



La revolución digital explicada por Alessandro Baricco

El escritor analiza nuestra relación con la tecnología en 'The Game', su nuevo ensayo.



(Anagrama).

Redacción AN/HG

enero 9, 2020 6:42 am



Aunque hoy no lo parezca, la **era digital** nació como un ejercicio de **subversión**. A mediados de setenta, un grupo de herederos del "verano del amor", en California, desarrollaron una nueva forma de entender la **tecnología**. Se decantaron por darle un sentido libertario y lúdico a la informática. La norma era darle una vuelta a lo establecido y encontrar

mecanismos para romper las reglas. La computación permitía nuevas rutas de relacionarnos con el **conocimiento** y el entretenimiento. Fue entonces cuando los

videojuegos empezaron a encontrar su canal de salida.

¿Cómo pasamos de aquella época a lo que hoy es una dependencia de las computadoras, los teléfonos inteligentes y las redes sociales? A manera de continuación del ensayo publicado hace doce años bajo el título *Los bárbaros*, **Alessandro Baricco** (Turín, Italia, 1958), publica ***The Game* (Anagrama)**, una reflexión desde el humanismo sobre nuestra relación con la tecnología, pero también entre nosotros mismos.

La postura de Baricco no es la de quien beatifica o sataniza internet y las redes sociales. El celular se ha convertido en una extensión de nosotros y eso a estas alturas es incuestionable. Asómate a la calle en hora pico y verás a cualquier cantidad de personas caminando con la mirada fija en la pantalla. El italiano intenta comprender cómo construimos lo que tenemos.

En su desmontaje de la época Baricco concluye varias cosas. La primera: la **revolución digital** nació con la impronta de hacer más fáciles las cosas, pero sin ninguna ideología y menos aún un **sentido humanista**. Lo que sí se sabía, era lo que uno de los pioneros en esta área, **Stewart Brand**, dijo con letras de oro: "Puedes intentar cambiar la cabeza de la gente, pero eso sólo es una pérdida de tiempo. Cambia los instrumentos que utilizan, y cambiarás el mundo". Si quieres rastrear la filosofía de alguien como **Steve Jobs**, aquí encontrarás una de sus principales anclas.

A partir de entonces la tecnología se incorporó no sólo como un sello de **identidad**, también definió nuestra forma de estar y vincularnos con el entorno. Llegamos así a lo que Baricco llama **posexperiencia**, "un movimiento, una huella, un cruce que comunica esencialmente una sensación de falta de **permanencia** y de **volatilidad**: genera figuras que ni comienzan ni terminan, y nombres que se actualizan continuamente".

Consecuencia lógica es la volatilidad y es el descontrol. Acto seguido, el miedo. Frente al temor se fortalecen los muros; el desprecio al "otro" y al "extraño" emerge en forma de personajes como **Donald Trump**.

El ensayo de Baricco se vuelve críptico cuando nos descubre las dificultades para desengancharnos de esta tendencia. ¿Quién está dispuesto a sacrificar sencillez, sofisticación, estilo y diversión? Nadie o casi nadie, por eso mejor nos aislamos y cultivamos las **relaciones virtuales**.

Sin mucho por hacer, para el italiano no queda más que apelar al humanismo y dotar a nuestra época de una resignificación. Su propuesta suena bien, pero no tiene un pie de barro dentro del terreno de lo posible. Por lo pronto y mientras damos en el clavo tendremos que conformarnos con análisis que nos inviten a detenernos a pensar en cómo nos reacomodamos sin sacrificar el desarrollo tecnológico.

Alessandro Baricco. *The Game*. Anagrama. Trad. Xavier González Rovira. 331 pp.