



Een kaart

door Alessandro Baricco

Het maakt niet uit waar je terechtkomt: als je een kaart hebt van de omgeving, dan ben je op de een of andere manier veilig. Dat vind ik. Daarom maak ik vaak plannetjes of schema's, en lijstjes, wanneer ik iets probeer te begrijpen. In de afgelopen vijftig jaar zijn we ergens terechtgekomen waar we waarschijnlijk al lang naar op zoek waren: die plek heet 'digitale beschaving'. Het Koninkrijk van de Computers. Vergeleken met de wereld van gisteren lijkt het wel een andere planeet. Op het eerste gezicht lijkt het een leuke plek. Het bruist er van leven. Het is er fantastisch.

Toch is het niet gemakkelijk om die wereld te begrijpen. We kunnen er stuurloos raken, er zelfs helemaal in verdwalen, en ze kan je ook angst aanjagen. Dat is helemaal niet leuk.

Ik heb een kaart nodig, dacht ik een paar jaar geleden. Een overzicht van die wereld, zodat ik ze beter kon begrijpen. En aangezien ik geen kaart kon vinden, ging ik achter mijn bureau zitten en probeerde er eentje voor mezelf te tekenen. Het kostte me behoorlijk wat tijd. Ik schreef en tekende alles neer in een boek van zo'n driehonderd pagina's. Ik noemde het The Game. Dat is de naam die ik uitvond voor deze nieuwe beschaving. Een digitale beschaving die wij hebben gecreëerd. Ik zweer dat ik heb geprobeerd dat boek zo duidelijk en zo leuk mogelijk te maken. Maar een boek van driehonderd pagina's is veel voor iemand als jij, niet? En jonge mensen willen toch ook graag weten hoe die bijzondere wereld is gemaakt? Tenslotte zullen zij ermee moeten leren leven, zij zullen die wereld moeten besturen als ze volwassen zijn. Misschien zullen ze die zelfs verbeteren. Kortom, ik vond het jammer dat ik niet meer rekening met jullie had gehouden. Ik wilde ook een kaart maken voor jullie. En op een dag kreeg ik een kans. Iemand zei me: 'Er is misschien een manier ...' Ik zei meteen ja. Zo werd dit boek geboren. Het is een overzicht, gemaakt voor handen die nog groeien. Het is belangrijk dat je dit hebt. Je kunt het op zak steken of bij je dragen. Jij bent immers degene die, later, misschien zal moeten repareren wat wij hebben verknoeid. Misschien zul jij de droom die wij hadden, waar kunnen maken en geef je zo alle kinderen en jongeren een betere wereld.

INHOUD

De revolutie — 8
Het kompas — 12

ETAPPE ÉÉN

Computereiland — 16

DE DIGITALE DINOSAURUS — 18
EEN COMPUTER VAN JEZELF — 20
C64: IN HET GUINNESS BOOK
OF RECORDS — 21
HET LICHT AANKNIPPEN — 22
EEN HEEL BIJZONDERE
BURGEMEESTER — 24

Videogame-eiland — 26

EEN COMPLETE INVASIE — 28
HIER KOMT DE PLAYSTATION — 30

Digitaliseringseiland — 32

DE ZILVEREN SCHIJF — 34
KIEKJES MAKEN EN KIJKEN — 36
HOERA VOOR LICHTHEID! — 37
HET WORDT NOG MAKKELIJKER — 39

Webeiland — 40

WERELDWIJD SPINNENWEB — 42
DE VERTALER — 44
DE CYBERVERKENNERS — 46
WAAR? HIER — 48

Handelseiland — 50

DE GROOTSTE WINKEL TER WERELD — 52
WIL JE HET NIET? VERKOOP HET! — 54

De schatkist — 56

ETAPPE TWEE

Weverseiland — 64

GENIALE MISDADIGERS — 66
WIKI-KENNIS — 68
ELKAAR IN DE OGEN KIJKEN — 70
DE TV BEN JIJ — 72

Smartphone-eiland — 74

DE BENEN STREKKEN — 76
BRENG ME THUIS, CAPTAIN KIRK — 78

Sociaaleiland — 80

KOM ME ZOEKEN — 82
LUISTER HIERNAAR — 84
EEN ALBUM MET HERINNERINGEN
EN MEER — 86
JE GEZICHT LATEN ZIEN — 88
TWITTEREN MET 140 TEKENS — 90

De schatkist — 92

ETAPPE DRIE

De App-archipel — 100

ALLEEN VOOR JOUW OREN — 102
IS ER EEN EXTRA MATRAS? — 104
VERLAAT DE GROEP NIET — 105
MOMENTEN IN JE LEVEN — 106
DE SPECIALE WOLK — 107
MAAK EEN MICROFILMPJE — 108
SCHIETEN IN DE DERDE PERSOON — 110
DE ONVERSLAANBARE TEGENSTANDER — 112

De schatkist — 114

De volgende stap — 118



De revolutie

Je kunt proberen het hoofd van de mensen te veranderen, maar dat is gewoon tijdverspilling. Verander het gereedschap in hun handen, en je zult de wereld veranderen.

Stewart Brand

Oké, ik zal je meteen de hele waarheid vertellen. In mijn hoofd gaat het er wat raar aan toe. Ik kijk naar de dingen, en daar stel ik me aldoor vragen bij. Daarom ben ik altijd op zoek naar antwoorden. Meestal gaat het over dingen, voorwerpen, maar soms ook over mensen. Op vragen over de geschiedenis van eten vind ik bijna nooit een antwoord. En daar kan ik heel zenuwachtig van worden. Denk er maar eens over na: wanneer en hoe besloot iemand om iets wat uit het achterste van een dier kwam open te breken en ook nog op te eten? Kan iemand mij daarop antwoorden?! Niemand. **(Maar als dat niet was gebeurd: geen omeletten, geen gekookte eieren, geen snoep en waarschijnlijk zelfs geen chocolade-eieren.)**



Ik vertel je hierover omdat het vroeger voor mij niet zo eenvoudig was om te zoeken naar een antwoord op al mijn vragen. Ik ben immers geboren in een periode waarin computers nog niet bestonden. Dus als ik een aanval van nieuwsgierigheid kreeg, was het erg ingewikkeld voor me om

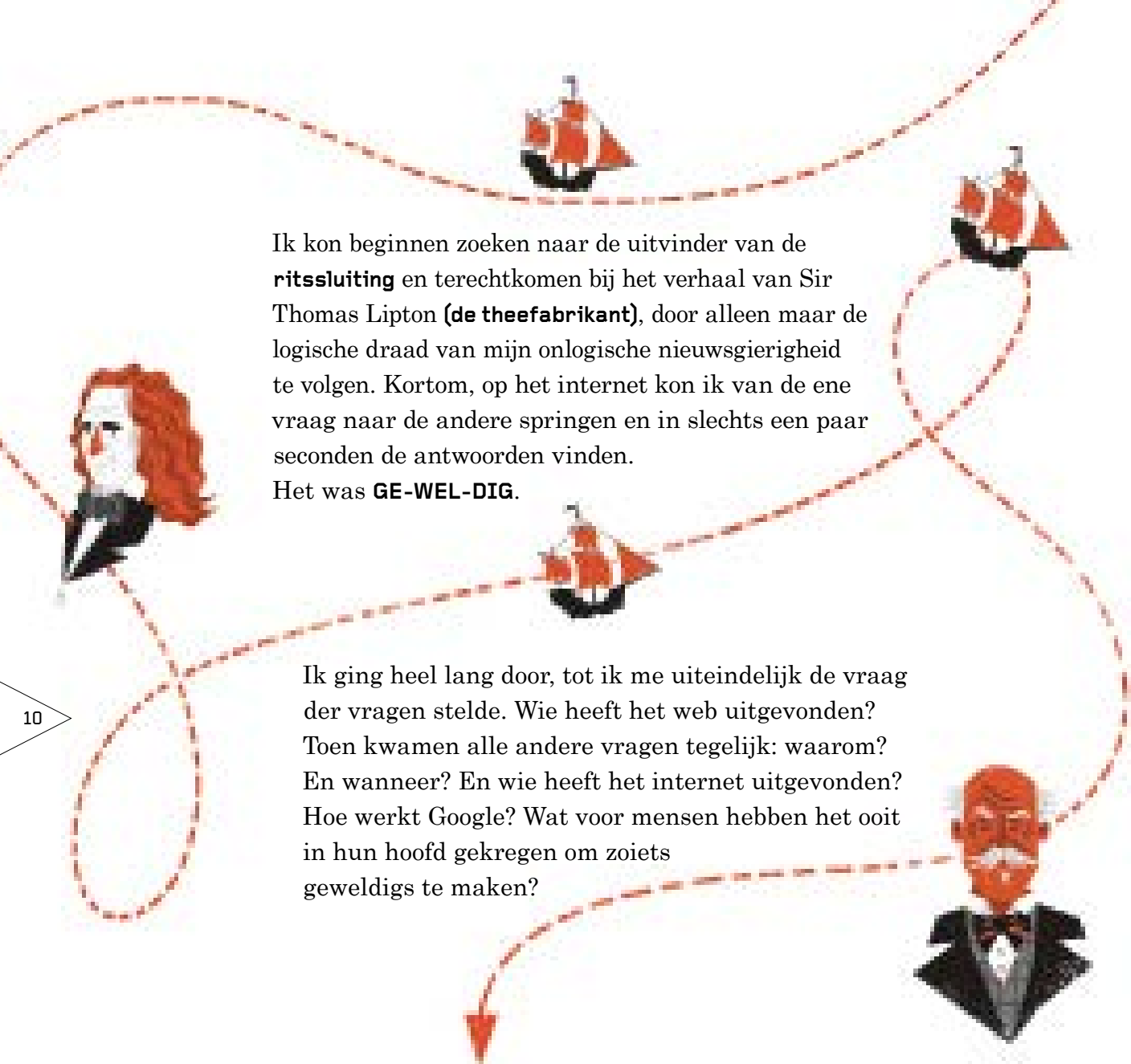
op zoek te gaan naar antwoorden. Ik moest op mijn fiets stappen en helemaal naar de stadsbibliotheek trappen (**het is meestal koud en regenachtig in mijn stad**). Daar moest ik mijn bibliotheekangst overwinnen (**ik heb een heleboel angsten. Jij?**) naar binnen gaan en in absolute stilte boeken doorzoeken waarin ik misschien een antwoord kon vinden. Elk gevonden antwoord was een schat die me telkens weer naar nieuwe vragen leidde en mogelijke nieuwe schatten.

Komt hier nog een einde aan? vraag je je waarschijnlijk af. Goede vraag. Ik weet het niet. Wat ik wel weet, is dat er op een mooie dag iets buitengewoons gebeurde. Mijn vader bracht een computer mee naar huis.

Hoewel ik stiekem hoopte die helemaal voor mezelf te hebben, in mijn kamer, besloot mijn vader hem in de woonkamer te zetten, waar de hele familie er gebruik van kon maken.

Wat vandaag normaal is voor jou, was voor mij een totale **REVOLUTIE**.





Ik kon beginnen zoeken naar de uitvinder van de **ritssluiting** en terechtkomen bij het verhaal van Sir Thomas Lipton (**de theefabrikant**), door alleen maar de logische draad van mijn onlogische nieuwsgierigheid te volgen. Kortom, op het internet kon ik van de ene vraag naar de andere springen en in slechts een paar seconden de antwoorden vinden.
Het was **GE-WEL-DIG**.

Ik ging heel lang door, tot ik me uiteindelijk de vraag der vragen stelde. Wie heeft het web uitgevonden? Toen kwamen alle andere vragen tegelijk: waarom? En wanneer? En wie heeft het internet uitgevonden? Hoe werkt Google? Wat voor mensen hebben het ooit in hun hoofd gekregen om zo iets geweldigs te maken?

Ongetwijfeld waren het gewoon mensen zoals jij en ik. Mensen die ooit klein waren en daarna opgroeiden. Mensen die, voordat ze de computer maakten, en het internet en het wereldwijde web, waarschijnlijk met hun fiets naar de ... bibliotheek gingen. Ik vroeg me af of die mensen nog leefden. Trouwens: wat voor kleren droegen ze? Wat voor mensen waren het? Welke boeken stonden er op hun nachtkastje?



En meer nog: sliepen ze eigenlijk ooit?
Wat droomden ze dan?

Ik vond het antwoord in een papieren boek dat ik vond bij de bibliotheek (**stop nooit met daar naartoe te gaan!**). Het was 336 pagina's lang en de titel was The Game. Een onweerstaanbare titel, dat ben ik mee je eens. Maar dat boek is nogal ingewikkeld.

Ik leg het je even uit: het hielp me om het gebied te ontdekken dat wij, de mensen, op een bepaald moment in onze geschiedenis, hebben gesticht. Naar dat gebied, of noem het een land, gaan we elke keer als we op het web surfen of onze PlayStation gebruiken.

Volg mij!

We schepen in en nemen een kompas en een verrekijker mee. Heb je last van zeeziekte? **Geen zorgen**. We zullen vaak stoppen voor een adempauze op een of ander eiland.



Het kompas

Terwijl we ons klaarmaken voor etappe één van onze reis, moeten we eerst even terugkijken in de tijd. Zo kunnen we beter begrijpen hoe het land dat we gaan bezoeken is ontstaan. Op een bepaald moment in onze geschiedenis, was er een technologische revolutie, die we de 'Digitale Revolutie' noemen. Wij, de mensen, besloten om de werkelijkheid te digitaliseren. Dat wil zeggen dat we elk stukje van de wereld gingen vertalen in een reeks van nullen en enen.*

* Deze 'nullen' en 'enen' lijken op de 'aan'- en 'uit'-stand van de schakelaar van een lamp. **Digitaliseren** is vertalen van gegevens in een reeks van nullen en enen, of 'aan'- en 'uit'-stand.

Op deze manier hebben we dingen als geluiden, kleuren, cijfers en woorden omgezet in een heel licht formaat (in bijna vloeibare reeksen van nullen en enen, zou je kunnen zeggen). Die reeksen hebben we vervolgens toevertrouwd aan computers zodat die ze konden opslaan, wijzigen of doorsturen van het ene deel van onze planeet naar het andere. Dat is hoe het allemaal begon en dat uitgangspunt is ons kompas. Nu kunnen we echt op pad. Laten we gaan!

12

13

SPACE INVADERS

VIDEOGAME-EILAND

IBM

HARVARD MARK I

COMPUTER EILAND



ETAPPE ÉÉN

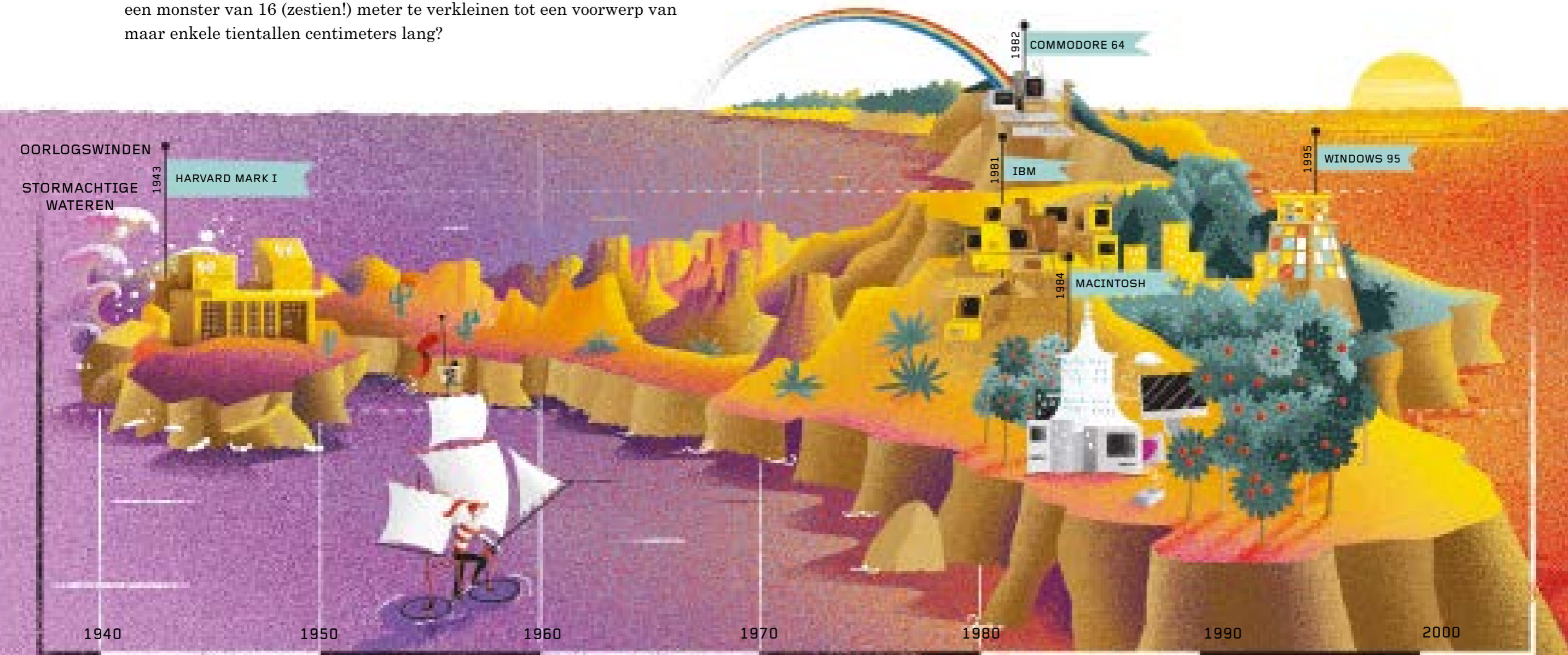
Het is een zonnige dag en er staat een lekker windje. We hebben geluk, want niets is leuker dan navigeren onder deze omstandigheden. Ben je al ooit op een boot geweest? Terwijl we tegen de wind in zeilen voel je de krachten van de wind en het water die onze boot naar Computereiland stuwen. Daar is het, aan de horizon, kun je het zien? Strijk de zeilen en ga tegen de wind liggen. We kunnen aan land gaan!



Computereiland

Computereiland is het oudste van alle eilanden die we zullen bezoeken. Het werd in de jaren veertig van de vorige eeuw geboren. We zullen hier gigantische, lelijke en angstaanjagende computers vinden, maar ook kleine en vriendelijke, zoals we thuis hebben. Wie had ooit kunnen denken dat op een dag iemand erin zou slagen om een monster van 16 (zestien!) meter te verkleinen tot een voorwerp van maar enkele tientallen centimeters lang?

En toch is het gebeurd. Dat kwam omdat een nieuw type **intelligentie** (de mens: een van ons, dus) nieuwe middelen creëerde, en daar niet mee zou stoppen voor een lange, lange tijd. De eerste computer die we zullen ontmoeten op dit eiland is Harvard Mark I. Laten we hem leren kennen!



De digitale dinosaurus

Zijn echte naam was 'IBM Automatic Sequence Controlled Calculator', maar gelukkig kreeg hij later de bijnaam 'Harvard Mark I'. Hij werd gebouwd in 1943 en was een van de eerste elektromechanische digitale computers in de geschiedenis. Automatische berekeningen waren zijn specialiteit. Harvard Mark I was in staat om delingen uit te voeren in 33 milliseconden en 19-cijferige optellingen of aftrekkingen in slechts 0,3 milliseconden. Hij werd tijdens de Tweede Wereldoorlog gebruikt door de Amerikaanse marine en vervolgens verkocht aan de universiteit van Harvard. Hij was 16 meter lang, 2,4 meter hoog en woog ongeveer vier en een halve ton. Om hem te bouwen waren 765.299 componenten en honderden kilometers kabels nodig.

Kortom, een echte digitale **DINOSAURUS**. Kun je het je voorstellen? In 1959 werd Harvard Mark I ontmanteld en een deel van zijn componenten kun je vandaag nog zien in het Harvard Science Centre. Dat is een museum dat bij de universiteit hoort. Harvard Mark I kon alleen maar communiceren met de ingenieurs die hem hadden geprogrammeerd. Toch werden een paar van de kenmerken van deze dino een model voor vele moderne computers. **Zou het niet fantastisch zijn geweest om hem live aan het werk te zien, helemaal in één stuk? Net zoals Indominus Rex van Jurassic World. Heb je die film gezien?**

