

Il Gioco delle Rivoluzione digitale in *The Game* di Alessandro Baricco**Hanan kamal Elkhargawy****Docente di letteratura italiana, presso il dipartimento di italiano, Facoltà di lingue (Al-Asun), università di Kafr Elsheikh, Kafr Elsheikh, Egitto**

د/ حنان كمال الخرجاوي

مدرس الادب الايطالى بكلية الالسن جامعة كفر الشيخ

Hanan_Elkhargy@Ian.Kfs.edu.eg**hanankamal1977@gmail.com**

Fino a quale punto sono state cambiate la nostra civiltà e la nostra società dopo la rivoluzione digitale? È vero che la rivoluzione digitale ha ricostituito la civiltà umana? Per questo ci occupiamo in questo saggio di rispondere a questa domanda esaminando uno scrittore italiano novecentesco che ha ottenuto grande successo in Italia e all'estero, Alessandro Baricco (1958, Torino), i cui libri hanno avuto un successo folgorante e sono rimasti per molto tempo fra i best seller. Proprio per questo l'autore ha attirato l'attenzione della critica, soprattutto per i diversi giudizi contrastanti; come uno scrittore di grande talento o uno scrittore intelligente che sa abilmente soddisfare soltanto i bisogni del mercato. Una intesa ottenuta dai suoi libri ha suscitato una polemica simile e soprattutto per la reputazione di Baricco come una perenne esistenza sulla scena letteraria non soltanto come scrittore ma come figura eclettica: lui ha esercitato e continua ad esercitare una serie di attività di vario genere: è narratore, drammaturgo, autore teatrale, giornalista, saggista, conduttore di programmi televisivi, pubblicitario e insegnante (la scuola di scrittura "Holden", fondata a Torino nel 1994 e dedicata alle tecniche narrative).

Infatti, egli ha un grande spirito di iniziativa per cui dà il massimo per ottenere successo ad ogni nuova esperienza. Le sue parole riportate nell'articolo di Claudia Provvedini, *il teatro viaggia sul piroscapo* confermano il suo pensiero, ossia che lo scrittore deve "provare a scrivere di tutto e poi si sceglie il terreno da coltivare. Io li sto provando tutti: dall'esperienza assolutamente solitaria del romanzo alla sensazione di realizzare solo una parte del lavoro, come gregario che lascerà il traguardo grazie ad un altro, come avviene tra il drammaturgo e il regista; al lavoro a più mani, divertente." (Riportato in Wafaa Mohamed Hussein Ahmed, 2018 :128)

Seguendo questo spirito di frugare sempre nuove sfide, Baricco cerca sempre il nuovo, però leggendo i segni dei tempi, come nel suo ultimo libro, *The Game*. Una sorta di *mappatura* del mondo, come la definisce Baricco. Il libro disegna una mappa di un mondo divertente, amichevole da cui possiamo entrare e uscire tutte le volte facilmente, appunto come un gioco, ma di cui però, non è semplice accettarne le regole. *The Game* è inoltre un saggio che tende a rappresentare i progressi che la tecnologia ha fatto negli ultimi anni, non considerati come solo avanzamento tecnologico, ma come una vera e propria rivoluzione, una rivoluzione che possiamo vivere, ma non siamo in grado di comprendere: la rivoluzione digitale.

È un saggio, allora tende a rappresentare la verità; è anche una narrazione, dunque mira a raccontare il nuovo mondo. “E ancora, è un’ autobiografia (sin dalla dedica, e poi con i ricordi personali, come l’aneddoto del figlio piccolo che non capisce come mai un giornale non abbia la funzione touch). Ed è un diario intellettuale, e un resoconto di viaggio nel mondo della tecnologia (in interviste e presentazioni Baricco si riferisce anche a un viaggio reale, a Silicon Valley).” (Paola Castellucci, *Fuga dal Novecento: su The game, la rivoluzione digitale, e altre catastrofi*, 2019)

Non solo, il libro, tratta anche il modo in cui siamo cambiati, come siamo *aggrappati* ad una rete e come è nata una rivoluzione culturale, davanti alla quale possiamo resistere una volta, abbandonarci un’altra, sentirne qualche paura, ma inevitabilmente avanziamo dinanzi alle previsioni e alle possibilità che ci infondono emozioni esaltanti.

The Game è considerato la seconda parte del saggio *I Barbari* pubblicato nel 2006, è un *Saggio sulla mutazione*, che studia i cambiamenti psicologici e morali accaduti alla gente. I barbari siamo noi, come afferma Antonietta Mirra: “sono tutti coloro che cedono alla trasformazione per permettere alla società e al nostro mondo di cambiare, evitando di arenarsi e di scomparire facendo la fine dei dinosauri.” (Antonietta Mirra, *I Barbari di Alessandro Baricco*, 2013)

I barbari sono tutti quelli che, coscientemente o incoscientemente, portano al cambiamento dello stile di vita e dei rapporti e valori umani e questo è il nucleo della mutazione: il cambio dei valori, che sono opposti a quelli del passato.

Lo scrittore segue le fasi della rivoluzione digitale dagli anni 80’ fino ad oggi; adottando una *prospettiva storica* della nascita del PC e del Web, queste possibilità avrebbero dato più libertà e velocità alla vita umana, ma sarà vero?

La prima mossa è la digitalizzazione, in cui tutto è trasformato in sequenze numeriche, complesse per noi e semplici per i nostri computer che rendono più veloci tutte le nostre comunicazioni. La seconda è l’invenzione dei personal computer, mondi interi si sono spostati sulle nostre scrivanie e nelle nostre tasche, così internet diventa l’infrastruttura della nostra quotidianità, una quotidianità in cui l’idea della realtà è stata

cambiata, *smaterializzata*, nuova in seguito a questa agitazione nata tra mondo quotidiano e mondo digitale, fatto che crea un nuovo campo da gioco.

Rivoluzione digitale

La rivoluzione digitale possa essere defenita come un fenomeno globale che implica tutto e tutti. Intendiamo con rivoluzione o trasformazione digitale questa vasta espansione degli strumenti digitali ed i loro effetti sulla nostra vita, sia sul modo in cui è cambiata la nostra società sia nel campo della scienza.

“Un tempo si teorizzava e basta, poi si è passato a svolgere esperimenti per confermare queste teorie. Oggi questi esperimenti vengono simulati al computer e già questa è una rivoluzione, ma in un futuro prossimo si arriverà a discutere le proprie teorie con i computer stessi che ci aiuteranno a perfezionarle e provarle.” (La rivoluzione digitale, https://www.liceolugo.edu.it/index.php/materiale_didattico/informatica/121)

Perché è chiamata rivoluzione? Perché è basata principalmente sulla tecnologia digitale che è in continua trasformazione e in progressiva espansione in diversi settori. È una rivoluzione con le caratteristiche di un’evoluzione. È una rivoluzione democratica, perché è rivolta ugualmente a tutti e ha in comune l’essenza e la partecipazione umana. Gli impatti della digitalizzazione interessano tutti gli aspetti della vita; non solo la tecnologia o l’informatica, ma anche la media, l’istruzione, l’economia e perfino le relazioni con il prossimo, diventando una cosa essenziale nell’esistenza umana.

Digitalizzazione-industria, commercio e lavoro:

Questa rivoluzione ha come centro i Big Data¹ che a loro volta hanno portato a molti cambiamenti nella nostra società e nella nostra economia. Un esempio nel campo economico può essere la *sharing economy*.²

Il vero volto della digitalizzazione è chiaro nell’industria, che vive un certo progresso con l’automatizzazione delle macchine allo scopo di migliorare la loro efficienza. I macchinari sono sempre presenti ma eseguendo ordini per il quale sono programmati, quindi realizzano la volontà umana e risultano meno intelligenti dell’uomo. I robot occupano un ruolo fondamentale in questa nuova era per raccogliere ed analizzare i dati. Insieme ai robot si parla tanto di intelligenza artificiale che rimane comunque non paragonabile a quella umana. Quest’automazione significa che vi sarà il rischio di rendere tutti i lavoro in futuro automatizzato e di eliminare la manodopera umana a vantaggio dei robot dell’Intelligenza artificiale? La risposta è relativa al modo in cui si usa la tecnologia,

¹ Una delle definizioni dei Big Data è “una quantità di dati che non può essere contenuta in un foglio Excel” (La rivoluzione digitale, Categoria: Informatica Visite: 7898)

² Un tipo di economia basata sulla fiducia e sulla condivisione che potrebbe essere considerata un fenomeno sociale più che economico

nel contempo dobbiamo essere ben coscienti che avere un posto di rilievo nella società è ormai diventato legato alla formazione digitale professionale adeguata per il lavoro richiesto.

Ultimamente i tipi di attività commerciali sono cambiati, come anche le tendenze di acquisto. La vita stessa è diventata più aperta e veloce. Questo nuovo e crescente utilizzo della tecnologia è un importante indizio che gli uomini partecipano in modo proficuo alla creazione di tecnologia.

Digitalizzazione e società

È naturale allora che anche l'intelligenza umana evolva. Basti pensare ai cosiddetti digital native o nativi digitali, che sviluppano un'intelligenza chiamata *ipertestuale* basata sulle informazioni raccolte connettendosi in rete. Essi sono differenti dai loro genitori e dalle generazioni precedenti, che hanno un'intelligenza più lineare, e si affaticano quindi, ad adeguarsi alla nuova tecnologia.

In tal modo la società italiana negli ultimi tempi è divisa tra giovani e persone istruite, più connessi al mondo, e gli anziani considerati *esclusi digitali*, per la difficoltà di adeguarsi alla nuova tecnologia: “per motivi economici o per motivi politico-sociali o perché non sanno usare i nuovi strumenti. Nella cartina italiana vediamo che nel Sud Italia quasi il 50% della popolazione non ha mai usato Internet e questa tendenza del Meridione a rimanere indietro si nota anche a livello europeo: il Sud e l'Est Europa hanno più esclusi digitali dell'Ovest e del Nord.” (Ibidem)

Sorge quindi una società digitalmente alfabetizzata che usa la tecnologia sempre in modo più innovativo e accessibile. Anche la didattica ha vissuto un'immensa trasformazione. L'E-learning (apprendimento digitale), è una evoluzione del vecchio sistema dello studio.

Così la tecnologia diventa un mezzo per relazionarsi con il mondo, ad esempio il web attira l'attenzione e richiede un alto livello di partecipazione e influisce sulle emozioni e sul pensiero degli individui, che quando connessi, tessono un legame col mondo esterno entrando in un *villaggio globale* composto da tantissimi utenti.

Il termine *villaggio globale* è ormai largamente utilizzato nel linguaggio quotidiano, “venne ideato per descrivere mediante un ossimoro le caratteristiche di interconnessione e comunicazione dei nuovi media nascenti: per villaggio globale si intende un piccolo mondo, facilmente esplorabile come un villaggio, ma nello stesso tempo senza confini.”(Federico Tonioni, 2013: 62)

Diventa possibile comunicare con gli altri in modo immediato, grazie alla vasta rete di relazioni in cui siamo coinvolti e che aumenta di giorno in giorno. La più famosa

piattaforma social, Facebook, dà la possibilità di collegare migliaia di persone che hanno gli stessi interessi o pensieri, per navigare a proprio agio in questa *realtà virtuale*.

Navigando su internet, non è necessario spostarsi, ciò consente agli adolescenti soprattutto di sentirsi più in libertà come quando si esce da soli senza il controllo dei genitori. Internet facilita, inoltre lo svolgimento delle nostre attività quotidiane, che in passato necessitavano grandi sforzi e tempo, ora sono risolte da casa e con poca fatica.

Con questo progresso veloce della vita è indispensabile l'esistenza di uno spazio virtuale accanto a questo reale. La nuova evoluzione dà la possibilità di contattare un elevatissimo numero di persone contemporaneamente. Con un semplice *clic* possiamo entrare dentro uno spazio virtuale, possiamo parlare con un amico che abita nell'altra parte del mondo, ciò significa eliminare le distanze e spostarsi virtualmente tra diversi luoghi e mondi. Di conseguenza cresce il concetto di "una personalità alternativa, un'identità digitale [...], si assiste allo spostamento del senso di appartenenza dalla comunità reale a quella virtuale."(Ivi:69)

Con la presenza di nuovi strumenti che dovrebbero far risparmiare il tempo, abbiamo una serie di azioni che possono essere eseguite facilmente e velocemente, ironicamente viviamo il senso di "non avere tempo", dovuto all'abbondanza dei mezzi e possibilità. Per esempio, navigando su Internet, possiamo avere tantissimi risultati o opzioni, ma purtroppo non abbiamo a disposizione il tempo necessario per verificarli tutti.

Profondi cambiamenti culturali ed etnici hanno quindi sconvolto la società e le istituzioni. Salvatore Colazzo vede che il problema consiste nella difficoltà di "abitare la realtà, che è costituita da quest'intreccio indistricabile di materiale ed immateriale, di fisico e di simbolico a realtà quale noi ogni giorno viviamo è diventata complessivamente un game, questo ci suggerisce Baricco." (Salvatore Colazzo, *Il game della rivoluzione digitale tra sfide etiche e problemi della realtà*, 29 Settembre 2020)

La rivoluzione digitale ha creato rete ma non società, che fa sviluppare la fiducia e la stima degli individui in se stessi. La rete potrebbe metterci in contatto in modo veloce ma ci rende più soli, infelici e deboli e ingrandisce il senso della solitudine. Perché non si inserisce dentro di noi, ma ci rispecchia solo quello che c'è dentro di noi. Le attività basate principalmente sulle relazioni umane sono state sostituite ai social network, che a loro volta hanno impoverito la comunicazione attiva tra le persone.

Digitalizzazione e famiglia

La famiglia, considerata il perno della stabilità della società, ha subito alcune mutazioni a causa della rivoluzione digitale. I rapporti di intimità dentro la famiglia sono però cambiati, a causa del ritmo sfrenato della vita, i figli passano la maggior parte del loro tempo davanti a uno schermo interattivo che sostituisce la persona e che permette loro di

avere esperienze accattivanti ma mai soddisfacenti al livello emotivo che richiedono una partecipazione viva da parte dei genitori. Purtroppo le modalità di contatto sono aumentate, ma gli incontri reali sono diminuiti, ciò accresce il senso di solitudine.

Sorge, inoltre un grande divario tra le due generazioni, il che mette in confusione la famiglia che dovrebbe essere un punto di riferimento e sicurezza per l'adolescente. D'altra parte il mondo virtuale offre all'adolescente una nuova esperienza e una nuova visione del mondo esplorando la sua identità attraverso il contatto con gli altri con più velocità e libertà di esprimersi e "di preservare il proprio ideale dell'Io da un non controllabile impatto con la realtà." (Ivi, 87), in modo che si può sentire autonomo al di fuori della famiglia.

La relazione tra adolescenti e computer è stata inoltre cambiata e definita da recenti studi scientifici come ricompensa sociale "enfaticamente il ruolo di supporto di queste applicazioni come una stampella che aiuta a camminare, e che consente di stabilire relazioni riducendo il livello di stress." (Federico Tonioni, Ivi:107)

Una scossa è notevole quindi nelle relazioni sociali risalita alla rivoluzione dei social media. I giovani adulti sono trattenuti tra le novità e le possibilità tecnologiche, dove cambia il significato dello spazio e del tempo e anche il modo di fare nuova esperienza, soprattutto nel campo delle relazioni familiari. Questi adolescenti sono coloro che sono sottoposti di più al rischio di affrontare problemi psicologici a seguito delle tante ore passate sui loro dispositivi tecnologici.

In effetti tutto quello che abbiamo sopraccitato porterebbe alcuni rischi, come la diffusione del bullismo, degli abusi e dell'aggressività, nel momento in cui è assente il ruolo emotivo della famiglia che fa immensi sforzi per proteggere l'individuo tranne che dal punto di vista emotivo. La velocità con cui cambia il mondo è da considerarsi una difficoltà per i genitori che non riescono ad adattarsi alle esperienze accumulate e vissute velocemente dai figli e che neanche possono dividerle.

Digitalizzazione e letteratura:

Alla luce della trasformazione tecnologica che ha toccato ogni campo della vita, anche la letteratura ha dovuto tenere il passo con questo sviluppo. Emerge quindi un tipo di letteratura interattiva o digitale, apparsa in seguito al rapporto nato tra letteratura e tecnologia e che possa essere considerata come "integrazione" della letteratura classica.

Quello che ci interessa al proposito è l'impatto della rivoluzione digitale sulla società e sugli stili di vita di quelli che leggono o scrivono, cioè quelli che vivono la loro vita emersi nella tecnologia, il che necessita un modo diverso sia nella letteratura che nella scrittura.

La letteratura nell'era digitale, con il suo spazio digitale virtuale, ha consentito agli scrittori un'espressione più libera, non sempre disponibile nello spazio sociale reale, con

l'utilizzo di diverse tecniche (suono, movimento, video, colore, ecc.) accanto alla struttura narrativa (narratore, personaggi, luogo, tempo e lingua). Questa scrittura "digitale" è stata imposta dall'enorme sviluppo dei mezzi di comunicazione nell'era moderna, Il computer e l'internet hanno prodotto un altro tipo di cultura prevalente fino al punto che il mondo reale ha iniziato ad identificarsi gradualmente con quello digitale.

Il problema sta nel fatto che lo scopo della lettura digitale diventi un continuo tentativo di attirare l'attenzione di chi legge a svantaggio del resto, così rischiamo che il modo di leggere diventi sempre più rapido e superficiale e la letteratura occupi un posto di minore importanza nella nostra vita. Un altro pericolo lo ci spiega Maryanne Wolf è che "la capacità di leggere, come quella di scrivere, non è innata ma appresa: ciò significa che può essere imparata ma può essere anche dimenticata." (Riportato in Adriano Cecconi, *Rivoluzione digitale e letteratura: un'introduzione al problema, senza farsi prendere dal panico*: 18-7-2019)

Baricco e la rivoluzione digitale

Il nostro scrittore Baricco ha accostato di questo mondo con il suo ultimo libro *The Game* che si considera un bisogno di pensare diverso, un appello ad abitare un nuovo mondo. Una rivoluzione al passato.

La parola rivoluzione è molto frequente nel libro, soprattutto nella prima parte del libro la incontriamo definita con l'aggettivo digitale : rivoluzione digitale, mentre nella seconda parte è cambiata con l'espressione insurrezione digitale, concepita "come processo di liberazione e di rivolta collettiva contro la cosiddetta cultura novecentesca." (Carmelo Occhipint, *Recensione a The Game di Alessandro Baricco*, 2018)

La rivoluzione digitale, secondo Baricco, ha liberato il mondo dalla civiltà novecentesca, ricca e matura, ma che ha provocato due guerre mondiali, con l'illusione di trovare mondi migliori ma la conseguenza ha portato violenza e sofferenza, quindi per quelli che hanno subito questi orrori, per autodifesa, hanno costituito nuovi strumenti che gli permettono di rielaborarsi di continuo, di cambiare il mondo secondo le proprie esigenze. Un'esigenza soprattutto: *smaterializzare la realtà*, per fuggire dal Novecento e fuggire dall'umanità che ha progettato i *massacri ideologici* e distruggere tutte le sue istituzioni.

Ma chi ha voluto tale rivoluzione? Quelli uomini nuovi che sono scappati dal Novecento, e come altri migranti hanno cercato un nuovo mondo dove non si trovano quella gente del vecchio continente, del Novecento, i *non digital born* che non sono nati nel game ma lo hanno visto nascere.

L'opera di Baricco prosegue i cambiamenti occorsi agli uomini a causa del susseguirsi di tecnologie ed applicazioni, e in che modo questa tecnologia ha mutato il

nostro modo di vivere la vita: il divertimento, il lavoro, la comunicazione, i rapporti con gli individui, persino il modo di pensare. Space Invaders, un videogioco, segna il primo punto del cambiamento, la prima apparizione della postura caratterizzante della civiltà digitale: *uomo-tastiera-schermo*.

Cattura l'attenzione la scelta del titolo del libro. *The Game* è il nome che Baricco ha dato alla civiltà nata dalla rivoluzione digitale in una chiara indicazione a tutto quello che viviamo nella nostra vita attuale, è il campo da gioco e il gioco stesso degli uomini, è un modo di agire e di relazionarsi con se stessi, con gli altri e con le cose. Per poter entrare nel cuore del game si deve imparare una lingua nuova, una tecnologia nuova e piuttosto gesti e comandi nuovi.

Secondo Salvatore Colazzo questa rivoluzione ha essenzialmente avuto come scopo, “la ricerca di idee innovative in grado di unire utilità a divertimento o semplicemente miranti a intrattenere. Tutto aspira a trasformarsi in un'esperienza che ha la stessa leggerezza del gioco.” (Salvatore Colazzo, Ivi)

Già sin dalle prime pagine di *The Game*, Baricco ci spiega un fatto comune, tra quelli di cui ha studiato il pensiero, ossia che alcune cose belle hanno perso il valore di una volta. Questo travolge tutto: “mangiare, studiare, divertirsi, viaggiare gli umani sembravano aver disimparato a fare tutte quelle cose in bel modo, con la dovuta attenzione e con la cura sapiente che avevano imparato dai loro padri. Si sarebbe detto che preferissero tirarle via velocemente e in modo superficiale.” (Baricco, 2018: 9)

Anche per i figli, secondo un'attenta osservazione, si evince che non sono in grado di concentrarsi adeguatamente, occupati in un infruttuoso multitasking, bloccati sempre davanti a un computer, “vagavano sulla crosta delle cose senza scopo apparente che non fosse quello di limitare l'eventualità di una pena. Nel loro illeggibile andare per il mondo si intuiva l'annuncio di una qualche crisi e si credeva di scorgere l'imminenza di una apocalisse culturale.” (Ibidem)

Dunque ci sono due forze schiaccianti che portano a questo stato: la rivoluzione digitale e la globalizzazione, considerate dallo scrittore come un cambiamento radicale, non rovinoso che però travolge tutto e tutti, che crea in poco tempo una nuova civiltà e che esige nuove tecniche per sopravvivere. Gli umani adesso sono un modello “strano” di cui non è possibile capire le aspirazioni né condividere i gusti: *barbari*, barbari per il modo in cui stanno cambiando notevolmente.

Tutto è cominciato in California, da un'élite di maschi, ingegneri, bianchi, interessati agli affari che mossi dallo stimolo di modellare il futuro “stavano cambiando il mondo, e lo facevano TECNICAMENTE, senza spiegare che progetto di umanità avessero in mente, e forse senza sapere quali conseguenze tutto ciò avrebbe avuto sui nostri cervelli e i nostri sentimenti.” (Ivi: 11)

Baricco afferma che la rivoluzione mentale è quella che ha generato quella digitale e non viceversa; la rivoluzione digitale è figlia di quella mentale. Allora Baricco invita a cercare l'intelligenza che ha prodotto la rivoluzione digitale. "Perché l'uomo nuovo non è quello prodotto dallo smartphone: è quello che lo ha inventato [...] che lo ha costruito per fuggire da una prigione, o rispondere a una domanda, o zittire una paura." (Ivi:29)

Naturalmente una rivoluzione tecnologica viene imposta da quella digitale che ha influenzato in breve tempo comportamenti e mentalità degli uomini. È una rivoluzione necessaria come una sfida è anche programmata per cambiare quasi tutto come *rivendicazione collettiva*: i gesti, le priorità, gli habitat, le pratiche e anche la concezione di che cosa dovrebbe significare la parola *esperienza*.

Come spiega Baricco "Il termine DIGITALE viene dal latino *digitus*, dito sulle dita noi contiamo e per questo DIGITALE significa, più o meno, NUMERICO. Nel nostro contesto, il termine viene usato per dare nome a un sistema, piuttosto brillante, per tradurre qualsiasi informazione in un numero." (Ivi: 21)

Lo scrittore, infatti intende con la traduzione dell'informazione tradurre *qualsiasi pezzo del mondo* che si può essere scomposto in unità minime: temperatura, suoni, colori, figure, ecc. Ciò perché le cifre sono più leggere, viaggiano velocemente, non si rovinano o sporcano per strada e arrivano appunto fin dove le mandiamo.

Questo processo è cominciato alla fine degli anni '70. Prima tutti i dati sono registrati in modo analogico: un modo forse più accurato, complesso ma abbastanza debole. Ad esempio il termometro con il mercurio è stato trasformato in uno digitale, più facile da usare. E ciò per Baricco presenta un difetto essenziale, ossia che il mondo digitale non è in grado di registrare tutte le sfumature del reale, qualche volta perdendo la percezione di alcuni aspetti della realtà.

Un altro esempio di questo passaggio tra due mondi è il passaggio dal Calcio Balilla al videogame, considerato il primo segno di una rivoluzione che ha introdotto la virtualizzazione e la *gamificazione* della realtà.

Il pericolo di questi videogiochi, secondo lo scrittore, è che hanno imprigionato l'uomo in una postura fisica e mentale: "uomo, consolle, schermo. Uomo, tasti, schermo. Dita sui tasti, occhi sullo schermo. Comandi dati con le dita, risultati verificabili con gli occhi sullo schermo." (Baricco, 2018: 36). I videogame sono adesso come un virus in ogni device, per poter vivere bisogna essere una parte integrante delle partite, siamo resi a movimenti veloci e siamo finalmente giunti alla convinzione che "il mondo attuale è stato disegnato da gente che ha inventato Space Invaders, non il calcio balilla." (Ivi: 116).

Il 2002 ha segnato una tappa decisiva in questo passaggio all'era digitale con l'avvento del Web e l'applicazione, un mondo in cui il ruolo della mediazione umana è finita. Nella Rete possiamo reperire qualsiasi cosa in modo diretto senza mediatori, il fatto che annuncia il declino di qualsiasi tipo di autorità o potere e il tramonto della classe dei sapienti e degli esperti (come il postino, il libraio, il docente universitario), quindi si può godere un altro tipo di vita più libero. L'intelligenza artificiale è un tipo energetico di colonizzazione tecnologica, basata su un'altra prospettiva mentale difficile da prevedere e con delle conseguenze sorprendenti. Questa nuova tecnologia ha reso possibile una redistribuzione del potere e delle possibilità, a escludere i mediatori ed a disabilitare le élite.

Il potere è distribuito alla gente, come spiega Baricco :“un computer su ogni scrivania. Un oltremondo fatto di pagine Web in cui chiunque poteva, gratuitamente, circolare, creare, condividere, fare soldi, esprimersi. Arrivarono a immaginare che tutto il sapere del mondo potesse essere raccolto in un'enciclopedia scritta collettivamente da tutti gli umani. (Ivi: 235)

È stato realizzato lo scopo desiderato dagli uomini che hanno progettato il Game? di redistribuire il potere equamente e ridurre le differenze economiche tra ricchi e poveri? La realtà è che accade il contrario: un gruppo di élite ha potuto abilmente imporre i propri gusti sulle abitudini degli individui nella società. Il gap tra i ricchi che hanno più possibilità economiche e potere ed i poveri è aumentato più che in passato.

Puoi entrare nel cuore del Game ogni volta che vengono usati strumenti come un computer, un'App o mandati emails tramite degli strumenti (tool) inventati proprio per restituire una nuova esperienza della realtà.

Questi tool hanno come scopo:

- Distribuire il potere.
- Badare alla velocità più che alla qualità.
- Muoversi sulla superficie.
- Eliminare il ruolo della mediazione e degli intermediari .
- Dare a tutto la forma del gioco, del videogame. Per esempio l'iPhone che per Baricco rappresenta una fase principale in questa rivoluzione con la nuova tecnologia touch: Steve Jobs nel 2007 annuncia al mondo la reinvenzione di un telefono, un oggetto: “piccolo, sottile, elegante, semplice – una specie di portasisigarette. [...], un computer che faceva finta di essere un gioco. Va detto che ci riusciva benissimo.” (Ivi:103, 104)

Nonostante tutta questa rapidità straordinaria, queste soluzioni e possibilità disponibili dopo la rivoluzione digitale, è una rivoluzione che debba essere riorganizzata per sempre, perché secondo Sara Beltrame “è un gioco brillante e divertente, non c’è dubbio, ma resta anche complicato perché avere un computer in tasca moltiplica le nostre possibilità e genera allo stesso tempo un senso di smarrimento e confusione. Spesso siamo troppo dipendenti dai tools che abbiamo inventato e manteniamo a fatica un rapporto equilibrato con la realtà.” (Sara Beltrame, *su come ho scritto la versione per ragazzi di The Game di Alessandro Baricco (e su altre questioni interessanti)*: 3)

Mondo reale e Oltremondo digitale:

Questo rapporto con la realtà ci conduce verso un altro mondo, un’oltremondo che Marcello Nicodemo definisce come segue: “l’OLTREMONDO, il mondo digitale, [...] è un’entità fantastica di cui si favoleggiava dai tempi di ARPANET, la prima rete diffusa di computer (nel 1969), fino al primo sito web creato da Tim Berners Lee (nel 1990). In questa entità, il web, oggi passa gran parte del nostro lavoro, della nostra vita pubblica e privata, ricreata in copia conforme” (Marcello Nicodemo, *The game di Alessandro Baricco: Un libro epocale sulla nostra epoca*, 2022)

L’OLTREMONDO è la copia digitale, *smaterializzata* del nostro mondo, che appare più *smart* e riesce a smaterializzare anche gli umani, col rendereli più rapidi e leggeri: “come quei dati. Quando eravamo nel Web eravamo animali con lo stesso design dei nostri prodotti digitali, con la stessa tecnica di caccia.” (Baricco, 2018: 66)

Tutto è incredibilmente veloce, libero, è possibile fare tantissimi procedimenti e parlare con migliaia di persone nel mondo con un semplice clic ed a portata di dito. Il web ci rappresenta “una versione compressa del mondo [...], un secondo cuore che pompa realtà accanto al mondo fisico”. (Stefano Rossetti, *Riflessioni su “The Game” di Alessandro Baricco*, 7 Agosto 2019)

E il *Game* di Baricco sta in questa difficoltà di distinguere *la linea di confine* tra il mondo e l’OLTREMONDO digitale, perché ci entriamo e viviamo lì dentro senza neanche osservare quanta vita da vivere e tanta bellezza da provare.

Stefano Rosetti ammette che “questo OLTREMONDO ci rapisce e ci porta con sé, sembra distoglierci dalla dimensione di profondità che eravamo abituati a cercare con la mediazione delle citate élite e caste, ma siamo noi, o meglio sono coloro che lo hanno immaginato e poi creato per noi, che lo hanno reso possibile. Non siamo prigionieri di una distopia, bensì artefici di un’avventura inedita. La nostra potenzialità di vita appare perlomeno raddoppiata.” (Ibidem)

Tutto si distingue dal movimento e dalla velocità, si ha l’impressione che “viaggiandoci è che TU ti stai muovendo, non le cose; sei tu che puoi finire in un istante

dall'altra parte del mondo, guardarti intorno, rubare quello che ti pare, schizzare in ogni direzione, prenderti quello che vuoi e tornare a casa per l'ora di cena.” (Ibidem). Lo stesso uso di Google, rappresenta una volontà di approfondire le cose con questo intento di *navigare* in modo superficiale per arrivare alle informazioni, per sapere un po' di tutto ma niente di nulla.

Rivoluzione digitale che diventa Insurrezione

Baricco ribadisce che questo ritmo frenetico è la nostra scelta e la tecnologia è lo strumento che usiamo per realizzare il nostro scopo. È una nostra scelta andare nel mondo con questa leggerezza, come per fuggire, dirigendosi verso una terra promessa, un'alba nuova in tutto, illuminata da un'inclinazione verso una rivolta, un desiderio di *Rivoltare il tavolo*.

La conseguenza quindi è una INSURREZIONE digitale, un movimento quasi istintivo, e risponde allo scopo di chi ha coscientemente provocato questo cambiamento pianificato. L'insurrezione digitale nasce come reazione a uno shock, quello del '900, come un tentativo di fuggire da quella civiltà rovinosa trovando una via di fuga.

Lo stesso Baricco nel *Game* riporta le parole di Stewart Brand che riassume la causa della dipendenza dalla tecnologia come carattere distinto di questa rivoluzione come segue: “Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani; quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora, cambierai la civiltà.” (Ivi: 85). Lo scopo di tale rivoluzione è stato eseguito: *Webbiamo in continuazione* e questo è diventato il nostro stile di vita.

Un altro elemento che cattura l'attenzione: tutti gli artefici della rivoluzione sono dei giovani rivoluzionari, come ad esempio un diciannovenne americano è quello che ha programmato il software Napster.³ Questo giovane diciannovenne, potrebbe distruggere un'industria intera per disprezzo alle élite.

Anche Wikipedia, *la prima Enciclopedia online* è stata fondata da “due americani, bianchi, maschi e poco più che trentenni. [...] Uno dei due si chiamava Larry Sanger e va ricordato per una sua caratteristica rarissima: è uno dei pochissimi maker della rivoluzione digitale che abbia fatto studi umanistici. Filosofo.”(Ivi: 92).

³ Un software che permette di inviare gratuitamente tracce musicali dal proprio computer a qualsiasi altro computer.

Wikipedia è un esempio di Oltremondo meraviglioso, che ha estromesso le élite cancellando anche le mediazioni, perché consente a tutti di scrivere, modificare e commentare senza mediazione.

Il giovane che ha fondato *Linkedin* ⁴ era un californiano, di studi umanistici. *Linkedin* è una tappa rilevante nel percorso della rivoluzione digitale, perché è la prima volta in cui “gli uomini fanno una copia digitale di sé stessi e la incollano nell’oltremondo.” (Ivi: 94)

Tra i due fondatori di Flickr⁵, c’è stata per la prima volta una donna. Questa applicazione è considerata un tipo di *auto-rappresentazione* tramite una *fotocamera*.

Il lettore di e-book, il Kindle, permette di fare a meno del libro cartaceo, che rappresenta un traguardo fondamentale, perché il libro cartaceo è “una sorta di fortezza totemica nello scontro tra insurrezione digitale e civiltà novecentesca.” (Ivi: 101)

In tal modo, “CI SIAMO SPOSTATI A VIVERE NELL’OLTREMONDO.” come annota Baricco (Ivi: 108), che ci ha colonizzato fisicamente: le nostre personalità ed emozioni, i nostri desideri e sogni ed in gran parte i nostri rapporti sociali come se il Game sembrerebbe rubare l’anima del mondo, sebbene non possiamo capirne le regole ma continuiamo a giocare, “come quei calciatori che esultano dopo aver fatto un gol a gioco fermo non avendo sentito il fischio dell’arbitro.” (Paolo Vidali, *The Game. La mappa digitale*, 3 dicembre 2018)

Gli effetti di questa insurrezione è chiarissima in questi Nativi digitali; i figli del Game, la prima generazione che ne è nata, i migliaia di ragazzi che per strada tengono continuamente il cellulare in mano, come degli occhiali, premendolo coi pollici. Fanno queste mentre ridono, camminano, mangiano e chiacchierano. “Non era una MEDIAZIONE, era UN’ESTENSIONE DI SÉ. [...] Erano il logo della rivoluzione digitale.” (Ivi:94,95) e l’insurrezione digitale per loro inizia a diventare *carne, comportamenti, posture mentali*.

Mentre per i derivanti della vecchia civiltà, era difficile da capire, però si devono adattare. C’è il problema che alcune istituzioni, come le scuole, le chiese e lo stato non formano le abilità necessarie per poter vivere nel cuore del Game. Baricco ammette che “le istituzioni preparano a vivere in un brillante mondo novecentesco post-bellico e democratico: non certo nel Game.” (Ivi: 132), prosegue lo scrittore “come se il Game

⁴ È il primo SOCIAL NETWORK che connette persone per risolvere una questione piuttosto atipica: trovare nel quartiere qualcuno con cui giocare a golf. *Linkedin*, mette in contatto quelli che offrono lavoro con quelli che lo cercava. (Baricco, 93)

⁵ È un social dove sono pubblicate fotografie di persone. È interessante notare che questa volta la gente abita l’oltremondo non con sé stessi, ma solo con i loro migliori sguardi.

avesse lasciato intatto lo scheletro del mondo, andando poi a sviluppare masse muscolari.” (Ivi: 242).

Volenti o nolenti, siamo entrati nel cuore del GAME. L'importante è continuare a *tenere le mani sul volante*, e avanzare più forti a combattere con armi più efficaci: App, giochi, social media. La tecnologia ci aiuta per avanzare più esperti, per renderci conto di quello che accade intorno a noi, siccome tutto è cambiato tramite le innovazioni tecnologiche che ci hanno spinto verso un orizzonte nuovo che a sua volta ha modificato il nostro modo di intendere le esperienze e la vita stessa. Questa vita moderna è diventata divisa tra online e offline, purtroppo accade spesso che ci troviamo incapaci di utilizzare bene questa nostra libertà conquistata. In questa convivenza tra il mondo pubblico (online) e questo privato (offline) sta la nostra esistenza sana ed accettabile.

Conclusioni:

The Game è considerato come il primo tentativo di ordinare il mondo digitale, quindi rappresenta solo l'inizio, è un libro di una certa importanza, in cui Baricco sembra rispondere perfettamente ad uno delle domande fondamentali diffusa dagli individui nella società di oggi: la necessità di dover chiedersi dove stiamo andando e cosa lasciamo alle spalle nell'ambito della rivoluzione digitale.

Concludendo possiamo dire che il Game è divertente e nello stesso tempo è difficile, mutevole, molteplice, vasto e ci sono sempre novità. È un sistema giovanissimo e diventa una civiltà, dove si è formata nuova élite, gente più adatta ad iniziare a fissare modelli, ad accumulare ricchezze ad introdurre gusti e regole. il Game è un sistema nato appositamente per non ripetere la tragedia del'900 e per ridistribuire il potere tra la gente, sebbene vi sia un lungo percorso nella materia di uguaglianza.

La rivoluzione digitale rappresenta sfide, rischi ed opportunità nel senso che ha ampliato la disponibilità delle informazioni e ha aumentato la redditività delle persone cambiando radicalmente e in breve tempo i modi di lavoro, di consumo e di comunicazione. A Baricco non manca di chiarire anche il lato negativo di questa rivoluzione che stiamo vivendo, che sta nell'aspetto irrequieto e nervoso, quasi malato apparso dal nostro rapporto morboso con i nostri smatphone *simile a una sorta di droga*. L'uomo del game è diventato *metà uomo, metà cosa, metà telefono*. C'è anche il problema della protezione dei dati e della *disparità digitale* tra diversi paesi e persone, il che potrebbe condurre a un divario digitale e problemi economici, etici e sociali tra le persone che sono in grado di utilizzare la tecnologia e quelle che non la possono utilizzare.

Matenere un equilibrio tra questi sfide, rischi ed opportunità è il vero gioco. Questo è realizzabile tramite un consapevole utilizzo della tecnologia considerando le tendenze sociali, economiche ed etiche. La digitalizzazione dovrebbe migliorare la vita umana non

complicarla. Dobbiamo essere sempre attenti perchè questa rivoluzione digitale è come *un'arma per osservarci sempre più da vicino* come afferma Baricco.

Bibliografia

Fonte:

Baricco Alessandro, *The Game*, Giulio Einaudi Editori, Torino, 2018.

Critica:

Beltrame Sara, *Su come ho scritto la versione per ragazzi di The Game di Alessandro Baricco* (e su altre questioni interessanti), in Rivista Scuola Ticinese N. 340, p.3

Castellucci Paola, *Fuga dal Novecento: su The game, la rivoluzione digitale, e altre catastrofi*, in AIB studi: rivista di biblioteconomia e scienze dell'informazione, V. 59 N. 1-2 (2019): gennaio/ Agosto.

Cecconi Adriano, *Governare la rivoluzione del nostro tempo: il digitale secondo Baricco*, 26 ottobre 2018.

Cecconi Adriano, *Rivoluzione digitale e letteratura: un'introduzione al problema, senza farsi prendere dal panico*: 18-7-2019

Codeluppi Vanni, *Digitale*, 7 Dicembre 2018.

Colazzo Salvatore, *Editoriale, Il game della rivoluzione digitale tra sfide etiche e problemi della realtà*, <https://www.edizionistudium.it/riviste/ns-n-5-gennaio-2022>

Di Michele Laura, *Letteratura e mondo digitale*, in Between, vol. IV, n. 8 (Novembre/November 2014)

Girolami Andrea, *Ho letto "The Game" di Alessandro Baricco anche per voi*, 4 novembre 2018.

Hussein Ahmed Wafaa Mohamed, *Seta di Alessandro Baricco: dalla parola all'immagine*, In Philology 70 June 2018.

Illetterati Luca, *La rivoluzione digitale secondo Baricco*, <https://ilbolive.unipd.it/it/news/rivoluzione-digitale-secondo-baricco> , 14 novembre 2018.

Mirra Antonietta, *I Barbari di Alessandro Baricco*, Pubblicato il 19-11-2013, <https://www.sololibri.net>

Mussari Luca, *Lo scrittore al tempo dei media digitali: il caso di Alessandro Baricco*, 2014-5

- Nicewicz Ewa Magdalena, *Il caso Baricco: nella trappola del postmoderno*, Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Italianistica, Scuola di dottorato di ricerca in: Scienze linguistiche, Filologiche e letterarie, 2010.
- Nicewicz Ewa, *Il caso Baricco. Lo scrittore e il panorama della super-offerta attuale*, in romanica.com, Numer 2 (3)/2011.
- Nicodem Marcello, "THE GAME" DI Alessandro Baricco: Un libro epocale sulla nostra epoca, <https://www.marcellonicodemo.com › uploads>, 7, 2020.
- Occhiprint Carmelo, *Recensione a The Game di Alessandro Baricco*, Horti Hesperidum, VIII, 2018, 2, HH-2018-1(Dorfles)-ULTIMO_3 febbraio 2018
- Parente Massimiliano, *Qual è il gioco più noioso del mondo? Giocare a fare Baricco che scrive «The Game»*, 13 Giugno 2019.
- Pignanoli Virginia, *Se il digitale entra nel romanzo, Appunti per una letteratura post-moderna, «Quadri» – Quaderni di RiCOGNIZIONI, IV • 2016.*
- Rastelli Alessia, *Il mio Novecento digitale*, 15 gennaio 2022 (modifica il 22 gennaio 2022), in Corriere della sera.
- Ravotto Pierfranco, *The Game e la scuola*, 17-5-2018.
- Rivetti Valentina e Iannizzoto Sebastino, *The Game unplugged*, Giulio Einaudi Editori Torino, 2019.
- Rossetti Stefano, *Riflessioni su "The Game", di Alessandro Baricco*, 7 Agosto 2019 •. In Laletteraturaenoi.it, diretto da Romano Luperini
- Salarelli Alberto, *Baricco, i barbari e la biblioteca pubblica*, JLIS.it. Vol. 2, n. 1 (Giugno/June 2011)
- Tonioni Federico, *L'era digitale*, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-88-470-2817-3_4, 2013
- Tramontano Salvatore, *The Game: un'assicurazione contro l'incubo del novecento*, 29 Settembre 2020.
- Turchetta Gianni, *La sfida della differenza: la letteratura nell'età della rete*, in Reti, Saperi, Linguaggi | Anno 4 | Vol. 2 | N. 2 | 2013.
- Vidali Paolo, *The Game. La mappa digitale*, Pubblicato su Il Giornale di Vicenza il 3 dicembre 2018.
- Viviani Marco, *The Game: il saggio di Baricco è un capolavoro*, 11 ottobre 2018.

<https://www.lasepolturadellaletteratura.it/alessandro-baricco-the-game-the-game-unplugged/>

La rivoluzione digitale, https://www.liceolugo.edu.it/index.php/materiale_didattico/informatica/121

<https://www.ilibraio.it/news/dautore/the-game-baricco-905389>.

<https://www.wired.it/play/libri/2018/10/17/the-game-baricco-saggio-recensione/>

المراجع العربية:

د. بوهنى مصطفى ، مفهوم الأدب الرقْمى و آلياته، منتورى 01 ، قسطنطينية.

د. فاطمة الزهراء عطية، ماهية الأدب الرقْمى: قراءة في إشكاليته النقدية ، مجلة إشكالات في اللغة والأدب ، مجلد: 10 عدد: 2 السنة: 2