



The Game

Alessandro Baricco

[Download now](#)

[Read Online ➔](#)

The Game

Alessandro Baricco

The Game Alessandro Baricco

Prima scena.

Calciobalilla, flipper, videogioco. Prendetevi mezz'ora e passate dall'uno all'altro, in quest'ordine. Pensavate di giocare, invece avete attraversato lo spazio che separa una civiltà, quella analogica, da un'altra, quella digitale. Siete migrati in un mondo nuovo: leggero, veloce, immateriale.

Seconda scena.

Prendete l'icona che per secoli ha racchiuso in sé il senso della nostra civiltà: uomo-spada-cavallo. Confrontatela con questa: uomo-tastiera-schermo. E avrete di fronte agli occhi la mutazione in atto. Un sisma che ha ridisegnato la postura di noi umani in modo spettacolare.

«Qualsiasi cosa si pensi del *Game*, è un pensiero inutile se non parte dalla premessa che il *Game* è la nostra assicurazione contro l'incubo del Novecento. La sua strategia ha funzionato, oggi le condizioni perché una tragedia come quella si ripeta sono state smantellate. Ormai ci siamo abituati, ma non va mai dimenticato che c'è stato un tempo in cui, per un risultato del genere, avremmo dato qualsiasi cosa. Oggi, se ci chiedono in cambio di lasciare la nostra mail ci innervosiamo».

The Game Details

Date : Published October 2nd 2018 by Einaudi

ISBN :

Author : Alessandro Baricco

Format : Kindle Edition 325 pages

Genre : Nonfiction

 [Download The Game ...pdf](#)

 [Read Online The Game ...pdf](#)

Download and Read Free Online The Game Alessandro Baricco

From Reader Review The Game for online ebook

Bobparr says

Mi sembra un testo interessante per vari motivi. Intanto, continua e a suo modo completa “i barbari” che mi fece molto divertire e molto riflettere, allora. Poi, mette ordine in un panorama nel quale anche più sagaci e precisi potrebbero rischiare di perdersi. Infine, è affascinante vedere il processo del pensiero che si srotola ininterrotto per 300 e più pagine, arrivando a conclusioni audaci, alle quali mai avrei supposto pur partendo da premesse evidenti. Un saggio che poi mi piacerebbe sentire in audiolibro, con l'inconfondibile cadenza sorniona di Baricco.

piperitapitta says

Contemporary Humanities “L’idea di un’umanità aumentata”

Qui Baricco racconta "The Game".

Da donna-tastiera-monitor quale sono (diventata) posso dire che io c'ero, quando Space Invaders ha fatto fuori il calciobalilla (ma c'ero da prima ancora, da quando due bacchettine verticali giocavano a ping-pong sullo schermo del televisore con il tubo catodico e in bianco e nero); c'ero anche quando gli Space Invaders subirono l'attacco del Commodore 64 e il giorno in cui la Apple scrisse *Congratulations* a Windows 95, che finalmente si decideva ad abbandonare definitivamente il DOS e le sue schermate con scritte in verde fluorescente su fondo nero per entrare nel magico mondo delle icone (e chissà che prima o poi non si decidano a dismettere quella specie di dinosauro di Explorer).

È stato in quel lungo e breve periodo in cui, da donna eretta ho iniziato a modificare la mia postura fino ad assumere quella da donna-tastiera-monitor: nel 1994 ho iniziato a muovere il mouse del mio primo Mac, un paio di anni dopo a digitare i tasti del mio primo Nokia, nel 2000 a frequentare il mio primo forum e le mie prime mailing list, a scoprire il mondo dei blog (prima ancora che Grillo, l'informazione e i suoi derivati mettessero le mani su quello che fino ad allora era solo un bellissimo mondo dove giovani nerd e giovani graphic e aspiranti web designer mettevano in connessione le loro menti, i loro talenti e le loro aspirazioni), ad assistere nel 2004 in maniera compiuta al passaggio dal web 1.0 al web 2.0, ma è stato solo nel 2007 - *Il 9 gennaio 2007, quando già “tutti pezzi erano sulla scacchiera”, Steve Jobs inizia il Game: presenta l’iPhone. Erano affamati, erano folli.* - quando ho acceso lo schermo del mio primo iPhone 2G (usato), che finalmente ho potuto scoprire l'oltremondo e capire che la trasformazione era avvenuta, che presto quello strumento che tenevo nella mia mano sarebbe diventato il testimone con cui le generazioni future il mondo lo avrebbero tenuto in mano, lo strumento per oscillare fra mondo e oltremondo ed entrare nel *Game*.

Io c'ero, dunque, e come altri milioni di persone, sono stata strumento e artefice di questo cambiamento, ed è

per questo che a leggere *The Game* mi sono divertita parecchio e non mi divertivo e non mi ritrovavo così dentro a un saggio dai tempi di No Logo di Naomi Klein (che segna un passaggio epocale per la presa di coscienza di quello che è stata ed è diventata la società occidentale dei consumi) e da quelli di Mondo blog scritto dalla mia amica Eloisa Di Rocco, una delle primissime blogger italiane ad aprirne uno.

The Game di Alessandro Baricco ci racconta come siamo diventati quello che siamo, ci analizza con sorprendente vivacità e curiosità, ci predispone lo scenario dei suoi reperti con la stessa attenzione e lo stesso orgoglio con cui un archeologo (o un cartografo, viste le mappe della nostra geografia che Baricco sottopone alla nostra attenzione) ci porterebbe sul campo delle sue scoperte, e senza darci un attimo per riprenderci dallo stupore, ci trascina in un vortice di continue rivelazioni e interpretazioni, in un'analisi sociologica che rivela sin da subito l'intento filosofico della nostra guida: fino a partire dalla descrizione di quel mondo della controcultura californiana degli anni, *tutti ingegneri, tutti bianchi, tutti uomini*, dal loro approccio filosofico che si opponeva a quello della cultura elitaria novecentesca (quella che aveva costretto il mondo a due guerre), al linguaggio friendly e a una nuova consapevolezza di sé che ha permesso, in quel contesto e in quegli anni, di porre le basi per quella rivoluzione digitale che - Baricco ci tiene molto a sottolinearlo, fate attenzione (gli sto facendo il verso, eh!) - è stata una rivoluzione mentale prima ancora che tecnologica.

È un punto cruciale. Necessita di una certa attenzione: per favore mettete il cellulare in modalità aereo e date il ciuccio al bambino [...].

In questo senso il passaggio che riporto, quasi a inizio del saggio, è emblematico, rivelatorio, al punto da imporre sin dall'inizio di non limitarsi a credere che “LA RIVOLUZIONE MENTALE SIA UN EFFETTO DELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA, [...] DOVREMMO CAPIRE CHE È VERO IL CONTRARIO. Pensiamo che il mondo digitale sia la causa di tutto dovremmo, al contrario, leggerlo per quello che probabilmente è, cioè un effetto: la conseguenza di una qualche rivoluzione mentale. Guardiamo la mappa alla rovescia, giuro. Bisogna girarla. Bisogna invertire quella dannata sequenza: *prima* la rivoluzione mentale, *poi* quella tecnologica. Pensiamo che i computer abbiano generato una nuova forma di intelligenza (o stupidità, chiamatela come volete): invertite la sequenza, subito: un nuovo tipo di intelligenza ha generato i computer. Che vuol dire che una certa mutazione mentale si è procurata gli strumenti adatti al suo modo di stare al mondo e lo ha fatto molto velocemente: quel che ha fatto lo chiamiamo rivoluzione digitale.

Continuate a invertire la sequenza e on fermatevi. Non chiedetevi che tipo di mente può generare l'uso di Google, chiedetevi che tipo di mente ha generato uno strumento come Google. Smettetela di cercare di capire se l'uso dello smartphone ci disconnette dalla realtà e dedicate lo stesso tempo a cercare di capire quale tipo di connessione alla realtà cercavamo quando il telefono fisso ci è sembrato definitivamente inadatto. Il multitasking vi sembra generare una sostanziale incapacità di prestare la dovuta attenzione alle cose: invertite la sequenza: da quale angolo stavamo cercando di venir fuori quando ci siamo costruiti degli strumenti che ci consentivano finalmente di giocare su più tavoli simultaneamente? Se la rivoluzione digitale vi spaventa, invertite la sequenza e chiedetevi da cosa stavamo scappando quando abbiamo infilato la porta di una simile rivoluzione. Cercate l'intelligenza che ha generato la rivoluzione digitale: è assai più importante che studiare quella che ne è stata generata: ne è la matrice originaria. Perché l'uomo nuovo non è quello prodotto dallo smartphone: è quello che se l'è disegnato a suo uso e consumo, che lo ha costruito per fuggire da un prigione, o rispondere a una domanda, o zittire una paura.”

E quindi, invertite la sequenza, studiate e divertitevi con questo saggio, che io ho definito *Web for dummies* nella misura in cui siate già utenti e fruitori smaliziati di strumenti digitali e della loro storia, o analfabeti tecnologici come Baricco e mia sorella, o parzialmente informati come me (ecco, *Alpha Go* mi mancava proprio, non avevo idea di cosa fosse, e le date, certo, le date non le imparerò mai nonostante alcuni passaggi, come dicevo, li abbia vissuti passo passo), ma che diventa per tutti interessante e affascinante quando all'elenco dei fatti aggiunge la sua lettura e la sua visione. Una visione che è più una profezia, una

profezia che è quasi un monito: abbiamo il *Game*, ora, ora, lì dentro, manca l'*Umanesimo*. Restiamo umani, torniamo umani, è il Game che ce lo chiede.

(Poi lui è antipatico, sì, e si piace anche molto, sì, ma quando fa così piace molto anche a me)

Roberta Sarno says

In un periodo in cui le tecnologie digitali sono argomento di testi molto interessanti (tra cui, a titolo d'esempio, il recente 21 lezioni per il XXI secolo di Harari), il nostrano Baricco pubblica un libro che a mio avviso ha la sola peculiarità di raccontare la cronistoria delle invenzioni in campo digitale dalle origini ad oggi. Tutto il resto è farneticazione incomprensibile, banalità già sentita da chi si interessa un minimo di innovazione e nuove tecnologie, spocchia e poca accuratezza, vedi l'assenza totale di fonti o uscite come quella in cui in soldoni dice "non parlo dell'intelligenza artificiale perché è troppo presto per fare previsioni ma sarà importante per il futuro"... no comment.

Non capisco quali sono le sue teorie o interpretazioni della realtà e perché vi dedica centinaia di pagine nei "commentari". Non capisco perché ogni 5 pagine c'è una figura che non aggiunge nulla al testo. Non capisco perché un lettore debba accontentarsi di un'opera così irrilevante solo perché l'ha pubblicata Baricco. Mi meraviglio della Einaudi, sono sicura che se lo avesse scritto uno sconosciuto, The game non sarebbe arrivato dove è.

Laura Bormolini says

Okay, smetterò di demonizzare i prodotti dell'era digitale.

Leggere questo libro mi ha dato l'impressione che in capo a "l'internet" c'è una rivolta, una ribellione. Bello. E anche divertente.

Ora ho molti più strumenti per comprendere quello che è successo(e che sta succedendo).

Mi resta un dubbio:c'è un modo per vivere meglio nell'era digitale? Si può trovare un equilibrio in mezzo a tutto questo movimento? E l'egoismo di massa, come salvarci?

sigurd says

<https://www.linkideeperlatv.it/apolog...>

non è che il bisogno di fare "coming out" su Bariccolo di questo tizio ci deve per forza convincere delle sue capacità letterarie, che per quanto mi riguarda sfiorano lo zero assoluto (e forse i numeri negativi). B. è bravo nel far circolare e muovere idee, associa spesso immagini a idee, creando una buona suggestione, e suggerisce un percorso (non sempre giusto, non sempre originale, spesso sentimentale, spesso accattivante benché fuorviante e fondato su premesse diverse).

però è vero che io riesco a tollerare il Baricco scrittore di saggi e divulgatore, perché ho sempre in mente un articolo di Borges ("L'idioma analitico di John Wilkins",questo sì devastante nella sua intelligenza e nella sua verticalità, in grado di sprigionare idee e suggestioni infinite) dedicato a John Wilkins, vescovo e segretario fondatore della Royal Society di Londra.

John Wilkins creò un idioma che riusciva ad abbracciare tutte le categorie dell'intero universo. per poterlo fare configurò l'universo in una quarantina di categorie. e ogni categoria era suddivisa in differenze, e ogni

differenza in specie. così assegnò a ogni categoria "un monosillabo di due lettere; a ogni differenza, una consonante; a ogni specie, una vocale." Per Borges, il sistema di Wilkins è ingegnoso perché se a noi la parola *salmone* non dice nulla sulle caratteristiche di questo pesce, la parola analoga nel sistema di Wilkins è *zana*, e "definisce (per chi è versato nelle quaranta categorie e nei loro generi) un pesce squamoso, fluviale, dalla carne rossastra".

A noi un tentativo simile ci sembra astruso, impensabile, eccessivo, perché capiamo, come dice Borges, che "non c'è classificazione dell'universo che non sia arbitraria e congetturale. e La ragione di tutto ciò è molto semplice: non sappiamo cosa è l'universo."

Quindi per Borges il tentativo di Wilkins, quello di ridurre l'universo in una serie di categorie e da queste dedurre o creare addirittura un sistema linguistico, è ridicolo. Però, e in questo però è giustificata la mia tolleranza nei confronti dello scrittore di saggi Bariccolo e di Borges per il povero e ingegnoso Wilkins, "l'impossibilità di penetrare il disegno divino dell'universo non può dissuaderci dal tracciare disegni umani, anche se li sappiamo provvisori". Cercare di penetrare il disegno divino, la storia, vedere nella forma delle nuvole un leone, una tigre, riflettere sul digitale per arrivare al reale, scorgere un profilo familiare, un senso. Una cosa del genere ci dovrebbe accomunare, ci dovrebbe unire. dovrebbe essere per noi una consolazione.

SCARABOOKS says

Di sicuro mi sono divertito. Perché è scritto per essere anche divertente, da uno che lo sa fare. Mi ha anche permesso di riepilogare e sistematizzare una storia importante: quella della digitalizzazione, dell'ingresso e del trionfo di pc ed eredi nella nostra vita. E soprattutto del modo in cui ha cambiato il nostro modo di pensare, oltre che di lavorare e vivere. Ho capito meglio alcune cose sul piano tecnico e afferrato alcuni aspetti più strettamente umanistici, che pur avendo letto tanto su rete e dintorni non avevo trovato (o che mi erano sfuggiti). Mi pare tantissimo.

Poi sulle sue idee di fondo su cause ed effetti si possono avere tutte le perplessità che si vogliono. E ne ho, fin dal tempo dei Barbari (la sostanza è la stessa). Mi sembra che continui a mancare un pezzo importante della spiegazione del tutto e senza scomodare Marx, mi veniva in mente proprio il famoso "it's the economy, stupid!" che poi a un certo punto cita nel libro. Ma il discorso sarebbe lungo.

Opera meritoria di un ottimo stimolatore dell'intelligenza. Sborone quanto vi pare, ma uno dei pochi, in questo momento, in Italia.

Grazia says

Bariccosofia

Finito il libro ho messo tre stelle, snervata dalle ripetizione multipla degli stessi concetti.

Poi, a distanza, visto che le idee di Baricco continuano a ripresentarmisi e farmi leggere gli avvenimenti con occhi nuovi, ho pensato che a questo libro almeno 4* le dovevo mettere.

Eh sì. Ci sono proprio intuizioni brillanti ed espresse in modo tale che siano fruibili anche dall'essere meno tecnologico presente sulla terra. Anche alla mia favolosa mamma ottantenne, che non ha la minima nozione tecnologica, sono riuscita a raccontare il Baricco pensiero sulla rivoluzione digitale, avendo una interlocutrice non solo attenta ma pure interattiva.

Con la sua mappatura (letterale e figurata) e la sua ricostruzione del fenomeno, mette le basi per comprendere dinamiche che avevo forse intuito ma non ancora così ben codificato.

L'*oltremondo* (termine romantico con cui Baricco definisce la realtà virtuale) da chi è stata progettato e come?

Da un gruppo di ing. maschi bianchi americani (prevalentemente) che hanno partorito un mondo fatto a immagine e somiglianza dei videogiochi.

Tutto è partito da lì. Una macchina con infinite possibilità di gioco. Subito fruibili senza bisogno di istruzioni o manuali per imparare a giocare. E giocare, dopo i primi livelli, non è affatto facile.

Se pensiamo al mondo odierno, l'accesso a qualsiasi APP o applicazione del mondo tecnologico anche direttamente sul WEB, si caratterizza per alcuni tratti comuni:

- 1) La volontà di eliminare gli intermediari, le caste, i tenutari del sapere, le lobbies (critici, venditori, agenzie di viaggio...), quelli che Baricco chiama i *sacerdoti*
- 2) La facilità della fruizione
- 3) L'utilizzo di essa come se fosse un gioco (vince a questo gioco chi ha più like o i punteggi maggiori)

Questo modo di procedere, caratterizzato dalla velocità di accesso, e dalla rapidità con cui si deve giocare, è nato (sostiene Baricco) dalle tragedie che hanno costellato il ventesimo secolo. Due guerre terribili che hanno messo a rischio l'umanità nata proprio nella patria della cultura hanno messo l'idea che di santoni non ce ne dovevano più essere.

Peccato che dalle ceneri delle vecchie caste, ne siano sorte di nuove (vedi colossi quali Amazon, Google, Facebook...), dando poi luogo ad un individualismo di massa che lascia spazio (giustamente ma con cautela) a tutti di essere in primo piano, anche chi non ha in realtà niente da dire. E il rischio (o piuttosto la realtà che ci sta davanti) è che dall'individualismo di massa assurga un egosimo di massa che vada a sfociare in ciò che la rivoluzione digitale voleva scongiurare (nazionalismi, razzismo. ...).

Cosa manca in questo mondo in cui tutto sommato si sta comodi? (quanto ci ha migliorato la qualità della vita?)

Manca l'umanesimo. Ma non è la tecnologia che deve diventare umanistica (osimoro), ma è l'umanesimo che si deve tecnologizzare.

In questo momento ciò che ha successo è ciò che corre veloce sul Web, ciò che diventa subito virale, come fare a rallentare e a riempire di sostanza le post verità?

Solo i millenium possono trovare la soluzione.

Matteo Fumagalli says

Videorecensione: <https://youtu.be/w1BuDIcQ7M4>

Alfonso D'agostino says

Si, si. Certo che sei bravo a scrivere (e molti dei tuoi romanzi li ho riletto più di tre volte). Si, si, l'edizione è bellissima e ci sono i disegnini fighi e le mappe che si capisce tutto. Si, ok, l'idea di raccontare la rivoluzione

digitale delle nostre vite usando il gioco come filo conduttore è brillante. E sì, alcuni degli spunti che regali possono far nascere e sviluppare pensieri e discussioni che durano settimane.

Si.

Però se poi mi devi far sentire un po' mona con una sorta di spocchia intellettuale e letteraria tesa solo a dimostrare che tu mi spieghi il mondo altrimenti non saprei dove posare i calcagni... beh, due palle.

Elis says

Baricco ha l'innata capacità di spiegare le cose mettendoci una parte di poesia e romanticismo. Come può la rivoluzione tecnologica essere romantica? Come può la prima presentazione dell'Iphone da parte di Jobs diventare una scena magnifica e da brividi? Baricco può.

capobanda says

Del giovane intellettuale che è stato, Alessandro Baricco mantiene a sessant'anni la curiosità per il mondo com'è e la volontà di sedurre chi lo ascolta invitandolo a sederglisi accanto. E pazienza se questo modo affabile, ostinatamente estraneo all'accademia negli argomenti e nello stile, risulta a chi lo segue dall'inizio un tantino irrigidito in maniera, un antitrombonismo che finisce per suonare paradossalmente un po' trombone.

Più importante è il tentativo messo in campo di introdurre un principio d'ordine, una mappatura, una definizione cronologica dei passaggi in un fenomeno che ha cambiato le nostre vite troppo tumultuosamente perché fossimo veramente consapevoli di quello che andavamo facendo. Non che sia necessario concordare integralmente con Baricco, ma -come il paese di Pavese- una mappa ci vuole; anche solo per la voglia che ti viene di renderla più precisa, di definire in maniera più esatta il profilo di una costa, l'altezza di una collina. E questa mappa ha di particolare di non ambire a sistematizzazioni sociologiche definitive, a analisi economiche raffinatissime, ma di essere essenzialmente centrata sulle conseguenze della rivoluzione digitale nella vita degli uomini COMUNI, delle persone che, tra divertimento e timore, come me si sono ritrovate un bel giorno a dipendere dal loro iPad e a sentirsi scalze se dimenticano a casa lo smartphone.

Apparentemente, il modo di procedere di Baricco, con i suoi collegamenti talvolta illuminanti talvolta arbitrari ma sempre stuzzicanti, è da sempre naturalmente vicino alla navigazione in Rete, al sistema dei link. Ma, a ben guardare, si nota che alla fin fine Baricco cerca sempre un fatto originario, una caratteristica umana essenziale, profonda che spieghi l'evolversi dei fenomeni.

Forse per lui quell'iceberg non si è poi così rovesciato.

Jacopo Milani says

È chiaro già dalle prime pagine: questo libro non è stato scritto per noi nativi digitali. È stato scritto per quelle generazioni che hanno conosciuto il mondo quando ancora era analogico.

Ciò significa che i giovani non lo apprezzeranno? Assolutamente no. I primi capitoli, a noi, potranno sembrare ovvi, visto che ci siamo nati in quei momenti. Eppure, a un certo punto, Baricco non spiega più cosa è successo, ma spiega perché è successo. Perché i social hanno avuto quest'affluenza inimmaginabile?

Perché non possiamo fare a meno di creare copie digitali di noi stessi su internet? Il tempo odierno, nel quale il Game è padrone, è davvero sinonimo di inferno?

Leggere The Game non ha rivoluzionato il mio “modo di stare al mondo”, ma mi ha reso più consapevole di ciò che mi circonda quando lo schermo, un qualsiasi schermo, si accende.

Emanuela says

Mi ha emozionato.

Mi ha emozionato perché ho visto, finalmente, in un adulto immigrato digitale, lo sforzo intellettuale per capire il più possibile il cambiamento che è avvenuto sul globo in questi ultimi due decenni.

Quello che racconta Baricco -e lo fa molto bene, con quel pizzico di teatralità alla maniera delle *lectures* ascoltate a Mantova -, è tutto vero. Mi identifico in ciò che scrive.

Io, un paio di anni meno giovane di lui, le ho vissute fin dall'inizio pur non avendo una formazione strettamente informatica, con una *vibrazione* precedente agli avvenimenti che mi ha reso sicura che ci sarebbero stati cambiamenti epocali, con un'esplosione creativa mai vista in precedenza.

La stessa percezione non l'ho sentita in tanti colleghi insegnanti coetanei e non che ho provato a formare sulle nuove tecnologie funzionali all'apprendimento che, o per mancanza di esperienza diretta (snobbano il Game), o per mancanza di uno studio profondo come quello dell'autore, non possono capire il presente, le sue implicazioni emotive e cognitive, relegandosi a subire un sentimento diffuso di disagio.

Ho condiviso in rete questa citazione:

"La scuola, per dire, segna a gioco fermo ogni volta che apre le porte al mattino, ne siamo consapevoli, vero?",

perché credo proprio che nei più, ahimè, non ci sia la consapevolezza, piuttosto resistenza.

Ben venga allora questo testo che smorza il senso di ansia imperante ben rappresentato da un'informazione che approfitta di una maggioranza che ha bisogno di sentirsi rassicurata nella condivisione delle proprie paure.

Nel testo c'è qualche sbavatura, spesso rappresentata da ripetizioni un po' ossessive. Mi rendo conto, però, che siano più forme di auto convincimento, sorta di eureka, per aver capito e correlato i fatti e i pensieri.

Le mie cinque stelline sono il frutto di una valutazione data con un foglio di calcolo, che arrotonda automaticamente per eccesso il quattro e mezzo, così come è sua saggia abitudine fare. (Chi non conosce il Game si ferma al sei meno meno).

Angelina says

In bilico tra ottimismo e ragionevoli paure, imprescindibile se davvero si vuole cercare di capire *il tempo che ci è stato dato, con le sue difficoltà*. Ma per seguire il gioco occorre accettare l'idea su cui si fonda: quella che esprimiamo è una nuova civiltà, non il banale (!) deterioramento del mondo come lo abbiamo conosciuto.

La compiaciuta vanità di Baricco assume una sfumatura quasi malinconica: nel pieno della maturità, lo accompagna la consapevolezza di ragionare su un futuro che non vedrà e coraggiosamente scommette sulla possibilità di essere ricordato come quello che ci aveva visto lungo.

Io una puntata la faccio.

In ogni caso: Bauman, lèvati.

Maria says

Molto, molto sommario. Interessante l'idea della rivoluzione digitale che ha come filo conduttore il gioco (da Space invaders fino ad Alpha Go), ma c'è poco altro.

«INTELLIGENZA ARTIFICIALE. Neanche ci provo a spiegarvi cosa esattamente significa, ci penserò tra dieci anni quando scriverò la terza puntata della saga dei Barbari. Ma qui avevo bisogno di appuntare quel nome perché è sicuramente il nome di una svolta [...]. Ma il resto è tutto un orizzonte aperto, tutto da scoprire. Si vedrà.»

Ok, se fosse un libro degli anni Ottanta, ma queste sono le ultime battute di un libro del 2018 che si pone l'obiettivo di spiegare cause e conseguenze della rivoluzione digitale, quindi no. Proprio no.
