

Baricco, A. (2019). *The game*. Buenos Aires: Anagrama

Carina Lion. ORCID: 0000-0002-4085-5164¹

¹Universidad de Buenos Aires, Argentina. Contacto: carinalion@gmail.com

Leer a Alessandro Baricco parece sencillo. Una prosa fácil, ágil, entretenida y aguda. No obstante, *The game* es un texto complejo; nos invita a detenernos, a reflexionar, a andar pausadamente y a no dar nada por sentado porque sus ideas son revolucionarias y multidimensionales.

Este libro dialoga con una publicación anterior del mismo autor: *Los bárbaros: Ensayo sobre la mutación* (2008). En ese entonces, Baricco ya esbozaba el concepto de mutación y lo explicaba a partir de tres ámbitos particulares: el vino, el fútbol y la industria del libro; anticipaba, también, el concepto de posexperiencia en relación con las tecnologías. No obstante, 12 años después, en *The game*, Baricco “juega” todas las cartas. En una arqueología y una cartografía de la insurrección digital de los últimos años (desde su “vértebra” cero con el *Space invaders* hasta la actualidad), el libro categoriza las etapas de creación tecnológica y el impacto de cada una de ellas. Veloz, tajante, sin vuelta atrás. Inexorables; así son las tecnologías. En esta especie de cronología arqueológica, Baricco vuelve con una idea que tenía en germen en *Los bárbaros*: la mutación. Mutan las experiencias (desde el hombre-tecla-pantalla, con un punto de inflexión que ha sido para el autor *Space invaders*, hasta las posexperiencias que se vinculan con la digitalización y desmaterialización del espacio físico); cambian nuestras maneras de pensar y de concebir el mundo; mutan las mediaciones, las relaciones de poder, las élites y las formas de participar en este tablero de juego al que nos “someten” estas nuevas reglas de producción tecnológica. Mientras se producen estas mutaciones (algunas en la superficie y otras en un nivel profundo), las experiencias se desmaterializan; se diluye su autenticidad y las mediaciones se hipersimplifican (posexperiencias).

El libro se organiza utilizando algunos guiños de los videojuegos y de los entornos informáticos: “Username”, “Password”, “Play”, “Maps”, “Level up” son sus secciones. Presenta una tesis central que va desplegando con argumentos diversos: no hubo un cambio mental debido a la revolución tecnológica, sino que primero se produjo una revolución mental que llevó a la revolución tecnológica. La pregunta no es, entonces, qué clase de mentalidad genera el uso de Google, sino qué mente ha sido la que ha podido crear Google. Esta inversión de causa y efecto lleva a Baricco a formular algunos argumentos consistentes, entre ellos:

1. Hubo un recorrido que ha llevado a simplificar cada vez más las mediaciones, así como una tendencia a converger en entornos que incluyan toda la información y las funcionalidades posibles. Diseños agradables, accesibles, capaces de generar satisfacciones sensoriales; aprendizajes dados por el juego y no por el estudio de abstractas instrucciones de uso; escaso tiempo entre cualquier problema y su solución son algunos de los rasgos que dan cuenta del recurso a la simpleza y sencillez para el acceso a las tecnologías.
2. Hay una desmaterialización de la existencia (que pasa a tener fuerza en lo digital) y una desaparición de lo físico (el cuerpo) en sentido estricto. Esta desmaterialización se vincula con una obsesión por el movimiento: hacer ligero y nómada todo objeto o fragmento creado y construir inmensos sistemas de conexión entre dichos objetos.
3. Hay un cambio en el sistema de relaciones de poder y en la conformación de las élites. Sin mediaciones, la élite sacerdotal (escuelas, iglesias, parlamentos) deja de tener centralidad y emerge la élite que puede crear y vivir en *The game*, cuyos rasgos el autor describe especialmente en los “Comentarios a la época del game”.

El texto nos interpela como sujetos, nos ubica entre dos mundos (analógico y digital; mundo y ultramundo) que coexisten con una doble fuerza motriz. Según Baricco, la web ofrece una versión comprimida del mundo, dota de una segunda fuerza motriz que no es lineal, y ofrece intensidad a

cambio de seguridad. No comprender esta idea nos deja fuera de toda propuesta educativa con sentido y relevancia cultural y social en la actualidad.

Entrar en *The game* nos inserta en un contexto lúdico donde las reglas son dinámicas, se transforman en forma permanente y no son inclusivas. ¿Hay colaboración en este contexto? Baricco es sumamente crítico en este aspecto: hay redistribución, pero también precarización de las relaciones sociales y laborales; hay intentos de desactivar las élites saltando las mediaciones a la vez que contramovimientos emergentes para cambiar las reglas de juego; hay una escasa oportunidad para salir de la zona de confort al tiempo que una inestabilidad que nos da la esperanza de poder crear propuestas valiosas para la educación a partir de esta doble fuerza matriz. Es un libro que, como ciudadanos y como educadores, tenemos que leer. Abre ventanas, abre pensamiento, nos sacude. Su audacia nos ofrece la oportunidad de comprender la complejidad de los escenarios digitales. No quedás igual después de leerlo.