

Ernest Cline. (2011). *Ready Player One*. Londen: Arrow Books. Isbn 978 00 995 6043 2, € 9,99, 372 blz.

*Ready Player One*. (2018). Steven Spielberg, VS, Warner Brothers, 140 min.



## Zijn we klaar voor Ready Player One?

‘We cannot always build the future for our youth, but we can build our youth for the future’, zei Franklin D. Roosevelt ooit. Maar: hoe bereid je jongeren voor op een toekomst die zich maar moeilijk laat voorspellen? Het is een vraag waarmee iedereen die in het onderwijs zit, regelmatig mee zal worstelen. Het omgaan met uitdagingen als snelle bevolkingsgroei, klimaatproblematiek, grondstofschaarste, technologische veranderingen en culturele en economische globalisering vraagt om een andere manier van denken – en opleiden. Ernest Clines boek *Ready Player One* schetst een beeld van wat er kan gebeuren als het ons niet lukt om tijdig oplossingen te vinden.

### Interessante perspectieven

In de niet eens zo heel verre toekomst brengt een wereldenergiecrisis niet bepaald het beste in de mens naar boven. Het enige lichtpuntje in de duisternis voor de achttienjarige Wade is de OASIS: een *virtual reality game* waarin hij als zijn avatar Parzival een ander leven leidt. De maker van de OASIS blijkt na zijn dood een wedstrijd te hebben uitgezet. Spelers moeten via het oplossen van drie raadsels de zogenaamde easteregg in het spel vinden. De winnaar wordt daarmee eigenaar van de OASIS. Ook grote coöperaties die het spel willen vercommercialiseren spelen mee – wat al snel uitdraait op een strijd om leven en dood. Voor wie bekend

is met de Parzivallegende van Wolfram von Eschenbach, Chrétien de Troyes en/of Wagner, zou nu een goed idee moeten hebben van het plot van *Ready Player One* en Wades rol hierin.

Hoewel qua schrijfstijl misschien niet een van de allerbeste youngadultboeken, biedt *Ready Player One* wel enkele interessante perspectieven. Cline laat mooie kanten zien van technologie. Onderwijs is in de OASIS bijvoorbeeld voor iedereen gratis toegankelijk. Je kan ook zelf kiezen hoe een avatar eruitziet. Gender wordt zo een keuze; als je wil kan je zelfs als eenhoorn verder door het virtuele leven. Helemaal heerlijk is de *mute*-functie, waardoor je vervelende opmerkingen niet meer hoort. Voor wie moeite heeft met inzien waarom het voor jongeren van nu zo aantrekkelijk is om een grotendeels ‘online leven’ te leiden, geeft *Ready Player One* een fijn kijkje in hun belevingswereld.

Hoewel de thematiek van het boek niet vrolijk te noemen is, is de sfeer van de wereld die Cline schetst niet zo grimmig als in andere dystopische youngadultromans als *The Hunger Games* of de *Divergent*-serie. Dat komt grotendeels doordat er in Wades wereld een hype is ontstaan rondom de popcultuur van de jaren tachtig. Als je het boek leest met leerlingen is het leuk om op de achtergrond via Spotify de *Ready Player One*-soundtrack aan te zetten en zo dezelfde sfeer op te

roepen. Cline zegt in zijn nawoord dat hij hoopt met zijn boek jongeren aan te zetten om zich verder te verdiepen in de popcultuur van de jaren tachtig.

### Spectaculaire actiefilm

De film lijkt eveneens gericht op zowel jongeren als liefhebbers van de jaren tachtig. De vormgeving van de OASIS in de verfilming van Steven Spielberg ziet er gelikt uit en doet denken aan de hedendaagse populaire cultuur met games en anime. De vele verwijzingen in het boek naar games, films en muziek uit de jaren tachtig vormden vanwege de rechten een belangrijk obstakel voor het succesvol transformeren van boek naar film. Warner Brothers, de producent van de film, heeft uitgebreid gebruikgemaakt van de rechten die ze zelf in handen hebben zoals van de films *The Shining* en *The Iron Giant*. Overige rechten werden verkregen door inzet van een apart team en een onbekende hoeveelheid geld (totale budget van de film is op 175 miljoen dollar geschat). Mogelijk heeft de populariteit van het boek (vertaald in twintig talen) en de naam van de regisseur ook geholpen. Het heeft er in ieder geval toe geleid dat de eerste uitdaging, een race bedacht voor de film, in de OASIS een overweldigende dosis aan *popculture*-verwijzingen bevat van King Kong en een T-rex tot voertuigen uit films als *Akira* en *Back to the Future*.

ENGELS



Om de film aantrekkelijker te maken is verder een extra actielaag toegevoegd in de ‘echte wereld’ van 2045. Tijdens het slotgevecht in de OASIS zit Wade bijvoorbeeld in een rijdend busje dat belaagd wordt door slechteriken. De held wordt zo bedreigd in beide werelden tegelijkertijd. Door de online actie te versnijden met beelden van de actie in de ‘echte wereld’ (*parallel montage* genoemd) ontstaat extra spanning.

De helden van de film wijken, net als in het boek, inhoudelijk af van de Hollywoodstandaard. Zo blijkt de technisch zeer vaardige avatar Aech van de Afro-Amerikaanse lesbische heldin Helen te zijn en heeft de held meermaals (vaker dan in het boek) de hulp nodig van sterke vrouwelijke personages. Helaas voldoet het uiterlijk van de helden wel aan de Hollywoodconventies. Wade is in de film geen dikke jongen met acné, en de ava-

tar van heldin Samantha is een roodharig supermodel met anime-achtige grote ogen.

De film kent nog een aantal traditionele Hollywoodconventies, zoals de duidelijke tegenstelling tussen goed en kwaad, een overdreven *soundscore* waardoor te allen tijde duidelijk is wat er aan de hand is en een heldenspeech

die oproept tot samenwerking en verzet tegen kapitalistische bedrijven. Toch is de film een interessante mix tussen Hollywood, een ode aan de jaren tachtig en een spectaculaire actiefilm voor de hedendaagse jeugd. ■

Eva Overman & Brit Thomassen

### DISCUSSIEOPDRACHT

‘Reality is the only thing that’s real’, zegt de maker van de OASIS. Wat is volgens leerlingen het verschil tussen online en offline contact? En wat vinden ze van het idee om de OASIS twee dagen per week offline te halen?

### CREATIEVE OPDRACHT

In de OASIS kun je zelf kiezen wie je avatar is. Ontwerp een eigen avatar inclusief karaktereigenschappen en vaardigheden. Lijkt jouw avatar op jezelf of juist niet? En waarom?