

Alessandro Baricco ~ The Game



Alessandro Baricco. Ills.
Joseph Sassoon Semah

Alessandro Baricco onderzoekt in *The Game*, opvolger van zijn zeer succesvolle boek *De Barbaren'* [zie video onder artikel], de digitale revolutie en de gevolgen daarvan op onze beschaving. Deze revolutie heeft onze manier van denken en leven voorgoed veranderd. Maar lopen we niet het risico onze menselijkheid te verliezen in het digitale tijdperk? Waar en wanneer begon deze transformatie en waarheen leidt die ons?

Als een archeoloog onderzoekt Baricco de mijlpalen van de revolutie - van internet pioniers tot de uitvinding van de iPhone en Netflix, van het computerspel Space Invaders uit 1978 (de nulwervel van de digitale revolutie) tot kunstmatige intelligentie.

De Game is ontstaan uit de drang naar een leven zonder elite, net zoals de eerste technologische hulpmiddelen werden uitgevonden om de macht te vermalen door hem aan iedereen te geven. Nu heeft iedereen toegang tot elke informatie van de wereld, kan iedereen met iedereen communiceren en ook zijn mening geven, wat vroeger was voorbehouden aan de elite. Dankzij *The Game* is het monopolie van de elite niet langer onaantastbaar. In *The Game* zet Alessandro Baricco zich nadrukkelijk af tegen de oude elite die geen zin heeft de nieuwe wereld te begrijpen en zich ver weg houdt van de nieuw realiteit.

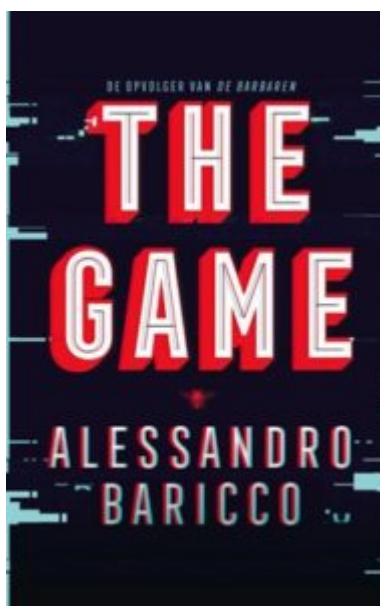
Baricco ziet het startpunt van de digitale revolutie in de zeventiger jaren als een digitale opstand tegen de rampzalige beschaving van de twintigste eeuw met zijn twee wereldoorlogen: die tragedie mag nooit worden herhaald. Informatica-ingenieurs, politieke militanten, hippies uit Californië zagen de technologie dan ook vooral als bevrijdingsinstrument, aldus Baricco. De digitale opstand richtte zich op de onbeweeglijkheid en de overmacht van elites door tools te bouwen die de beste bewegingsmarges garandeerden die de elites buiten konden sluiten. Ze braken de macht af en verdeelden die onder mensen.

Het logo van de vrijheidstrijd werd: mens-toetsenbord-scherm, zowel een fysieke als mentale houding met de bereidheid de wereld via apparaten te benaderen. Apparaten werden een soort protheses, een verlengstuk van de mens.

Baricco markeert de presentatie van de iPhone door Steve Jobs, op 9 januari 2007, als het ontstaan van de Game.

‘In die telefoon - die geen telefoon meer was- was de logische structuur van computerspellen leesbaar (oersoep van de opstand), werd de houding van mens-toetsenbord-scherm geperfectioneerd, stierf het twintigste-eeuwse concept van diepgang, werd de oppervlakkigheid bekrachtigd als huisvesting van het zijn, en voorvoelde men de komst van post-ervaring.’

Voor Baricco is de Game de verzekering tegen de nachtmerrie van de twintigste eeuw: de voorwaarden om zoiets nog eens te laten gebeuren zijn ontmanteld. Maar er gingen ook mooie en waardevolle, unieke dingen ten onder, die we weer opnieuw moeten opbouwen met gebruikmaking van de Game en met zijn idee van design.



De Game heeft weliswaar geen grondwet, geen teksten waarmee ze wordt gelegitimeerd maar er zijn wel 'teksten' waarin het genetisch erfgoed wordt bewaard, zoals *Spacewar*, een van de eerste computerspellen (1972), die de volledige genetische code van onze beschaving bevat. In die eerste computerspellen schemerde al de betekenis van computers door, de potenties van het digitale, de voordelen van de houding mens-toetsenbord-scherm, een bepaald idee van mentale architectuur, een idee van snelheid, de zaligverklaring van beweging, en het belang van puntentelling, aldus Baricco.

Maar nu worden ook de tekortkomingen zichtbaar: ten eerste is de Game moeilijk en vereist skills, die niet worden onderwezen. Ten tweede is nu een systeem ontstaan dat heeft geleid tot gigantische machtsconcentraties, die niet minder toegankelijk zijn dan de elites van de twintigste-eeuw. De derde tekortkoming is in het besluit om 'de geraamte van de wereld', de grote bolwerken van de twintigste eeuw, intact te laten: de staat, de scholen, de kerken.

Op dit moment hebben we geen oplossingen: het is nog niemand gelukt voor de Game een eigen model te bedenken van economische ontwikkelingen, sociale rechtvaardigheid en verdeling van rijkdom.

De rijken van de Game zijn nog steeds beperkt en rijk op een traditionele manier.

De grondleggers van de Game waren man, wit, Amerikaans en ingenieur/wetenschapper. De Intelligentie van nu is meer gevarieerd: er is behoefte aan vrouwelijke cultuur, aan humanistische kennis, aan een niet-Amerikaans geheugen, aan hedendaagse talenten en aan intelligentie uit de marges. Maar vooral het humanisme is belangrijk voor het voortbestaan van de Game. Mensen hebben behoefte zich mens te blijven voelen, nu men door de Game is gedwongen tot een hoog percentage kunstmatig leven. Kunstmatige intelligentie zal ons nog verder van onszelf afvoeren, dus dat betekent dat de komende honderd jaar niets waardevoller zal zijn dan alles waardoor de mensen zich mens voelen, aldus Baricco.

We moeten de identiteit van het soort bewaren en dat kan alleen als het humanisme de achterstand inloopt en toetreedt tot de Game. De Game moet van niet alleen geproduceerd door mensen, maar zich ontwikkelen naar een tool voor mensen.

We moeten komen tot *contemporary humanities* als setting van de Game, dan wordt het weer een verhaal van mensen en is de Game levensvatbaar.

Alessandro Baricco ~ *The Game*. Amsterdam, De Bezige Bij, 2019. ISBN 9789403147802

Linda Bouws - St. Metropool Internationale Kunstprojecten