

INTERVISTA AL FILOSOFO BERNARD STIEGLER

# L'IMMAGINE DI AVATAR IL NOSTRO CARO DOPPIO

FABIO GAMBARO

## I LIBRI

**MARIO GEROSA**  
Second Life,  
Meltèmi 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 YEHYA**  
Homo  
Cyborg,  
Eleuthera  
2004

**PIERRE LEVY**  
Il virtuale,  
Raffaello  
Cortina  
1997

**VERNON VINCE**  
Il vero nome,  
Nord 2002

**PAUL VIRILIO**  
La bomba  
informatica,  
Raffaello  
Cortina  
2000

**SILVANO TAGLIAGAMBE**  
Epistemologia  
del  
culturale

«**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 mystère symbolique* e *La télécratie contre la démocratie*, senza dimenticare *Passare all'atto* (Fazi), *La catastrofe dell'immaginario* (Eretopia) 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 attraverso 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

«  
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  
»



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 inscritto 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, co-

si 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 sogno del simulacro?

«Perché si resta prigionieri di comportamenti standardizzati che non producono un universo simbolico, anche se naturalmente non mancano casi di vera virtualità. Inoltre, l'universo fittizio di *Second 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* fosse spazio per la catarsi, il quale - come avviene nella tragedia greca - permette di rivestire 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