

Læs dig klogere på fremtiden

Jakob Stegelmann anbefaler Ernest Cline: *Ready Player One*, 2018.

Hvad er virkeligt? Med en verden præget af krig, energikrise, hungersnød og klimaforandringer kan man godt forstå, at eskapisme er tillokkende. Det er fristende at forsvinde ind i et computerspil eller en god bog og glemme den virkelige verden for en stund, men i romanen *Ready Player One* tager Ernest Cline lige konceptet ét skridt videre – her foregår størstedelen af handlingen i det virtuelle univers OASIS, der er langt mere end bare et computerspil.

Her flygter menneskene ind, så snart de kan komme til det, og det gør bogens hovedperson, Wade Watts, også. Både for at undslippe verdens elendighed, men også for at deltage i en gådefuld jagt, der kan gøre ham til milliardær.

Bogen beskæftiger sig meget med dilemmaet om at tilbringe størstedelen af sit liv i en verden, der føles virkelig, men ikke er det. I 2044 foregår Wades hele sociale liv online i en parallel virkelighed, men gør det hans venskaber og oplevelser mindre virkelige? Især med den massive fremgang af AI i vores samtid er det en diskussion, der bliver mere og mere vedkommende. Og med Mark Zuckerbergs eksperimenter med Metaverse er sådan noget som OASIS måske ikke så langt ude i fremtiden endda.

Ready Player One er måske ikke et stort litterært mesterværk, men mindre kan jo gøre det, for den er først og fremmest en spændende og eventyrlig historie propfyldt med krævende gåder – og ikke mindst nostalgiske minder.

Bogen er nemlig et overflødhedshorn af popkulturelle referencer fra 1980'erne, hvilket den både er berømt og berygtet for. Selvom de hundredvis af referencer er til gode ting som *Monty Python* og *de skøre riddere*, *Dungeons & Dragons*, *Pac-Man* og *John Hughes*-film, kan de næsten stoppe flowet i historien. På den anden side: hvis man selv elsker film, spil og musik fra den periode, så er det en ren og skær nydelse at nikke genkendende til de mange titler.

Det er den ultimative 1980'er-nørdfantasi, der vækker alle de bedste minder frem.

Historien var oplagt at filmatisere, og Steven Spielbergs filmudgave fra 2018 er da også værd at se, ikke mindst fordi de mange film og spil-referencer fungerer bedre her, da det kan gøres med billeder og lyd i stedet for med ord. Er bogen så alligevel bedre? Ja, men hvorfor ikke opleve begge dele?

Jakob Stegelmann er forfatter, science fiction-nørd og entusiastisk spil-, tegneserie- og filmformidler. Han er særligt kendt for *Så Er Der Tegnefilm* og *Troldspejlet*.

