego para que solo los más curiosos los hallen, el primero del que se tenga registro es de un juego de la *atari 2600* llamado *adventure* el cual consistía en una pantalla en la que se leía el nombre del creador *Warren Robinett* lo que creo una tradición en la que muchos programadores dejan sus huellas en juegos sin que sus jefes se den cuenta o tal vez sí, pero el chiste es que este bien oculto. Bueno en esto consiste el concurso de Halliday, esto pasa 5 años antes de que inicie el libro, y donde nuestro Wade Watts quien se define a sí mismo como *Gunter* que es la forma en que los cazadores del huevo se definen.

También se nos explica como la empresa rival IOI invierte miles de millones en dólares para ganar el concurso para ser dueños de OAISIS consiguiendo una mina de oro en donde mucho menos personas, pero con más dinero gasten en él.

Como vemos la historia del libro no es muy compleja, pero si tienes muchas reflexiones sobre el mundo digital, el que yo noto más en todo el libro es como las personas aborrecen de tal manera la realidad, que solo la usan para las necesidades básicas (ni siquiera el sexo, pues muchos optan por usa muñecas o muñecos), esto se ve sobre todo cuando Art3mis abandona a Parzival y nuestro protagonista entra en una depresión en donde solo se la pasa el día en OASIS sin hacer nada durante un año. Hasta que el amor virtual de su vida se le adelanto en la segunda llave y después el amigo que abandono por ella y por el IOI donde el tipo entra en pánico y si no fuera por *h* no hubiera logrado salir de ese hoyo en el que se encontraba (sacaremos a ese buey de la barranca… perdón me imagine a *h* así en esa situación) así logrando salir de su transe depresivo y volviendo a las riendas del concurso y decide entrar de infiltrado a IOI para encontrar información, su vida se pone en peligro, logra encontrar la 3 llave, se lleva una gran batalla una pelea épica entre Megazord y Mecagodzilla, matan a uno de los 5 principales, conoce a art3mis se enamoran y fin. La historia como tal tiene elementos que realmente vale la pena analizar, como la primera prueba que en mi humilde opinión considero es la mejor de las tres, pues ese factor de juego de *rol* clásico, esa sensación de que tu personaje en cualquier juego de este estilo es débil, apenas tiene una armadura, espada y escudo, no tienes más cosas pero si tienes algo, un calabozo, los nervios, la valentía para explorarlo hasta el fondo, la sensación de sentirte un héroe verdadero, pero es solo eso, una sensación, no hay nada más, eres solo un anónimo más en su eternidad.

¿Qué tan dispuestos están las personas para no hacer frente a la realidad?, todos fueron a la gran batalla final, si se que es para evitar que la malvada empresa capitalista quiera cobrar hasta por ver una piedra virtual, pero realmente cual es la razón verdadera, simple, algo en lo que incluso yo caigo, no hacer frente a la realidad, seguir haciendo tu vida a través de un juego, OASIS es un arma de doble filo, permite a lo menos afortunados tomar clases de la mejor manera posible, dar la sensación de que estas en una escuela bonita, permite a muchos conocer personas, pero (ese maldito “pero”) la gente se dejo morir poco a poco, ¿si hacemos algo para mejorar el basurero donde vivimos?, no mejor vamos a matarnos entre todos a una arena pvp, ¿si creamos algo para resolver el cambio climático?, no mejor veamos películas clásicas en un autocine virtual mientras comemos palomitas rancias en la realidad, parece chiste, pero no es raro ver a muchos hoy en día más interesados en ver memes, jugar videojuegos, ver series etc, que ojo no esta mal, pero no podemos dejar nuestra realidad de lado, por eso inicie este ensayo con la frase de un mago (¿qué puede ser más sabio que un mago de barba blanca?), soñar no le hará ningún bien a la humanidad, si nos olvidamos de vivir.