

## Una sola vita non basta

La sensazione è quella di muoversi in uno spazio asettico dai colori freddi e sgargianti, lontano, senza i rumori della vita reale. Un universo a tre dimensioni, e magari a quattro, perché dobbiamo contare anche la dimensione spazio-temporale, dove è possibile incontrare persone, fare shopping in grandi magazzini, acquistare appartamenti, fare riunioni di lavoro, ballare in discoteca, fare passeggiate, seguire conferenze sugli argomenti che si preferiscono, ma anche esprimere le proprie capacità creative e professionali sperimentandosi come stilista, giornalista, architetto, pittore. E non servono automobili o altri mezzi di trasporto per muoversi da uno scenario all'altro perché in questa dimensione si vola o tutt'al più si è teletrasportati. Creato dieci anni fa dalla società statunitense Linden Lab, Second Life è ancora la comunità virtuale più famosa, anche se non l'unica, della Rete, che propone la possibilità di farsi una seconda vita, virtuale sì, ma sempre più ricca di possibilità espressive. E se sono più di 171 milioni le persone che frequentano i mondi virtuali, sono più di 15 milioni i residenti su Second Life in tutto il mondo. Una dimensione che, assieme ai social network, sta delineando le nuove frontiere delle comunicazioni sociali ed espressive dentro il Web, ora non più frequentato solo dagli esperti di tecnologia, ma anche da chi ha sempre visto in quella seconda vita solo un surrogato della vita vissuta in carne ed ossa. Perché se gli abitanti di SL sono "avatar", cloni di uomini e donne, bellissimi, perennemente giovani, sempre pronti a fare nuove esperienze immateriali, resta anche il dubbio che questo mondo virtuale non sia solo il simulacro della vita "vera" e chi vi entra non sia solo un manichino senza identità. Un mondo virtuale però in grado di catalizzare desideri e aspirazioni di coloro che in esso vedono la possibilità di una rinascita di se stessi con l'opportunità di fare ogni tipo di esperienze. «Malgrado molta stampa abbia scritto che Second Life passi un momento di flessione, l'interesse per i mondi virtuali è ancora forte», spiega Mario Gerosa, architetto e autore di Rinascimento virtuale (ed. Meltemi) e residente di Second Life sotto le spoglie dell'avatar Frank Koolhaas, dove svolge il lavoro di public relation e giornalista. «Il punto credo – continua – è capire le direzioni e le possibilità che offrono gli universi sintetici: su Second Life si può anche girare senza fare niente o fare shopping tutto il giorno, ma io credo che se non si ha un progetto artistico o un business non valga proprio la pena perderci tempo. Invece credo che abbia delle potenzialità ancora da sfruttare nel campo professionale: per esempio fare una riunione di architetti che fisicamente stanno in diverse parti del mondo, può dare la possibilità anche di vedere i progetti di cui si discute. L'altra sfida è l'integrazione tra mondi virtuali e realtà: spesso si parla degli universi sintetici come un mezzo freddo e invece dentro si muovono e parlano persone vere». Secondo alcune stime, realizzate da una società americana di ricerca, la Gartner, nel 2011, l'80 per cento degli utenti avrà il proprio avatar su Internet. Il problema potrà essere allora trovare un modo per mettere in comunicazione tutti questi mondi tra di loro e una lingua in comune. Comunque a frequentare Second Life sono in genere persone con una buona preparazione culturale, di età compresa tra i 35 e i 65 anni. Utenti molto diversi da chi us

...

Consultazione dell'intero articolo riservata agli abbonati

01/11/2008