

TURKLE, Sherry

(MRG)

PRIMERA PARTE: DESCRIPCIÓN

1. Información bibliográfica

a. Del libro reseñado

Turkle, Sherry. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, 1ª Edición, Paidós, Barcelona, 1997, 414 páginas. Traducción de Laura Trafí.

b. De la edición original

Turkle, Sherry. *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*, Simon & Schuster, Nueva York, 1995.

1. Descriptores conceptuales de contenido.

a. Epistemología: Positivismo

b. Fuentes históricas: Sociología funcionalista

c. Comunicología: Difusión

d. Macro-objeto: Cibercultura

e. Objeto específico: Identidad

SEGUNDA PARTE: CONTENIDO

3. Ubicación campal de la obra

a. Clasificación campal. Fuera / Dentro.

b. Época: Los noventa. Nueva generación del espacio conceptual.

c. Región: América del Norte.

4. Contenido de la obra

a. Género: Ensayo

b. Índice de la obra

Agradecimientos, 11

Introducción: identidad en la era de Internet, 15

PRIMERA PARTE. LAS SEDUCCIONES DE LA INTERFAZ

1. Un cuento de dos estéticas, 39

2. El triunfo del bricolaje, 65

SEGUNDA PARTE. DE SUEÑOS Y BESTIAS

3. Seducir a un robot, 97

4. Interpretar las cosas por el valor de la interfaz, 129
5. La calidad de lo emergente, 159
6. La vida artificial como la nueva frontera, 189

TERCERA PARTE. CONECTADOS A INTERNET

7. Aspectos del yo, 225
8. Sexo virtual y problemas de género, 265
9. La virtualidad y sus quejas, 293
10. Crisis de identidad, 321

Un apunte sobre el método: la historia interna de la tecnología, 339

Notas, 345

Índice analítico y de nombres, 395

c. Síntesis del contenido, tomando como punto de partida el índice

Las tres partes de esta obra van de lo general a lo particular. La introducción presenta los conceptos e ideas generales acerca de la construcción de la identidad a través de Internet, tales como la cultura de la simulación o los ordenadores subjetivos. En la primera parte, que consta de dos capítulos, se aborda el poder del ordenador, las estéticas que emergen de las pantallas, la simulación que resulta de la interacción con la pantalla. La segunda parte, con cuatro capítulos, comienza con una reflexión en torno a la relación entre los niños y las computadoras. La autora esboza una revisión histórica del papel del ordenador en el mundo social, en la cotidianeidad, hasta llegar a una exposición sobre la “disciplina” de la inteligencia artificial, en auge desde los noventa. En el último capítulo de esta parte se reflexiona acerca de la posible emergencia de la vida artificial. La tercera y última parte ya trata explícitamente el tema de la obra: la construcción de la identidad a través de Internet. Se exponen aspectos como la interacción hombre-máquina, la creación de mundos simulados o realidades virtuales, así como la posibilidad de que las personas conectadas asuman personalidades propias de su creación. La reflexión se aterriza en casos concretos como el sexo virtual, los escenarios de realidades virtuales y las crisis identitarias que pueden acontecer dada la relación intensa entre el individuo y la máquina. La obra termina con un apunte acerca de la estrategia metodológica seguida por la autora: la observación etnográfica y clínica.

d. Sugerencia: ¿cuál es la parte más importante?

Pese a que todas las partes abordan temas relacionados con el objeto general del libro, la cultura del ordenador y la creación de nuevas identidades en la era de Internet, nos parece que la tercera parte es la más importante. Primero, porque en ella se aborda el tema de forma más explícita, siendo las partes precedentes los antecedentes de estas últimas reflexiones. Segundo, porque la exposición teórica se aterriza en casos prácticos como el cibersexo y la

realidad virtual, temas que generan cada vez mayor reflexión desde las ciencias sociales. Y tercero, por la exposición de la estrategia metodológica con la que concluye esta parte, algo casi inexistente en las obras que resultan de investigaciones empíricas.

TERCERA PARTE: COMENTARIO

5. Importancia teórica-conceptual del libro. Aportaciones de la obra a los estudios sobre comunicación y a la comunicología.

Ésta es una obra de psicología clínica, de sociología, de antropología y de comunicación. En ella se reúnen reflexiones que proceden de todas estas áreas de pensamiento, y por este mismo punto ya es importante para el espacio conceptual comunicológico. Fundamentalmente, la obra contribuye a ampliar las posibilidades teóricas y metodológicas de los estudios sobre nuevas tecnologías, como objeto, y en cuanto a las dimensiones, se puede decir que amplía los espacios conceptuales tanto de la difusión como de la interacción. Es necesario que el campo académico de la comunicación tome en cuenta obras como éstas; son pocas las que existen hasta el momento, pero existe la tendencia a que los estudios sobre nuevas tecnologías, y específicamente sobre Internet, sean cada vez más. La mayoría de obras que existen sobre el tema proceden de disciplinas distintas a la comunicación.

6. Importancia social (fama, presencia en el campo).

Este libro es poco conocido en el campo académico de la comunicación. Primero, porque la relación entre la identidad y las nuevas tecnologías es aún un tema al que no se le da mucha importancia. Y segundo, porque la autora proviene del campo de la psicología clínica, y la comunicación ha dialogado poco con esta área de pensamiento e investigación. La obra es más conocida por aquellos interesados en el estudio de la cibercultura y las nuevas tecnologías.

7. Ubicación del libro dentro de la obra del autor.

Científica social, formada en sociología, antropología y psicología de la personalidad; licenciada en psicología clínica por el Instituto Psicoanalítico de Boston. Ha trabajado durante casi veinte años en el MIT y ha practicado la psicoterapia durante más de quince años. En los setentas estudió el impacto de las ideas psicoanalíticas en las vidas cotidianas de las personas. A finales de esta década se comenzó a interesar por el estudio de la apropiación de ideas que rodean los artefactos técnicos, y a mediados de los ochentas se enfoca ya al tema específico de la cultura del ordenador y su relación con la identidad y la personalidad de los sujetos. Producto de sus reflexiones primeras es la obra *The Second Self: Computers and the Human Spirit* (1984). A finales de los ochentas su interés se enfoca principalmente en la relación entre los niños y los ordenadores, y desarrolla sus investigaciones en Estados Unidos y la entonces Unión Soviética. Desde principios de los noventa, su foco de atención se centra casi exclusivamente en la relación entre la identidad e Internet. De esta última década surge la *La vida en la pantalla*, publicada en inglés en 1995. Su obra ha sido traducida al español y al portugués. Actualmente labora en el MIT como profesora de sociología de la ciencia.