

## Reseña

# The Game

Baricco, Alessandro,  
Buenos Aires, Argentina  
Editorial: Anagrama, 2019  
ISBN: 978-84-339-6436-6

### Autora de la reseña

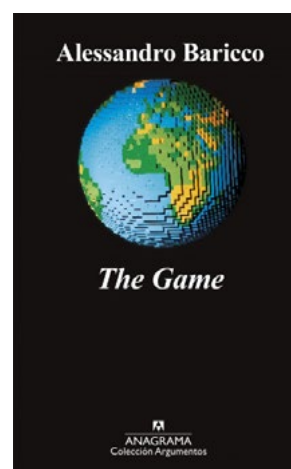
Ileana P. Minutella. Universidad Torcuato Di Tella. Argentina  
[iminutella@utdt.edu](mailto:iminutella@utdt.edu)

<https://doi.org/10.33255/18511562/1107>

### Resumen

En su último ensayo, *The Game*, Alessandro Baricco traza una parábola del cambio cultural que está experimentando nuestra civilización. El libro propone un viaje exploratorio en dos niveles en el que la reconstrucción de la génesis histórica de la revolución digital sirve para reflexionar sobre el devenir de una verdadera mutación mental que está cambiando profundamente nuestras experiencias personales y colectivas.

**Palabras clave:** revolución digital, revolución cultural, virtualidad, cambio de paradigma



## Arqueología del futuro

A fines de los años setenta la civilización comenzó a tomar un nuevo rumbo. Nuestro modo de estar en el mundo fue cambiando al ritmo de una revolución tecnológica que nunca se detuvo y a la que hemos contribuido sin ser plenamente conscientes. ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Esto es lo que el escritor italiano Alessandro Baricco (Turín, 1958) intenta responder en su ensayo *The Game*, donde se da a la tarea de rastrear el origen de las revoluciones que están cambiando nuestra civilización: la tecnológica y la mental.

En un ejercicio imaginario de arqueología el autor va rastreando los «restos fósiles» que ha dejado tras de sí la revolución digital. Paralelamente, reconstruye el avance de la revolución mental que socavado voluntariamente los paradigmas que sostenían al viejo siglo xx y sus fronteras hasta derivar en una verdadera mutación cultural. Las reflexiones más interesantes giran en torno a esta segunda revolución que, como aclara, es causa de la primera y no su consecuencia. Es allí donde encontramos su mirada más original y donde reside el mayor aporte del libro.

La parábola inicia en el año 1978 con el famoso el videojuego *Space Invaders*, que contenía las características primigenias de desarrollos tecnológicos posteriores. Primero, proponía una experiencia distinta donde el movimiento físico perdía importancia hasta quedar reducido a una sola postura corporal, la del «hombre-teclado-pantalla». Segundo, contenía la posibilidad de añadir nuevas experiencias en un mismo dispositivo, algo que la aparición de la *Web* ha llevado casi al infinito. Por último, el atractivo diseño destinado a hacer más divertidas las operaciones rutinarias que requería el juego sería una de las claves de la aceptación de muchas herramientas tecnológicas posteriores. Para Baricco el videojuego está en el corazón de la revolución digital al punto de decidir dar al índice de su libro la forma de un menú de inicio.

La génesis de la revolución cultural por la que atraviesa nuestra civilización es presentada en tres etapas sucesivas donde los desarrollos tecnológicos y los cambios culturales se retroalimentan.

Las bases fueron sentadas en la *época clásica* (1981-1998) que inició con la digitalización de textos, sonidos e imágenes y siguió con la expansión de la computadora personal en los hogares conectados a través de la red. El motor de este proceso fue el deseo de establecer un contacto directo, sin ninguna mediación, con la experiencia. La tecnología lo hizo posible en muchos ámbitos de la vida personal y social, en detrimento de las viejas élites (maestros, expertos, sacerdotes, políticos, etc.) incapaces de retener o arbitrar el acceso a distintas formas de poder. Las computadoras se han convertido en portales que nos dan acceso al *ultramundo*, es decir, al mundo de experiencias que ofrece la *Web*. La relación cada vez más natural que establecemos con este ultramundo llega al punto de cuestionar la identidad del mundo físico como el único mundo «real». El acceso a múltiples experiencias virtuales —que son también reales— entre nos movemos

de manera autónomamente, siguiendo sólo el impulso del pensamiento, ha dado lugar a la experiencia de una *humanidad aumentada*.

Los desarrollos de la segunda etapa, la *época de colonización* (1999-2007), facilitaron nuestro desplazamiento al *ultramundo* de la *Web*. Con las redes sociales los individuos encontraron en la *Web* no sólo un espacio donde navegar en busca de otras cosas sino otro lugar en el cual «estar». Al «mudar» sus datos personales, sus gustos, sus experiencias laborales, sus fotos familiares, sus hobbies etc. comenzaron a «habitar» la *Web*. En este punto, la naturaleza misma de la experiencia ha cambiado para ser, en apariencia, más simple y menos densa, ha ganado movimiento, inmediatez y simultaneidad pero también más superficialidad como lo demuestra el fenómeno del *multitasking* al que estamos sometidos diariamente.

La tercera etapa, llamada *The Game*, comenzó en el 2008 y aún no termina. En estos años se termina de perfilar un nuevo *hábitat*, las mediaciones continúan desapareciendo y los inventos de segunda generación perfeccionan las potencialidades de un sistema plenamente en marcha. Las computadoras han sido incorporadas a nuestras acciones más cotidianas y empieza a hablarse de la inteligencia artificial, fenómeno que abrirá, según Baricco, una nueva etapa de la que aún no sabemos casi nada.

Este proceso al parecer imparable registra dos momentos de disidencia. El primero fue en los años noventa cuando se registró cierto descontento con la globalización, que autor reflejó en su obra *Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación* (1998). El segundo se sitúa alrededor del 2015 con el *Brexit* y los populismos que intentan ponerle límites con la diferencia de que ahora se trata de grupos que han incorporado la tecnología a sus vidas pero están descontentos con sus efectos secundarios. Por una parte, la revolución tecnológica ha devuelto a las personas un poder anteriormente reservado a las élites o sólo alcanzable mediante movimientos de masas, el de influir en los acontecimientos gracias al impacto de sus opiniones en la red. Por otra parte, la promesa de acabar con las mediaciones se enfrenta a la aparición una nueva élite conformada por quienes entienden cómo funcionan *Web* y las redes sociales y son capaces de desarrollar las habilidades necesarias para obtener en ellas beneficios y posicionamiento.

El autor menciona otros problemas como, por ejemplo, la dificultad para crear consensos sociales, para afirmar la verdad o falsedad de las cosas, acabar con la pobreza o incluir a quienes quedan afuera. No obstante, algunos peligros o problemas importantes quedan sin profundizar o son mencionados con un dejo de inevitabilidad que no permite plantear una postura verdaderamente crítica. El tono entusiasta y la lógica incremental se mantienen a lo largo de todo el libro. Baricco entiende que lo único que queda por hacer es corregir o compensar las disfunciones de un proceso que no será posible frenar. Sus esperanzas están puestas en la generación de los *nativos digitales* que serán los encargados de humanizarlo el proceso y volverlo sostenible si se quiere evitar que las sociedades se vuelvan contra él.