

article

Deu anys de vida (quotidiana) a la pantalla: una relectura crítica de la proposta de Sherry Turkle*

Julio Meneses Naranjo

Resum

La vida en la pantalla (Turkle, 1997)¹ és una d'aquelles obres que amb el pas dels anys han aconseguit una posició privilegiada en molts dels discursos sobre la xarxa, i els usos i les possibilitats que presenta. Lloc comú de profans, considerada fins i tot per alguns una obra de referència en el terreny acadèmic, el cert és que, al contrari del que es podria esperar, la seva proposta conceptual no ha assolit un èxit semblant en la seva àrea de recerca específica, la de la identitat. Aquest article, fruit de l'estupefacció de l'autor davant la popularitat de l'obra, mira d'ofrir una mirada escèptica que, des del punt de vista de les evidències aportades per al desenvolupament del discurs, posi en qüestió les seves conclusions. Si més no, com a invitació a la precaució enfront de la generalització de les seves troballes, plantejant finalment la necessitat de la destitució de la falsa dicotomia realitat/virtualitat, base d'investigacions com la que ens ocupa, en la cerca d'una anàlisi i un estudi rigorosos de l'activitat (quotidiana) a la xarxa.

Paraules clau

internet, vida quotidiana, interacció social, identitat, realitat, virtualitat

Abstract

«Life on the Screen» (Turkle, 1997) is one of those works that with time have earned itself a privileged place in many of the discourses about the Net, its uses and its possibilities. A common place of the uninitiated, even considered by some to be a reference work in the academic field, what is true is that, contrary to what one could expect, its conceptual proposal has not reached similar success in its specific field of research, namely that of identity. The result of the author's astonishment at the popularity of the work, this article aims to offer a sceptical view that, from the point of view of the evidence provided for the development of the discourse, questions its conclusions, at the least as an invitation to caution at the generalisation of its findings, finally putting forward the need for the removal of the false reality / virtuality dichotomy on which research such as the one in question is based, in the search for a rigorous analysis and study of (everyday) activity on the Net.

Keywords

Internet, everyday life, social interaction, identity, reality, virtuality

«It seems that you've been living two lives. One life, you're Thomas A. Anderson, program writer for a respectable software company. You have a social security number, pay your taxes, and you... help your landlady carry out her garbage. The other life is lived in computers, where you go by the hacker alias "Neo" and are guilty of virtually every computer crime we have a law for. One of these lives has a future, and one of them does not.»

Agent Smith, *The Matrix* (Andy i Larry Wachowski, 1999).

Introducció

Sherry Turkle (1997), al llarg de la seva descripció de la cultura informàtica del MIT poc abans de l'expansió comercial d'internet de comença-

ment dels anys noranta (Abbate, 1999, per a una àmplia revisió d'aquest procés des d'una òptica molt diferent), mira d'organitzar les primeres experiències d'apropiació d'aquest nou context d'interacció social. Present com a punt de partida la construcció de la identitat amb una perspectiva postmoderna, l'autora s'erigeix en aquesta obra com la responsable de la primera gran etnografia dels temps d'internet, procurant aproximar aquests fenòmens a una perspectiva en principi acadèmica. Deu anys després d'aquest intent, coincidint amb el decenni que celebrem d'història d'aquesta universitat i en vista de la seva repercussió poques vegades qüestionada, aquest podria ser un bon moment per a rellegir críticament una proposta que en alguns cercles s'ha arribat a considerar un clàssic per a l'estudi dels usos d'internet.

*Amb el suport del Departament d'Universitats, Recerca i Societat de la Informació de la Generalitat de Catalunya i del Fons Social Europeu

1. Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcció de la identitat en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

L'obra la va publicar originalment l'editorial Simon & Schuster el 1995, i fou reeditada en anglès i traduïda a l'espanyol l'any 1997.

Professora del MIT, psicòloga clínica formada en la psicoanàlisi francesa dels anys seixanta i setanta, i immersa en la cultura dels primers desenvolupaments tècnics entorn de la programació de computadores, la intel·ligència artificial i la realitat virtual, l'autora mira d'apropar-se en el seu estudi pioner a les conseqüències psicològiques de l'ús dels ordinadors i la xarxa, interrogant-se sobre el jo, la virtualitat i la realitat. A partir dels relats i testimonis recollits pel que fa a l'activitat amb les interfícies dels ordinadors i en els mateixos MUD, no tan sols proposa internet com un espai per al desenvolupament de la identitat descentrada, de multiplicitat paral·lela, sinó els mateixos ordinadors com a nous objectes de pensament sobre el que significa estar viu, la intel·ligència i la relació entre el que és humà i el que és tecnològic en general.

Si la modernitat va trobar els seus en la mecanicitat industrial, Turkle proposa omplir el buit de representació de la simulació, del que és superficial (Jameson, 1991), amb la cultura de la virtualitat i l'estètica de la interfície que començava a possibilitar l'ordinador en el clima que es respirava en el MIT dels anys vuitanta i començament dels noranta (Williams, 2004, per a una revisió des d'un punt de vista diferent). Ara bé, comencem descrivint breument quines són les tesis que es defensen des d'aquesta proposta, és a dir, una nova forma de construcció de la identitat distribuïda, fonamentada essencialment en la defensa del dualisme realitat/virtualitat.

1. Breu aproximació als postulats de Turkle: el joc de la identitat distribuïda, o identitats distribuïdes, en la dicotomia de la virtualitat i la realitat

La investigació etnogràfica presentada a *La vida en la pantalla* s'articula bàsicament entorn de la reformulació de la xarxa (d'alguns dels seus usos per alguns col·lectius molt concrets, hauríem de matisar a fi de mantenir la precaució a l'hora de generalitzar) com un nou marc per al desenvolupament de les concepcions postmodernes de la identitat i del coneixement. Un espai per a una nova cultura de la simulació creant, d'acord amb Geertz (1983), explicacions de les explicacions que els mateixos actors ofereixen sobre el seu comportament, en aquest cas a la xarxa.

Els MUD (Wikipedia, 2005b), un entorn de joc textual basat en torns, multiusuari, per mitjà de la connexió simultània a un servidor disponible a la xarxa i molt vinculat als entorns universitaris en la dècada dels vuitanta, li serveixen d'eix transversal per mitjà del qual estudia les conseqüències psicològiques que ha tingut, segons el seu criteri, el canvi en la forma en què els ordinadors són concebuts. Un canvi que, en resum, es caracteritzaria per un trànsit de l'«ús modernista» al postmodern. D'aquesta manera, l'ordinador com a màquina calculadora, l'accés transparent a la màquina, la programació estructurada, la serietat, la materialitat dels objectes amb els quals interactuem i la clara distinció entre el que fa referència al món humà i al de les màquines, originari per oposició un ordinador entès com una màquina de simulació,

una opacitat en l'accés a la màquina, formes de programació menys estructurades o potser artístiques, el joc, la virtualitat d'objectes simulats, i també una difuminació de les diferències entre el que és humà i el que és propi de les màquines.

En el relat d'aquesta (presumpta) nova forma de vida a la pantalla, Turkle se serveix de tot aquest *background* per a recollir les nocions del «jo saturat» de Gergen. Segons aquest autor, cap visible d'aquest corrent d'anàlisi de la identitat, ens situaríem en el pas d'una identitat unitària i estable, fruit d'una comunitat de relació estable i propera, cap a una colonització del jo per múltiples veus pròpies, com a resultat, en aquest cas, de la sobreexposició a estímuls socials variats (Gergen, 1992). Tanmateix, l'autora, interessada a traslladar aquest plantejament sobre la construcció de la identitat als usos de la xarxa, mira de fer un pas més enllà de la saturació del jo. I ho fa, partint de la seva peculiar interpretació de les interfícies basades en finestres, precisament en el sentit oposat a la concepció del jo estable i unitari estès en la cultura occidental.

Així, doncs, al llarg del text ens descriu un jo suposadament distribuït en cadascuna de les finestres de la interfície de l'ordinador, on la realitat quotidiana fora de línia (*off line*) no seria altra cosa que una finestra qualsevol. I encara més, com li agrada dir a Doug, un dels usuaris d'un MUD centrat en personatges encarnats per animals que va entrevistar per a l'ocasió, «normalment no és la millor» (Turkle, 1997, pàg. 21). De fet, no són infreqüents les al·lusions a aquesta noció de mons paral·lels al llarg de l'obra, de manera que es concedeix una certa autonomia a cadascuna de les identitats que es poden desenvolupar a la pantalla, fins al punt d'arribar a insinuar la possibilitat d'una identitat al marge del jo corpori.

D'acord amb la seva metàfora de les finestres, la persona que hi ha darrere la pantalla tan sols seria una altra identitat més en oposició amb les vides de la pantalla. Tal com explica un altre usuari devot dels MUD i l'IRC que cita l'autora, «[...] al cap i a la fi, per què s'ha de donar aquest estatus superior al jo que té el cos, quan els jos que no tenen cos poden tenir diferents tipus d'experiències?» (Turkle, 1997, pàg. 22). Aquesta dualitat podria portar a abstreure les condicions materials d'existència fins a l'extrem en què, com relata un altre estudiant dels seus cursos, és possible crear un apartament en un MUD per a viure-hi en el sentit més literal de la paraula: «Visc més allà que no pas a la meua lúgubre habitació del dormitori universitari. No hi ha res com ser a casa» (Turkle, 1997, pàg. 30).

Més enllà de la importància de l'anonimat a la xarxa per a la desinhibició del comportament ja apuntat anteriorment en la literatura (Reid, 1991), segons el peculiar relat de l'autora, aquestes condicions de l'experiència en línia afavoririen un espai per al joc amb els aspectes del jo, «per a projectar personatges alterns» (Turkle, 1997, pàg. 264) en la terminologia psicoanalítica que fa servir. Un lloc on es poden posar en joc aspectes poc desenvolupats d'un mateix, la qual cosa permet la flexibilitat per a «rondar» per aquestes identitats de forma independent. És a dir, una expressió de la condició postmoderna en què les identitats són flexibles i fragmentades més enllà de la interpretació dramàtica de Goffman (1987), amb un plantejament on seria difícil, per no dir impossible, trobar en aquest jo distribuït una estructura subjacent, una forma de ser més o menys estable, que donés coherència a les inter-

pretacions dels diferents personatges: «Cap aspecte –prosegueix, referint-se a les diferents identitats– es pot afirmar com l'absolut, com el veritable jo. [...] La comunicació oberta –entre les diferents identitats– anima a tenir una actitud de respecte per tots els que hi ha dins nostre i per tots els que hi ha dins d'altres» (Turkle, 1997, pàg. 329).

A més, paral·lelament, la professora Turkle vertebrava el seu discurs entorn de la distinció entre «el que és virtual» (el que és simulat, el que no existeix en realitat) i «el que és real» (el present, el que realment existeix), que mereixeria ser discutida breument pel seu gran impacte popular. Aquesta distinció, que remet a la metàfora futurista de la literatura de ciència-ficció (Gibson, 1989) del ciberespai com a espai virtual (aquell que en realitat no existeix) en el qual ens podem endinsar físicament, troba una correspondència en la seva descripció dels mateixos MUD com a espais d'interacció sobre una certa representació espacial. Dos espais, dos mons, dues entitats tan autònomes i independents que, en el seu intent d'explicar l'experiència d'una persona que «tractava les relacions del món cibernètic com si fossin relacions de la VR [vida real]», aconsegueix portar a l'extrem aquesta distinció topològica bipolar fins al punt de denunciar la possibilitat de «confusió del món cibernètic amb la VR [vida real]» (Turkle, 1997, pàg. 290).

Amb tot, des de la nostra experiència quotidiana de la tecnologia, el seu èmfasi en la defensa de la cultura de la simulació com a eix central de l'apropiació postmoderna la porta per un camí poc intuïtiu, un camí pel qual la divisió entre la vida real i la vida a la pantalla es torna artificiosa. És que no seria real, en el sentit que s'insereix en el conjunt d'activitat quotidiana, la meua experiència en el món virtual generat en un MUD? El cert és que, lluny de plantejar-se aquesta mena de qüestions que podrien resultar evidents, la seva argumentació acaba conduint-la a qüestionar-se la realitat mateixa de les coses estenent el seu punt de vista fins a una dualitat ontològica clarament difícil de sostenir. «La gent», sentenciava en referir-se a la cultura de la simulació, «se sent cada vegada més còmoda amb la substitució de la pròpia realitat per les seves representacions» (Turkle, 1997, pàg. 33). Més endavant, en relació amb el processament de textos per mitjà de l'ordinador, prossegueix: «De manera que també els arxius i documents a la pantalla del meu ordinador funcionen com a còpies d'objectes dels quals aquests són els primers exemples. M'he acostumat a veure les còpies com la realitat. [...] Són el meu accés a la cosa en si mateixa; amb tot, no hi ha cap cosa en si mateixa» (Turkle, 1997, pàg. 62).

Ara bé, esbossades les línies mestres de la seva investigació, cal que ens aturem un moment per a revisar no ja el sentit d'una argumentació com aquesta, sinó les mateixes evidències que l'autora disposa per a poder-ho desenvolupar. A continuació, reprendrem les conclusions, posant especial èmfasi en la consideració de la pertinència per a la recerca d'un plantejament com aquest.

2. Un repàs escèptic sobre les evidències: alguna cosa més que un *divertimento* conceptual?

Formalment, la recerca es presenta en format divulgatiu, com una col·lecció d'experiències, comentaris i descripcions que es van lligant al

llarg del discurs en una descripció densa per a donar sentit i exemplificar les seves hipòtesis. Deu anys de recerca l'han portat a recollir una àmplia col·lecció d'entrevistes que complementa amb algunes observacions per a donar forma al que és probablement l'etnografia més famosa en aquest camp. No obstant això, la lectura de les seves observacions una dècada més tard i, especialment, la seva argumentació per mitjà de conceptes i relacions que probablement ja tenia a les maletes abans de començar aquest viatge ens han de fer prendre amb precaució les conclusions, sobretot la validesa que pugui tenir en l'extrapolació del seu relat fora d'una mostra tan altament seleccionada com la seva.

Més enllà de la pertinència de les conclusions de l'estudi, el cert és que la facilitat amb què es refereix als fets tecnològics sobre els quals seria possible establir les bases de la seva anàlisi de la vida a la pantalla resulta de vegades d'una ingenuïtat sorprenent, fins i tot una dècada d'evolució tecnològica més tard. Els *bots*, els assistents de recerca, els programes d'interacció conversacional amb l'ordinador (per no dir el programari de psicoteràpia artificial) o el mateix Microsoft Bob, ni van resultar tan autònoms al seu dia com els presenta l'autora, ni han aconseguit, probablement per la mateixa raó, ser res més que una anècdota. Per posar un exemple coetani a la publicació de l'obra, tot i que el maig de 1997 una màquina (la Big Blue d'IBM) va aconseguir derrotar en una sola partida d'escacs una persona (Garry Kasparov), aquesta partida només es considera una anècdota en la història dels duels organitzats entre humans i màquines. Quan la resolució d'una partida d'escacs es fa mitjançant l'estratègia de força bruta basada en la potència de càlcul de possibles moviments, es fa difícil concloure que una màquina sàpiga jugar als escacs (Stork, 1997b), independentment que hagi obtingut una victòria com aquesta.

En aquest sentit, insinuar que un *bot* podria haver suplantat la seva pròpia identitat en un MUD (Turkle, 1997, pàg. 24) probablement va ser molt afalagador per als qui dirigeixen els seus esforços a crear aquest tipus d'aplicacions amb les quals s'ha d'interactuar, però sens dubte dista molt de l'experiència altament limitada que un hi pot tenir actualment. Avançant una dècada des del relat, podríem trobar l'equivalent actual als *bots* dels MUD que l'autora descriu en aquells contactes amb què podem interactuar mitjançant els serveis de missatgeria instantània, també programats per entusiastes o empreses. Malgrat les bones intencions, poques vegades van més enllà d'una conversa molt senzilla, reproduint alguna de les nostres respostes anteriors, oferint serveis automatitzats com la cerca o el càlcul senzill. Però, sens dubte, difícilment són capaços de suplantar una persona, fins i tot després que hagi passat una dècada de desenvolupament tecnològic des de la publicació d'aquest relat.

El mateix Microsoft Bob, aplicació a la qual es refereix com una gran revolució sobre el control de l'ordinador, és considerat un dels majors fracassos desenvolupats per aquesta companyia (Wikipedia, 2005a). Certament, la publicació del llibre va tenir lloc en un moment molt proper al llançament al mercat d'aquest programari (i la seva fulminant desaparició), però això no justifica la visió idealista amb què es presenta en el text (Turkle, 1997, pàg. 28-29). Una altra vegada, i malgrat els seus esforços per explorar aquest camp cercant evidències per a la seva tesi, la recerca i el desenvolupament de sistemes intel·ligents està molt per

sota de les expectatives que vam posar en Hal (Stork, 1997a). Per als no iniciats en la filmografia de Stanley Kubrick, Hal és el supercomputador coprotagonista de *2001: una odissea a l'espai* (1968), una màquina capaç de comprendre el llenguatge parlat, resoldre problemes i fins i tot guanyar un ésser humà jugant als escacs mitjançant la planificació i l'estratègia en comptes de la força bruta basada en el càlcul de possibles moviments. Això, de moment, i per desgràcia de molts entusiastes, tampoc no ha transcendit l'espai de la ficció.

D'altra banda, els escenaris compostos per mons complets, ciutats, carrers principals, centres comercials, supermercats, etc. que recrea en alguns passatges (Turkle, 1997, pàg. 294-296), tot i que van poder tenir interès per al desenvolupament de les tècniques de realitat virtual, han resultat completament inútils per al desenvolupament d'entorns funcionals a la xarxa (Nielsen, 1998). La virtualitat física, entesa com la simulació dels espais físics de la nostra experiència quotidiana que preconitzava Gibson (1989) a la seva novel·la, no ha passat, en la pràctica, d'algun tímid (i fracassat) intent. És el cas, per exemple, del mític projecte de Ciutat Digital d'Amsterdam (DDS, *De Digitale Stad*), sobre el qual tant es va especular i es va escriure en el seu moment. Un projecte que, des d'un plantejament semblant, va acabar els seus dies sucumbint a la comercialització en la forma d'una entitat prestadora de serveis d'accés a internet l'any 2000 per la seva incapacitat de desenvolupar a la xarxa veritables espais per a la participació comunitària local. La qüestió, evidentment, no ha tingut gaire a veure amb la complexitat amb què s'han simulat els espais, sinó més aviat amb la funció per a la qual han estat desenvolupats (Rustema, 2001, per a una interessant anàlisi del cas).

Exemples com aquest ens mostren que, més vegades del que ens expliquen, la realitat no supera la ficció. I no es tracta d'una qüestió merament tècnica, evidentment, però és que fins i tot els MUD, aquesta variant en línia dels jocs de rol que l'autora situa reiteradament en la seva argumentació com el fenomen més significatiu de representació d'espais d'interacció per al desenvolupament del jo (per exemple, vegeu Turkle, 1997, pàg. 225-264), han desaparegut sense deixar rastre a gran velocitat des del començament dels noranta. Això sí, si és que alguna vegada van formar una part significativa dels usos de la població que no fossin estudiants del MIT. Consultant la literatura usual sobre els usos d'internet en la població general, ni tan sols són esmentats en els estudis que analitzen l'activitat a la xarxa (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, 2005; Pew Internet i American Life Project, 2005; USC Annenberg School Center for the Digital Future, 2004).

Finalment, es podria fer una breu reflexió quant a la percepció, potser excessivament optimista, sobre el mateix accés a la màquina des d'un punt de vista modernista. En la seva referència constant a les interfícies tot cercant l'absència de transparència en l'accés a la màquina i la instauració de la cultura de la superficialitat, l'autora sembla sobredimensionar el tipus d'accés que implicaria l'ús de sistemes operatius basats en l'indicador d'ordres, entre les quals tan sols esmenta Microsoft DOS. Si bé és cert que la interfície pot representar un nivell d'abstracció més gran, això no significa necessàriament que l'ús de l'indicador d'ordres en lloc de les finestres impliqui un accés directe a la màquina com ella assegura (Turkle, 1997, pàg. 47). Al cap i a la fi, és difícil negar que amb-

dues formes representen una gestió de fluxos elèctrics codificats en forma de cadenes de bits que queden sostinguts en la base física del maquinari gràcies al nucli del sistema operatiu.

I és que, sigui quin sigui el nivell d'abstracció en l'ús d'un ordinador, el que resulta obvi és que quedem completament al marge dels processos que sustenten el que veiem a la pantalla, fins i tot a un nivell físic, per més que pugui insinuar el contrari: «El meu Apple II sense carcassa –conclou després d'inspeccionar-ne l'interior sense coneixements d'electrònica– encarnava i simbolitzava una teoria que deia que era possible comprendre per mitjà del descobriment dels mecanismes ocults que feien que les coses funcionessin» (Turkle, 1997, pàg. 45). Malgrat la seva insistència en la possibilitat d'accedir directament als components de l'ordinador, a ningú no se li escapa la dificultat que comporta concloure que els mecanismes interns del maquinari quedin revelats, visibles o fins i tot cognoscibles. Al contrari, potser resultaria menys arriscat considerar que, pel cap alt, podríem arribar a interpretar-los com una nova successió de caps negres, cosa que significaria que obrir un ordinador i veure un xip de RAM sens dubte està molt lluny de comprendre'n el funcionament, d'aquest accés directe a la màquina que atribueix al paradigma modernista.

3. Sobre la pertinència d'un enfocament dualista: una reconceptualització a partir de la quotidianitat de la vida a la pantalla

Revisades de manera crítica algunes de les evidències aportades més importants, ¿són les troballes de l'autora fruit d'una observació imparcial i a distància o, al contrari, acaba trobant precisament el que vol buscar? Evidentment, en la prevalença de la significativitat per damunt de la representativitat de les recerques qualitatives (Álvarez-Gayou, 2003), el pes d'aquest dubte pot quedar relativitzat, però l'ombra de l'etnocentrisme (Velasco i Díaz de Rada, 1997) plana sobre el text constantment fins al punt que esdevé difícil trobar una veritable suspensió de les pròpies creences, perspectives i predisposicions (Taylor i Bogdan, 1987). El relativisme cultural que es presuposa en l'etnografia, potser més senzill d'aconseguir en l'estudi de grups humans aliens a l'investigador (Velasco i Díaz de Rada, 1997), és el que a vegades és atacat a partir de la convicció de l'autora d'analitzar la construcció de la identitat a la xarxa des del punt de vista postmodern.

Indubtablement, i independentment de la conveniència de la interpretació postmoderna del món, la vida, la mateixa informàtica, la intel·ligència i, per què no, nosaltres mateixos, no podem perdre de vista que aquesta anàlisi ha de ser entesa en tot cas només com una recerca sobre els usos d'un col·lectiu molt concret –els pioners de l'ús de la comunicació per la xarxa– en un temps concret –les albrors de la seva popularització–. Com ens ha mostrat la teoria de la construcció social de la tecnologia (Pinch i Bijker, 1987), la tecnologia és canviant, mal·leable per l'ús dels diferents grups socials, no autodeterminada ni autodirigida, i dona lloc a diferents usos segons els grups socials que se n'apropien. En aquest sentit, sense negar la possibilitat que una minoria immersa en la cultura del MIT pogués fer-se càrrec de l'ordinador i els primers usos de la xarxa d'una forma tan peculiar, qualsevol extrapolació de les conclusions de

La vida en la pantalla que considerés les experiències relatades per la professora Turkle com a pioneres o premonitòries deixaria de banda el que sabem sobre l'activitat quotidiana a la xarxa en l'actualitat.

Amb tot, i per més que el relat hagi causat impacte en la cultura popular en l'última dècada, aquesta no és l'única conseqüència que hem de considerar després de l'anàlisi de les seves conclusions. Un cop fetes les precisions oportunes sobre les grans evidències aportades per al fonament del discurs de l'autora, i especialment de la generabilitat de les seves afirmacions, convindria estendre una reflexió crítica cap a les bases mateixes del mateix plantejament de l'autora, a la distinció ontològica dualista mateixa entre realitat i virtualitat, entre «el que és real» (el present, el que realment existeix) i «el que és virtual» (el que és simulat, el que no existeix en realitat), element radical per a una anàlisi rigorosa de l'activitat a la xarxa.

Poc després de la publicació de l'estudi de Turkle (1997), alhora que sortia al mercat l'edició en castellà del seu llibre, una posició diferent, potser podríem dir que la contrària, començava a donar els seus fruits en la recerca. Nancy K. Baym, investigadora especialitzada en les condicions per a l'aparició de comunitats virtuals, proposava una nova manera de plantejar-se la recerca per a l'estudi de la gestió de la identitat a la xarxa. A partir de les seves pròpies troballes, i també de les d'altres investigacions, l'autora suggeria que «en realitat sembla que molts usuaris, probablement la majoria dels usuaris socials de CAO,² creen jos en línia que són consistents amb les seves identitats fora de línia» (Baym, 2003, pàg. 76). Els grups de discussió en línia, sempre des de la seva òptica, es trobarien «sovint cosits al teixit de la vida fora de línia» (Baym, 2003, pàg. 84), essent essencial la consideració de les seves interaccions múltiples i complexes, i mai la seva anàlisi independent.

A partir de la revisió que hem plantejat aquí, aquest no semblaria el camí triat per Turkle, que, en la mesura en què va anar concedint importància a l'activitat a la xarxa en si mateixa, va arribar a considerar-la autònoma en si mateixa. Una existència gairebé al marge de la vida fora de línia, lluny de la connexió a internet. Amb tot, ni aquest replantejament resulta tan nou ni tampoc tan definitiu.

En primer lloc, no es tracta d'una redefinició nova del problema perquè, de fet, en abordar les conclusions de *La vida en la pantalla*, la mateixa Sherry Turkle acaba tenint alguns problemes per a sostenir un dualisme que justifiqui la distinció i la dicotomia entre realitat i virtualitat. Considerant les implicacions del jo dividit que ha anat plantejant al llarg de tota l'obra, quan tracta del que anomena les «nocions del que és real» introdueix un matís important en el seu discurs que, fent un gir apressat per les conseqüències del seu plantejament, fa que reconegui finalment el següent: «[...] La noció del que és real contraataca. Les persones que viuen vides paral·leles a la pantalla estan, d'altra banda, lligades pels desigs, el dolor i la mortalitat dels seus jos físics» (Turkle, 1997, pàg. 336). La pregunta, en aquest moment, podria ser: realment val la pena, llavors, introduir una distinció ontològica semblant si al final se l'ha de posar en dubte?

En segon lloc, però potser més important, el replantejament tampoc no resulta tan definitiu, almenys en els termes en els quals s'aproxima

a la distinció entre món en línia i fora de línia. Reconèixer, com fan ambdues autores amb diferent intensitat, que hi ha una certa relació de dependència entre ambdós mons, per més gran que aquesta sigui, no resol el conflicte dualista. Tan sols ho planteja d'una altra manera, ja que ambdós plantejaments comporten una coexistència amb entitat més o menys independent. Amb tot, i responent a la pregunta que ens fèiem més amunt, de cap manera és necessari un plantejament d'aquesta mena.

Un altre punt de partida és possible, el que soluciona la contradicció implícita en aquesta disgregació ontològica. No és que ambdós mons, el món en línia i el fora de línia, el virtual i el real en la terminologia d'ambdues autores, es trobin relacionats, entrelaçats o en una relació de dependència per més gran que sigui. Senzillament, la clau rau en el fet que formen part de la mateixa realitat, la nostra activitat quotidiana, on l'activitat social i la gestió de la identitat ho són per si mateixes, assistides o no per l'ús de la xarxa.

O el que és el mateix, resoldre aquest conflicte, per tant, exigiria desterrar de la terminologia emprada qualsevol referència a aquest dualisme, a la coexistència de dos mons separats, integrant l'ús de la xarxa a la quotidianitat de les activitats humanes, trencant precisament la dicotomització entre realitat i virtualitat. Des d'aquest punt de vista, per exemple, es podria fer el plantejament d'un estudi basat en les tesis del mateix Goffman (1986 i 1987) on es posés en joc la seva perspectiva dramaturgica sobre la presentació de la pròpia identitat, també en entorns assistits per l'ús de la xarxa; un estudi articulat sobre la detecció i l'anàlisi dels diferents marcs i regles d'actuació on la modulació de les diferents formes de presentació de la pròpia identitat tenen sentit. Seria, per exemple, el cas de la recerca de Danet, Ruedenberg-Wright i Rosenbaum-Tamari (1997), en la qual, en vista de les teories sobre el joc simbòlic, és possible una anàlisi rigorosa de les ficcions representades a la xarxa.

Fins i tot en el context específic dels jocs de rol en línia, evolució molt més estesa que els primigenis MUD que eren indispensables per a Turkle, es podria portar a terme una aproximació a l'estudi rigorós de l'activitat de joc com un espai on s'explicita la representació de diferents rols. Rols que, diguem-ho de passada, no exigeixen, ni tan sols caldria insinuar-ho, la ruptura de la continuïtat de la pròpia identitat independentment del mitjà en què es produeixin. Seria, per exemple, el cas de Molbeck (2004), que estudia la interacció que s'esdevé a la xarxa en el cas específic dels jocs actuals basats en rols, entès com els que es desenvolupen presencialment com un marc de representació davant una audiència que, alhora, forma part de la representació exercint el seu propi rol. Contextos, recuperant el discurs que fem, en els quals també és possible i necessària la presentació del jo, i on, per tant, sorgeix la necessitat d'il·lustrar i analitzar els marcs d'actuació, i també les regles que els governen.

Quan la universitat on desenvolupem la nostra activitat acadèmica no és necessàriament presencial, les agències de viatges no tenen oficines, el nostre escriptori no és altre que el que veiem a la pantalla, la missatgeria instantània és el vehicle de comunicació amb la gent més

2. CAO: acrònim del terme *comunicació assistida per ordinador*.

propera en la distància i el correu electrònic i els missatges curts serveixen per a organitzar manifestacions per a exigir informació als nostres governs, les dicotomies realitat/virtualitat sembla que tinguin molt poc a veure amb el que avui és fer servir les noves tecnologies (Wellman i Hogan, 2004) o participar de la societat de la informació en la vida quotidiana (Castells, Tubella, Sancho, Díaz i Wellman, 2003; Wellman i Haythornthwaite, 2002; Castells, 2000). Reprenent per última vegada la discussió entorn de la tensió sobre la realitat del processament de textos per mitjà de l'ordinador sobre el qual reflexionava l'autora, és que potser no té entitat pròpia, no existeix per-si-mateix, el document sobre el qual teclejo en aquest moment aquestes línies en el mateix sentit en què hi havia l'esborrany en paper en els temps de la ploma, la tinta i l'assecant?

A tall de conclusió: darrere la minúscula d'«internet» en la vida quotidiana

«On the Internet, nobody knows you're dog». Com deu recordar el lector, aquest és el text que acompanya una de les vinyetes més populars que s'han publicat sobre l'activitat a la xarxa. Peter Steiner (1993), il·lustrant dibuixant de vinyetes del diari *The New Yorker*, feia explícita mitjançant una conversa entre dos gossos que observaven una pantalla d'ordinador la importància de l'anonimat per als primers temps de la xarxa. A internet, ningú no sap que ets un gos.

Uns quants anys més tard, en una etapa de consolidació dels usos d'internet força més avançada, el professor Castells (2001) es referia precisament a aquesta mateixa vinyeta per a recalcar que, al contrari, l'important no és que ningú no sàpiga que en realitat ets un gos, sinó que, tenint en compte la forma en què s'estructura l'activitat a la xarxa, l'important, sens dubte, seria no comportar-se com un gat, sobretot si un no té la intenció de quedar-se «immers en el món íntim dels gats, perquè a la xarxa un és el que diu ser» (pàg. 151).

Amb tot, i tornant a fixar-nos en la mateixa vinyeta de fons, l'important des d'un discurs com el que desenvolupem no seria tant el fet d'acabar immers en el món dels gats, sinó la impossibilitat de la identificació d'un mateix com a subjecte. Sense perjudici que puguis no ser reconegut com un gos, o que puguis quedar atrapat en el món subjectiu dels gats, a internet és important que puguis ser reconegut com a individu, com la persona que un i només un és, com tu mateix al cap i a la fi, sempre que la intenció sigui la de desenvolupar una activitat significativa i congruent amb la resta dels àmbits de l'activitat quotidiana.

Més enllà de l'anonimat que pot portar a la confusió voluntària o involuntària a la xarxa, sobre el qual pivoten, respectivament, les dues lectures anteriors de la vinyeta, l'essencial per a un estudi de l'activitat quotidiana significativa és, precisament, la condició de possibilitat per a abandonar aquest anonimat. Especialment quan l'objectiu és desenvolupar els usos que són realment congruents amb la resta d'experiències quotidianes, on el joc de la presentació de la persona genera un veritable espai per a la recerca, i on l'activitat a la xarxa s'integra, com no pot ser de cap altra manera, en el conjunt global d'activitats quotidianes.

És en el moment en què com a subjecte dispo dels mitjans per a acreditar que sóc qui sóc, independentment de les meves finalitats, quan puc començar a desenvolupar el mosaic d'activitats personals i significatives que transcendeixen la navegació anònima per la xarxa. És quan puc fer ús, entre altres coses, d'una cosa tan personal i significativa com és el correu electrònic o la missatgeria instantània per a conversar amb la gent que m'és propera, accedir al meu compte de Flickr per a poder compartir-hi les meves fotos, a les aules universitàries a distància per a consultar les notes, al compte del banc per a efectuar una operació o a la informació fiscal personal per a fer la declaració de la renda. És a dir, a fer de la xarxa un instrument quotidià d'activitat.

Per aquesta raó, tan sols quan ens plantejem que una disgregació entre realitat i virtualitat, entre «el que és real» (el present, el que realment existeix) i «el que és virtual» (el que és simulat, el que no existeix en realitat), com la defensada en el text de Turkle, no té sentit pràctic i de rellevància per als objectius de recerca, podem estendre l'activitat investigadora fins als àmbits d'activitat significatius assistits per l'ús de la xarxa; una activitat en què, com es desprèn d'una consideració unívoca i indivisible de l'activitat humana sense perjudici del mitjà en el qual s'esdevingui, sigui possible determinar els marcs i regles que estructurin el tipus i la forma en què es produeix la mateixa presentació de la persona.

Només així ens podem començar a plantejar estudis seriosos i rigorosos sobre el paper que tenen els usos d'internet en múltiples contextos, com la llar, l'empresa, la universitat, l'escola, la nostra relació amb l'Administració o un llarguíssim etcètera; en definitiva, sobre la vida (quotidiana) a la pantalla, on *internet* a la fi perd la majúscula de la mateixa manera que termes com *telèfon*, *televisió*, *ràdio* o un llarg etcètera ja ho van anar fent en el seu moment; on, definitivament, discussions sobre identitats múltiples, paral·leles i fins i tot autònomes en mons virtuals, no reals, tenen tanta relació amb la nostra experiència, i per tant amb la nostra recerca, com la ciència-ficció del *Neuromante* de William Gibson o *The Matrix* dels germans Wachowski.

Bibliografia

- ABBATE, J. (1999). *Inventing the Internet*. Cambridge (MA): MIT Press.
- ÁLVAREZ-GAYOU, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Mèxic: Paidós.
- ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN (2005). *Navegantes en la Red. 7.ª Encuesta AIMC a usuarios de Internet* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005]. <<http://download.aimc.es/aimc/03internet/macro2004.pdf>>
- BAYM, N.K. (2003). «La emergencia de comunidad online». A: S.G. JONES (ed.). *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC. Pàg. 55-84.
- CASTELLS, M. (2000). *The Information Age: Economy, Society and Culture*. 2a. ed. Oxford: Blackwell Publishers.
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza Et Janés.
- CASTELLS, M.; TUBELLA, I.; SANCHO, T. [et al.] (2003). *La societat xarxa a Catalunya*. Barcelona: Editorial UOC.

- DANET, B.; RUEDENBERG-WRIGHT, L.; ROSENBAUM-TAMARI, Y. (1997). «Hmmm...where's that smoke coming from? Writing, play, and performance on Internet Relay Chat». *Journal of Computer-Mediated Communication* [article en línia]. Vol. 2, núm. 4. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/danet.html>>
- GEERTZ, C. (1983). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GERGEN, K.H. (1992). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- GIBSON, W. (1989). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- GOFFMAN, E. (1986). *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press.
- GOFFMAN, E. (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- JAMESON, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- MOLBECH, H.C. (2004). *Rollespil på skærmen - En Goffman-inspireret analyse af elektronisk samhandlen og computerrollespil*. Tesi doctoral presentada a la Universitat d'Aarhus, Dinamarca.
- NIELSEN, J. (1998). «2D is better than 3D». *Alertbox: Current Issues in Web Usability* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://www.useit.com/alertbox/981115.html>>
- PEW INTERNET; AMERICAN LIFE PROJECT (2005). *Last Trends. Charts and Excel data files of a selection of the Pew Internet Project's latest trend findings* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://www.pewinternet.org/trends.asp>>
- PINCH, T.; BIJKER, W.E. (1987). «The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other». A: Wiebe E. BIJKER; Thomas P. HUGHES; Trevor PINCH (ed.). *The Social Construction of Technological Systems. New Direction in the Sociology of Technology*. Cambridge (MA): MIT Press. Pàg. 17-50.
- REID, E. (1991). *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. Tesi doctoral presentada a la Universitat de Melbourne, Austràlia.
- RUSTEMA, R. (2001). *The Rise and Fall of DDS. Evaluating the ambitions of Amsterdam's Digital City*. Tesi doctoral presentada a la Universitat d'Amsterdam, Països Baixos.
- STEINER, P. (1993, 5 de juliol). «On the Internet, nobody knows you're dog». *The New Yorker* [en línia]. Pàg. 61. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<http://www.cartoonbank.com/product_details.asp?sid=22230>
- STORK, D.G. (1997a). *HAL's Legacy: 2001's computer as dream and reality*. Massachusetts: MIT Press.
- STORK, D.G. (1997b). *The end of an era, the beginning of another? HAL, Deep Blue and Kasparov* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://www.research.ibm.com/deepblue/learn/html/e.8.1.html>>
- TAYLOR, S.J.; BOGDAN, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- TURKLE, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- USC ANNENBERG SCHOOL CENTER FOR THE DIGITAL FUTURE (2004). *The Digital Future Report. Surveying the Digital Future. Year Tour* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://www.digitalcenter.org/downloads/DigitalFutureReport-Year4-2004.pdf>>
- VELASCO, H.; DÍAZ DE RADA, A. (1997). *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela*. Madrid: Trotta.
- WELLMAN, B.; HAYTHORNTHWAITE, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Malden (MA): Blackwell Publishing.
- WELLMAN, B.; HOGAN, B. (2004). «The Immanent Internet». A: Johnston McKay (ed.). *Netting Citizens: Exploring Citizenship in the Internet Age*. Edimburg: St. Andrew Press. Pàg. 54-80.
- WIKIPEDIA (2005a). *Microsoft Bob from Wikipedia, the free encyclopedia* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Bob>
- WIKIPEDIA (2005b). *MUD from Wikipedia, the free encyclopedia* [en línia]. [Data de consulta: 1 de setembre de 2005].
<<http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>>
- WILLIAMS, R. (2004). *Cultura y cambio tecnológico: el MIT*. Madrid: Alianza Editorial.

Citació recomanada:

MENESES, Julio (2006). «Deu anys de vida (quotidiana) a la pantalla: una relectura crítica de la proposta de Sherry Turkle». *UOC Papers* [article en línia]. Núm. 2. UOC. [Data de consulta: dd/mm/aa].
<<http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/cat/meneses.pdf>>
ISSN 1885-1541



Aquesta obra està subjecta a la llicència Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Podeu copiar-la, distribuir-la i comunicar-la públicament sempre que n'especifiqueu l'autor i UOC Papers; no en feu un ús comercial; i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.ca>



Julio Meneses Naranjo

Investigador de l'Internet
Interdisciplinary Institute (IN3)
de la UOC
jmenesesn@uoc.edu

Llicenciat en Psicologia Social per la Universitat d'Oviedo. El seu àmbit de treball és l'anàlisi de l'activitat social i comunitària, especialment tenint en compte la seva transformació en la societat xarxa.

Actualment desenvolupa la seva activitat investigadora a l'Internet Interdisciplinary Institute (IN3) com a investigador del *Projecte Internet Catalunya: l'escola a la societat xarxa* i, gràcies al suport del Departament d'Universitats, Recerca i Societat de la Informació de la Generalitat de Catalunya (DURSI), participa en el programa de doctorat sobre la Societat de la Informació i el Coneixement de la UOC.

D'altra banda, amb el projecte titulat *Internet, escola i comunitat: els usos de la Xarxa per a la generació de capital social en el sistema educatiu no universitari de Catalunya*, desenvolupa la seva tesi doctoral en l'àmbit de la Sociologia de l'Educació, en la qual analitza la introducció de la Xarxa com a eina per al desenvolupament social i comunitari des d'una òptica arrelada a l'activitat quotidiana dels centres educatius.