

Second Life. Cronache dall'universo virtuale di Annalisa Veraldi

Un po' di storia

Fine anni Ottanta. Mentre i bambini si immergono nei labirinti del loro GameBoy, Raffaella Carrà ci intrattiene nel suo salotto con un gioco molto seguito: *Se fossi...?* Su *Topolino* appaiono le prime storie del professor Zapotec con la macchina del tempo e al cinema spopola la saga *Ritorno al futuro*.



Nel frattempo, nella Silicon Valley, i ragazzi terribili del Mit, Steve Russell, Nolan Bushnell e Steve Jobs, precoci inventori dei primi videogames di "massa" (Pong, Space Invaders, Packman) vengono ingaggiati dalle grandi multinazionali del mercato videoludico in attesa di ricavare **montagne di dollari dalla scoperta dell'intrattenimento virtuale**.

Internet era ancora un progetto segreto della Nasa e la sua diffusione capillare degli ultimi anni non poteva certo essere prevista, eppure qualcuno aveva già intuito che **le caratteristiche vincenti nel futuro mercato della net-economy dovessero essere un mix tra il videogioco e il web, ovvero tra l'immersione e l'interattività**. I visionari della rete hanno dovuto attendere la nascita dei Mmorpg (Massive multiplayer online role-playing games) per vedere realizzate le loro profezie. Figli dei vecchi giochi di ruolo, i Mmorpg sono per lo più dei mondi popolati da stregoni e fate, che combattono contro delle figure mostruose per ottenere armi migliori o maggiori abilità (astuzia, riflessi). Il tutto in un ambiente condiviso, ovvero con la possibilità di interagire in tempo reale con altri giocatori dislocati ai quattro angoli del mondo.

Nasce l'Avatar



Asheron's Call, Shadowbane e World of Warcraft sono solo alcuni dei fantasy-games più evoluti e più frequentati dalle comunità virtuali. In comune hanno la possibilità di **agire attraverso un Avatar**, in uno spazio permanente creato dai programmatori del gioco e con l'obiettivo di compiere delle missioni. Spesso le regole del gioco prevedono la possibilità di stringere delle alleanze, di creare gruppi omogenei per elaborare strategie comuni, fino alla possibilità di strutturare

vere e proprie organizzazioni politiche come gli Stati. **La sensazione di totale coinvolgimento e immersione tipica dei giochi di ruolo on line**, spesso appannaggio esclusivo dei pionieri della rete, ben presto arriva nelle nostre case con il lancio sul mercato di un gioco che è diventato un cult, *The Sims*.

Da quel momento in poi la macchina del tempo di Zapotec e l'auto mirabolante di Doc non sono che un modo piuttosto fantasioso per rappresentare un gesto semplice e accessibile: Start, o Invio... Si può decidere di essere giovani e belli, si può scegliere la famiglia, il lavoro, la vita che preferiamo, nell'epoca storica che ci affascina maggiormente. **Si possono inventare nuovi mondi possibili, potenziali, appunto virtuali**. Immergersi

in questi mondi significa assumere un'identità diversa e comportarsi di conseguenza, significa **abbandonare la propria immagine nella vita reale per essere quello che si desidera**, o che si detesta o per non essere altro che se stessi. Come la cabina del telefono di Superman, il download del gioco, così come il login per i giochi in rete, centrifugano e distorcono le nostre identità, facendoci rinascere a nuova vita in un universo di pixel. **Una nuova vita, appunto, una Seconda Vita.**

Dai Mmorpg a Second Life

Per i frequentatori assidui dei Mmorpg, Second Life non è affatto una novità. I veterani del gioco si sono ritrovati su questo sito dopo anni di carriera tra i mille server del web, qualcuno faceva l'alchimista, qualcuno l'amazzone. **Qualcuno era talmente preso dalla sua seconda vita da non riconoscere più la prima**, da rischiare di andare in ufficio con mantello e spada al seguito. Per queste persone Second Life non è semplicemente una cosa curiosa, come può esserlo per noi profani, per loro Second Life è una soluzione, rappresenta **la possibilità di coniugare la vita reale con quella virtuale offrendo la possibilità di guadagnare dollari veri.**



L'idea di Second Life nasce nel 1999, quando Philip Rosedale, un fisico trentenne di San Diego, fonda la **Linden Lab**, una piccola azienda con trenta dipendenti che progetta **ambienti virtuali in 3D**. Forte della sua esperienza come vice presidente in RealNetworks, dopo aver implementato un sistema di interconnessione in video conferenza e lanciato RealVideo e RealSystem, Rosedale decide di coinvolgere un gruppo di sviluppatori informatici in grado di **comprimere le immagini virtuali al punto da creare un mondo del tutto simile a quello reale**. Dal 2002 lo affianca come vice presidente e responsabile del marketing Robin Harper, già vice presidente di Maxis, una divisione di Electronic Arts (EA) e fautrice del grande successo commerciale raggiunto da *The Sims*.

Le due anime della Linden, una creativa l'altra market oriented, riflettono perfettamente la struttura complessiva di Second Life, un metaverso in grado di contenere e veicolare strategie di marketing per le imprese. La particolarità di SL risiede in una serie di caratteristiche del tutto innovative rispetto agli altri mondi simulati già esistenti in rete. Innanzitutto gli utenti non solo possono costruire il mondo che preferiscono, progettando case o interi quartieri, ma possono anche implementare dei sotto sistemi, come giochi multiplayer, da inserire all'interno di alcuni spazi dedicati. I programmatori mettono a disposizione la tecnologia di base, ma **sono gli utenti che aggiungono di volta in volta nuovi contenuti al sito**, con la possibilità di scegliere delle interfacce personalizzate, essendo il programma un open source. In questo modo SL si distanzia dai Mmorpg, che comunque prevedono un contenitore permanente, e prende sempre più le sembianze di **un mondo in costruzione e in continua evoluzione.**

L'economia di Second Life



Nel 2003 SL viene lanciato in rete e la Linden Lab decide di attribuire agli stessi utenti **la proprietà intellettuale degli oggetti o dei servizi progettati**. Di fatto è in quel momento che viene introdotto il concetto di proprietà privata nel mondo sintetico aprendo la strada al mercato. Il corrispettivo dello scambio delle creazioni virtuali sono i **Linden Dollars (L\$)**, la moneta locale che attualmente è scambiabile con un

rapporto di 1 a 275 circa. L'iscrizione alla community attualmente è gratuita (mentre i primi iscritti pagano un abbonamento di 9,95 \$ al mese), basta scaricare dal sito il programma e disporre di una connessione a banda larga. Tutto il resto però ha un prezzo. Ogni iscritto riceve uno stipendio di 300L\$ al mese (per i veterani sono 500L\$) con il quale si possono muovere i primi passi nel nuovo mondo.

Avatar. La prima operazione da fare è quella di **costruire il proprio Avatar**. Il sistema mette a disposizione un'ampia varietà di **caratteristiche somatiche e di abiti**, un po' come avviene per gli identikit, che forniscono l'immagine standard del tuo alter ego. Nessuno degli utenti tuttavia si limita a mantenere la propria immagine iniziale: per una modica cifra **si può acquistare qualunque genere di vestito e accessorio** all'ultima moda, così come si può decidere di assumere le sembianze di un leone o di una tigre.

Nicknames. Anche per quanto riguarda i Nicknames si può scegliere di attingere alla lista fornita dai programmatori oppure, sempre dietro corrispettivo, di **creare dei nomi personalizzati**. Inutile dire che le fonti di ispirazione in questo caso sono tra le più strane, dal Neo di *Matrix* a Pirandello (con evidente riferimento al *Fu Mattia Pasca*), quando si tratta di giocare con la propria identità gli internauti danno libero sfogo alla propria fantasia.

Casa. Nonostante in SL non esistano né la fame, né il freddo e neanche la morte e le malattie, **una condizione necessaria per la sopravvivenza nella comunità è quella di costruirsi una casa**, a meno che non si voglia gironzolare tutto il tempo per le vie desolate delle varie isole (Sims). La Linden Lab mette a disposizione il terreno per poter costruire la propria casa, a fronte del pagamento di una quota mensile, una sorta di affitto. Se l'utente non ha dimestichezza con i programmi di progettazione in 3D si può rivolgere ad **apposite agenzie immobiliari** in grado di vendere (le cifre sono stellari, dai 50.000 ai 200.000 L\$) villette a schiera in quartieri residenziali con vista mare. Ovviamente non ha nessun senso comprare una casa (spendendo centinaia di dollari veri) al proprio Avatar, tuttavia la cosa è perfettamente comprensibile se si pensa che, **in assenza di mostri o di record da superare, l'unico obiettivo che si può ravvisare in questo gioco è quello di massimizzare il proprio status**.

L'Avatar diventa un affare

Questo avviene attraverso i **commenti positivi delle persone che si incontrano**, i quali possono trovare il tuo taglio di capelli, la tua casa, gli oggetti che possiedi, particolarmente interessanti. **La popolarità consente di entrare a far parte delle lista dei personaggi più importanti di SL** (leader boards), cosa che il sistema provvederà a ripagare aumentando il tuo budget mensile. Ecco dunque svelato il meccanismo. Progettare oggetti in SL



(collezioni di abiti, gioielli, palazzi o interi quartieri) o svolgere delle attività (lo stilista, il parrucchiere o il tour operator) consente prima di tutto di disporre di **un capitale iniziale** (la proprietà intellettuale) **che potrà essere scambiato in maniera praticamente illimitata** (visto che ogni oggetto è riproducibile all'infinito) per soddisfare i bisogni, non fisiologici ma di status, degli altri consumatori-utenti. SL è un mondo dove conta solo la cima della piramide di Maslow, non esistono né bisogni primari, né bisogni di sicurezza e forse neanche quelli sociali, si tratta **dell'utopia di un mondo verticale dove la creatività spezza il legame storico tra scarsità delle risorse e l'infinità dei bisogni**. Al vertice della piramide, in un mondo libero dai bisogni reali, tutto quello che si desidera è estemporaneo e obsoleto e il meccanismo perverso della moda diventa la condizione imperante.

Le contraddizioni

Quello che nelle aspettative più rosee poteva tradursi in un esperimento interessante di creazione di una comunità, in grado di **produrre conoscenza e di sviluppare quella che molti chiamano "intelligenza collettiva"**, valore aggiunto, libertà dalla dipendenza della merce; comincia a rivelare tutte le sue contraddizioni interne. La regola fondamentale è quella del laissez-faire, si tratta in pratica di una **società anarchica, in cui non esistono né regole né sanzioni**, senza codici di comportamento né un'organizzazione della giustizia: ciascuno amministra i propri affari avendo come unico riferimento il tasso di cambio tra dollaro e Linden Dollar. In questo meccanismo **la Linden Lab funziona come una banca centrale** che ha il compito di mantenere il flusso di denaro stabile, a meno che non si voglia innescare un'inflazione galoppante. In effetti i rischi sono molto alti. Il numero di iscritti cresce del 30% ogni mese, ad oggi si tratterebbe di circa 6 milioni di utenti (erano 600.000 a settembre), anche se gli utenti attivi sono circa 10.000, per metà statunitensi e per l'altra metà europei (gli italiani sono poco meno del 2%).



Il Pil della Liberia

Pare che la quantità degli scambi giornalieri si aggiri intorno al milione e mezzo di dollari, con una spesa pro capite di 50-60 dollari alla settimana e **un Pil corrispondente a quello della Liberia: 550 milioni di dollari.**

L'economia di SL viaggia più veloce della Cina, ma così come in Cina anche in SL si è partiti dall'idea utopica di costruzione di un mondo migliore attraverso la collettivizzazione della proprietà intellettuale, per finire nella morsa del

capitalismo sfrenato. Il tutto senza che vi sia alcuna autorità riconosciuta in grado di disciplinare i rapporti tra le persone.

Il Paese dei Balocchi

Per le aziende del mondo reale, Second Life è il Paese dei Balocchi. Gli esperti di marketing delle grandi multinazionali occidentali, così come i piccoli imprenditori o gli aspiranti tali, hanno visto in SL **una grande opportunità per dare visibilità ai propri prodotti.** Si calcola che gli investimenti delle imprese ammontino a circa 20 milioni di dollari, solo Ibm nell'ultimo anno ha investito un milione di dollari comprando 24 Sims e dislocando 230 dipendenti nella sua nuova sede virtuale. Allo stesso modo esistono numerosissimi casi di aziende che usano SL per il product placement (dalle catene di hotel alle linee di abbigliamento) e che **considerano gli Avatar alla stregua di clienti potenziali in grado di trascinare i propri gemelli reali nei negozi della Real Life.** Dal momento che non possono essere utilizzati i cartelloni pubblicitari, uno dei metodi più utilizzati per far conoscere il proprio brand in SL è l'architettura, ovvero la costruzione di edifici e sedi di aziende dalle linee particolarmente accattivanti. **L'immagine dell'azienda si rispecchia nell'ambiente virtuale che la circonda,** il che comporta un incremento degli elementi reputazionali legati al marchio e di conseguenza l'aumento del fatturato.

L'importanza dell'immagine

Se nel mondo reale gli **elementi immateriali dell'azienda,** l'identità, l'immagine e la reputazione sono necessari per creare valore aggiunto ma non sostituiscono il prodotto nella decisione di consumo, **in SL il rapporto di scambio avviene in un ambiente immaginato e in relazione all'immagine.** Il prodotto perde la propria consistenza materiale per espletare alla funzione di attribuzione di status sociale. In un sistema del genere **la materialità del prodotto è del tutto**



irrilevante, che si tratti di gomme per auto o di un concerto rock, quello che conta è la quantità di informazioni che il prodotto veicola. Questo è il motivo principale per cui in SL i servizi hanno un'importanza uguale, se non superiore, rispetto ai beni materiali.

Gli eventi

Concerti, mostre, installazioni di video arte, convegni scientifici e lezioni universitarie sono solo alcuni esempi delle numerosissime attività culturali ed educative presenti in SL. Le prestazioni che possono essere offerte variano dalle escort alle guide turistiche, per non parlare dei media e della comunicazione. È per questo motivo che molti immobiliare virtuali, come Anshe Chung o Bruno Cerboni (creatore del quartiere italiano Parioli) hanno deciso di **puntare sulle attività culturali e sugli eventi di grande richiamo mediatico per accrescere il valore delle loro isole**. La concorrenza si gioca a colpi di concerti di grandi star internazionali, come Suzanne Vega, o di piccole AvaStar, come Luca Nesti, in grado di attrarre numerosissimi residenti e potenziali acquirenti dei negozi virtuali. **Il marketing territoriale insomma imperversa**, gli eventi sono il suo braccio armato, come se ancora non fosse ben chiara la stretta analogia del mondo reale con quello virtuale. Potevamo costruire un mondo perfetto, abbiamo sciupato l'occasione riproducendo in 3D i vizi e le virtù della nostra società.

Le conseguenze sembrano di poco conto, se si tralascia il piccolo particolare che **dietro ogni Avatar c'è una persona reale, con le sue emozioni e i suoi sentimenti**, che interagisce, comunica, magari lavora quotidianamente immersa nella sua seconda vita. Così come le persone contribuiscono a creare l'ambiente virtuale che li circonda, allo stesso modo **i mondi sintetici influenzano il comportamento delle persone**, che tenderanno a trasportare nella loro prima vita le ansie, le passioni, ma anche i meccanismi mentali e il modo di comportarsi del loro Avatar.



Il futuro

Il rischio di manipolazione, di "autismo digitale", la paura di rimanere intrappolati in questi mondi paralleli può essere evitato solo se è **sufficientemente chiara la linea di demarcazione tra la vita reale e quella virtuale**. Sin dall'antichità gli uomini hanno indossato delle maschere, ma c'è sempre un momento preciso in cui si decide di assumere o abbandonare i panni che si è scelto di

indossare. Il sistema di Second Life è invece **estremamente permeabile**, fatto di scambi continui (di natura monetaria ma non solo) con il mondo esterno, è un mondo in cui il rischio di confondere gli elementi formali e materiali della propria identità con le proiezioni che ognuno di noi può farsene è estremamente accentuato. Non possiamo dire di conoscere tutte le conseguenze sul piano psicologico di una situazione di questo tipo, dalla dipendenza, all'autismo, alla disgregazione delle relazioni sociali, ma di sicuro, se fosse possibile, credo che **tutti preferiremmo far subire le conseguenze del nostro agire virtuale al nostro ennesimo alter ego sintetico**.