



Isaac Seoane Pujol

Reseña literaria sobre... «Ready Player One»

E. Cline

Barcelona: Ediciones B (Nova), 2011, 462 págs.

ISBN: 978-84-666-4917-9

En 2011 Ernest Cline se paseaba con un DeLorean DMC-12 adquirido en eBay por EE. UU. publicitando su recién publicada novela, *Ready Player One*. No solo era una estrategia publicitaria muy acorde con el contenido de la novela, cuyo arco argumental nos llevará a un viaje en el tiempo por la evolución de la tecnología de los videojuegos desde sus inicios, sino que era, a su vez, un premio al lector que encontrase el «huevo de pascua» escondido en el propio libro. Un ejercicio de metajuego en los albores de la llegada de la gamificación como metodología en diversas áreas.

Esta puesta en escena tan original, junto con la existencia de tecnología madura similar a la del propio libro, rompe con las barreras de la propia redacción de la novela y crea experiencias de lectura y de relación entre lectores más allá de la propia novela.

Aunque las reseñas habituales de esta novela la relacionan solo con el mundo de los videojuegos y la cultura *geek*, la principal razón de reseñarla, de recomendar su lectura en esta revista, es la forma

en la que presenta la introducción de tecnología de última generación y su influencia en varios aspectos de la sociedad, y que por ello afectarán también al sector educativo, y a la incorporación de dicha tecnología al día a día del aula.

Dado que el sector educativo no es ajeno a la llegada de lo que podría parecer tecnología de ciencia ficción, no está de más extraer de las lecturas de «sci-fi» inspiración e información de cómo se adaptan alumnos y maestros al nuevo paradigma que resulte de ello. Esta lectura puede servir de inspiración tanto en cómo usar esta tecnología en acciones educativas, como para tener en cuenta los cambios en los comportamientos personales y sociales de sus usuarios y de sus relaciones.

El ejercicio distópico del autor simplemente es un pequeño giro de tuerca a nuestra actualidad: ¿qué ocurre si en 2044 no hay otro sitio donde ir ni experiencias que vivir nada más que dentro de la propia tecnología de realidad virtual? En esta situación se encuentra el adolescente protagonista de la novela, cuya aventura vital sigue

en primera persona. Con el típico estilo de una aventura clásica siguiendo el modelo del viaje del héroe, acompañaremos al protagonista mientras va creciendo tanto en conocimiento como en competencias personales, así como en el buen uso de la tecnología. Su aventura comienza intentando cambiar su futuro gracias a ganar un concurso en la red, encontrando la solución a un acertijo planteado por un autor de videojuegos hace varias décadas, para lo que se embarca en un proyecto de investigación didáctico muy al estilo de cualquier *webquest* que se pueda plantear en un aula actual.

A pesar de que la novela discurre en un futuro cercano, pero distópico, la tecnología presente para resolver la trama es la misma que está ya disponible en el mercado o en proceso de investigación en nuestras universidades en la actualidad. El arco argumental principal de la novela lleva al protagonista a investigar en tecnología y contenidos «retro», que a nosotros nos quedan aún más cerca en perspectiva, ya que son de apenas tres décadas atrás, de finales de los años setenta y de la década de los ochenta. Pero para ello utilizará la tecnología de realidad virtual inmersiva que acaba de irrumpir con mucha fuerza, también en los espacios educativos.

Por un lado, videojuegos «retro» de la época de los microprocesadores de 8 bits, cultura tecnológica de la época, música en la barrera entre eléctrica y electrónica, y, por otro lado, mundos virtuales, servicios en la nube, entornos *online* colaborativos, dispositivos hápticos e inteligencia artificial.

Con todo este escenario, el protagonista además recorre y homenajea la evolución desde la cultura tecnológica «retro» hasta la tecnología más puntera, justo al otro lado de la línea que separa la realidad tecnológica actual de la ciencia ficción. Línea que se está moviendo continuamente a medida que la investigación en la primera va

haciendo realidad todo aquello en lo que se viene inspirando de la segunda.

El cambio de paradigma en el que sumerge el autor a los personajes de la novela no está tan alejado del que se está produciendo en la actualidad al introducir tecnología cada vez más inmersiva en nuestras sociedades, y, por supuesto, en la educación, cada vez más poblada de nativos digitales. Las nuevas tecnologías ya no son los ordenadores, la Web 2.0 o internet sin más, sino que son estos servicios y dispositivos que permiten interconectarnos e interactuar con mundos virtuales e inteligencias artificiales a la vez que con otros agentes «humanos». Y la formación no tiene que ir dirigida a usar la nueva tecnología, puesto que los alumnos ya la saben usar y conviven con ella. Esta nueva tecnología ya está presente en las aulas, como, por ejemplo, puede verse en los últimos años en los Informes Horizon de la agencia NMC (The New Media Consortium)¹: entornos *online*, mundos virtuales, realidad aumentada, robótica e impresión 3D, *makerspaces*, etc., tal y como los presenta esta novela en la forma en la que la sociedad futurista de la misma la utiliza ya como parte del día a día más rutinario y habitual.

A continuación se resumen los aspectos más importantes por los que esta novela puede ser interesante desde el punto de vista educativo, intentando, en lo posible, evitar *spoilers* y no desvelar el contenido de la trama, para no impedir al lector disfrutar además de una entretenida aventura:

- **Imaginación y creatividad como principal recurso para las generaciones actuales.** La potencia de la tecnología y sus avances e innovaciones llegan más rápido que la capacidad que tiene la sociedad de adaptarse a su uso. Esto premia a los usuarios autodidactas y capaces

¹ <https://www.nmc.org/nmc-horizon/>

de adoptar de forma temprana la tecnología como herramienta y sacar partido a toda su potencia. Y a partir de su adopción, la creatividad y la imaginación serán los grandes valores para descubrir los nuevos usos, los nuevos perfiles personales y las nuevas formas de interacción para potenciar la experiencia de aprendizaje. Es destacable la importancia que se le da en el texto a la búsqueda libre de información en una sociedad hiperconectada como la nuestra, y a su procesado para encontrar soluciones creativas, así como el gran valor que tiene la curiosidad para llevar a cabo este proceso.

- **El viaje del héroe como aprendizaje.** Enlazando con lo anterior, el texto es un claro ejemplo de cómo la búsqueda va generando en la persona un crecimiento, tanto en conocimiento como en madurez personal, para aplicar lo aprendido en la resolución de problemas reales. Esto es un valor cada vez más en alza en el mundo educativo, donde se valora positivamente al alumnado emprendedor capaz de entender la información y aplicarla de forma creativa fuera del aula.
- **Acceso a la información: abierto versus protegido.** Un aspecto muy bien tratado en el texto es el acceso a la información y las implicaciones que los derechos de autoría y explotación tienen sobre la misma. Así como también se trata la variedad de fuentes de información, de dispositivos para acceder a ella y crearla y publicarla.

En una sociedad hiperconectada, la información y su intercambio es un valor indiscutible, como se demuestra en nuestra actualidad. Desde que internet ha pasado a formar parte de nuestro día a día, la monopolización o democratización de acceso a la información, el coste del mismo, la variedad de dispositivos para su creación, acceso y consumo, el respeto de los derechos de autor e incluso una correcta gestión de las licencias por parte de

los propios creadores de información son aspectos que influyen directamente en la sociedad, siendo el sector educativo uno de los más prolíficos tanto en creación como en consumo de contenidos.

- **Los mundos virtuales.** Los metaversos y su uso son la parte central del texto. Dado que las condiciones de vida para la humanidad han confinado a los individuos a no poder salir de sus espacios vitales, la solución es vivir, comunicarse e interrelacionarse a través de metaversos. En concreto, se presenta el uso de un mundo virtual que puede recordarnos a cualquiera de los que se usan masivamente en el mundo educativo actual: Second Life, OpenSim, Minecraft, etc. No es un *software* de realidad virtual usado como un simple videojuego, sino que se ha convertido en una forma de vida. El protagonista recorre este mundo virtual donde el metaverso permite recrear la realidad exterior de la forma más detallada o recrear mundos completamente ficticios, ampliando los espacios vitales para la humanidad sin salir de un cubículo.
- **Colaboración en la nube.** Otro aspecto relevante del texto que influye en el mundo educativo son las nuevas formas de aprendizaje colaborativo. No se puede obviar que la multitud de dispositivos de comunicación que llevamos encima van a influir en la educación rompiendo la barrera de la presencialidad física, pero también es muy interesante la reflexión sobre cómo esta ruptura de barreras permite nuevas formas de colaboración antes impensables, potenciando la experiencia de aprendizaje.
- **Dispositivos hápticos.** Aunque el término «háptico» se refiere en principio al sentido del tacto, los dispositivos hápticos van a ser aquellos que nos permitan interacción de forma más realista con el metaverso. Estos dispositivos que estamos acostumbrados a ver en películas o sobre los que podemos leer en

novelas de ciencia ficción futuristas, en realidad ya los tenemos disponibles en función del alcance de nuestro bolsillo. Su función: recrear las percepciones sensoriales dentro de la experiencia virtual; tocar objetos y sentir su peso, la presión sobre la piel, e incluso su efecto en el resto de sentidos. Es importante reseñar cómo lo trata la novela y cómo puede servir de inspiración para reflexionar sobre lo importante que es su influencia y la capacidad humana de adaptarse a su uso e incorporarlos en las rutinas más cotidianas. Incluso en las relaciones afectivas a través del espacio virtual.

- **Relaciones personales en entornos digitales.** Finalmente, no hay que olvidar que los agentes que forman parte del sector educativo son, de momento mayoritariamente, personas. Por ello, el cambio de paradigma a una educación hiperconectada también está modificando las relaciones personales de los individuos. Estamos viendo que los espacios virtuales pueden servir como entornos colaborativos de co-creación, pero también como espacios aptos para el ocio, para las relaciones sociales, para los eventos deportivos (tanto como participantes como espectadores) e incluso para las relaciones afectivas. La combinación del acceso al mundo virtual con la aparición de los dispositivos hápticos va a generar otro impulso de cambio al poder percibir estímulos sensoriales, y hay que estar abierto y preparados a cómo va a resultar todo este cóctel cuando haga su aparición en las aulas físicas actuales.

En definitiva, la novela es un ejercicio de aplicación práctica de todos los informes de tenden-

cias que pueblan en la actualidad los medios de comunicación y la información relacionada con los avances y el futuro del sector educativo. Y, además, sus páginas son una bibliografía de referencia maravillosa de fuentes «retro» donde indagar las raíces e inspiraciones de la tecnología y de la cultura *geek*.

La novela, cuya primera edición de 2011 fue editada por Random House, se publica en España por Ediciones B dentro de su catálogo Nova, y puede encontrarse a día de hoy en diferentes formatos físicos y digitales. Las portadas de la novela juegan un importante papel en el metajuego propuesto por el autor, pero, a día de hoy, y con el premio ya resuelto, las diferentes ediciones y traducciones han ido cambiando la imagen de la misma, recibiéndonos la edición española con la icónica estética de los videojuegos de «naves y marcianitos» de los años ochenta.

Oiremos hablar más de ella según se acerque el estreno de su versión cinematográfica, dirigida por Steven Spielberg, que se prevé para marzo de 2018, y de la cual puede verse su primer tráiler en internet. En pocas escenas puede comprobarse el homenaje a la cultura pop ochentera y a los videojuegos, núcleo central de la novela, pero también pueden verse los elementos tecnológicos que ya tenemos en los centros especializados de los que hemos hablado en la reseña: gafas y controles para realidad virtual, sillones deportivos para videojuegos. Esperemos que los aspectos sociales y educativos de los que es tan rica la novela no se diluyan como lágrimas en la lluvia de efectos especiales.

Isaac Seoane Pujol

*Departamento de Informática y Telecomunicaciones.
Profesor del Máster en Educación y Nuevas Tecnologías
y del grado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios
de Telecomunicación de la Universidad a Distancia de
Madrid (UDIMA)*