

El Juego de Baricco

Rafael Morales

Baricco's Game

Resumen

Se hace una reseña del libro *The game* de Alessandro Baricco (2019), en el cual el autor ofrece una explicación de la Revolución digital como producto de una insurrección contra la cultura que llevó a los horrores del siglo XX y a la amenaza de desaparición de la humanidad. Se hace una breve presentación de las ideas de Baricco, así como de las implicaciones que observa para la escuela.

Palabras clave: Revolución digital, contracultura, movimiento, desmediación, juego, diversión.

Abstract

A review is made of *The game*, the book of Alessandro Baricco (2019), in which the author offers an explanation for the Digital Revolution in terms of an insurrection against a culture that lead to the horrors of the XX century, and the threat of human extinction. A brief presentation of Baricco's ideas is made, as well as of the implications he sees for schools.

Keywords: Digital revolution, counterculture, movement, demediation, game, fun.

Existe una suerte de acuerdo común en que estamos en medio de una Revolución digital que provoca modificaciones profundas en la estructura del mundo y en nuestras formas de hacer, así como en nuestras formas de pensar, ver y estar. La brecha generacional se aprecia gigantesca: nuestros hijos y alumnos parecen carecer de interés por aprender un poco del conocimiento acumulado por la humanidad y rechazan nuestros valores y nuestras maneras de ver el mundo.

¿Qué está sucediendo? Se pregunta Alessandro Baricco en su último libro, *The game* (Baricco, 2019). Para responder a esta pregunta, Baricco asume que ha sido una *revolución mental* la que ha generado la *revolución tecnológica*, no al revés, y que la primera debe ser observable en la segunda. Baricco emprende entonces una exploración en la historia de la Revolución digital para encontrar los indicios de la revolución mental subyacente.

Space invaders

La exploración comienza en 1978, con la irrupción del videojuego *Space invaders* (Wikipedia contributors, 2020) que populariza el uso de las computadoras. Para Baricco, *Space invaders* encarna la esencia de la Revolución digital porque representa la transición del esfuerzo físico en el juego a la operación ligera, sin peso ni fricción, de lo digital; la transición de lo diseñado con propósito específico, inmutable, a la mutabilidad sin límites.



Figura 1: Captura de pantalla de Space invaders. Fuente: Wikipedia.

La época clásica

La primera etapa de la Revolución digital va de 1981 a 1998. De la invención de las computadoras personales a la de Google, el buscador web, pasando por las del disco compacto (CD), la cámara fotográfica digital, la Web, el formato MP3, el DVD y Amazon, entre otros. Se

crea entonces una copia digital del mundo real y, con ella, un mundo alterno, sin gravedad, flexible e interconectado, accesible vía las computadoras personales. Baricco lo llama *ultramundo*; otros lo conocen como *ciberespacio*.

Baricco identifica la fuente del cambio en la desilusión que provoca en una generación la cultura de creencias inamovibles y fronteras defendidas a ultranza, la cual creó los horrores del siglo XX y puso la destrucción global en las manos de una élite. Esto es la contracultura californiana que encontró en la tecnología digital las herramientas idóneas para construir un mundo alternativo sin fronteras, sin fricciones, sin mediaciones, sin sacerdotes (élites de especialistas o poderosos) que detuvieran el *movimiento* como principio de una nueva forma de vida. Se trata de una revolución inducida por tecnólogos, quienes crearon nuevas herramientas, nuevas técnicas, y con ello empezaron la transformación de la civilización del siglo XX en la del siglo XXI.

La colonización

La segunda etapa de la Revolución digital, la colonización del ultramundo, va de 1999 a 2007. Sus hitos son Napster, LinkedIn, BlackBerry, Quark, MySpace, Facebook, Flickr, YouTube, Twitter y el iPhone, entre los más importantes.

Baricco observa que el ciberespacio nos atrae poderosamente por nuestra condición de seres conscientes —biológicos, pero ante todo mentales, afectivos y cognitivos— y no tardamos en migrar a él, convirtiéndolo en parte del mundo habitable. Para facilitar el tránsito entre los dos mundos, se crea el teléfono móvil como extensión de nuestro ser que nos permite habitar simultáneamente en las dimensiones física y digital.

Detrás de la creación del iPhone y demás herramientas digitales que hemos usado, Baricco ve la influencia que los videojuegos han tenido entre los impulsores de la Revolución digital; *nerds* para quienes crear tecnología y jugar ha sido esencialmente lo mismo. El uso de las tecnologías que ellos han producido ha convertido el juego en nuestra inspiración, nuestro método de solución de problemas y nuestra aspiración a un modo de vida: el Game. Un juego de la mente en el que el cuerpo se reduce al mínimo.

La civilización anterior valoraba el esfuerzo invertido cuando al final se llegaba a la meta: una anotación, una buena calificación, un grado académico, la comprensión de una idea o una obra de arte. El Game, en cambio, promueve la recompensa inmediata, sin esfuerzo. En la civilización anterior se llegaba a tener una experiencia de logro tras el esfuerzo. En cambio, el Game hace posible tener una experiencia similar aparentemente sin esfuerzo, a la que Baricco llama *posexperiencia*, que en realidad es difícil de lograr y la minoría que lo consigue se ha convertido en una nueva élite que dirige el Game, el cual “ya no es un movimiento contra nadie, sino un movimiento hacia algo”.

The game

La tercera etapa de la Revolución digital comprende de 2008 a 2016, de la explosión de las *apps* a la derrota del campeón mundial de ajedrez por la computadora Alpha Go.

Los programas de computadora han sido con frecuencia grandes, complejos y muchas veces muy caros y se han ejecutado en nuestras computadoras personales o en equipos más poderosos. Las *apps*, en cambio, son pequeñas, relativamente simples y baratas; se

ejecutan en nuestros teléfonos móviles y nos acompañan todos los días. Son pequeñas puertas para entrar al ciberespacio que amplían las vías de comunicación entre los dos mundos y hacen el tránsito constante y fluido.

Surgen entonces *apps* como Snapchat, que facilita el tránsito por el ciberespacio sin dejar huellas; como Uber y Airbnb, que facilitan compartir propiedades físicas mediante el ciberespacio; como Waze, que integra información colectiva, en el ultramundo, sobre el tráfico en la ciudad física. Se crea Wikipedia como construcción colectiva de conocimiento por millones de inexpertos.

Para Baricco, se vive en un mundo con dos corazones, el inicio de una civilización que se “acostumbra a resolver problemas solo y siempre de modo divertido”, que evita la mediación, favorece la movilidad y percibe los dispositivos digitales como “productos orgánicos, casi ‘bio’, prolongaciones ‘naturales’ del cuerpo y de la mente”.

La fase termina con Alpha Go porque, para Baricco, el desarrollo de la inteligencia artificial la ha puesto en posición de generar cambios aún mayores en el Game, correspondientes a una siguiente etapa.

El libro cierra con una discusión de los grandes problemas que Baricco identifica en la Revolución digital: diversión, pero con enorme dificultad de lograr posexperiencias, conversión de un intento de equidad en enormes diferencias de acumulación de poder. Concluye que lo que funciona para incitar una insurrección no es siempre lo que se necesita para construir una civilización.

Educación

El Game se ha creado produciendo y difundiendo el uso de técnicas y herramientas, no transformando instituciones. Para Baricco, la escuela es todavía uno de los grandes pilares del siglo XX, pues no logra comprender el Game y no educa para vivir en él. Sin embargo, la escuela juega un rol clave en la consolidación de la nueva civilización. Las soluciones a los problemas del Game solo pueden construirse por las nuevas generaciones. “Nadie que haya nacido antes que Google va a resolver estos problemas”. ¿Qué va a suceder entonces, si la escuela no está en condiciones para formarla?

Conclusiones

El libro *The game* de Alessandro Baricco es muy ameno y se lee casi como una novela. Nos presenta la Revolución digital como un cambio de paradigma que camina a la construcción de una nueva civilización, el Game. Ubica su origen en una insurgencia ante la cultura del siglo XX, la cual hace uso de las tecnologías digitales para crear un ultramundo donde reemplaza estabilidad y fronteras por *movimiento*, sacerdotes por *desmediación*, esfuerzo por *diversión*, profundidad por *superficialidad*, experiencia por *posexperiencia* y colectividad por *individualismo* de masas. Un mundo cuyas fronteras con el mundo físico se han ido diluyendo al punto que nuestro transitar de uno al otro es constante y cada vez menos perceptible. Nuestro ser es ahora, en gran medida, digital.

Referencias

Baricco, A. (2019). *The game* (X. G. Rovira, Trad.; Edición: 1). Editorial Anagrama.

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre* (R. Gabás, Trad.; 1a ed.). Herder Editorial.

Wikipedia contributors. (2020). Space Invaders. En *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders

Dr. Rafael Morales

rmorales@suv.udg.mx

Universidad de Guadalajara

ORCID: [0000-0003-4347-6028](https://orcid.org/0000-0003-4347-6028)