

JUAN FRANCISCO FERRÉ

REVOLUCIÓN DIGITAL



'THE GAME'

Autor: Alessandro Baricco.
Editorial: Anagrama. Págs.
335. Precio: 19,85 euros.



Que el mundo ha cambiado de modo imprevisto es algo tan obvio que no merecería repetirse si no fuera porque nadie entiende del todo en qué se ha convertido. Que el mundo ha cambiado de una manera radical hasta parecerse a un diseño de videojuego donde a diario participamos usando todos los dispositivos a nuestro alcance, con objeto de seguir vivos y tener éxito en la realidad de las pantallas y en la realidad del mundo, es otro de esos tópicos contemporáneos que conviene repetirse a menudo, mientras no dejamos de pulsar botones y teclas, para no perder pie en una realidad cada vez más fluida o líquida.

Habrán otros análisis del presente tecnológico donde vivimos instalados con perfecta naturalidad más especializados o penetrantes, pero no creo que haya muchos que superen en inteligencia y brillantez este magnífico ensayo de Baricco que se lee como una intrigante novela de ciencia ficción cargada de revelaciones sorprendentes y un estilo interactivo de pesquisa policial. Como resume Baricco en la casilla de salida: «Hoy la mayoría de

la gente occidental ha aceptado el hecho de que está viviendo una especie de revolución –sin duda alguna tecnológica, tal vez mental– destinada a cambiar casi todos sus actos, y probablemente también sus prioridades y, en definitiva, la idea misma de lo que debería ser la experiencia».

Esta revolución digital en curso es producto de un conjunto de individuos, en su mayoría ingenieros o científicos, que encontraron en la tecnología una forma de escapar del horror del siglo XX, tanto de su mentalidad elitista como de sus atroces hechos históricos, para reconfigurar la vida y el mundo en todos sus aspectos, como una transformación tecnológica que comportara también una metamorfosis antropológica. Estos creadores de una nueva cultura tuvieron el acierto de realizar las alteraciones necesarias a través de instrumentos poderosos, herramientas surgidas de la informática y la

No creo que haya muchos que superen en inteligencia y brillantez este magnífico ensayo

electrónica, sobre todo, para poder implantar sus revolucionarias ideas de un modo práctico y eficaz.

Al revés de otras revoluciones y vanguardias insurgentes, que fracasaron por quedarse reducidas al ámbito de los discursos políticos, la teoría crítica y los programas abstractos, esta insurrección digital no fue un movimiento intelectual sino una acción sobre la realidad llevada a cabo en alianza con las nuevas máquinas y sus masivos usuarios. Así nacieron internet, la Web global, los sistemas operativos, los ordenadores personales, los primitivos videojuegos, las múltiples aplicaciones, los teléfonos inteligentes, etc. A partir de ahí, la humanidad vio aumentadas sus facultades y expandidas sus posibilidades de relación, contacto y comunicación, creándose una esfera social alternativa que coexistía con la física, influyendo en sus costumbres y alterando sus experiencias.

Baricco acierta al caracterizar con una metáfora afortunada ('The Game') esta nueva realidad producto de la revolución digital, donde el mundo conocido y el ultramundo tecnológico se funden en un ente complejo configurado como un videojuego. Es lógico enfatizar la dimensión lúdica al describir los rasgos de este novedoso mundo, que Baricco cartografía con rigor e inventiva, ya que es el modelo más adecuado para entenderlo en su totalidad. En definitiva, se trata del mundo reconfigurado que emerge tras ser sometido al proceso de la «gamificación», es decir, de la asimilación de todos sus componentes a los de un videojuego experimental.

Lo que necesitamos con urgencia en un mundo como este, concluye Baricco, es un humanismo regenerado, capaz de aceptar las nuevas condiciones de vida y de cultura y, al mismo tiempo, preservar el sentido humano de las cosas, a través de la creatividad, en un entorno cada vez más artificial.