

QUANDO È NATO E COME FUNZIONA "SECOND LIFE"

TUTTE LE REGOLE DEL VIAGGIO VIRTUALE

Il suo sviluppo è stato rapido. L'ambiente digitale si estende per centinaia di chilometri quadrati di realtà virtuale. Una superficie più grande di Boston

MATTEO BITTANTI

Sgombriamo il campo da un equivoco: Second Life non prevede situazioni in cui qualcuno vince e qualcun altro perde. Non è un videogioco, anche se l'aspetto ludico non è trascurabile. In prima battuta definirei Second Life uno spazio persistente, aperto, altamente personalizzabile e configurabile. Uno spazio in cui succedono determinate "cose". per Philip Rosedale, uno dei massimi esperti dell'argomento, Second Life è in qualche modo la risposta alla domanda: come possiamo usare un computer per creare una simulazione digitale del mondo. Ma i mondi digitali di Second Life sono anche "motori di creazione", questo almeno è ciò che pensa Cory Ondrejka che di mestiere fa il direttore creativo. Ecco dunque una prima messa a punto: Second Life ha in sé un aspetto mimetico e demiurgico. Copia e si confonde con la realtà, ma al tempo stesso è in grado di crearla.

Lo sviluppo di Second Life è stato relativamente rapido. Non bisogna pensare a spazi ristretti e angusti. L'ambiente digitale si estende per centinaia di chilometri quadrati di realtà virtuale. Se si vuole un qualche termine di paragone, si può approssimativamente dire che la sua superficie è superiore a quella di Boston. La topologia di Second Life consiste in migliaia di zone interconnesse dette sims. Di queste circa il settanta per cento è considerata "terra ferma", mentre il restante trenta per cento sono "isole". Second Life, a gennaio di quest'anno aveva quasi quattro milioni di residenti. Ma la crescita risulta essere esponenziale. Si calcola che a oggi il numero sfiori i sei milioni di unità.

Chi sono gli abitanti di Second Life? La colonia più numerosa è quella americana (sono circa il 75 per cento); segue quella inglese. L'Italia ha circa seicentomila residenti. L'età media degli utenti è di 32 anni. Il 43 per cento sono donne, anche se la percentuale di avatar femminili supera il 50 per cento. La gestione tecnica e amministrativa di Second Life è affidata a un team di una sessantina di persone tra sviluppatori e programmatori concentrati tra San Francisco e la Bay Area californiana. L'accesso a Second Life è gratuito (per iniziare basta scaricare il software del sito ufficiale). Ma una residenza stabile richiede un dazio di entità variabile (la moneta corrente è il Linden Dollar). In altre parole: attraverso un pagamento rateale gli utenti acquisiscono il diritto alla permanenza e alla conservazione degli "oggetti" creati nel mondo sintetico. Si paga per conferire consistenza ontologica - cioè per dare realtà - al proprio operare. Tra le attività più diffuse in Second Life c'è la produzione di oggetti e servizi per il possesso, lo scambio o la compravendita con altri utenti. Secondo alcuni dati che risalgono all'anno scorso i residenti spendono un quarto del loro tempo online in attività di creazione di oggetti e strutture. La trasformazione del materiale grezzo (primitives) in artefatti richiede un considerevole investimento temporale, tecnico e creativo. Per converso, l'investimento economico è relativamente contenuto e corrisponde al costo delle capacità di calcolo e della memoria del computer, nonché della larghezza di banda necessaria per accedere alla simulazione. È bene precisare che la proprietà intellettuale degli artefatti digitali rimane ai rispettivi creatori, ossia agli utenti.

La prassi creativa che si svolge all'interno di Second Life è decentralizzata e fortemente collaborativa. Gli utenti condividono spontaneamente e in modo del tutto libero risorse, conoscenze, e competenze tecniche. Gli oggetti creati possono essere liberamente trasferiti, modificati e riprodotti a costo zero. I principi a cui si ispira Second Life sono la filosofia open source e il modello creative commons. Second Life risponde a un doppio criterio: da un lato la sua finalità è la libera condivisione delle informazioni; dall'altro, la sua economia si regge su logiche di tipo capitalistico, per quanto declinate in modo peculiare.

Il potenziale didattico di Second Life è molto promettente. Al momento decine di università (per lo più statunitensi e britanniche) utilizzano questa piattaforma per scopi pedagogici ed educativi. Ogni settimana si svolgono centinaia di corsi differenti, dall'urbanistica all'architettura, dall'antropologia all'etica, tutti declinati in chiave virtuale. Ondrejka sostiene che grazie alle competenze acquisite in Second Life gli utenti possono costruire un "mondo migliore". L'efficacia partecipativa degli utenti si estende anche alla struttura legislativa. Per esempio, le proteste organizzate dagli "abitanti" hanno spinto gli amministratori a eliminare il sistema di tassazione inizialmente predisposto per regolamentare le transazioni economiche.

Second Life è un complesso ecosistema, un organismo digitale in continua fluttuazione. Ciò che lo rende speciale non è l'estensione della popolazione ma il fatto stesso che un numero significativo di persone sparse per il mondo investa tempo, risorse e abilità per far crescere, nei modi più disparati, questo spazio digitale.

Sul piano tecnico Second Life è tutt'altro che perfetto. Le soluzioni grafiche spesso rudimentali lo rendono meno accattivante di un videogioco. Ma è proprio la sua natura "grezza", la sua migliorabilità, a renderlo paradossalmente autentico e particolarmente affascinante. Il fatto che gli architetti di questo mondo siano utenti e non programmatori professionisti rappresenta un valore aggiunto.

Al pari di altri mondi virtuali, Second Life prevede la coesistenza di differenti forme di pratiche che appartengono a sfere esistenziali differenti. Da questo punto di vista può risultare fuorviante il ricorrere alla dicotomia fra reale e virtuale. Non vi è nulla di irreali nelle prassi che si realizzano sullo schermo. Come accade nella realtà, il soggetto fa ricorso a sistemi simbolici per interagire con gli altri. In entrambi i casi, questi sistemi sono arbitrari, convenzionali, relativi. Il senso non è intrinseco alla materia - sia essa atomica o digitale - ma è sempre un costrutto socio-culturale.