

Life on the Screen

di A. Irene Cesarano



Sherry Turkle

Life on the Screen: Identity in the Age of Internet è un famoso libro “dell’antropologa del cyberspazio” Sherry Turkle, così com’è stata definita, in cui viene analizzato il tema della formazione della personalità e dell’identità in rete, che è caratterizzata dalla molteplicità secondo l’autrice, vista come componente essenziale del processo identitario digitale. La studiosa ha fatto dell’universo virtuale il fulcro della propria ricerca dedicando una trilogia di opere, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, *Insieme ma soli*. *Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri* oltre alla sopracitata opera, all’influenza delle nuove tecnologie sul processo di creazione dell’identità; ovvero sul lato soggettivo dei personal computers, “non ciò che fanno per

noi, ma ciò che fanno a noi, al modo in cui consideriamo noi stessi, le nostre relazioni, la nostra percezione di essere umani” (Turkle, 2012, p. 4). La Turkle all’interno de *La vita sullo schermo* inizia la sua riflessione prendendo in considerazione l’espansione delle comunità virtuali, analizzando i MUD, ovvero *Multi-Users Domains* “domini a più utenti” (più precisamente Multi - Users Dungeons), la cui origine risale a un gioco di ruolo fantasy molto popolare tra gli anni sessanta e ottanta negli Stati Uniti d’America, il cui nome appunto era *Dungeons and Dragons* (Turkle, 1995, trad. it. 1997

Ed è proprio l’analisi dei MUD con il suo universo semantico a permettere alla studiosa la comprensione e l’approdo a un’identità liquida come diretta conseguenza della frequentazione di mondi virtuali che offrono la possibilità di assumere di volta in volta la maschera di diverse personalità giocando con diversi nomi.

Secondo l’autrice la caratteristica principale del MUD è l’anonimità, in quanto essendo un gioco di ruolo online, un portale di accesso, permette di entrare in luoghi virtuali, esperire, navigare, conversare, partecipare. L’anonimità dei MUD, scrive la Turkle (*Ibidem*) permette agli individui, attraverso l’uso di uno o più nomi dei personaggi, di esprimere uno o più aspetti inesplorati del proprio sé, di giocare con il proprio io, di sperimentare nuove identità. “I MUD consentono la creazione di identità talmente fluide e multiple da esplorare i limiti del concetto stesso di identità” (*Ivi*, p. 13). Lo studio dei MUD si pone come esempio della fruibilità del virtuale, come universo in cui è possibile costruire identità molteplici e giocare tra loro divertendosi, destreggiarsi su sfaccettature dell’io inesplorate e fino ad allora sconosciute, un luogo insomma dove è possibile strutturare e ristrutturare i processi identificativi dell’io (*Ibidem*

Lo stesso Rheingold (1994) ci ricorda come i mezzi di comunicazione come la radio e la televisione precedenti quindi all’era digitale, abbiano dissolto i vincoli sociali relativi al tempo e allo spazio, mentre “i più recenti mezzi di telecomunicazioni telematica sembrano dissolvere i confini dell’identità” (*Ivi*, p. 172). Infatti è utile ricordare come per la sua ricerca etnografica Rheingold si sia interessato personalmente ai MUD, partecipando a uno di essi e assumendo l’identità di *Pollenator*, un gioco di recitazioni di ruoli ambientato nel XXIV secolo nella immaginaria *Cyberion city*. I MUD rappresentano una comunità virtuale con precise regole, al cui interno gli utenti interagiscono in anonimato assumendo un’identità simile a quella reale o fittizia, implementando progetti e azioni politiche (Bonazzi, 2014).

La Turkle per spiegare le caratteristiche del gioco del MUD compie un paragone tra quest'ultimo la lettura di un libro, la fruizione televisiva, e un'opera teatrale, riportandone soprattutto le affinità e le differenze. Leggendo un libro il lettore si immerge in un testo già compiuto che narra, ma che è imm modificabile, di converso nei MUD il testo è presente ma è in divenire, in quanto sono i giocatori a divenire allo stesso tempo fruitori e autori di un'esperienza che si fa in tempo reale. Lo schermo è ciò, che secondo l'autrice, accomuna la televisione al computer, ma tra questi due strumenti di comunicazione passa un'importante differenza, infatti alla fruizione televisiva manca l'elemento fondamentale caratteristico dei MUD, ovvero l'interazione. Chi guarda la televisione è spettatore, non può intervenire in una storia che si fa indipendentemente da lui, l'utente del MUD è padrone degli avvenimenti, infine al teatro è riconducibile il fine che è quello di creare delle maschere credibili (Turkle, 1995, trad. it. 1997). L'interazione, diretta conseguenza del collegamento e della partecipazione dei diversi utenti, che secondo la Turkle genera questo nuovo tipo di sé multiplo e fluido, a tal punto che la studiosa si spinge ad affermare che: "il modello culturale destinato a divenire predominante negli anni a venire sia quello della simulazione dove le persone si sentono sempre più a proprio agio nel sostituire le rappresentazioni con la realtà" (*Ivi*, p. 29). Internet e i New media con il loro linguaggio hanno creato un luogo dove è possibile assumere più maschere, scindendo l'io e le identità che possono essere molteplici, e come afferma ancora una volta la Turkle (1995, trad. it. 1997) è proprio Internet che ha contribuito al pensiero dell'identità come molteplicità, dove si costruisce un sé che fa ciclicamente ricorso a molti sé. Sarebbero proprio le enormi possibilità offerte dalla rete di esprimere diversi lati della personalità nell'epoca postmoderna, a far vivere agli individui l'identità come un insieme di ruoli in grado di fondersi e mescolarsi e di cui bisogna negoziare ogni volta le diverse esigenze, le identità multiple non stanno più così ai margini della vita (*Ibidem*).

I navigatori digitali sempre più immersi in una realtà aumentata possono mascherarsi, protetti da uno schermo di un computer dietro qualsiasi identità, scegliendosi appartenenze e affiliazioni o costruendosi a piacimento un universo emozionale fatto di relazioni, storie d'amore, di sesso (Turnaturi, 2000). E nelle parole della Turnaturi (*Ivi*, p. 133) "il sé diviene multiplo" manifestandosi sotto diverse spoglie e presentandosi all'ennesima potenza, costruendosi all'infinito proprie identità e proprie narrazioni.

"Life is just another window", ha dichiarato a Sherry Turkle (1995, trad. it. 1997) una persona da lei intervistata. La vita non è altro che una delle tante finestre che si possono aprire o chiudere sullo schermo di un computer, di conseguenza ogni finestra rappresenta anche una forma di realtà per chi vi accede e nuove forme di relazionalità intersoggettiva non dissimili da quelle vissute nel mondo reale. E così da un mondo all'altro, da una finestra all'altra, da una realtà ad un'identità multipla (Turnaturi, pp. 133-134)

Bibliografia

- Rheingold H., 1994, *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciber spazio*, Sperling & Kupfer, Milano.
Turkle S., 1984, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York.
Turkle S., 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, Simon & Schuster, New York, (trad. it. *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano).
Turkle S., 2012, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice Edizioni, Torino.
Turnaturi G., 2000, *Tradimenti. L'imprevedibilità nelle relazioni umane*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano.