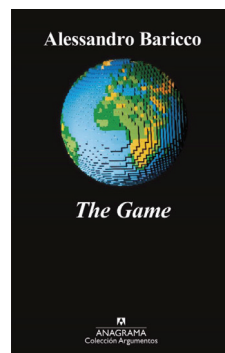


Alessandro Baricco. (2019).
The Game. Anagrama.
 ISBN: 978-84-339-6436-6

Eric Sierra-Hernández*
 Universidad Nacional de Colombia




Baricco, el No Gamer que estudia *The Game*

Alessandro Baricco nació en Turín-Italia en 1958 (65 años). Es padre, escritor, maestro de lectura y escritura, filósofo, dramaturgo, cineasta y músico (pianista). A lo largo de su vida, ha publicado numerosas novelas, ensayos, artículos académicos, obras de teatro, guiones audiovisuales, —entre otros—, siendo algunos adaptados para el teatro, el cine y la televisión. Sus obras han sido traducidas a distintos idiomas y algunas han sido premiadas a nivel internacional.

Más que un escritor Baricco es un maestro. Cada acto o texto en su vida refleja su obsesión con la pedagogía: la lectura y la escritura, son las formas en las que se reinventa y se relaciona con el mundo. No a través de los medios o las mediaciones digitales, pues no le gustan los videojuegos, los celulares, las entrevistas, las redes sociales o el mundo virtual. Su verdadero goce y deleite por la vida sucede a través de la enseñanza, a través de ejercicios prácticos y sensibles como la literatura, la música, el cine y el arte. Por esto mismo, pienso que su principal obra no es ninguna ficción: es una escuela para niños y jóvenes narradores.

A la edad de 30 años, Baricco junto con otros cuatro amigos en 1994, fundó una escuela en su natal Turín denominada: *Fundación Scuola Holden*. Nombre que hace honor a *Holden Caulfield*, personaje entrañable del libro de JD Salinger, *El Guardián entre*

* Magíster en Comunicación y Medios por la Universidad Nacional de Colombia. Licenciado en Humanidades y Lengua Castellana por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia. Correo electrónico: ersierrah@unal.edu.co  <https://orcid.org/0000-0003-0976-195X>

el *centeno*. Quienes hemos leído esta obra maestra, sabemos que nombrar “Holden” a su escuela, más que un homenaje, es una responsabilidad: pues estamos hablando de formar a jóvenes que escapan de un sistema de educación tradicional que no es capaz de comprenderlos; pues son jóvenes que trascienden las normas, las sensaciones, los relatos. En concordancia con esto, los personajes ficticiales de las múltiples obras de Baricco, exploran los conflictos entre lo real y lo onírico. Se debaten entre esa búsqueda incesante de intentar materializar sus deseos, sueños, imágenes que, paradójicamente, revelan la crudeza y desesperación del alma humana. Son personajes sensibles, humanistas, en suma, artistas que trascienden e interrogan al lector en una preocupación genuina por el futuro y por la niñez de hoy. Sobre todo, los personajes de Baricco, son capaces de hacerle frente a un mundo que no los comprende, que los normaliza, que les impide realizar sus sueños: tal como Holden Caulfield.

El libro *The Game*, es justamente, una lección dedicada a la *Scuola Holden*, su escuela. Pero más que certezas teóricas o metodológicas sobre los cambios tecnológicos o mentales que ha sufrido la humanidad en los últimos treinta años, Baricco desarrolla un sinnúmero de preguntas y de opiniones sobre los miedos y los cambios que considera está experimentando nuestra civilización, frente a la *mal llamada* revolución digital.

Baricco, como buen maestro, trata de manera constante de apelar a la empatía del lector para interpelar su curiosidad, para dirigirlo, para interrogarlo. Para que programe sus propias hipótesis, lo refute, se interroge, discuta al texto. Por lo que a lo largo del ensayo, autor y lector van a descubrir, discutir, analizar, sintetizar y mapear —entre otros— sus propios imaginarios sobre la revolución digital.

El libro comienza por rastrear las revoluciones técnicas que le han dado origen a lo que Baricco llama “*The Game*”: un gran campo de juego digital donde todo es imaginario, inmaterial, gráfico, indirecto. Revolución que resume de manera un tanto simplista, como *el cambio de postura corporal* en el que los humanos dejamos de experimentar los juegos con todo el cuerpo —en espacios abiertos, en equipo, con tiempos y narraciones limitadas—; para adentrarnos cada vez más en el movimiento de nuestras manos y dedos —al interior de nuestros hogares, en nuestros cerebros, que nos permitieron interactuar con la sensibilidad imaginaria que desprenden las pantallas a manera de juegos digitales, con su propia sensibilidad, de fácil comprensión y con sus tiempos y relatos infinitos—.

Según Baricco, la experiencia de los hombres deja de ser *corpórea*, a través de huellas, cicatrices, heridas, sangre, sudor; para entrar en *la dimensión imaginaria* determinada por la postura hombre-dedos-pantalla, ojos-pantalla, donde la mediación sucede en espacios interiores que exploran la mentalidad de cada jugador, donde se ven reflejados-identificados a través de sus pulsiones, sueños y deseos.

Desde el inicio, Baricco reconoce la poca experiencia que tiene frente a este otro mundo digital, o como él lo describe: *el ultramundo*. Un mundo subterráneo, complejo, inmaterial, donde la gente muta, penetra en sus propias estructuras mentales y cambia sus certezas, imaginarios, deseos y prioridades. En definitiva, un mundo en el que las personas están cambiando su manera de ser y estar en el mundo, generando otro tipo de experiencias o *fuerzas motrices que migran* hacia lo digital que no les pertenece.

Por tanto, la revolución digital tal como Baricco la describe, es algo que nace de manera incidental, casi casual, sin una verdadera planeación. Tiene origen en la mentalidad –subjetiva– de un grupo de ingenieros en los patios de sus casas. No como grupo organizado, sino como individuos. Expone los casos de Steve Jobs (MAC-IPhone), Mark Zuckerberg (Facebook-WhatsApp) o Bill Gates (Windows), entre muchos otros que mapea con rigurosidad. Y donde nos revela cómo cada uno de ellos empieza a cambiar el mundo, *pero sin darse cuenta*. Son los Gamers, en su mayoría ingenieros, que, sin siquiera haberse graduado de la universidad, juegan *The Game*, a la vez lo construyen, estructuran y reinventan cada día con nuevas tecnologías.

Los Gamers, que sin escribir ningún manifiesto contracultural y sin tener presunciones, criterios o principios ético políticos, empezaron un buen día a conectar las emociones de mucha gente y amasar inmensas fortunas. Simplemente, como parte de sus proyectos de vida personales, se empezaron a plantear preguntas clave para usar en su beneficio las oportunidades de negocio, acceso a nuevos servicios, entretenimientos y conexiones, que les permitía la Internet a escala global.

Según la argumentación de Baricco, la revolución de los ingenieros y de las grandes industrias nunca ha sido cambiar los ideales de la gente, hacer más democrático el acceso a la cultura, al entretenimiento o al pensamiento crítico; sino generar beneficios económicos vendiendo la imagen mental de los videojuegos: que ofrecen libertad de desplazamiento, fragmentación de los relatos, inmediatez e infinidad de movimientos conceptuales asociados al deleite, al goce, a la facilidad y a la simplicidad. En fin, las grandes industrias han logrado perfeccionar los dispositivos, los programas, y las aplicaciones, para que la especie humana tenga la sensación de que está eliminando las mediaciones en todos los aspectos prácticos y conceptuales de la vida.

Así mismo, sostiene Baricco, que, como especie humana, casi sin darnos cuenta, estamos navegando, interactuando y mutando con *The Game*, menos como humanos –corpóreos– y más y más como dígitos –ceros y unos–. Perdiendo nuestra corporalidad en este sistema industrial-virtual que nos ha sabido caracterizar como usuarios con distintos potenciales –creativos–; pero sobre todo como consumidores de bienes y servicios, es decir, como objetos de consumo.

En conclusión, la revolución digital develada por Baricco en *The Game*, no cambia ideas a nivel macro estructural de las naciones, ni el mundo, en tanto realidad objetiva de los hombres; sino que cambian las herramientas con que los individuos fabrican sus propias ideas: su mundo interior.

Si bien la Internet nace de un movimiento contracultural con la pretensión de democratizar los conocimientos, rápidamente pierde su rumbo social convirtiéndose en monopolios, de rentabilidad infinita, de élites, en su mayoría de hombres-blancos-norteamericanos-ingenieros. El cambio sustancial, según Baricco, sucede en la sensibilidad y en la subjetividad de cada quién, en la medida en que prefieren la lógica sencilla de los videojuegos y el contacto íntimo con sus celulares y las pantallas, —para navegar y experimentar el mundo—; que depender de las autoridades, de las instituciones y en general de los sacerdotes del saber. Desean liberarse de la manera autoritaria en que las diferentes instituciones dirigieron las mediaciones en el siglo XX y que desembocaron inevitablemente en desastres como las guerras mundiales.

Es en este sentido que *The Game* continúa muchas de las tesis expresadas en un ensayo anterior denominado “Los Barbaros” escrito entre el 12 de mayo y el 21 de octubre de 2006, donde Baricco recopila treinta entregas publicadas en el periódico *La República*. Aquí define a la “humanidad barbárica” como aquella juventud que está contribuyendo al declive de los valores del siglo XX, centrados en grandes relatos y en verdades dadas por los Sacerdotes del Saber —conocimientos que buscaban trascender el tiempo como verdades y que estaban basados en la tradición de las instituciones, las enciclopedias y en general los templos—. En fin, los bárbaros en el siglo XXI prefirieron ejecutar rápida y superficialmente su mediación con el mundo y con el conocimiento.

Según Baricco, esto fue potenciado por el fácil acceso al mundo digital, no como una revolución social, sino como *un giro mental*. Un juego nuevo, una nueva forma de relacionarse e identificarse con el mundo. No como un proyecto de humanidad, sino como un negocio que ha sido altamente desarrollado por una élite de ingenieros —en su mayoría hombres, blancos, norteamericanos y superficiales—, que se relacionan mejor con pantallas que con las personas. Y que luego de su éxito como *gamers* industriales de la información y la comunicación, se han concentrado en erigir sus monopolios sin reparar en la diversidad y potencialidad que ofrece la Internet para el desarrollo democrático de los individuos.

Subrayaba más arriba el tema de *los intelectuales*, debido a que Baricco, nunca, en todo el libro, se va a asumir desde una posición subjetiva frente a *The Game*. Es decir, él no es un jugador activo, un *gamer* o un prosumidor de narrativas o de videojuegos; sino alguien que estudia y observa —desde una posición tercera— lo digital y las revoluciones mentales que producen *otros y en otros*. Esta distancia, es justamente, la que

lo hace describir *The Game* como algo supremamente difícil, inestable, abierto, multi-forme, —tal vez divertido—, pero en esencia infinito. Un mundo con verdades a medias, frágiles, fragmentadas y sin un sentido simbólico profundo, ya que cambia, muta, nunca se apaga... En fin, un mundo donde no hay redes de protección para quienes caen en él y por lo mismo, toma distancia:

[...] entonces *¿por qué odio yo estar en las redes sociales?* Quiero decir, si es un modo de elaborar la realidad, de buscar la posexperiencia y, en definitiva, de estar vivos, ¿por qué no las utilizo yo? Pero todavía: *yo le pido a otras personas que me lleven las redes sociales*, os lo juro. No engaño a nadie, no finjo ser yo, es algo transparente, pero lo cierto es que he llegado al absurdo (como otras personas, por otra parte) de pagar a gente que lleva mi personalidad en el ultramundo. Pero ¿por qué? (p. 315. Énfasis del original)

Es decir, Baricco es alguien que prefiere la mediación cuerpo a cuerpo, cara a cara, con lápiz, papel y tablero para entrar en contacto con sus lectores o estudiantes. Él no usa de manera activa las redes sociales, Twitter, Facebook, Instagram, Youtube, él le paga a alguien que administre su yo virtual. En definitiva, sabe muy bien que no es un *Gamer*. Sabe muy bien que para jugar *The Game*, como un verdadero *Gamer*, es necesario estar dispuesto a transformar el mundo. A Baricco le asusta la enormidad y el sinsentido presente en *The Game*. Los *Gamers*, en cambio, como él mismo lo explica, no le temen al absoluto, ni al infinito, ni a la posverdad —una verdad rápida, dinámica, una simplificación, una *fake news* capaz de magnificar inercias, emociones y convicciones a nivel cultural dentro *The Game*—:

Como ya se sabe, cuando Brin y Page fueron a ver a su profesor, en Stanford, para proponerle el proyecto de investigación que más tarde se convertiría en Google, la primera objeción que el amable académico les hizo fue: ya, muy bien, pero tendríais que descargaros todas las páginas de la Web. Le debía de parecer una objeción definitiva: entonces las páginas web eran aproximadamente dos millones y medio. Lo que pasa es que esos dos ni se inmutaron. ¿Dónde está el problema?, contestaron: y en ese momento inauguraron una forma de pensar que a partir de entonces será común a todos los organismos nacidos de la insurrección digital: considerar EL TODO una medida razonable, un campo de juego sensato, mejor dicho, el único campo de juego en el que valía la pena jugar. (p. 244. Énfasis del original)

Sin embargo, no por eso Baricco se muestra insensible a las transformaciones técnicas, tecnológicas y humanistas del mundo. Todo lo contrario, su ensayo *The Game* manifiesta una inmensa preocupación por la brecha generacional que se erige entre padres e hijos, antes y después de la aparición de Google y, sobre todo, por la constante desaparición de mediaciones humanas para la consecución de conocimientos, bienes y servicios.

Pero el hecho de que Baricco no se asuma como un Gamer, creo que justamente le impide ver, estudiar, padecer en su propio cuerpo *lo real* que contiene el mundo digital, más allá de un cambio de postura o de innumerables desarrollos técnicos y conceptuales. Por lo que, como pedagogo, como geólogo, como arqueólogo, como “intelectual anti bárbaro”, Baricco se vuelve obsesivo en encontrar un lenguaje simple, para explicarle a cualquiera, desde un niño a una persona adulta, en qué consiste la revolución digital.

Figura 1. The Game



Fuente: Baricco (2019, p. 271).

Sin embargo, considero que se pierde en esa compleja construcción cronológica temporal-espacial de categorías, metáforas, geografías, mapas, rutas y hasta de los movimientos telúricos que él considera son paradigmáticos para la reconstrucción del ADN y la columna vertebral de la revolución digital (figura 1). Justamente, porque ignora los movimientos mentales que sufren los *gamers* en *The Game*: sus deseos, pulsiones, su goce ¿cómo cambió la vida de Steve Jobs, de Elon Musk, de Mark Zuckerberg cuando su vida como Gamers empezó verdaderamente a cobrar sentido? ¿Se empezaron a relacionar con los gobiernos? ¿Qué pasó con sus representaciones mentales, con su creatividad, con su identidad, con su privacidad? ¿Cuál es la relación de la posverdad con el flujo del dinero de cada Gamer, en tanto expanden su subjetividad y se convierten en la marca de una empresa multinacional? En fin, se me ocurren demasiadas preguntas.

Por el contrario, Baricco se plantea el objetivo de comprender las posibilidades de desarrollo de *The Game*, sus peligros y potencialidades a mediano y largo plazo, *desde una perspectiva técnica y objetiva*. Se centra en la postura del jugador y no en lo que sucede en la mente de ese jugador mientras juega. Se centra en lo que sucede en las pantallas a nivel técnico y no en lo que pasa, por ejemplo, a nivel gobierno para que funcione el mercado en el que ese jugador juega a escala global.

Al avanzar en la lectura de *The Game*, sentía que Baricco estaba ignorando las preguntas que a mí como lector me interesaban: históricamente ¿qué ha pasado con la salud mental de los gamers, con sus sueños, con sus necesidades fisiológicas básicas, ante el porno, el narcisismo, con sus pulsiones? ¿Cómo juegan *The Game* el Estado, los gobiernos, las leyes? ¿Qué límites y relaciones –causa-beneficio– tienen el mercado, las economías, las industrias y los Estados frente a estas ideas delirantes de libertad económica, de movimiento y de las reglas de juego, en *The Game*?

Siento que estas preguntas, un poco más macro-estructurantes, me van a perseguir. Sentí que Baricco las omite ya que no se interroga de manera seria, ¿quiénes son los Gamers y cómo son capaces de transformar lo real? No la realidad virtual imaginaria que se despliega a manera de cajones cuando navego por Google y que logra expandir mis experiencias; sino cómo estas industrias, los Estados, las leyes, están transformando mi vida real más acá de las pantallas.

¿Cómo han evolucionado en *The Game*, esos sujetos que Baricco parece admirar: Elon Musk, Jeff Bezos, Bill Gates? Personas que al parecer hoy son más relevantes que cualquier presidente del mundo y que por lo mismo pueden manejar e influir mejor los imaginarios traspasando las esferas geopolíticas, económicas e interplanetarias. ¿Como es el caso de Elon Musk y Jeff Bezos que en la actualidad se dedican a construir cohetes, auspiciados por la NASA, para ir a Marte! Siento que estas preguntas Baricco no las puede responder, porque él no es *Gamer* y no le interesa serlo.

Por lo mismo, pienso que completar el mapamundi de *The Game*, o la revolución digital, es tarea de los lectores. Siento que sí es necesario mapear el papel que tienen los gobiernos desde una perspectiva crítica. Mapear, por ejemplo: ¿qué subsidios ha recibido Google del Gobierno estadounidense para construir centros de datos y por qué?; mapear los datos estadísticos de quién, por qué, en dónde y cómo protegen o comparten nuestros datos virtuales; ¿qué hace Google –y los demás– con los datos de la gente y cómo se relacionan los gobiernos con esos datos?; ¿se relacionan el gobierno y las grandes industrias para manipular la rabia, las emociones, el desencanto, los consumos culturales de la gente?; ¿tiene el dinero resonancias políticas?; ¿existe una complicidad entre el gobierno y las grandes corporaciones a escala global?; ¿por

qué los Gamers de baja categoría, digamos clase media, que no tenemos incidencia política, cada día percibimos una economía más desigual entre las elites y la clase trabajadora?; ¿vamos como especie humana a permitir que las inteligencias artificiales nos reemplacen como profesionales humanistas, docentes, artistas, médicos, ingenieros?, a manera de recomendación, me gustaría plantearle algunas de estas preguntas a Baricco: ¿deforman estas preguntas su cadena montañosa?

En *The Game*, está claro que las reglas las ponen los Gamers. Por lo que considero que también hay que mapear las relaciones que existen entre los medios + la clase política + los grupos empresariales. Que sin lugar a duda nos va permitir encontrar nuevas élites y mayor desigualdad. Siento que faltan muchas preguntas sobre cómo navegan los Gamers en la geopolítica y en los mercados globales. Pues, como nos va a descubrir Baricco a lo largo de su ensayo, en la revolución mental subyacente en la era digital no existen fundamentos teóricos, ni prácticos, ni paradigmáticos en sentido estricto; impera un sentido imaginario, se trata más de un cambio técnico, de un cambio en las herramientas para contestar al malestar en la cultura que produjo el siglo XX. Sin embargo, como humanidad, como lectores y como gamers, no podemos perder de vista las repercusiones que tienen en lo humano, en nuestros cuerpos, los avances imaginarios de la era digital.