Selfie, dunque sono

- Alberto Giovanni Biuso,

Saggi. «Epico Caotico. Videogiochi e altre mitologie tecnologiche» di Giuseppe Frazzetto, per Fausto Lupetti editore. I nuovi media incarnano fenomeni e dinamiche che riguardano l'identità di ogni soggetto, il biopotere che lo determina, la libertà e il tempo

Pensare le tecnologie come qualcosa di neutro significa non comprendere la loro natura. Pensare la tecnica come un evento soltanto tecnico vuol dire non pensare il presente e la storia. Lo mostrano anche i videogiochi. Sì, i *passatempi* che dalle vecchie console hardware degli anni Settanta sono transitati al software che riempie qualunque cellulare. Questi passatempi costituiscono in realtà una metamorfosi e un'epifania del mito.
Videogiochi e nuovi media incarnano fenomeni e dinamiche che riguardano l'identità del soggetto, il biopotere che lo determina, la libertà e il tempo; sono «'centauri digitali': entità ibride uomo/macchina, come quelle invocate dai Futuristi». Anche a questo legame tra videogiochi e filosofia è dedicato *Epico Caotico. Videogiochi e altre mitologie tecnologiche* di Giuseppe Frazzetto (Fausto Lupetti editore, pp. 240, euro 14,50).

Nei videogiochi la soggettività è insieme intensificata e dissolta, intensificata anche perché dissolta. Il Singolo diventa *playformer*, diventa personaggio, protagonista e guida degli eventi. L'elaborazione della sua soggettività attraverso il *metamedium* avviene però in modo simile all'elaborazione del lutto, all'interno del quale «tutto obbliga a essere Singoli (= speciali) e tutto impedisce di esserlo. In ogni caso, di certo assume un valore particolare il punto di vista di ognuno dei Singoli, dei Singoli qualunque». La bulimia di immagini autoprodotte si spiega dunque alla luce di un interrogativo radicale, il selfie documenta «il dubbio di *non esserci*».

È anche sul fondamento di tale dubbio che il più pervasivo e mascherato dei videogiochi, Facebook, è «il karaoke della vita in primo luogo della vita regolata dai media, o dalla mediatizzazione della vita. Milioni e milioni di prosumer che canticchiano improvvisando *immediatamente* sui temi della loro *vita mediatica*, capace di fagocitare anche i fatterelli della vita effettiva del Singolo». I videogiochi, i social network e le 'altre mitologie tecnologiche' rappresentano una compensazione esistenziale per ciò che non si è per quel dubbio di non esserci e una «*ristrutturazione del tempo*» che si abita e nel quale si consiste. *Sono il tempo*, non sono un passatempo. O almeno tendono a diventarlo senza lasciar nulla fuori di sé. Essi, infatti, sembrano «reclamare *tutto* il tempo a disposizione dell'utente» mediante una profonda «alterazione del rapporto fra tempo dell'intrattenimento e tempo complessivo della vita». La struttura mitica dei videogiochi consiste anche nella temporalità che li intesse e che creano, fatta di ricorsività e di ripetizioni.

Social network, strumenti informatici, cellulari, costituiscono il campo d'azione e lo strumento di un controllo pervasivo il cui fine è coincidere con il soggetto e il suo tempo di vita. Il biopotere, infatti, «non si limita a dettare norme e divieti per regolare momenti specifici della vita (rituali, situazioni di passaggio, punizioni, ecc.), bensì orienta e ordina la vita nella sua interezza. La vita così risulta il campo d'una mobilitazione totalizzante».
Come il mito è al di fuori della possibilità di controllo del singolo, così «l'esperienza del non capire e del non riuscire è parte integrante del nostro rapporto con le macchine Rispetto al digitale quasi tutti siamo nella condizione di chi sa leggere senza sapere scrivere. O, troppo spesso, di chi viene pensato pensando di pensare».

L'*epico caotico* splendido titolo di questo libro è dunque il fenomeno della visibilità totale

attualizzato dai miliardi di immagini che i *prosumer* creano e pubblicano sulla Rete, dal profluvio di selfie, dallo sconfinato numeri di messaggi e testi che hanno sempre al centro un Io evidentemente pornografico, nel significato che Baudrillard ha dato a questo termine: «Pornografia è far vedere quanto non si poteva vedere. Pornografia sarebbe cioè l'illimitato svelamento, il 'far luce' illuministico, la modernità».

Una modernità ipertecnologica e proprio per questo reincantata e mitologica. Una modernità che sta dappertutto e da nessuna parte, sempre connessa e sempre solitaria. È la modernità del Soggetto servile e disperante che si crede però libero e appagato. Un vortice di contraddizioni che il libro di Frazzetto descrive con suggestivo rigore.

© 2020 IL NUOVO MANIFESTO SOCIETÀ COOP. EDITRICE