

Copyright © 2007 Meltemi editore srl, Roma

ISBN 978-88-8353-537-6

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata compresa la fotocopia,
anche a uso interno o didattico, non autorizzata.

Meltemi editore
via Merulana, 38 – 00185 Roma
tel. 06 4741063 – fax 06 4741407
info@meltemieditore.it
www.meltemieditore.it

Mario Gerosa
SECOND LIFE



MELTEMI

Indice

- p. 7 **Introduzione**
Matteo Bittanti
- 23 Capitolo primo
Il cyber-convento
- 39 Capitolo secondo
Vite in gioco
- 55 Capitolo terzo
Mondo virtuale, denaro vero
- 81 Capitolo quarto
Così virtuali, così diversi
- 101 Capitolo quinto
Aimee Weber, o la coscienza di appartenere a un nuovo mondo
- 111 Capitolo sesto
Performance virtuali
- 131 Capitolo settimo
Il museo infinito

151	Capitolo ottavo Forseti Svarog: il disordine creativo e la forma della libertà
161	Capitolo nono Un mondo trendy e un po' fetish
179	Capitolo decimo I comunicatori
193	Capitolo undicesimo Gang e cyber-crimini. Reati veri in un mondo virtuale
201	Capitolo dodicesimo La costruzione di un futuro possibile
225	Capitolo tredicesimo Turisti virtuali
239	Piccolo dizionario enciclopedico per il futuro di SL
253	Bibliografia

Capitolo quinto

Aimee Weber, o la coscienza di appartenere a un nuovo mondo

Second Life, 13 dicembre 2006, 2pm SL time

Mi incontro con Aimee Weber sulla sua spiaggia privata, per parlare del senso di appartenenza in SL. Aimee è una delle 58 persone al mondo che hanno trasformato SL nella loro professione, che si guadagnano da vivere lavorando in questo mondo virtuale. Da tempo ci conosciamo e tra noi c'è una forte stima reciproca. Io l'ho spesso invitata alle conferenze delle Kuurian Expeditions, dove lei è sempre considerata l'ospite d'onore, con Anshe Chung, e dove spesso viene salutata con un boato di applausi quando compare con la sua silhouette inconfondibile, con le calze autoreggenti con i disegni dei teschi, i suoi occhialini e le sue fragili ali blu. Una vera manager in treccine. Un avatar apparentemente indifeso dietro cui si cela Alyssa LaRoche, una ragazza dell'area metropolitana di New York che sa il fatto suo, che nel giro di pochi anni si è costruita una solida reputazione disegnando una linea di vestiti chiamata Preen, che ha grande successo in SL, e che ha firmato progetti importanti, come il quartiere di Midnight City, citato dal «New York Times» e da «Newsweek», la filiale in SL della boutique American Apparel, la ricostruzione dell'eclissi solare del marzo 2006 e lo studio delle maree sponsorizzato dalla NOAA, la National Oceanic and Atmospheric Administration.

Ci sono due sedie a sdraio sulla spiaggia di Aimee, a due passi da una casetta di pixel che ha creato a immagine e somiglianza della sua casetta delle vacanze.

Mi sprofondo nella sdraio e inizio a parlare, brandendo il mio bastone col pomolo d'avorio. Con noi c'è anche Hackshaven Harford, un amico della Weber che lavora per il NOAA.

C'è un po' di spazio per i convenevoli e per qualche nota di colore, del tipo, "Sai, mi piace indossare il bikini sulla spiaggia, ma la NOAA lo trova disdicevole" oppure "Sono entrata in SL nel gennaio 2004, tre anni fa", "Allora sei più vecchia di mia nonna" (che evidentemente si è registrata dopo) e poi, entriamo nel vivo della questione.

"Da allora sono cambiate molte cose. Un tempo qui tutto era molto piccolo". In effetti, nel suo primo anno di vita SL contava soltanto 1.000 abbonati e il panorama dei mondi virtuali era ancora dominato da *Dark Age of Camelot* e *Ultima Online*. *World of Warcraft* doveva ancora arrivare e solo nel dicembre 2004, con la celeberrima vendita dell'isola da 26,500 dollari veri in *Project Entropia* le cose cominciarono a cambiare sul serio.

Le chiedo "Come descriveresti questi anni... una frase per anno?". "Durante il primo anno in cui ho iniziato a frequentare SL ognuno si arrangiava alla meno peggio e si divertiva con un programma molto primitivo ma assai intrigante. Il secondo anno iniziammo a comprendere quale fosse il potenziale di SL e a creare società virtuali, soprattutto per divertirci, ma a volte anche per trarne profitto. Il terzo anno ha visto l'esplosione di SL come strumento per il marketing e la didattica".

E oggi tutti parlano di SL, ognuno deve dire la sua, c'è questa sorta di Secondlifemanìa che riempie le pagine dei giornali, che irrompe in televisione, che contagia chiunque. Insomma, tutti cercano di inserirsi nel business di SL, magari senza averne i titoli. E chi è qui da tanto tempo e si è costruito una posizione rischia di vedersi insidiato dai SL parvenu. Per questo, per non rischiare che una cultura con una propria anima e con una propria specificità rischi di essere annullata, è utile che il popolo di SL prenda coscienza di ciò che è. "La gente che sta fuori dà il giusto valore a quello che viene fatto ogni giorno in SL?".

"Credo che ora la gente che sta fuori cominci a rendersi conto molto bene del valore del lavoro fatto in SL, cosa che fino a un po' di tempo fa non succedeva affatto. I miei primi progetti in SL

venivano venduti per poco, e uno era addirittura gratuito. Li facevo perché mi divertivo e perché volevo farmi un nome. Ma adesso la gente di RL, della Real Life (la vita vera), comincia a essere eccitata da quello che vede in SL”.

Difficile dire quale sia stata la molla che ha fatto scattare di colpo l'interesse per il virtuale. Forse semplicemente il fatto che i tempi sono maturi o forse perché è girata la voce che dall'altra parte del monitor si guadagna facilmente. Cosa assolutamente non vera, dato che SL è un mondo assai selettivo, che tende a premiare chi è davvero in grado di proporre qualcosa di nuovo, possibilmente in campo artistico e creativo, considerando creativo anche un business particolarmente originale, come quello di Parioli, il quartiere dell'Italia virtuale in SL, che ha come slogan “Even virtual roads still lead to Rome”.

Oggi SL è sulla bocca di tutti. E in questa babele di articoli, pareri, commenti, risolini, opinioni, curiosità, cronache riportate correttamente o scorrettamente si perde di vista una cosa fondamentale, ovvero l'unicità di questo mondo virtuale ad alto gradiente artistico.

Per un attimo mi astraggo dalle domande che sto facendo, dal mio ruolo di giornalista vero in un mondo virtuale, e vedo questi due avatar sulle sedie a sdraio, al tramonto. Mi sembra la rivisitazione di un quadro di un Edward Hopper finito chissà come alle estreme propaggini della periferia americana, in una provincia lontanissima, sospesa nel cyberspazio. Oppure sembriamo due personaggi di David Hockney: Frank, il mio avatar, con la bombetta alla Magritte troppo piccola per il suo testone, e Aimee, la grande Aimee Weber, la star di SL, con la sua aria sbarazzina da manager postmoderna in anfibi. E a due passi da noi, a dondolarsi su un salvagente, un ricercatore della NOAA che sembra un po' geloso della sua amica avatar.

Un quadretto irreali, tratteggiato in contemporanea da Milano e dagli States. Un'immagine che rischia di diventare inflazionata ma che invece ha una forza straordinaria.

“Aimee, forse per noi è normale vedere una scena simile, ma fermati un attimo a riflettere: questa è arte, noi viviamo in un'opera d'arte, recitiamo un'opera d'arte ogni volta che ci connettiamo. E

non ho ancora incontrato critici adatti, gente disposta a dire, ‘portiamo tutto al Moma, così com’è’.

leri”, aggiungo, “ho incontrato Tom Bukowski, l’antropologo, che ha capito fino in fondo il valore di quello che noi facciamo qui. Credo che dovremmo avere una maggiore consapevolezza, cosa ne pensi?”.

“Tutto sommato non mi lamento”, replica Aimee. “Proprio in questi giorni il mio avatar è tra i protagonisti dei ritratti di una mostra a New York, alla Columbia University (la mostra *13 Most Beautiful Avatars* degli o1.Org), in una galleria d’arte! Vedi, molta gente pensa al lato tecnico di SL, la gente che vive molto tempo qui dentro potrebbe dimenticare l’arte. Per questo, è veramente straordinario vedere tutto ciò in un contesto esclusivamente artistico”.

Aimee ha ragione, eppure c’è qualcosa di più. Di questi tempi tendiamo a vedere le cose in maniera distorta. Siamo tutti presi dall’avvento delle grandi società, e dimentichiamo che la cosa più importante è il potenziale creativo, che è veramente notevole. È proprio questa straordinaria energia creativa che potremmo trasformare in business. In SL ci sono molti stilisti interessanti, artisti che meritano una certa considerazione, inventori e designer. Altri hanno creato avatar con una spiccata personalità, con un loro particolare modo di essere. C’è un grande patrimonio “umano virtuale”. Eppure chi vede SL in maniera superficiale tende a considerarlo come un contenitore in cui riversare duplicati grossolani della realtà. Molti, quando parlo di Synthtravels, l’agenzia di viaggi per tour nei mondi virtuali, mi chiede se portiamo la gente a vedere brutte fotocopie in 3D dei luoghi veri, delle Maldive o dei Caraibi. E così non ci si rende conto del fatto che qui dentro siamo pieni di cose belle e originali.

Trovo Aimee completamente d’accordo. “Replicare la RL, la vita vera, in SL, è una cosa piuttosto bizzarra. In SL c’è una scuola di pensiero che dice che perdiamo il nostro tempo se replichiamo quello che esiste ‘fuori’. Piuttosto dovremmo considerare con occhi nuovi SL e partire da lì, per progettare e costruire. Per esempio, ti sei mai chiesto perché qui debbano esistere le scale, dal momento che gli avatar possono volare? Non c’è alcuna ragione

al mondo, piuttosto tutti gli edifici dovrebbero essere sospesi nell'aria. Eppure si continuano a vedere case tradizionali. E sai perché? Perché la gente vuole sentirsi a proprio agio in questo mondo virtuale: ha bisogno di un contesto ispirato a quello della vita vera. Ma non è del tutto sbagliato, in fondo. È un modo per creare una forma di legittimazione: c'è bisogno di qualcosa che ci rimandi al mondo vero, così che le fantastiche cose che facciamo possano avere senso”.

È il concetto della “suspension of disbelief” di Coleridge. In effetti è vero: per legittimare qualcosa di molto improbabile bisogna creare attorno tutto un contesto radicato nel reale. In tal modo si può anche credere all'improbabile.

“Se non ci fossero quelle piccole casette e quegli alberi così simili a quelli veri, come faremmo a renderci conto che voliamo, a provare gioia per il fatto che ci libriamo nell'aria senza bisogno di prendere l'aereo? Per dare nuove sensazioni, per suscitare un brivido, dobbiamo portare un contesto reale all'interno di SL: l'ordinario rende molto più attraente lo straordinario, ammesso che ciò abbia senso”.

La questione del contesto, dello spaesamento, rappresenta un punto cruciale nello studio sui mondi virtuali. Ci sono sempre questi due piani paralleli – la realtà e l'irrealtà – che si inseguono, si sovrappongono, si intersecano. Ma potrebbe succedere che il mondo virtuale prenda il sopravvento. E allora non si riporterebbe più SL alla pietra di paragone, alla cartina di tornasole della vita vera. Tutto funzionerebbe in modo autonomo, SL diventerebbe un mondo concluso in se stesso, dove non bisogna sbirciare fuori per corroborare l'impressione di vivere in una realtà parallela. Forse un domani si vivrà per 6, e poi per 10 e poi per 14 ore al giorno in SL, e si consumerà la maggior parte della propria vita lì dentro, a esclusione del mangiare e delle funzioni fisiologiche.

“Capisco quello che vuoi dire”, replica Aimee, “e credo che tu sia nella direzione giusta. Dapprima la gente vorrà portare la propria vita vera in SL. Vorranno avere una bella macchina, una casa accogliente, ma col passare del tempo SL inizierà a stabilire la propria cultura. E lentamente si dimenticherà la cultura della RL e si

adotterà quella di SL. Facciamo un esempio: prendi la bellezza fisica in SL, o meglio, pensa alla qualità. In SL cosa può essere descritto come 'qualità'? Ora, di primo acchito, uno potrebbe volere un anello di diamanti perché nella vita vera un anello di diamanti ha un certo valore. Ma in SL un anello di diamanti è soltanto un mucchietto di prims con una texture. Quell'anello non potrà mai avere lo stesso valore di un anello vero. Allora i termini 'qualità' e 'valore' in SL assumono nuovi significati. Per esempio, un anello che ha molti scripts (indicazioni per eseguire determinate azioni) utili. Quello sì che ha un valore in SL. In tal modo la gente comincerà a crearsi differenti parametri: si distaccherà dall'idea corrente di qualità, per crearne una nuova, legata alla vita in SL".

La riflessione sulla qualità ci porta immediatamente in un territorio contiguo, quello dell'estetica. Abbiamo ripetuto più volte che SL è un mondo fortemente creativo. Però a tutt'oggi non si sa cosa sia bello e cosa no, nessuno si è preso la briga di fissare dei criteri di giudizio, delle linee di demarcazione che consentano di definire l'arte di questa seconda vita. E il rischio, anche in questo caso, è che prima o poi qualcuno venga e decida proditoriamente di fissare delle regole, magari senza aver trascorso un'ora intera in SL, solo perché nel mondo vero ha una certa autorità e autorevolezza.

"Hehe, yeah", ribatte Aimee. "Succederà sicuramente".

E allora, le dico, dovremmo essere pronti, arrivare per primi, definire noi stessi che in SL ci viviamo queste regole. "The Official SL Aesthetic Style Guide!", incalza Aimee.

In effetti il problema è che il popolo di SL è ancora troppo naïf; molto artistico come temperamento ma un po' ingenuo. E rischia di essere travolto dalle leggi del mercato quando ci sarà l'invasione in massa dei mercanti, che seguiranno solo le leggi dettate dal denaro.

"D'altronde anche l'estetica può far parte delle leggi del business", aggiunge Aimee. E non ha torto, dato che si potrebbe creare un'estetica solo per vendere l'arte di SL nelle gallerie, facendo lievitare le quotazioni. E non è detto che tutto ciò rappresenti il meglio per i residenti di SL, che almeno per ora vivono in una sorta di limbo sospeso tra libertà e anarchia.

Un mondo che corre a una velocità differente, che non segue le oscillazioni e le tendenze della vita vera ma che ha proprie dinamiche interne, un proprio tempo.

“In SL il tempo è una cosa bizzarra. Per certi versi si muove più velocemente”. Qui tutto viene accelerato, anche i sentimenti. In SL cambia radicalmente il modo di rapportarsi alle persone, di svelare qualcosa o tutto di sé: il processo del disvelamento di ciò che si è viene drasticamente accelerato, con la complicità dell’avatar, la controparte virtuale, che diventa una sorta di schermo protettivo, uno scudo dietro cui nascondersi. E visto che l’avatar diventa il filtro per il processo di incontro e di conoscenza – talvolta d’amore – può succedere che ci si innamori dell’avatar, senza voler sapere che faccia abbia chi lo comanda.

“In SL ci sono meccanismi che rendono molto più semplice costruire delle relazioni: innanzitutto ci si può incontrare con estrema facilità. Nella vita vera bisogna fissare appuntamenti, organizzare incontri, e magari ci si vede soltanto una volta alla settimana. In tal modo ci vuole del tempo per costruire un’amicizia. In SL, invece, si può chattare quando si vuole e ‘vedersi’ quando si vuole. In secondo luogo, in SL non dobbiamo guardarci in faccia, e questo ci mette maggiormente a nostro agio: sarei in grado di dire cose molto personali a una persona incontrata solo una settimana fa in SL, mentre nella realtà mi ci vorrebbero mesi”.

Naturalmente, il rischio è di diventare succubi di SL, ritenendolo un mondo più facile da gestire, con meno ostacoli e molte potenzialità.

“C’è il rischio di diventare dipendenti da SL, Aimee?”.

“Ci sono vari tipi di dipendenza, se si considera la dipendenza in termini clinici. Le persone con un problema ossessivo compulsivo o con differenti personalità potrebbero essere portate a trascurare la loro vita vera a favore di Second Life – in effetti rispecchia molto il mio modo di essere!” Lol (risata, nel gergo delle chat). “Direi che tutti quelli che hanno molto successo in SL in un modo o nell’altro sono dipendenti. È difficile avere successo in SL se non sei là tutto il tempo. Deve essere una grande parte

della tua vita, così le persone con OCD (Obsessive Compulsive Disorder) sono quelle vincenti”.

“Poi”, riprende Aimee, “c’è la dipendenza non clinica. In questo caso è come molte altre cose... la gente è semplicemente intriga- ta da SL e così passa molto tempo davanti al computer. Ma è un modo più salutista di vivere questa passione. È come praticare sport o guardare dei film. È una delle tante attività divertenti nella vita di una persona”.

Da quando ci siamo sprofondati nelle sedie a sdraio il cielo ha cambiato colore, dalle luci del tramonto siamo passati alla penombra della sera. E sotto un velo di nubi drammatico chiedo a Aimee se SL sia un mondo buono o cattivo.

“Credo che sia perlopiù un mondo buono. E poi, come definisci il buono e il cattivo? La gente che viene in SL e vi resta ama questo mondo. Per cui è soprattutto gente a posto. D’altronde, la gente con cattive intenzioni non si fa vedere in giro”.

È incontestabile. È ovvio che un delinquente difficilmente si mette in mostra davanti a mezzo mondo, sapendo che tutto quello che dice e fa è registrato su un server. SL non è certo il posto più indicato per mimetizzarsi: lo puoi fare per le piccole cose, per i piccoli, ingenui, giochi dell’identità, ma quando si tratta di cose importanti, non è facile nascondersi.

“Comunque”, riprende la ragazzina dagli anfiabi e dalle ali blu da farfalla, “tutto dipende da come definisci ciò che è cattivo. Ci sono posti con bondage e sottomissione e se uno è un cristiano devoto, potrebbe pensare che questa gente sia cattiva. Io non lo penso”.

Certo, non è così semplice. I veri cattivi sono quelli che fanno del male agli altri.

“Ci sono i griefers, che sono una minoranza. Loro, sì, vogliono fare cose cattive. Non so cosa tenterebbero di fare, se potessero. Qualcuno vuol farmi del male? Forse. Ma, come dico, queste persone sono una minoranza”.

Sono pochi e difficilmente rovineranno il brillante futuro di SL. A proposito, come sarà SL nel futuro prossimo?

“Credo che evolverà come uno strumento. Sarà molto meno un ‘gioco’ fine a se stesso e diventerà piuttosto uno standard da

utilizzare con altre applicazioni e siti web. Abbiamo bisogno di uno strumento in 3D che possa integrare tutte queste cose, affinché si possano utilizzare con facilità”.

“Un'altra cosa, Aimee. Tutti noi che frequentiamo SL ci sentiamo controllati, spiati. Ma tu, in particolare, non ti senti come una cavia da laboratorio, costantemente studiata?”.

“Tutti mi osservano, tutti mi studiano. È una sensazione nuova e strana. Se cerchi il mio vero nome con Google, troverai soltanto una relazione che avevo scritto al college e i voti di quand'ero alla high school. Se cerchi Aimee Weber, trovi una marea di pagine. È strano: prima potevo dire quello che volevo su qualsiasi argomento, ora devo fare attenzione. La gente si offende facilmente, e stanno attenti a tutto quello che dico per cogliermi in fallo”.

“Hai mai pensato di crearti un altro avatar, per muoverti liberamente in SL?”.

“Mi piace essere me stessa. Ho un altro account, come Aimee Wheeler, ma mi conoscono anche con quel nome, non voglio nascondermi. Amo la gente e mi sento sola se mi rappresento con un alt [un secondo avatar] che nessuno conosce”.