

"A ciascuno il suo avatar e un lavoro solo virtuale"

Il guru Castronova: l'umanità sta emigrando in massa negli universi paralleli di Internet. Solo lì si può collaborare a grandi progetti collettivi, fuggendo dalla solitudine della realtà

IVAN FULCO



Quella di Edward Castronova è la storia di un guru per caso. Fino a qualche anno fa «ordinario economista», come si definisce lui stesso con ironia, una notte si imbatté nella realtà di «EverQuest», un famoso videogioco di ruolo di massa online. E rimase folgorato.

Scoprì che esistevano comunità di migliaia di persone in quei luoghi digitali, ma soprattutto che c'era anche un'economia in piena attività, basata sulla compravendita di beni e di servizi virtuali. Da quell'esperienza nacque il suo primo rapporto su un'economia non-reale, che fece scoprire al mondo accademico americano e internazionale le comunità di gioco online, e poi il suo primo saggio («Universi Sintetici - Come le comunità online stanno cambiando la società e l'economia» edito in Italia da Mondadori), che lo consacrò in tutto il mondo come il guru dei mondi virtuali.

Poco importa che, al tempo, parlare di «migrazione verso il cyberspazio» e di «ridefinizione della sfera sociale» sembrasse un salto spericolato nella pura futurologia.

Professore, oggi lei insegna all'Università dell'Indiana e il suo blog - «Terra Nova» (<http://terranova.blogs.com>) - è diventato ormai un punto di riferimento: è stato uno dei primi a prevedere che i mondi virtuali avrebbero trasformato per sempre il mondo reale. A che punto siamo?

«La rivoluzione c'è ed è più veloce di quanto pensassi. Quando ho scritto il mio primo libro, nel 2004, non credevo che un mondo virtuale americano avrebbe raggiunto il milione di abbonati. Oggi World of Warcraft ne conta oltre nove milioni. E ho sentito raccontare le loro esperienze dal droghiere. Conosco intere famiglie che frequentano i mondi virtuali. Per loro è una delle forme più importanti di intrattenimento di gruppo. Nel frattempo anche il diritto ha iniziato a confrontarsi con le questioni sollevate dagli universi online. Organi legislativi come il Congresso Usa hanno già avviato indagini sul fenomeno. Il cambiamento è in atto».

Lei sottolinea l'esistenza di una nuova forma di socializzazione e di esperienza di massa. Ma in termini numerici stiamo realmente migrando nei mondi virtuali?

«Certo, ma non si tratta di una normale migrazione. In passato una migrazione prevedeva di spostare il proprio corpo da un luogo all'altro. Oggi è sufficiente spostare la propria attenzione da un ambiente a un altro. In questo senso stiamo realmente migrando nei mondi virtuali. Le ricerche di Gartner stimano che nei soli Usa oltre l'80% degli utenti Internet avrà una presenza virtuale entro il 2011: significa 150 milioni di avatar».

Lei sottolinea che gli scambi di beni virtuali abbiano superato il Pil di qualche Stato. Ma quali ripercussioni hanno avuto queste economie sulla realtà?

«Si registra un declino del pubblico tv e un incremento del commercio online e degli investimenti nei media digitali. Questo commercio è generato dalla compravendita di

oggetti virtuali, mentre gli investimenti nei media digitali derivano dagli enormi profitti registrati da alcuni mondi virtuali. Molte società, fondazioni e governi, oggi, sono interessati a creare propri universi online».

Inoltre è già possibile guadagnarsi da vivere all'interno dei mondi virtuali. Che cosa significa?

«E' vero. Esiste un'ampia forza lavoro, concentrata in Paesi a basso reddito come Cina, Indonesia ed Europa dell'Est, dedita all'accumulo di oggetti virtuali nei mondi online e alla rivendita agli utenti ricchi di Nord America, Europa Occidentale, Australia e Giappone. Queste persone si guadagnano da vivere nei mondi virtuali, anche se non si tratta dello standard di vita che si aspetterebbe un cittadino dei Paesi industrializzati».

I luoghi utopici, invece, hanno spesso fallito dal punto di vista politico. Le organizzazioni dei mondi virtuali sono perlopiù collassate nella pura anarchia. Qualcosa è cambiato?

«No. L'anarchia rimane la regola nella maggior parte dei mondi virtuali. Non ho conoscenza di nessun universo governato da giocatori. Tuttavia tutti i mondi sono regolati, strettamente o liberamente, dai rispettivi proprietari. Le uniche forme associative gestite dai giocatori sono ad oggi le "gilde", ispirate a quelle medievali, con un potere gerarchico per regolare l'accesso alle risorse. Ma sono esempi rari».

Lei annuncia un futuro in cui i mondi virtuali saranno una nuova agorà. Ma oggi l'accesso rimane riservato a un'élite. Si prospetta un nuovo «digital divide»?

«Sì. L'accesso ai mondi virtuali è costoso. I primi a migrare sono stati i membri dell'élite tecnologica, ma molti altri, per ora, rimarranno a guardare. Ipotizzo che la domanda di esperienze virtuali rimarrà superiore all'offerta per buona parte del XXI secolo».

Lei ha prospettato una futura «Età della Meraviglia», in cui tutte le relazioni avverranno inizialmente solo in via telematica e non a caso negli Stati Uniti è stato da poco pubblicato il suo secondo libro, intitolato «Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality»: questa metamorfosi può apparire terrificante, non crede?

«I mondi virtuali possono apparire terrificanti a chi ritiene che il mondo reale sia meraviglioso. Crede che la maggior parte delle persone abbiano stretti rapporti interpersonali nel mondo reale? Che siano accettate come sono, senza pregiudizi sul loro corpo e sul colore della pelle? Che ogni giorno provino gioia? La mia visione del mondo reale è piuttosto pessimistica. Le persone sono sole, incomprese e prive di speranze. Tv e auto ci hanno isolati. Le esigenze del mondo del lavoro hanno spaccato le nostre famiglie. In questo scenario i mondi virtuali sono un elemento positivo».

In che senso?

«Permettono alle persone di entrare in contatto anche se sono distanti. Di collaborare su progetti collettivi che possono rendere felici chi è coinvolto. Ma se arriveremo al punto che le persone interagiranno esclusivamente attraverso i mondi sintetici, allora sarà un disastro. Perché significherà che il mondo reale avrà fallito».

Ivan Fulco (19 dicembre 2007) "A ciascuno il suo avatar e un lavoro solo virtuale".

Intervista a Edward Castronova, pubblicata su *La Stampa.it*, consultata il 13 marzo 2008, http://www.lastampa.it/_web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=3700&ID_sezione=&sezione=

