

Basta scaricare da Internet il programma e si va: chi vede gente e fa cose e chi diventa drago...

L'INCHIESTA

L'«avanguardia» sono programmatori e grafici che hanno colonizzato il deserto di Second Life

UN MONDO VIRTUALE? Nuove personalità e nuove possibilità nel «pianeta» costruito su Internet: avventure, successo, affari... Ma su Second Life puoi inventare - e mentire - fino a un certo punto. Non sul tuo «avatar» - il tuo bollino d'identità impossibile da falsificare. E non sui soldi: solo per «restarci» devi pagare una tassa mensile...

di Luigina Venturelli

Pianeta «Second Life» il sogno si paga in dollari

M

eglio partire con basse aspettative: il mondo virtuale non offre consolazione a tutti i mali del reale e la tentazione di tornarsene a fare a pugni con la vita di tutti i giorni potrebbe essere forte. Per scoprire Second Life, invece, servono svariate ore di tempo libere, curiosità sufficiente per spenderle davanti al computer e, soprattutto, un po' di sano scetticismo. Spesso la creatività si riduce ad edifici pacchiani degni dei peggiori casinò di Las Vegas, la definizione personale si limita ad un corpo perfetto avvolto in guaine dall'effetto sottovuoto, la libertà potenzialmente infinita s'incasella in versioni abbellite delle esistenze reali. La prima persona virtuale che incontro è Inga, una bionda procace che vive con suo marito David in una tenuta tutta fiori e piscine che sembra uscita da un cartoon della Barbie: «Abbiamo una vita molto romantica insieme, lui è così dolce e gentile». È sposata anche nella prima vita, ma la tentazione di rifarsi un matrimonio coi fiocchi è stata irresistibile: mi mostra le fotografie dello sposalizio virtuale, roba con damigelle in lilla e paggetti in frack, decine d'invitati e una torta di panna ad otto piani. Subentra la noia, cerco un posto più entusiasmante. Ma anche il sesso, praticato con falli e vagine freschi d'acquisto, è piuttosto deludente, un movimento a ritmo costante praticato grazie ad un apposito script, un piccolo programma che gestisce le animazioni. Mi sono teletrasportata nel privé di una discoteca in stile egizio: i presenti si accoppiano liberamente sul pavimento in svariate combinazioni uomo, donna, animale, nano e gigante, ma non sembra particolarmente eccitante. Decido di soprassedere, nessuno mi ha degnato di uno sguardo e in ogni caso non ho ancora comprato un organo sessuale. La butto allora sulla conversazione, prima in un quartiere che riproduce graficamente Amsterdam, poi nella piazzetta frequentata dagli italiani, ai Parioli. Mi avvicina un ragazzo su una Vespa Special: «Ciao, sei un newbie?» ovvero un nuovo arrivato. Seguono complimenti sull'abito, qualche informazione utile per neofiti, inviti ad una rassegna d'arte e, soprattutto, domande sulla mia identità nel mondo reale. Nulla di diverso rispetto a due chiacchiere da bar. Ma è qui che sta il fascino del mondo digitale in 3D «immaginato, creato e posseduto da chi ci abita» come recita lo slogan del Linden Lab, la società californiana che nel 2003 ha inventato e messo on line la prima versione di Second Life. Nella sua incredibile somiglianza con il solito vecchio mondo in carne ed ossa, di cui riproduce vizi e virtù, sia nelle relazioni umane, sia nelle sacre dinamiche della proprietà e del mercato. Non è un videogioco con obiettivi e missioni, è semplicemente uno spazio ideale dove fare cose e vedere



Che cos'è

La comunità tridimensionale

È una comunità virtuale tridimensionale on line creata nel 2003 dalla società californiana Linden Lab. Il sistema fornisce ai suoi utenti, definiti «residenti», gli strumenti per aggiungere al mondo virtuale nuovi contenuti grafici: oggetti, fisionomie dei diversi personaggi, contenuti audiovisivi, animazioni. Gli utenti detengono i diritti d'autore sui beni che creano, che possono essere venduti utilizzando una moneta virtuale, il Linden Dollar, che può essere convertita in veri dollari americani. Oggi Second Life si regge su una struttura informatica di oltre 2mila server che sono basati su processori Intel o Amd. Questi processori gestiscono un vero universo di informazione: quasi 35 Terabyte di dati.

I numeri

Più di 5 milioni di «residenti»

Il mondo di Second Life cresce oramai giorno dopo giorno, a ritmi quasi frenetici. Ecco allora - per orientarsi in questa nuova dimensione - una piccola mappa dei numeri di SL. Ad oggi il totale dei «residenti» supera i 5 milioni, esattamente 5.292.800. Poi ancora altri numeri: gli utenti connessi negli ultimi 60 giorni sono stati poco meno di 2 milioni, per l'esattezza 1.652.980. I dollari spesi nelle ultime 24 ore sono stati 1.781.160, mentre i proventi Linden Lab nelle ultime 24 ore sono stati di 227.180 dollari. Quello che si sta determinando su Second Life è un vero e proprio «giro d'affari». Un'ultima indicazione: ogni dollaro statunitense - in questo particolare cambio di valuta - vale 267 Linden Dollars.

Inga si è costruita un matrimonio da favola con David Molto meglio di quello vero, ovviamente

gente. Ad ogni residente corrisponde infatti un utente reale, presente in Second Life con il proprio «avatar», l'alter ego provvisto di nome e di cartellino d'identificazione impossibile da falsificare: si può cambiare forma o vestito, assumere le sembianze di un animale, di un drago o di una sirena, ma l'identità è fissa con il suo corredo di buona o cattiva reputazione misurata in voti e preferenze. Ed ognuno è padrone assoluto dei beni che crea o compra: l'ingresso nel mondo persistente è gratuito, basta scaricare il software su computer abbastanza potente, ma per restarci in modo stabile bisogna pagare un abbonamento mensile che assicura la possibilità di costruire cose e il dominio di un

pezzo di terra virtuale (si va dai dieci dollari per pochi metri quadrati ai trecento dollari per un'intera isola). Le aree più affascinanti sono le «sand box», zone desertiche dedicate alla sperimentazione libera delle funzioni di costruzione. Finalmente si vede un po' della tanto declamata creatività: sommergibili, animazioni di luci laser, navicelle spaziali, installazioni artistiche e tanti personaggi da film di fantascienza. Qui si trova l'élite tecnologica che ha dato il via a Second Life: programmatori, grafici, designer, informatici, gente che l'ha resa frequentabile anche per i residenti più inesperti che sarebbero arrivati dopo. Ad oggi, su una superficie di 250 chilometri quadrati, ci sono oltre cinque milioni di residenti registrati (in continua crescita), anche se gli avatar che frequentano con costanza la rete non arrivano al milione. In ogni caso, un bacino d'utenza molto ghiotto perché su Second Life la proprietà privata ed il mercato sono cose serie: la valuta locale, il Linden Dollar, è addirittura convertibi-

Ma il business è business anche qui: il terreno si compra, c'è chi vende Tanto che l'Fbi indaga

le in soldi veri. Tanto veri che l'Fbi ha avviato un'indagine sul riciclaggio di denaro che avviene attraverso le case da gioco del secondo mondo. Così migliaia di persone fanno affari virtuali che poi traducono in moneta sonante: c'è chi progetta case, chi vende gioielli, chi apre discoteche o casinò, chi fa il ballerino e chi l'artista, chi propone musica e chi vestiti ed attrezzi hard-core. Ogni giorno le transazioni in Second Life si aggirano sul milione e mezzo di dollari statunitensi e non stupisce che gli avatar più intraprendenti abbiano mollato il duro lavoro reale e si mantengano con il virtuale. Ma gli affari fanno anche il percorso opposto. Molte multinazionali hanno aperto sedi nell'universo in 3D (per fare qual-

che nome, Nike, Calvin Klein, H&M) e trovato nuovi spazi pubblicitari; non si contano le presentazioni virtuali di nuovi prodotti, come successo al lancio della Playstation 3; Susan-

ne Vega è stata solo la prima cantante a fare un concerto dal vivo in SL per promuovere un disco; alcune università americane ed inglesi organizzano workshop e lezioni didatti-

che. A ruota sono arrivate pure le istituzioni: la prima ambasciata in Second Life è stata aperta dalla Svezia, poi sono arrivati anche gli Stati Uniti e la Farnesina, mentre non si contano i partiti (in Italia il precursore è stato Antonio Di Pietro) e gli enti locali (all'avanguardia c'è la regione Toscana). E come nel mondo reale, dove c'è politica c'è contestazione. Vado a visitare l'isola acquistata dalla Reuters, che tra l'altro sta pure cercando collaboratori: non c'è nessun giornalista al lavoro, ma due avatar che si sparano addosso. Mi vedono e quello vestito da Rambo mi punta addosso il mitragliatore: «Che cosa fai qui?». Mi stupisco, in teoria le armi sarebbero vietate. Poi Splinter Batz chiarisce l'equivoco: «Mai sentito parlare del Second Life Liberation Army? Combattiamo contro il Linden Lab per conquistare il diritto alla libera terra: nell'organizzazione siamo già più di duecento, vogliamo che sia la gente di SL a comandare, non il Linden Lab». Roba che nel mondo reale non si sente più da decenni, ma c'è da scommettere che presto si aggiorneranno anche sulle rivendicazioni, magari per chiedere un salario garantito a tutti i residenti. Hanno già capito che, per essere ascoltati, devono far mostra di sé presso gli organi d'informazione.

Inserzione a pagamento

Lettera aperta ai Parlamenti italiani

Laicità: si può continuare a tacere?

O bisogna interrogarsi se non si è andati oltre?

**Oltre lo stato laico e il rispetto della pluralità delle idee
Oltre l'idea di uguaglianza e il principio di non discriminazione**

Uno Stato è laico se religioni e ideologie non hanno influenza sul governo della società, ma hanno valore solo per le persone. Lo Stato deve garantire un comune spazio di libertà e non può imporre una dottrina morale.

Per questo è necessario che chi siede in Parlamento per volontà di elettori ed elettrici serva il principio dell'autonomia e del pluralismo, rappresentando e disegnando una comunità libera e responsabile, contrastando le disuguaglianze in un contesto di diritti e doveri e sancendo la libertà di organizzarsi la vita e le relazioni senza che le scelte di alcuni diventino obbligo per tutte e tutti, pena la perdita dell'autonomia personale e la conseguente violazione della dignità della persona.

Fediamo crescere ogni giorno un ossessivo richiamo da parte della chiesa cattolica ai valori e ai modelli unici: in questo apostolato scorgiamo, con preoccupazione, vene di integralismo e di contrapposizione ad altri integralismi, ma, proprio perché laici, difendiamo la libertà della Chiesa e della sua missione.

Ciò che ci pare vada oltre è vedere le istituzioni, a partire dal nostro Parlamento, incapaci di esprimere autosvolvemente il proprio giudizio. Arretrate per evitare la chiarezza, per paura di un sano conflitto di idee non aiuta la convivenza, anzi descrive una società triste, che guarda indietro e non sa scrutare il futuro.

I diritti civili segnano l'epoca, parlano dell'accoglienza e delle società multietniche, del bisogno essenziale di diritti, doveri, responsabilità, di rispetto, di libertà e quindi di laicità.

Promotori: Susanna Camusso (sindacalista), Ferruccio Capelli (Direttore Casa della Cultura di Milano), Sylvie Coyaud (giornalista), Claudio Fasoli (musicista), Giorgio Gaslini (musicista), Giulio Giovello (filosofo), Sergio Lo Giudice (Presidente nazionale Arcigay), Aurelio Mancuso (Segretario nazionale Arcigay), Rita Marcotullì (musicista), Alfredo Marrini (Presidente Onorario Federazione Ciclistica Italiana), Pier Giorgio Odifreddi (matematico), Momi Ovadia (regista), Otavia Piccolo (attrice), Lella Ravasi (psicanalista), Massimo Rebotti (giornalista), Paolo Soldini (giornalista)

Per adesioni: scamusso@tin.it