

INTERVISTA AL FILOSOFO BERNARD STIEGLER

L'IMMAGINE DI AVATAR IL NOSTRO CARO DOPPIO

FABIO GAMBARO

«**S**econd Life è una fuga dalla realtà che enfatizza la problematica del doppio da sempre presente nell'immaginario degli uomini». Da molti anni, il filosofo Bernard Stiegler si occupa dei problemi posti dalla tecnica e dalle nuove tecnologie, riflettendo sulle trasformazioni prodotte dalla rivoluzione digitale. Problematiche che ha affrontato in diversi saggi, tra cui *La technique et le temps*, *De la mýsère symbolique* e *La télécratie contre la démocratie*, senza dimenticare *Passare all'atto* (Fazi), *La catastrofe dell'immaginario* (Eterotopia) e il dialogo con Jacques Derrida intitolato *Eco-grafie della televisione* (Raffaello Cortina). È quindi con molto interesse che lo studioso francese osserva l'universo di *Second Life*, al quale però riserva un giudizio piuttosto severo. «È un gioco di simulazione che funziona come un rifugio», spiega Stiegler, che dirige il dipartimento "Sviluppo culturale" del Centre Pompidou. «Gli individui cercano nella realtà virtuale ciò che non trovano più nel mondo reale. È un dato di fatto che s'iscrive nel più generale movimento d'industrializzazione del sogno e dell'immaginario. Per molto tempo Hollywood è stata considerata una fabbrica di sogni, oggi questo ruolo è svolto soprattutto dalle nuove tecnologie e da internet.»

In *Second Life* l'immaginario individuale si manifesta at-

traverso l'avatar, vale a dire la rappresentazione virtuale di chi partecipa al gioco...

«In effetti, il giocatore simula la realtà tramite un personaggio immaginario, un doppio di sé a cui tutto è permesso, sia in termini d'identità che in termini d'azione. L'avatar però era già presente nei vecchi giochi di ruolo. E più in generale, i meccanismi d'identificazione con un personaggio immaginario sono presenti da sempre nella letteratura come nella tradizione orale. Naturalmente non mancano le differenze, ma il meccanismo di proiezione in un doppio di sé è sempre lo stesso. Come ha mostrato Jean-Pierre Vernant, si tratta di una struttura profonda dell'umano, il quale tende sempre a proiettarsi in realtà diverse dalla sua. Da questo punto di vista, *Second Life* è meno originale di quanto non sembri a prima vista».

Il giocatore, attraverso il proprio avatar, è al contempo autore, regista e attore protagonista. Questo ruolo attivo non è una caratteristica originale?

«Solo in parte. Nella società contemporanea l'uomo vive spesso una condizione d'inautenticità, sentendosi privato dell'esistenza. Di conseguenza, cerca freneticamente delle proiezioni di sé che possano vivere al posto suo. *Second Life* risponde perfettamente a tale domanda. Come tutte le tecnologie virtuali, crea l'illusione di una partecipazione attiva. Il soggetto, infatti, non si sente passivo come davanti alla televisione o al cinema. La dimensione interattiva gli consente di sentirsi protagonista, compensando così la sensazione d'inautenticità percepita nella realtà. Il problema è che gli avatar sono prodotti industriali nati all'interno di un mercato ben definito, quello della miseria simbolica».

Che significa esattamente?

«Gli individui esistono e si definiscono nella società attraverso la circolazione e lo scambio di simboli. Oggi però gli individui non partecipano più alla produzione dei simboli, li subiscono e basta. Di conseguenza, questi perdono la loro efficacia simbolica. L'evoluzione industriale dei media e della cultura negli ultimi decenni ha danneggiato i circuiti simbolici tradizionali, producendo una situazione di passività tipica della miseria simbolica. *Second Life*, e più in generale le tecnologie interattive, tendono a compensare questa perdita. I risultati però per ora sono scarsi. Più che altro sono semplici illusioni».

Eppure *Second Life* ha molto successo. Come se lo spiega?

«È un fenomeno che va iscritto all'interno del vasto processo attraverso cui la tecnica riproduce artificialmente la realtà della vita. Come la scrittura riproduce in forma virtuale il linguaggio, l'immagine riproduce il visibile, le macchine riproducono il movimento, così oggi le nuove tecnologie consentono di riprodurre la memoria e l'immaginazione, dando luogo ai mondi virtuali immensi. Purtroppo però questo immenso spazio dell'immaginario resta sterile».

Perché si resta prigionieri del regno del simulacro?

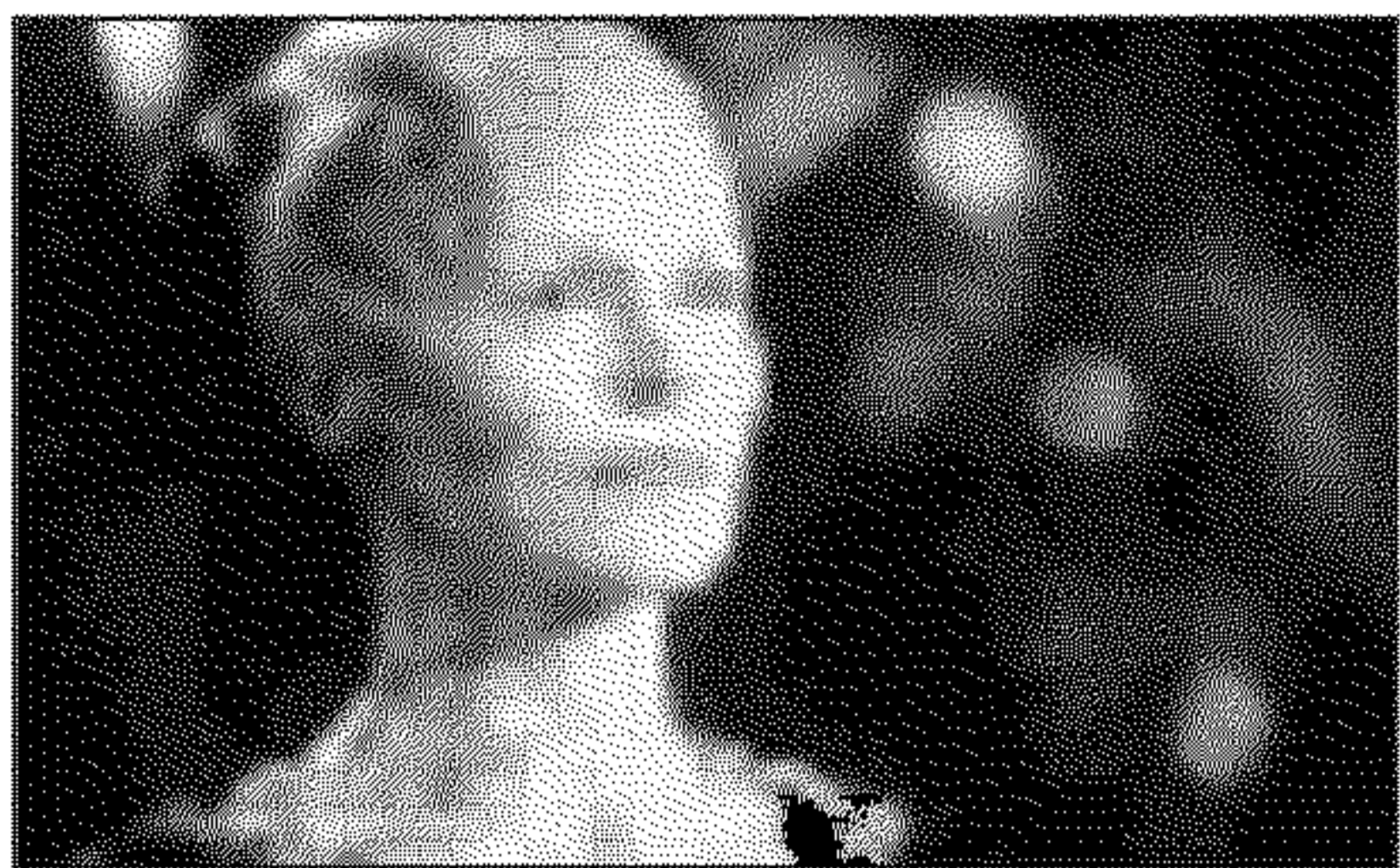
«Perché si resta prigionieri di comportamenti standardizzati che non producono un universo simbolico, anche se naturalmente non mancano i casi di vera virtù. Inoltre, l'universo fittizio di *Se-*

cond Life non produce relazioni sociali. Tra virtuale e reale non c'è articolazione. Ciò avverrebbe, se i processi d'individuazione che si realizzano all'interno del virtuale avessero conseguenze simboliche nella vita reale degli individui, se l'avatar virtuale contribuisse al processo d'individuazione dell'uomo reale. Per ora non mi sembra che ciò capiti molto spesso. Una diversa relazione tra reale e virtuale sarebbe forse possibile, se nell'universo parallelo di *Second Life* ci fosse spazio per la catarsi, la quale – come avviene nella tragedia greca – permette di reinvestire simbolicamente il reale.»

Esiste però un'economia reale di *Second Life* e alcuni candidati alle elezioni presidenziali francesi hanno aperto uffici all'interno del mondo virtuale. Non sono esempi di una nuova articolazione tra reale e virtuale?

«Per ora *Second Life* reinveste il reale solo attraverso il marketing. Da questo punto di vista, è un medium come un altro che serve da supporto al marketing economico e politico. Non è un nuovo modello, è piuttosto uno specchio del nostro reale. Usate in altro modo, le nuove tecnologie potrebbero dar vita a nuove reti sociali e a un'intelligenza collettiva capace di tenere conto dell'inedita relazione con lo spazio e il tempo che si produce nella realtà virtuale. Se ciò avvenisse, saremmo di fronte a una trasformazione simile a quella che nell'antichità ha accompagnato l'avvento della scrittura. Il problema è che oggi la rete – e *Second Life* ne è un esempio – non cerca di sviluppare l'intelligenza collettiva, ma solo di sfruttare le proprie potenzialità commerciali. O al limite le capacità di controllo. Il che, personalmente, mi preoccupa parecchio.»

Come tutte le tecnologie virtuali
"Second Life" crea l'illusione
di una partecipazione attiva. Non
si vive la passività che si verifica
con la televisione o con il cinema



ANDROIDI E CYBORG ANNI '60

Gli uomini macchina nascono dalla fusione di uomini e tecnologia, come simulacri. Il termine cyborg è coniato nel 1960 da M. E. Clynes. Un esempio di cyborg sono i Borg di Star Trek



I MUD ANNI '80

Dilaga la moda dei giochi di ruolo, i cosiddetti mud (Multi User Dungeons): ogni personaggio della "seconda vita" corrisponde a un reale giocatore. Il più conosciuto è Dungeons and Dragons



IL CIBERSPAZIO 1984

Si afferma il termine cyberspace, inventato dallo scrittore William Gibson nel libro "Neuromancer" (1984): uomini e macchine si muovono in un unico spazio virtuale denominato "matrice"

LE TAPPE



GLI AVATAR ANNI '90

Nell'universo virtuale i corpi digitali prendono il nome di avatar, termine della religione induista che indica la reincarnazione di un dio: un avatar è la riproduzione in 3D del nostro corpo reale



IL CINEMA 1998-'99

Si moltiplicano i film sulla realtà virtuale. In "Truman show" il mondo reale è sostituito da un set televisivo. In "Matrix" le macchine tengono gli uomini sotto controllo senza che questi lo sappiano



SECOND LIFE 2002-OGGI

La Linden Lab crea il mondo on-line. Oggi Second Life conta 3 milioni e 400 mila residenti (avatar): Kurt Vonnegut vi ha promosso il suo ultimo libro e nel 2006 la Reuters vi ha aperto un ufficio

I LIBRI

MARIO GEROSA

Second Life, Meltemi 2007

ANDREA GRANELLI

Il sé digitale, Guerini e Associati 2006

ROBERTO DIODATO

Estetica del virtuale, Bruno Mondadori 2005

TOMAS MALDONADO

Reale e virtuale, Feltrinelli 2005

SHERRY TURKLE

La vita sullo schermo, Apogeo 2005

NAIEF YEHA

Homo Cyborg, Eleuthera 2004

PIERRE LÉVY

Il virtuale, Raffaello Cortina 1997

VERNOR VINCE

Il vero nome, Nord 2002

PAUL VIRILIO

La bomba informatica, Raffaello Cortina 2000

SILVANO TAGLIAGAMBE

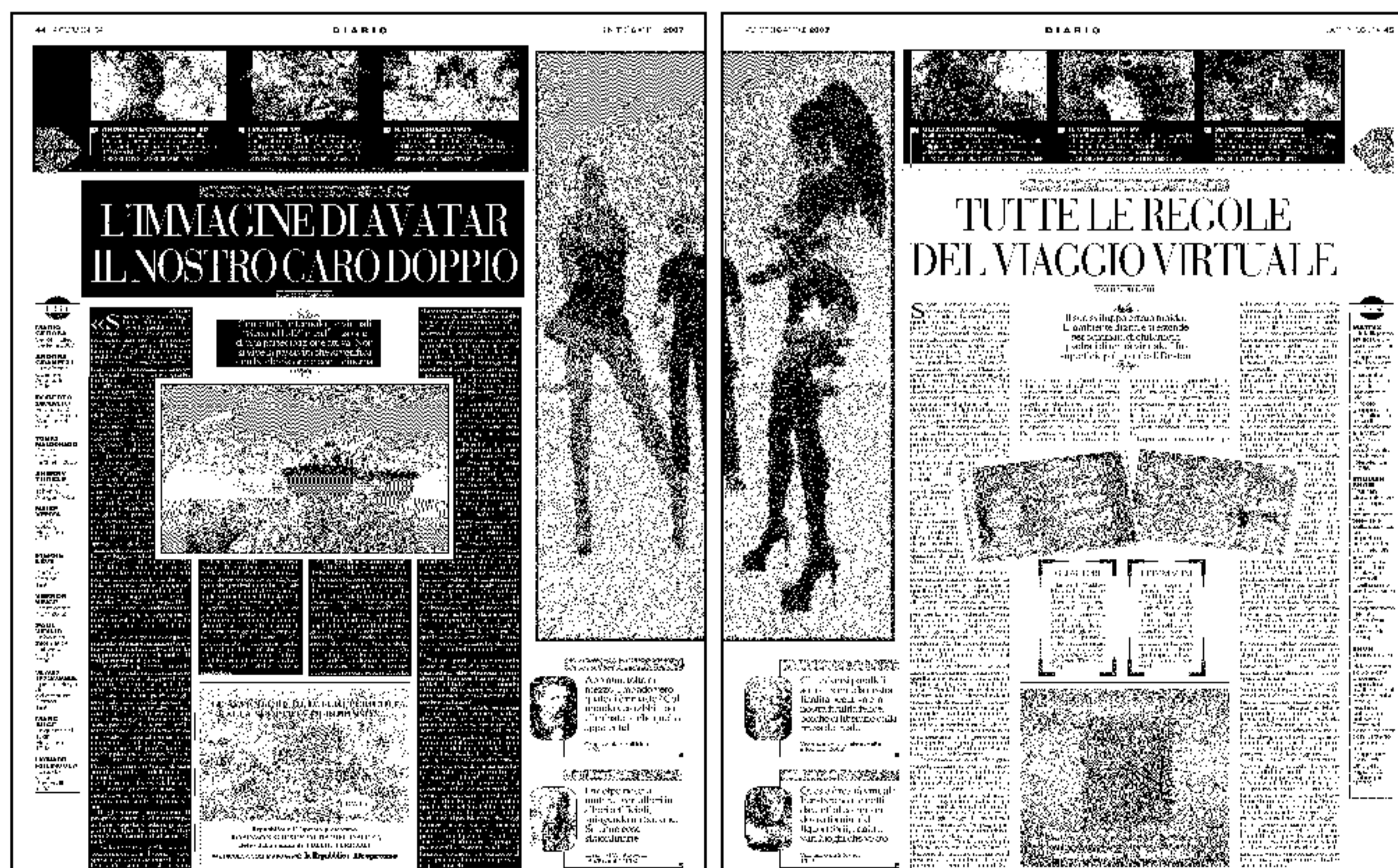
Epistemologia del cyberspazio, Demos 1997

MARC AUGÉ

La guerra dei sogni, Eleuthera 1998

HOWARD RHEINGOLD

La realtà virtuale, Baskerville 1993



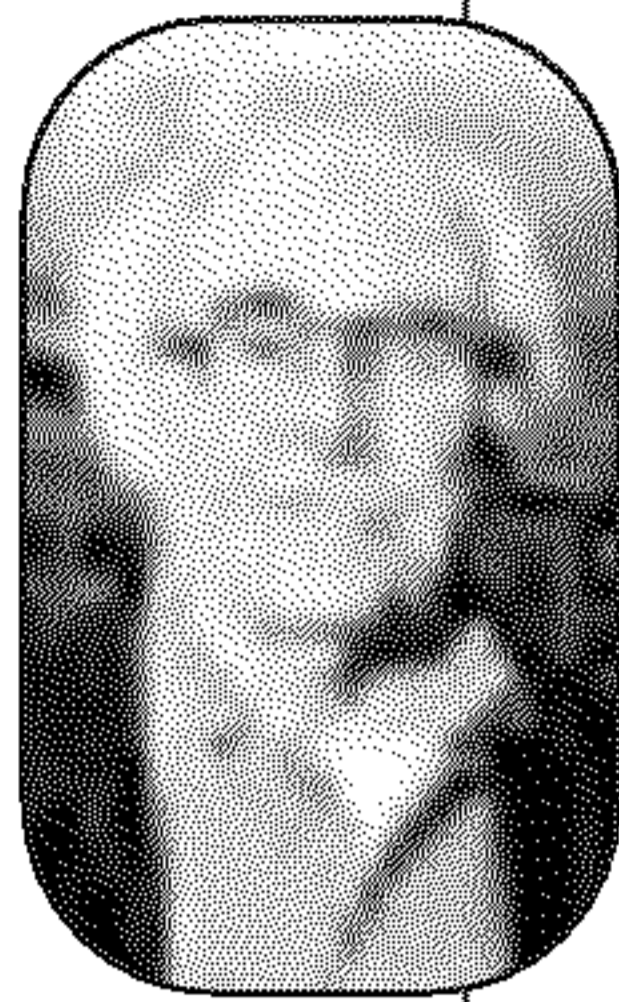
FRIEDRICH NIETZSCHE



Abbiamo tolto di mezzo il mondo vero: quale ci è rimasto? Col mondo vero abbiamo eliminato anche quello apparente!

Crepuscolo degli idoli
1888

JEAN BAUDRILLARD



Gli universi paralleli sono insieme la nostra fatalità negativa e la nostra fatalità felice, poiché ci liberano dalla presa del reale

Violenza del virtuale e realtà integrale (2005)

J. G. BALLARD



Di colpo riesci a mutare i veri alberi in alberi artificiali, spingendo un bottone. Si fanno cose straordinarie

Lesioni-TV. Intervista
"Re/Search" (1982)

UMBERTO ECO



Questa è realtà virtuale
Per stare notti e notti davanti al computer dovrò fornirmi di liquori forti, adatti ai vari luoghi che visito

Viaggiare su Internet
1997

