



Copyright © 2008 Meltemi editore srl, Roma

ISBN 978-88-8353-605-2

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**

**Rinascimento  
virtuale**

**Convergenza,  
comunità e terza  
dimensione**



MELTEMI

*A Gianfranco,  
che è andato un attimo di là*

## Indice

p.	7	<b>Introduzione</b>
18		Capitolo primo <b>L'uomo a tre dimensioni</b>
23		Verso l'interoperabilità
25		Open Source!
30		L'infanzia difficile del nuovo web
35		Richard Bartle: "Mondi virtuali, ogni anno sono più pessimista!"
40		Bob Sutor: "Nel nome del peer-to-peer"
49		Capitolo secondo <b>33 mondi per tradire Second Life</b>
49		Piccoli rivali crescono
57		Joaquin Keller: "La Synthetic Serendipity"
60		Bill Turpin: "Il mondo del futuro è una piattaforma"
64		Bruno Cerboni: "Virtuale made in Italy"
66		Capitolo terzo <b>Zapping turistico</b>
67		L'occhio onnivoro: bulimie geografiche
71		Virtualizzazioni
78		Viaggiare tra le relazioni
84		Ritorno alla realtà
90		Jennie Germann Molz: "Sguardi in cornice"

104	Capitolo quarto <b>Cyberspazio, a noi!</b>
107	Corpi da collezione
114	Draghi in doppiopetto
120	Note di avatar branding
123	Elizabeth Currid: “Come diventare una online celebrity”
126	Francesco D’Orazio: “I nuovi confini dell’esperienza mediale”
137	David Gary Shaw: “L’importanza di saper mediare, nelle città medievali come nelle province del web”
144	Capitolo quinto <b>Il postkitsch</b>
146	Souvenir e gadget virtuali
151	Il peso specifico dei nodi d’arte
157	La sindrome da catalogo
160	Disordine
166	Letteratura jazz
171	Vite improvvisate
175	Peter Ludlow: “Comunicare le seconde vite”
187	Capitolo sesto <b>Convergenze</b>
192	Hyperlink esistenziali
195	Come nei tarocchi
199	Allineamenti mediatici
201	Gabriele Di Matteo: “I social network, un carnevale permanente”
204	Henry Jenkins: “Collisioni, scontri, convergenze di culture”
216	Colin Trethewey: “Weblo, il mondo allo specchio”
220	<b>Postfazione</b> Giovanni Ziccardi
227	<b>Bibliografia</b>
237	<b>Bloggrafia e Webgrafia</b>

## Introduzione

“Sai, una volta per cogliere le nuove tendenze andavo ogni due anni a Londra e a Tokyo, per sentire cosa c’era nell’aria. Ci vado ancora, però mi faccio anche un giro su MySpace e YouTube”. Questa frase ci racconta almeno tre verità su quest’epoca di convergenze e mutazioni. Primo: i social network si sono finalmente affrancati dalla loro virtualità e sono considerati territori fisici, dove andare a cercare i nuovi trend. Secondo: nei social network e nei mondi virtuali, straripanti di cultura generata dal basso, si trovano le nuove tendenze. Terzo: il potere delle capitali delle nuove mode è insidiato dagli avamposti del web.

Come dire, il virtuale è finalmente diventato una cosa seria. Volenti o nolenti, bisogna prenderlo in considerazione, bisogna tener conto dei social network e dei mondi virtuali, di tutti quegli incubatori di nuove culture in cui si muovono tanti omini che sembrano usciti da un quadro di Bruegel e che si fanno chiamare avatar. Tutto ciò può irritare, per semplice ignoranza o per spirito di conservazione. Chi ha voglia di dare la patente di artista a un esercito di persone che si muovono come api operose nel cyberspazio? Quanti sono disposti a considerare mutati irreversibilmente i meccanismi della produzione e del consumo grazie ai processi di condivisione e cooperazione resi possibili dal web 2.0<sup>1</sup>? Quanto tempo occorrerà perché i contenuti di migliaia di blog smettano di essere bollati di serie B e valutati per ciò che dicono, per l’in-

formazione e la conoscenza che producono, e per come realizzano tutto questo? Chi ha voglia di prendersi la briga di definire un'estetica per gli archivi fotografici di Flickr, i video di YouTube o le gallerie virtuali di Second Life?

Negli ultimi anni si sono guadagnati la cittadinanza i fumetti, i film di exploitation, sono stati sdoganati i capolavori di serie C della commedia all'italiana, i graffiti sono entrati nei musei. Poi sono stati ammessi alla corte dell'arte anche i videogame, che solo chi era distratto al momento della sanatoria guarda ancora con disprezzo. Sulle pagine di «Vogue» si vedono modelle che sembrano uscite dallo studio fotografico di Lana Miranda in Velvet, in Second Life, o dalle pagine a fumetti di un album di Corbeyran. E non c'è solo parodia: non si tratta più di caricature alla Roger Rabbit o da varietà del sabato sera. Ci si è resi conto che esiste una cultura da scoprire, da usare, forse da amare. Una cultura straripante di idee, che ci è piombata sulla testa troppo in fretta: sembra ieri che le cento culture del rock si integravano all'interno delle altre, e ora arriva questa valanga di nuove forme espressive, più confuse che mai, dove l'arte (pseudo-arte fino a ieri) dei nuovi eroi dei videogame sviluppati dalle software house si intreccia con le sperimentazioni dei bo-bo e degli outsider dei social network. Questa ondata di novità, questo bombardamento di nuove immagini, può provocare un rifiuto da chi fatica a cercare nel disordine o non ha voglia di gestire la confusione. O alimentare la riproduzione di vecchie logiche e poteri di chi, dal disordine, spera di trarre solo profitto per sé.

È un momento estremamente delicato, perché se è vero, come diceva Auguste Comte, che “il progresso sarà anarchico e l'ordine resterà retrogrado” è altrettanto vero che il disordine totale rischia di nascondere scenari preoccupanti e di vedere annegare tante importanti potenzialità.

Di fronte a quest'inaspettata ricchezza di saperi, idee e sperimentazioni, emergono reazioni da parte di chi punta a conservare ed estendere monopoli, chiudendo e controllando gli

accessi, recintando i patrimoni comuni, invocando l'uso estensivo di procedure che minano la libertà personale, o di chi semplicemente ignora quel che succede. È quanto avviene quando si contesta l'attendibilità e legittimità dei contenuti generati dagli utenti nel web, opponendo anacronistici sistemi di certificazione del sapere o norme a difesa dell'autorialità che puntano alla difesa di poteri economici ben più che culturali. O quando si enfatizza esclusivamente l'aspetto tecnologico, sostenendo che la diffusione della banda larga in ogni villaggio del pianeta di per sé costituirebbe la democratizzazione della rete.

Tali questioni, di cruciale interesse e importanza, saranno decisive per l'esistenza del "popolo mondo" di internet, ma anche per tutti coloro che individuano nel sapere libero e diffuso una condizione ineliminabile della democrazia (Rodotà 2007): qui mi sono limitato a tratteggiarle, e invito alla lettura dei lavori di chi le affronta da anni e in modo approfondito (Henry Jenkins, Lawrence Lessig e Richard Stallman, per primi).

Il percorso che vi propongo in questo libro affronta tali temi (anche attraverso le interviste che chiudono ogni capitolo), apparentemente in modo indiretto, trasversalmente, esplorando i territori della rete alla ricerca dei contenuti più innovativi e a mio parere suscettibili di svilupparsi in nuovi, inediti, strumenti e piattaforme che potrebbero ulteriormente mutare la fisionomia del web.

Torniamo al timore per ciò che non si conosce, alla paura e al fastidio per un immaginario che immagina troppo e per un virtuale visto come minaccia. Come ci ha spiegato Christian Combaz, scrittore e saggista:

vedo anche un certo rischio di iconoclastia, in questo momento in cui l'Occidente è ubriaco della propria immagine. Inoltre gli avatar e i mondi virtuali alla lunga potrebbero rendere il reale senza interesse, mostrandovi dei vantaggi che fanno disprezzare le cose ordinarie. Per esempio, c'è un certo rischio di seduzione degli avatar, e le società potrebbero scagliarsi contro di loro. Un

giorno o l'altro ci sarà un Ministero dell'Immaginario per controllare tutto questo. Più si va avanti e più la gente sarà tentata dalla fuga nell'immaginario, disinteressandosi del mondo reale. Qualcuno dirà che bisognerà regolamentare l'illusione, perché potrebbe rappresentare una minaccia per la vita sociale.

Gli universi sintetici e i social network danno fastidio: allora li si nega, come per Second Life, preso da molti come esempio del presunto fallimento del virtuale. Il consueto ritornello è che le sedi delle grandi società sono deserte, che dei dodici milioni di residenti quelli attivi sono a dir tanto un decimo, che chi aveva investito è ormai disilluso e chi vorrebbe entrare non riesce a farsi un'idea.

Ma se proviamo a vedere il fenomeno da un'altra angolazione, quella della qualità, Second Life è pieno di persone interessanti, che stanno scrivendo nuove regole e nuove storie negli ambiti in cui operano, che siano artisti, stilisti, antropologi, dj, studiosi di diritto o sperimentatori della nuova letteratura virtuale. Inoltre, Second Life non è così deserto, ma nel virtuale la gente preferisce starsene a casa propria. Nelle grandi strutture pubbliche di Second Life non c'è gente perché nessuno ha voglia di raccontare i fatti propri a mezzo mondo. Con la chat prima e la voce poi, nei luoghi pubblici tutti possono sentirmi, e allora meglio ricevere in casa, scrivere la storia delle isole che non ci sono, delle intersezioni tra i media e tra immaginario e realtà. Nei mondi virtuali spesso ci si sente nudi, alla mercé di tutti, con appiccicata in faccia la maschera del tuo immaginario: non è legittimo cercarsi un posto un po' più riparato dove far crescere la propria fantasia?

Ma Second Life, oltre a non essere deserto, non è isolato: ci sono molti altri mondi virtuali. Qualcuno si sta ancora preparando e altri sono pronti ai nastri di partenza. Sono i nuovi universi sintetici che approfondiranno la ricerca avviata da Second Life, uno straordinario prototipo di terreno di gioco per l'era della convergenza.

I media oggi si sfiorano, si incrociano, si sovrappongono. Si creano formidabili cortocircuiti creativi, vanno in scena inediti

*pastiche*, curiose parodie al grido di “Libertà, uguaglianza e crossmedialità”. Ma c’è anche molta confusione: le informazioni e le contro-informazioni si rincorrono in un carosello senza fine. In rete nascono leggende metropolitane, si affermano nuovi artisti, vengono localizzati personaggi originali, si organizzano viaggi nel cyberspazio. Ci si interessa, si diventa più curiosi, ci si esalta, e infine ci si annoia. E si dimentica, fino a ricominciare con altre domande e le stesse aspettative. Ma siamo davvero cittadini del futuro o dobbiamo rassegnarci ad aver perso il treno per la fantascienza? Chi ha già visto sgonfiarsi l’*hype* per i mondi virtuali degli anni Ottanta e i primi Novanta, chi ha appeso al chiodo il casco e il guanto con i sensori e di quel decennio ricorda soltanto *Tron* e *Il tagliaerbe* ha qualche speranza di vivere adesso quell’epopea promessa e non mantenuta? Un ritorno di fiamma è arrivato con Second Life. Tanti si sono esaltati, qualcuno ha gridato al miracolo, altri non sono riusciti a entrare e altri ancora sono entrati e usciti. In ogni caso, Second Life ha rappresentato una nuova speranza, l’idea che i mondi virtuali siano tornati per rimanere, per non andarsene più come vent’anni fa. È difficile dire se sia proprio così. Come mi ha detto qualche mese fa Daniel Terdiman, giornalista di CNet:

Ho scritto un articolo sul Metaverse Roadmap Summit Project. Si chiedeva ai partecipanti di predire il futuro del 3D web, di capire cosa ci sarà fra 10 anni. E alla fine, quello che appariva chiaro è che niente è chiaro.

Tanta confusione, quindi. Ma anche tanto movimento, tante energie. L’acceleratore è premuto sulle intersezioni tra diversi media, la gente riscrive la propria esistenza in SL, i registi scelgono gli avatar come nuovi attori, il nuovo episodio di Sim City si chiama significativamente *Sim City Societies*, e invita nel magico universo dei network anche chi sceglie di vivere le meraviglie dei mondi possibili in solitaria. Tanta confusione, ma anche tanto fermento: Nick Mitham, CEO e fondatore

di Kzero, una società che offre consulenze per i mondi virtuali, ha stimato che nel mondo ci sono 173,61 milioni di persone che frequentano gli universi sintetici; World of Warcraft ha superato i 10 milioni di utenti e la Disney ha detto che investirà 100 milioni di dollari USA per creare nuovi mondi virtuali.

Il mondo dei mondi virtuali e dei social network sta cambiando. Si parla meno di codici e più di contenuti, si cerca disperatamente di superare il digital divide, di semplificare davvero i programmi che rendono muto e immobile chi avrebbe tanto da dire ma è intimidito da un client da scaricare e da quattro tasti con cui interfacciarsi. Anche i creativi allergici alla tecnologia, quelli che finora non si sarebbero mai avvicinati a queste nuove forme espressive, cominciano a confrontarsi con i mondi virtuali, a cercare di capire come funzionano i social network. Così si vedono facce nuove, persone con un approccio meno tecnologico e più umanistico. Si tratta di una grossa novità: finalmente i creativi prendono i comandi di un mondo da creativi, rovesciando l'attuale situazione per cui molti mondi virtuali sono ancora appannaggio dei tecnici, di quelli che sanno programmare, che detengono la conoscenza dei codici: come se le auto di Formula 1 fossero guidate dagli ingegneri che le hanno progettate.

Pian piano si comincia a pensare che in un futuro non troppo lontano i mondi virtuali e il 3D web in generale si potranno nominare, si potranno evocare, senza pensare istintivamente alla tecnologia. L'approccio con queste nuove realtà dovrebbe diventare più fluido ed eliminare progressivamente l'idea di macchina, di strumentazioni complesse e di super esperti. Fino ad ora gran parte del mondo del web è stato monopolizzato da chi sapeva di tecnologia: in questi mesi ho sentito tanta gente che sì, avrebbe voluto entrare in un mondo virtuale, magari in Second Life, questa nuova Shangri-La di cui si dicono meraviglie, ma non sapeva come fare, come scaricare il programma, come muoversi. E così tanti talenti sono rimasti fuori dall'acquario, sono rimasti a guardare quelli che si destreggiano anche al di là dal monitor.

Sono rimasti fuori tanti creativi che avrebbero delle cose da dire: architetti, scrittori, poeti, cantanti, attori, pubblicitari, un esercito lasciato a bocca asciutta. Per parafrasare la canzoncina delle Fiabe Sonore (un mondo che ha accompagnato la mia infanzia e quella dei quarantenni di oggi), per entrare nei mondi virtuali dovrebbe bastare un po' di fantasia, ma ci vuole anche una certa destrezza nell'utilizzare la tastiera e il mouse e per questo non basta aver letto Calvino e Ballard. In un futuro prossimo sarebbe bello veder rovesciati questi rapporti.

Finora nei mondi virtuali hanno spadroneggiato i virtuosi di Autocad e i custodi degli script, serbati gelosamente, come segreti di una nuova confraternita. Vasti territori del web sono stati appannaggio di quelli che, come dice Daniel Terdiman: "hanno bisogno della tecnologia come dell'aria. Quelli che respirano i codici e che hanno ogni gadget".

È venuto il momento di aprire le frontiere del web agli umanisti: sarà questo il Rinascimento virtuale<sup>2</sup>. L'occasione è propizia e anche molto ghiotta: un momento di trasformazione che, per essere gestito al meglio, ha bisogno dell'apporto di persone in grado di gestire questa complessità.

Tutto accade velocemente e contemporaneamente: i videogame sono stati definitivamente riconosciuti come forme d'arte e «Wired» ha dedicato la copertina di settembre 2007 a Masterchief, l'eroe di Halo, consacrandolo come un'icona. Mentre avatar e nuovi eroi di pixel rubano le copertine agli attori veri, i videogame più interessanti si lanciano in una serie di virtuosismi artistici, per consolidare una fama ottenuta rapidamente ma con grande fatica: Lara Croft assomiglia sempre più a un dipinto di Tamara de Lempicka, l'agente 47 di Hitman ricorda un personaggio di Magritte, gli zombie di *Doom* e di *Silent Hill* riecheggiano i dipinti di Bacon e di Odilon Redon. La convergenza spazia a tutto campo: collega con precisione chirurgica videogame e pittura, trasforma in cinema i videogame (Angelina Jolie presta il suo volto all'eroi-

na di *Tomb Raider*, the Rock interpreta il marine di *Doom* e Kristanna Loken ha interpretato *Bloodrayne*).

Ci sono la cultura alta e la cultura popolare, la cultura prodotta dall'industria e quella prodotta dai fan: un'ulteriore complicazione, dato che esiste cultura alta prodotta dai fan e cultura popolare prodotta con i mezzi dell'industria. Va rivalutata l'arte dei social network, esistono opere ricchissime di riferimenti, e il popolo dei mondi virtuali è colto, a dispetto di quello che si legge e si sente dire in giro. Se vi mettete a parlare con Keiko Morigi vi dirà che le sue influenze artistiche spaziano da Bacon a Tamara de Lempicka, nello studio di Harper Beresford ci sono delle fotografie belle come quelle di Gregory Crewdson e di Bruce Weber, ma epiche come un quadro di Vladimir Repin.

Deviantart è una caverna di Ali Babà per chi cerca nuovi talenti artistici. YouTube trabocca di filmati che reinventano linguaggi. A proposito dell'arte, in questo libro, parlo di postkitsch: non con un significato spregiativo. Trovo che sia il termine più appropriato per definire quest'arte della contaminazione e dell'accumulo. Un'arte ibrida, che rilegge e reinventa linguaggi, l'arte della nuova epoca del *pastiche*, della parodia. E della cannibalizzazione, poiché molte nuove forme espressive inglobano frammenti di altri linguaggi e li metabolizzano: nei videogame ci sono lunghe scene in Full Motion Video che utilizzano le inquadrature del cinema, i trailer dei videogame stessi sono veri e propri cortometraggi e i personaggi dei videogame vengono interpretati dai fan nel corso delle manifestazioni dei cosplayer. Un circolo virtuoso, e virtuale, naturalmente.

Si delinea un'epoca ricchissima di incroci e di intersezioni, che elabora nuove forme espressive, da codificare, analizzare, ricordare: la nuova letteratura online dei blogger, le architetture reattive di Second Life, i nuovi parametri estetici degli avatar dei mondi virtuali, un universo in mutazione.

C'è un'idea piuttosto confusa di questo immaginario ed è difficile fissare i confini tra territori in cui si può entrare e luoghi off limits.

Prendiamo il divismo. Fino a ieri (per gli attori succede anche oggi) il divo era visto come un personaggio distante, inarrivabile. Oggi i divi del web li posso raggiungere: li posso chiamare su SL e contattare attraverso le pagine di MySpace.

Sono più vicini, ma solo in apparenza, perché tanti sono comunque difficili da avvicinare.

Questi scenari che finora appaiono frammentati e per i quali manca un catalizzatore potrebbero trovarlo nei mondi virtuali, dove la convergenza si esprime al meglio e si possono realizzare interazioni molto complesse. The L World per esempio è sbarcato in Second Life, con gli avatar che hanno i volti delle protagoniste, mentre MTV ha aperto una serie di universi sintetici, lanciando una tendenza. Marco Behrmann, della MindArk, ha dichiarato che presto il mondo virtuale di Entropia Universe si potrebbe avvalere di sinergie con cinema e televisione, nell'ottica della convergenza tra media.

Ovunque la parola d'ordine è "contenuti": non basta più la bella immagine, non sono più sufficienti gli effetti speciali, ci vogliono storie e contenuti. Lo dimostrano i nuovi videogame, che hanno un'ossatura letteraria importante. Ne è un esempio Tabula Rasa, il MMORPG ideato da Richard Garriott, uno dei guru dei mondi virtuali. Come ci spiega lui stesso:

in Tabula Rasa l'aspetto letterario è stato privilegiato, molto più che nella maggior parte dei MMO: i giocatori devono tener conto dello sviluppo della storia se vogliono progredire. Si tratta di una novità di un certo rilievo, poiché i videogame sono ancora nella loro infanzia, competono ancora prevalentemente su un piano grafico, difficilmente su quello letterario. Io credo molto in questa dimensione letteraria. Anche per questo, all'interno di Tabula Rasa, a uso e consumo dei giocatori, ho creato un vero e proprio alfabeto, che ho chiamato Logos: è parte integrante della storia e serve per sbloccare nuove abilità. Quando sviluppo un gioco, lo faccio alla maniera di Tolkien, che creò tutto un mondo, con la sua cultura, la sua storia, la sua geografia. Per Tabula Rasa abbiamo cercato di creare un mondo originale e colto. Ci

siamo ispirati ai documentari scientifici, tipo quelli di Discovery Channel, per immaginare realisticamente cosa ci possa essere sugli altri pianeti e creare degli ecosistemi extraterrestri.

Mentre si ragiona sul modo per rendere le esperienze sempre più coinvolgenti, non bisogna temere che questi scenari possano fare ombra alla realtà; si tratta soltanto di estensioni. Come ha detto Martin Dodge, autore dell'*Atlas of Cyberspace*, "non sono sicuro che i mondi virtuali siano stati creati perché la gente ha esaurito lo spazio geografico. Sono complementari, non sostitutivi".

In questo scenario in mutazione, c'è il rischio di finire fagocitati dal disordine: e il disordine creativo cresce, i labirinti di LinkedIn e di Facebook diventano sempre più intricati, i volti che emergono nei siti web si moltiplicano, a disegnare uno scenario che assomiglia sempre più a una versione in chat della *Commedia umana* di Balzac.

Ci sono buone notizie dal web, allora? In parte sì, ma c'è ancora molto da fare. Se i videogame sono riusciti a uscire dalla periferia dell'arte di serie C, e ad avere un proprio statuto equiparabile a quello del cinema, c'è ancora un forte scollamento tra mondi virtuali, blog, social network e culture riconosciute (e quando dico riconosciute non intendo dire che debbano essere necessariamente quelle mainstream, ma culture da studiare e archiviare, in modo da poterle studiare anche fra 100 anni). Mancano ancora dei punti di contatto, dei linguaggi comuni. Il film *Guerre stellari* parla la stessa lingua del MMORPG *Star Wars Galaxies*, perché da una parte e dall'altra c'è il legante di una professionalità riconosciuta. Non solo per ragioni di autorevolezza, ma soprattutto perché ci si intende tra autori e si riescono a elaborare progetti complessi.

La gente del web, dei social network, di SL, di Kaneva, di DotSoul o del Red Light Center parla una lingua diversa da quella dei produttori commerciali e, come se non bastasse, i residenti di quei territori sintetici parlano spesso lingue diver-

se, che non permettono loro di dialogare gli uni con gli altri. Si parla di interoperabilità, della necessità di trovare standard comuni per viaggiare tra mondi virtuali. È sacrosanto, ma bisogna anche approntare degli standard interni per far dialogare in maniera costruttiva la gente dei social network. Finora ci sono stati l'inglese come lingua universale e i codici di programmazione come strumenti per comunicare. Oggi viene in aiuto Wikipedia, che stabilisce le nuove griglie di un sapere universale basato sulla cultura partecipatoria, e rappresenta quindi una delle più belle invenzioni del nuovo millennio.

Quell'enciclopedia che glorifica (giustamente) la cultura elaborata dai fan, senza trascurare la cultura alta, si candida a essere una nuova biblioteca universale, babelica e impressionante. Ma quanto più si riempirà Wikipedia, diventeranno consistenti le cronache dei mondi virtuali e inedite relazioni si intrecceranno nei social network, tanto prima bisognerà elaborare una sintassi del web, organizzare in modo dinamico l'enorme mole di saperi, di storie, di passioni, di emozioni che si vanno accumulando in un cyberspazio sempre meno sintetico e sempre più passionale.

<sup>1</sup> Con la definizione web 2.0 ci si riferisce all'attuale fase attraversata da internet: i dati (testi, foto, video, musica, ecc.), depositati dagli utenti in "contenitori" cui chiunque può accedere (i social network come YouTube, Flickr, MySpace o mondi virtuali come Second Life), diventano indipendenti dalla persona che li ha prodotti o dal sito in cui sono stati creati. Tali contenuti generati dagli utenti (User-Generated Content, UGC) vengono così condivisi, spostati, modificati, ricombinati dando vita a infinite variazioni e associazioni, costituendo la base di comunità fondate sull'open content e spesso anche sull'open source (oltre ai contenuti, anche i codici con i quali sono creati i programmi vengono resi disponibili e modificabili).

<sup>2</sup> Questa espressione, che dà il titolo al libro, sarà anche il titolo di un'esposizione in programma a Firenze, dal 21 ottobre 2008 al 7 gennaio 2009, evento inserito nel contesto del Festival della Creatività (23-26 ottobre 2008).