Fotograma de Ready Player One

READY PLAYER ONE

STEVEN SPIELBERG, 2018.

Estamos en 2045. Después de diversos problemas económicos y sociales, como las revueltas por el ancho de banda, muchos habitantes de Columbus, Ohio, se han refugiado en Oasis, una plataforma de realidad virtual que les sirve para evadirse del mundo real.

Oasis, una mezcla de videojuego y red social, permite a sus usuarios experiencias tan increíbles como escalar el Everest con Batman o ir a cualquier parte del mundo sin salir de la habitación. A través de su avatar, las personas pueden tener el aspecto que deseen y, sobre todo, mantener el anonimato. En Oasis nadie utiliza su nombre verdadero. Así, el protagonista, Wade Watts, se hace llamar Parzival.

Siguiendo la tradición de Stan Lee, uno de los creadores de *Spider-Man, Iron Man* o *Daredevil*, la inicial del nombre del protagonista y su apellido es la misma. En esto, Wade Watts sigue la estela de Peter Parker (Spider-Man) o Bruce Banner (Hulk)

Acompañado de Samantha (Art3mis en Oasis) y otros amigos, Wade tratará de superar los diversos desafíos que ha planteado el creador de Oasis. Por supuesto, no será tarea fácil, pero la experiencia, además de ser una gran aventura, le servirá para aprender algunas cosas importantes de la vida, como el valor de la verdadera amistad (algo especialmente valioso en un lugar donde todos tienen montones de amigos a los que ni siquiera conocen en el mundo real).

Al igual que la serie *Stranger things*, *Ready Player One* es un homenaje a la cultura popular (o cultura pop) y está llena de guiños y referencias a películas y videojuegos de los 80 y los 90, como *Regreso al futuro*, *Parque jurásico*, *Alien* y una larga lista que el espectador podrá ir descubriendo

---

Steven Spielberg tiene la rara virtud de hacer un cine de calidad apto para todos los públicos (cosa que parece fácil, pero no lo es en absoluto). Con esta adaptación de la novela de Ernest Cline, hace disfrutar a jóvenes y no tan jóvenes, a la vez que plantea una cuestión importante: el mundo virtual está bien, pero si pasamos tanto tiempo en él, ¿no nos estaremos perdiendo muchas cosas del mundo real?