

Second Life: che vita è?

Ho sentito parlare di *Second Life*, e vorrei sperimentarlo. Con l'atteggiamento di tanti naviganti su Internet, un po' pigri e con una cieca fiducia sulle capacità di Google di darmi le risposte giuste, scrivo nella casellina bianca le magiche parole «*second life*». Al primo posto (l'avevo detto io!) ottengo il risultato atteso, il sito di questo ambiente virtuale. Al secondo, come ormai accade spesso, c'è la Wikipedia italiana, dove posso prima leggermi qualcosa in una lingua più familiare per capire dove andrò a finire.

Second Life (seconda vita) è un mondo finto con molti ambienti ispirati a luoghi reali, in cui si muovono personaggi che sembrano fumetti tridimensionali, dietro ognuno dei quali c'è una vera persona. Non è come i videogiochi che hanno tanti pupazzi artificiali che ti sparano, ti assaltano, spariscono. In *Second Life* ci sono solo rapporti interpersonali, dove però le persone sono *avatar* (che per gli indù è la personificazione di una divinità) di fogge diverse. Scarico il programma, lo installo senza problemi ed entro: è subito chiaro che ci vuole una connessione Internet veloce (la «banda larga»). Scelgo la mia identità tra cognomi predefiniti e un nome da inventare. Mi piace *Writer* come cognome e, ovviamente, il nome *Paperback* è già preso: troppo facile l'associazione partendo dalla canzone dei Beatles. Siccome ho intenzione di fare domande alla gente, scelgo il nome *Intervistatore*, così tutti capiscono subito. Non ho bisogno di dire la verità sulla mia età, professione ecc.

Devo solo dare un indirizzo di posta elettronica valido per confermare l'adesione, gratuita se non voglio comprare *Linden dollars*, la moneta virtuale del mondo artificiale, chiamato anche «metaverso».

Entro nella mia «seconda vita» (SL per gli addetti): nell'ultimo mese più di un milione di utenti sono entrati in gioco, in questo mondo che da poco ha compiuto quattro anni e che, a detta di chi lo ha creato, non è un videogioco. Leggo che 34.000 utenti in questo momento sono collegati su oltre 2.000 server che usano *software open source* (Debian Linux e MySQL) con più di 34 Terabyte di dati. Ma ogni giorno questi numeri crescono rapidamente. Sono certamente di meno dei 9 milioni di utenti collegati a Skype, il sistema più popolare di telefonia via Internet, ma c'è differenza: questi ultimi lasciano aperto il collegamento anche quando non lo usano, mentre su SL dopo alcuni minuti di inattività ti cacciano via (*log off*).

Scelgo come *avatar* un tipo alto, con folta capigliatura e gli modifico i connotati, ingrossando i bicipiti, mettendo vestiti comodi e sgargianti: sarà forse tutto ciò che avrei voluto essere e non sono? Potrei perderti le ore per vestirmi perché posso definire tessuti, fogge e dimensioni, magari scegliendo un animale peloso (un *furry*) invece che un pupazzo antropomorfo. Non ho tempo da perdere: imparo solo le tecniche essenziali per muovermi usando le frecce della tastiera e alcuni caratteri per gesticolare. So che *Parioli* è il posto italiano di cui più si è parlato

sui giornali (*Second Life* è ancora solo in inglese), e uso il *teleport* per farmi proiettare su quell'isola. Chiedo in giro se qualcuno ha visto Bruno Echegaray, il proprietario di quella zona (SIM in gergo). Dimenticavo: per chiedere agli altri *avatar* qualcosa, basta avvicinarsi e iniziare a scrivere con la tastiera. È una *chat*. L'altro risponde quasi sempre, se non ha proprio fretta di andar via. C'è folla ai Parioli, tanto che a volte non ti fanno entrare e, per trovare connazionali, devi ripiegare nella *Italy Island Resort* o in *Italian Life* (nata a maggio e ancora poco frequentata: quando entri ti regala una maglietta che il tuo *avatar* può indossare) oppure in *ISN Virtual Worlds* che a luglio aveva il maggior traffico. Pochi tentativi ed eccolo: è Bruno davanti a me, magro, con vestito da cerimonia.

Come funziona «Parioli»

● *Salve Bruno, puoi dedicarmi un po' di tempo per un'intervista?*

Certo, andiamo a sederci all'antico Caffè Greco che ho ricostruito partendo da fotografie che ho fatto io. Anche molti altri luoghi in *Parioli* sono ripresi da ambienti reali romani.

● *Perché hai fondato Parioli?*

Ho creato *Parioli* all'inizio del 2006, quando SL aveva poco più di 100.000 utenti, rispetto agli oltre 7.500.000 attuali, a distanza di un anno e mezzo. Sono un ingegnere con trent'anni d'esperienza e una carriera maturata co-

me dirigente in alcune grandi aziende italiane quali Alenia, Alitalia, Enidata, Saritel, IT Telecom. Sono stato in prima linea nell'introduzione di Internet in Italia e più di dieci anni fa ho realizzato in Saritel una delle prime applicazioni italiane di realtà virtuale: il Castello Svevo di Bari, in VRML, che potremmo definire come il nonno delle tecnologie attualmente utilizzate. Mi resi conto che i tempi erano ancora troppo anticipati per una diffusione massiva del servizio 3D in rete in quanto non erano presenti all'epoca i tre fattori abilitanti a basso costo: banda larga (ADSL), computer potenti, schede grafiche veloci.

Sono rimasto colpito dal modello di business di *Second Life*, profondamente diverso da mondi virtuali anche molto più diffusi in termini di utenza. Ho colto comunque subito le potenzialità di sviluppo di SL e ho puntato decisamente in quella direzione, fondando la società *Virtual Italian Parks* e dando luogo immediatamente alla realizzazione di *Parioli*, la prima realtà tutta italiana in SL.

● Come è fatto Parioli?

Il quartiere misura quasi 7 ettari ed è pensato come un sistema territoriale multifunzionale: comprende luoghi d'incontro, negozi, impianti sportivi, uffici, residenze, strutture per il terziario, sale convegni e uffici dotati di strumentazioni tecnologiche all'avanguardia. Oltre a essere uno dei luoghi principali di tutti gli italiani in *Second Life*, nel corso del tempo *Parioli* ha mostrato una serie di modelli di business a chi voleva stabilire una propria presenza autonoma nel modo virtuale, clienti di *Virtual Italian Parks*. È un laboratorio che vive una vita molto dinamica creando spesso qualcosa di nuovo e di diverso. L'esperienza accumulata in questo tempo è preziosissima per elaborare proposte di nuovi servizi con una maturazione basata sull'esperienza.

● Come si fa a misurare la popolarità di una SIM?

Nei primi sei mesi di quest'anno *Parioli* è stata sempre nei *Popular Places PG (Parental Guidance)* di *Second Life*. Abbiamo inserito un programma di statistiche e i risultati sono sorprendenti: 1.300 visitatori unici al giorno con 6.000 ritorni medi giornalieri, tenendo presente che ho messo un limite alla capienza contemporanea intorno alle sessanta persone per evitare affollamenti. È audience che si avvicina a quella di un canale televisivo locale, ma a differenza di un canale televisivo c'è una forte attenzione degli altri media (TV, radio, carta stampata, siti web, blog) verso di noi che fa scoccare la scintilla del cosiddetto *cross-media*, quel fenomeno che riesce ad amplificare in modo notevole ogni evento di successo che trae origine da *Second Life*.

● Alcuni luoghi diventano popolari perché mettono a disposizione metodi per guadagnare soldi, attirando così visitatori che devono stare seduti su una panchina per qualche decina di minuti a cambio di qualche Linden dollar. Altri usano metodi più scorretti, abbondando in pornografia. Tu hai parlato di PG, Parental Guidance: vuol dire che in *Parioli* non sono consentiti contenuti «per adulti». In SL (le regole Big six) sono proibiti intolleranza, molestie, aggressioni, violazione della privacy, indecenza, disturbo alla quiete. Però l'indecenza è consentita se confinata e annunciata, e i posti più popolari in assoluto sono proprio le isole con contenuti erotici che contengono anche prostitute virtuali, a pagamento ovviamente. Che ne pensi?

Che purtroppo è una cosa triste, ma che rispecchia la diversità delle persone che popolano SL. Dietro ogni avatar c'è una persona vera che sta di fronte a un computer: alcuni si dedicano ad attività encomiabili o quantomeno interessanti, altri hanno inte-

ressi disonesti. Personalmente realizzo solo SIM PG e ho un servizio di sicurezza costituito da volontari che avvisano chi si comporta male di smettere e, se non sono ascoltati, hanno l'indicazione di *bannare*, cioè di espellere dalla SIM, chi non si comporta in modo conforme alle regole. Inoltre evito di frequentare e alimentare luoghi poco raccomandabili. Una ricetta per incanalare tutto nei giusti binari non c'è: auspico che tutti si comportino nel modo più adeguato, siano di esempio positivo e esprimano il loro disappunto a coloro che hanno atteggiamenti discutibili.

● Sono d'accordo, ma è singolare vedere che cercando Rizzoli si trova finora solo l'area della rivista Max, con tanto di copertine pornografiche in bella mostra. È lì il suo vero business, attirare verso quella rivista. Non fanno altro che alimentare una dimensione «non familiare» per SL. È vero che i minorenni hanno un'area dedicata (Teen), ma recentemente ci sono stati casi di pedofilia, tanto che è nato il gruppo NO Pedo per combattere il fenomeno. La legge italiana punisce infatti chi produce o possiede immagini pedopornografiche anche virtuali. Ma torniamo al business «pulito». Citavo i Linden dollars: come funzionano?

Puoi acquistarli con la tua carta di credito. Poi puoi rivenderli sullo stesso sito, con una commissione trattenuta dalla *Linden Lab*, la società proprietaria di SL, che agisce come agente di cambio: quindi sulla tua carta di credito sono caricati veri dollari. In realtà la società attende che qualcun altro compri *Linden dollars* e solo allora converte i tuoi. Per questo motivo se tutti decidessero improvvisamente di trasformarli in soldi reali, non ci riuscirebbero: la *Linden Lab* si è protetta dal rischio di bancarotta.

● Nelle statistiche pubblicate dal sito SL ho letto che ci sono mille



abitanti di SL che hanno un patrimonio di oltre mille dollari veri. Come hanno fatto?

Facendo l'agente immobiliare o producendo e vendendo oggetti. Innanzitutto precisiamo che non stiamo parlando di realizzazioni professionali, ma di oggetti amatoriali fatti da persone in SL per clienti amatoriali in SL e fuori. È gente che può aver scelto questo come unico lavoro, realizzando oggetti digitali (mobili, vestiti, scarpe, gioielli ecc.) venduti a basso prezzo ad altri avatar. Il mercato dei compratori si è allargato notevolmente e i più intraprendenti adottano anche sistemi molto avanzati: vendono in molte SIM tramite rappresentanti. Quelli che fanno i prodotti migliori e sanno venderli bene riescono a guadagnare quanto un impiegato e a sopravvivere solo grazie agli introiti in SL. Quindi si può dire che SL ha generato nuovi posti di lavoro e che l'effetto è positivo. Quanto ad arricchirsi, cioè a generare ricavi molto superiori ai normali stipendi, la casistica non riporta esempi di rilievo.

● *C'è da aggiungere che SL è utilizzato anche per fare pubblicità a siti di commercio elettronico su Internet e quindi a guadagnare senza il tramite dei Linden dollars. Poco fa sono passato dalla Biblioteca Parioli: simpatica e con libri interessanti, alcuni gratuiti da scaricare. Capisco che è un modo di attirare l'attenzione e invogliare a comprare libri stampati. Pensi che possa essere utile SL come strumento didattico?*

Utilizzando la formula dei giochi di ruolo sono stati realizzati filmati di tipo educativo destinati agli addetti della protezione civile: l'ambiente consente di simulare esplosioni, incidenti, salvataggi, il modo di assistere le persone colpite, come trasportarle in ospedale e dare loro assistenza, con ricchezza di dettagli fino a riprodurre ogni minimo particolare delle uniformi o dei mezzi utiliz-

na i hotel con il marchio ALOFT, che nessuno sceva
Bruno Echegaray: 500 hotel che stanno vendendo negli USA saranno pronti fra 2 anni
Bruno Echegaray, nel frattempo tutti dicono il nuovo marchio
Bruno Echegaray, la campagna pubblicitaria calata in SL ha attirato un fenomeno crossmediale e apertura planetaria
Intervistatore Writer: molto interessante



Una schermata di Second Life. Il Writer (a destra) intervista Bruno Echegaray.

zati. Durante le simulazioni gli avatar che non ricordano particolari procedure di comportamento di fronte a una determinata situazione hanno la possibilità di accedere a risorse Internet e a consultare filmati sull'argomento, senza abbandonare l'azione simulata, il che dimostra le grandi capacità di interazione tra mondi virtuali e il web.

Una settantina di università americane hanno iniziato ad utilizzare SL a fini didattici e hanno aperto i loro spazi educativi in questo ambiente. Nell'isola NMC Campus si tengono regolarmente lezioni e conferenze che utilizzano le infrastrutture realizzate, quali sale conferenze, auditorium dotati di riproduttori di filmati, diapositive, presentazioni, librerie, gallerie d'arte, spazi di intrattenimento.

Altri stanno concependo una serie di avventure per studenti che possono diventare un modo di creare i curricula e pensano che questa è una delle vie più potenti per cambiare radicalmente la natura della formazione e stimolare l'attenzione degli studenti. Poi c'è l'insegnamento delle lingue e dell'astronomia attraverso i planetari. Insomma, c'è spazio per nuove idee.

● *Grazie Bruno e ci vediamo*

prossimamente a casa tua nella First Life.

I rischi & le opportunità

Proprio così. In verità conosco Bruno da anni, da quando insegnava per conto di Telecom Italia agli studenti dei corsi di multimedialità del Centro Elis, a Roma. Il vero cognome è Cerboni. È sempre stato un ottimista, alla ricerca di nuove frontiere per fare affari in modo eticamente corretto. Sono d'accordo con lui che SL sia un ambiente da esplorare e pure un terreno di conquista, ma resto perplesso di fronte alle tendenze attuali.

Facciamo alcuni esempi: la Reuters ha un'ottima isola con notizie testuali e filmate sempre aggiornate, ma non c'è quasi mai nessuno e il suo indice di traffico è cento volte inferiore a quello di Parioli che, a sua volta, è cinque volte inferiore a quello delle zone a luci rosse più famose. La zona dedicata al Darfur, encomiabile iniziativa di sensibilizzazione, è un deserto anche virtuale, nel senso che non ci trovi mai nessuno. Più frequentate, ma non troppo, sono la Church of Satan e an-

che gli *Hare Krishna* (che avviano di non portare armi né pornografia all'interno, e ti fanno comprare incenso da bruciare) che mostrano altri interessi degli abitanti di SL (ma c'è polemica sull'ammissibilità della religione in SL). Non parliamo dei criminali organizzati: c'è stata infatti anche una vera guerra in passato, con venditori di armi che si sono arricchiti. Questo potrebbe essere ritenuto «normale», visto che avviene anche sulla nostra amata Terra. Sul fronte opposto è da segnalare che l'*American Cancer Society* ha cassette per raccolta di donativi sparse in più isole e in alcuni casi le offerte ci sono.

Oltre a documentarmi, ho vissuto in SL alcune ore, in vari periodi: le mie valutazioni sono certamente parziali, ma dai dialoghi colti passeggiando in giro per il «meta-verso» deduco che raramente si parla di temi culturalmente elevati. Più spesso sono chiacchiere caratterizzate dall'obiettivo del lucro o del sesso o, più in generale, del divertimento. È pericoloso avventurarsi in ambienti non protetti perché l'erotismo esplicito è presente: quale sarebbe l'effetto su un bambino visitatore ignaro, visto che non c'è un sistema certo di identificazione dell'età dei frequentatori? Lascio poi agli psicologi le riflessioni sulle motivazioni degli abitanti di SL: fuga dalla realtà, realizzazione del proprio «io», sogno di caratteristiche fisiche diverse e difficoltà di relazione interpersonale, sono solo alcuni spunti.

Mi faccio invece una semplice domanda: può un «umano» normale frequentare *Second Life*? Il mio solito ragionamento è: cerchiamo di affogare il male nell'abbondanza di bene. Se lasciamo ai «cattivi» le novità che hanno influenza sul mondo reale (come la Wikipedia che è sempre ai primi posti nei motori di ricerca) rischiamo di rovinare una generazione di giovani che non starà certamente a sentire i consigli dei grandi di stare lontano da queste

«tentazioni». Riduce forse il rischio la mia impressione che *Second Life* non sia un ambiente di giovani: dal tono delle conversazioni ho percepito una maggioranza di adulti. D'altronde è comprensibile: non è un videogioco, e *World of Warcraft* è notevolmente più divertente per un ragazzo.

A che cosa può servire quindi SL? Con le tecnologie attuali non mi sembra che sia adatta all'insegnamento, anche audiovisivo. Ci sono migliori strumenti di *e-learning* in giro. Ha però un punto di forza: l'interazione tra persone basata anche sui movimenti e sui luoghi. Credo perciò che possa essere positivamente impiegata per creare ambienti di *training* o scenari di situazioni dove imparare come comportarsi: una sorta di teatro. Le esercitazioni della protezione civile sono un esempio interessante. Per una scuola o un'università può essere utile creare problemi da risolvere, sul modello di una caccia al tesoro oppure *orienteeering*, con il docente che sta in mezzo agli alunni per osservare come si comportano. Per le aziende, si possono impostare situazioni in cui il *manager* deve affrontare situazioni di crisi. È su questa strada che sta investendo IBM, che proprio in Italia dedica risorse alla costruzione di isole su SL. Si potrebbe replicare il *software* per creare ambienti dedicati a questi scopi, ma si perderebbe l'imprevedibilità dell'arrivo di uno sconosciuto nello scenario creato e quindi del comportamento di coloro che devono affrontare la situazione: divertente e utile e, come nella realtà, anche potenzialmente pericoloso. Ma bisogna trasformare i rischi in opportunità: è la legge del mercato.

Michele Crudele

Nota dell'autore: considerato l'elevato tasso di crescita e la variabilità dei contenuti di *Second Life*, alcune delle informazioni qui fornite, vere alla fine del mese di giugno, possono risultare superate nel giro di pochissimo tempo.

ORIZZONTALI: 1 «La donna a un xxxxxxxx chiede la via / che la conduca ad un porto di mare» (*Orlando furioso* 2, 14). - **9** Senectus xxxx morbus (Cicerone). - **13** «...e il prode ingegno / han la xxxxxxxx diva / e l'atra notte...» (La Saffo di Leopardi). - **20** Il comico Lary Semon, noto in Italia come Xxxxxxxx. - **21** Wilfred Xxxx, grande psicanalista inglese (1897-1979). - **22** Ragionamento che sfocia in una contraddizione. - **23** È costato la vita a innumerevoli elefanti. - **24** Xxxx *gloriosus* di Plauto. - **26** Lo era Bel Ami per arrivismo. - **27** «E diedi il xxxxx agli astri in ciel...» (*Tosca*). - **28** «...e molte genti fe' già xxxxx grame» (*Inferno*, I). - **29** Lo sono le membra del contorsionista. - **30** L'anno a.C. in cui Augusto assunse il titolo di Padre della Patria. - **31** La Cina di Marco Polo. - **32** *La fanciulla di Xxxx* di Terenzio. - **33** Xxxx di Cufra. - **36** «...a Xxx spiacenti ed a' nemici sui» (*Inferno*, III). - **38** Le altre del Xxxxx, contese fra Siria e Israele. - **39** «...alla quarta levar la poppa in suso / e la xxxxx ire in giù» (*Inferno*, XXVI). - **40** «Ed io ch'avea d'xxxxx la testa cinta...» (*Inferno*, III). - **41** Xx ora. - **42** Xxxxx ego. - **43** A xxxxx levate. - **44** Xxx di marzo. - **45** Napoli. - **46** «...in xxxxxxxx terre e climi / l'età spendendo...» (Leopardi, al Conte Peppi). - **48** Autrice di *Artemisia* (1947). - **50** *Xxx Oncle*, film di J. Tati (1958). - **51** Ne erano re e regina Oberon e Titania. - **52** Superfici. - **53** *Xxxx e le compagne*, film di A. Pietrangeli (1960). - **54** L'anno a.C. in cui Caio Mario sconfisse i Cimbri. - **55** Bianca Xxxx, moglie di Mastro don Gesualdo. - **56** *Xxxx Gradimento*, programma di Renzo Arbore. - **57** Dio dell'amore. - **58** Parti cantate nella tragedia greca. - **61** *Xxxx senza gloria*, film (1939) di H. Hawks. - **62** Popolo del Sudafrica. - **63** «...nec scire utrum sis albus an xxxx homo» (Catullo, 93). - **64** «Manfredon disse: "Per lo iddio Xxxxxx / ...io giurai d'impiccarlo"» (*Morgante* VII, 16). - **65** Isole dell'Atlantico. - **67** Regione industriale e mineraria della Germania. - **69** «Tu stesso ti fai grosso / col falso xxxxxxxx...» (*Paradiso*, I). - **71**