



di EDOARDO DANIELI

LA VITA DI SOLA INFORMAZIONE



Quando il gioco diventa business Second Life raccontata dai suoi abitanti Ad Ancona si fa largo Secondweb

INTERNET è, per natura, quello che ci mettiamo. Esattamente così come accade al di qua del monitor. Non deve dunque stupire se di Second Life (SL, <http://secondlife.com>), ambiente virtuale sul web, si dica tutto e il contrario di tutto. Mondo meraviglioso e bolla speculativa; furbata dove si pagano dollari, svalutati ma veri, per acquistare prodotti virtuali o prateria del marketing virale fonte del business che verrà. E così via. Dentro ci si trovano bellissimi bordelli ma anche il novantunesimo Istituto culturale italiano per l'estero. Grandi corporation vi aprono uffici luccicanti e pieni di glamour dove si regalano telefonini (virtuali) ma, nella realtà, le stesse società lasciano risponditori automatici a cui è impossibile avanzare un qualsiasi reclamo. Perché nella vita reale c'è quello promesso dalla pubblicità ma c'è anche la clausola in corpo 7, grigio chiaro. Quella che si vede quando tutto non funziona o costa troppo caro. Pretendere da SL, dunque, un eccesso di zelo e di verità, è una strada che conduce in nessun luogo. Luogo, peraltro, da sempre frequentatissimo.

Anche perché SL, nasce da un gioco, non luogo se ce n'è uno. In particolare da quei giochi di ruolo che, con l'informatica, sono usciti dalle ombre delle prigioni e dei dragoni. Anche chi acquistava il tamagotchi pensava di portarsi appresso un esserino che se non mangiava moriva. L'incrocio magico è stata la diffusione della rete, l'arrivo della banda larga che ha consentito trasmissioni dati più veloci, la produzione e la commercializzazione di hardware sufficientemente potenti da portare nelle case di chiunque la possibilità di sperimentare la realtà virtuale. In sostanza, è stato possibile produrre dinamiche comunicative o di relazione tra persone non più fondate sul contatto fisico ma su scenari tridimensionali esplorabili e/o popolati da personaggi (i cosiddetti avatar) con cui è possibile interagire in varie forme. Vivere di sola informazione. Un sogno. Specie nel progetto iniziale che risale al 2003. Per anni, pochissimi ne hanno parlato. Poi sono arrivati i soldi. Quelli veri, non i linden dollar, quelli che servono per vivere su SL. E tutto è stato diverso.

La diversità affiora dai racconti che gli abitanti di SL trasmettono ritornando tra di noi, come quegli eroi omerici che agivano sentendo le voci, senza che nessuno avesse nulla da obiettare. Alcuni di loro, sono talmente sicuri che SL sia la strada del futuro da investirvi ingegno e soldi. Ad Ancona è nata Secondweb (<http://www.secondweb.it>), società che produce strumenti comunicativi specifici per SL. Ne fanno parte un informatico, Cesare Spada; un creativo Mirco Tangherlini; un architetto Cristiana Paoletti. "Le pagine web - dice Cesare Slade, il nome dell'avatar su SL - non vengono più sfogliate ma il nostro avatar ci naviga dentro. E' un'opportunità unica per le aziende di avere un contatto diretto con i loro clienti, di rendere "umano" un rapporto commerciale o un'assistenza tecnica". "Le aziende - è la conclusione - questo lo hanno capito e sono molteplici i progetti in cantiere, dal settore delle costruzioni alla nautica di lusso, dall'arredamento agli elettrodomestici". "Second life - dice dal canto suo Mirco Holmer - rappresenta sicuramente il punto di partenza per un modo davvero nuovo di comunicare. Il mio giudizio da illustratore: mi dà la possibilità di realizzare mostre virtuali visitate da migliaia di persone provenienti da tutto il mondo. Il mio giudizio da comunicatore: è uno strumento eccezionale da proporre ai miei clienti per promuovere il proprio brand in maniera alternativa. Il mio giudizio da creativo: mi dà la possibilità di sviluppare scenari fantastici, di rendere visibili i miei sogni. Il mio giudizio da curioso: mi permette di conoscere luoghi onirici, di incontrare persone di ogni tipo e di ogni etnia senza alzarmi dal tavolo". Infine Paoletti. "Quello che trovo interessante di SL - afferma Cristiana Broome - è sicuramente la libertà con cui si possono sperimentare realtà tra le più disparate, visitare una galleria d'arte, piuttosto che fare shopping nella preferita high street, per poi prendere un the ai Parioli, il tutto con un semplice clic".

Michele Marcucci (<http://www.michelem.org>) è invece l'altra visione. Giovanissimo, anconitano, da un anno lavora come sistemista Unix per Fastweb a Milano. "Rispetto al momento iniziale - dice - ne ho rivalutato il senso e soprattutto la sua vivibilità. Perché, purtroppo come capita spesso in rete, anche SL, è diventato il raduno più grande di spammers e di persone poco



inclinati alla socializzazione e molto al guadagno facile (sulla pelle degli altri). Insomma se SL doveva essere il mondo virtuale dove poter fare tutto, divertirsi e soprattutto socializzare col mondo intero trovo che il progetto sia naufragato nell'oceano di spazzatura in cui la rete da qualche anno è immersa fino al collo. Con questo - è la conclusione - non voglio dire che SL sia la tana del lupo, è sicuramente da provare, visitare ed esplorare ma con le dovute accortezze, perché il mondo virtuale non è poi così differente da quello reale".

Luogo, Second life, comunque meraviglioso per sperimentare quello straordinario strumento per conoscere se stessi che è la multi-identità. Su cui ha scritto parole (200 per la precisione) illuminanti Fabio Giglietto, ricercatore dell'Università d'Urbino, acuto studioso della comuni-

cazione in rete (<http://larica-virtual.soc.uniurb.it/nextmedia/>). "Ciascuno di noi - afferma - può avere sempre e solo una identità: la propria. Le esperienze che possiamo fare in rete fingendoci dell'altro sesso, più giovani o più vecchi, più belli o più brutti retroagiranno sempre sulla nostra identità auto-percepita. Se da una parte abbiamo questa unitarietà strutturale, dall'altra abbiamo un'ineliminabile molteplicità. Ogni persona con cui entriamo in contatto può farsi un'idea della nostra identità. In questo senso - è la conclusione di Giglietto - dobbiamo rassegnarci all'evidenza che la nostra identità sarà sempre necessariamente multipla". Resta l'ultima ipotesi: che avesse ragione, già più di 30 anni fa, Francesco Guccini che cantava: "C'è una vita sola, non ne sprechiamo niente".

Cesare Spada
Cristiana Paoletti
e Mirco Tangherlini
di Secondweb
In alto i loro avatar su Second Life
Cesare Slade
Cristiana Broome
e Mirco Holmer
A sinistra Michele Marcucci che sceglie di non avere un avatar
Sono i quattro protagonisti nel viaggio dentro il fenomeno Second Life il mondo virtuale

