



SECOND LIFE, UN INVESTIMENTO SUI SOGNI

d Paola Cerana



Una notte un po' per noia, un po' per curiosità, ho girovagato in rete alla ricerca di qualche emozione che colorasse i miei sogni. E' così che ho scoperto *Second Life*, il videogame che pare stia ipnotizzando migliaia di cibernauti in tutto il mondo. Lo scarico e mi ritrovo magicamente catapultata in uno spazio virtuale tridimensionale, dalla grafica accattivante. Luci soffuse mi investono, suoni ovattati mi stregano. Mancano solo gli odori, penso! Voglio andare avanti, mi sento attratta anche se fatico ad orientarmi, così prendo un attimo fiato per capire dove mi trovo e che direzione scegliere senza rischiare di perdermi.

Seguo le istruzioni: prima di cominciare a vivere la mia seconda vita devo innanzitutto costruirmi una identità virtuale, creare un corpo digitale che si muoverà seguendo i miei comandi. Ho a disposizione una gran varietà di avatar: posso scegliere di essere donna o uomo, alta o bassa, più o meno robusta, elegante o stravagante. Potrei anche diventare un animale o ancora personificarmi in qualche licantropo o guerriero ninja.

Ma affezionata al mio essere donna non riesco ad inventarmi più di tanto e assemblo, un po' grossolanamente all'inizio, il mio avatar. Alta, bionda, sinuosa, occhi verdi ammiccanti e generose labbra provocanti.

Starlight, questo è il suo nome, è pronta per vivere la sua avventura.



Da questo istante io sono lei. Dò un'occhiata qua e là e mi rendo immediatamente conto di trovarmi in un metamondo potenzialmente infinito, costituito da migliaia di *land*, isole che si materializzano attorno a me via via che le esploro. Alcune sono rappresentazioni fantastiche, paesaggi che sembrano dipinti. Mi sembra di essere finita dentro un quadro di Henry Rousseau, "Il sogno". Altre invece ricalcano luoghi reali e città esistenti. E' meraviglioso, ho tutto il mondo a portata di monitor. Scopro di poter visitare il colosseo e subito dopo di potermi lanciare col paracadute dalla Tour Eiffel. Passeggiare da Time Square al Greenwich Village e approdare su una spiaggia messicana per una siesta e una tequila.

Tutto questo con un click e il teletrasporto mi consegna in un flash di secondi da una *land* all'altra. Il tempo reale invece scorre ma non me ne accorgo e brucio la notte. Esploro calamitata e attraverso scenari fantastici, in cui mi viene davvero voglia di sperdermi come in un labirinto.



Incontro avatar particolarmente belli, affascinanti, perfetti in ogni dettaglio. Ognuno è impegnato in qualche faccenda, chi chiacchiera, chi legge, chi balla, chi prende un drink, una perfetta riproduzione virtuale della vita reale insomma.

Nonostante il mio look ancora grezzo e le mie movenze maldestre attiro l'attenzione e finalmente comincio a vivere la mia seconda vita. E' un Vampiro il primo avatar con cui faccio amicizia.

Dopo essermi assicurata di non essere la sua prossima vittima, approfitto dell'occasione e attacco con la mia intervista. Scopro che qui la fantasia non ha confini. Posso cambiare aspetto e abbigliamento, colore della pelle e dei capelli, posso decidere anche di cambiare sesso per verificare quale dei due offre maggior soddisfazione e minori guai. E posso volare! Devo assolutamente provare subito ... E' bellissimo volare, accompagnata dal sibilo del vento che colma le distanze mentre in sottofondo un lieve, rassicurante sciacquio mi suggerisce come può essere la condizione fetale.

Insomma in *Second Life* è tutto possibile o almeno quasi, perché per soddisfare completamente i miei desideri e per godere di tutti i privilegi di questo mondo fantastico devo prima racimolare qualche *Linden Dollars*, la moneta virtuale di SL. Sì perché tutto può essere acquistato qui, dall'aspetto fisico, ai vestiti, dai movimenti del proprio corpo alla casa, fino a intere isole.

Per procurarmi *Linden* ho due possibilità: cercare un lavoro – posso ballare, dipingere, vendere vestiti, campeggiare (cioè semplicemente far presenza in una *land* senza troppa fatica), o perché no fare la escort, cosa molto frequente qui, mi assicura il Vampiro – oppure mettere mano alla carta di credito, quella vera, convertendo denaro reali in *Linden*. Esclusa a priori la seconda ipotesi, mi riprometto di cercare al più presto un *job* ma prima voglio capire che fine fanno tutti quei *Linden* se è solo tutto in gioco.

Approfitto della pazienza del Vampiro e scopro che la *Linden Lab*, la società americana che nel 2003 ha lanciato *Second Life*, trasforma il denaro virtuale in veri dollari sonanti! Altro che gioco, è un vero business! Mi trovo in un mondo nato innanzitutto come strumento commerciale in cui aziende e multinazionali possono esporre e vendere le proprie merci. Con 8 milioni di utenti, di cui 40 mila attivi, SL in quattro anni ha accumulato investimenti in tutto il mondo.

Oggi alcune grosse compagnie si sono ritirate, altre continuano ad occupare le proprie *land* ma con scarsa frequentazione da parte dei residenti. C'è chi invece sta andando contro tendenza. Telecom Italia e Inter calcio, per esempio, hanno annunciato nuove iniziative on line, Enel continua a sostenere l'Enel Park come spazio dedicato alla sperimentazione tecnologica. Addirittura alcuni politici, tra cui Di Pietro, tengono conferenze e occupano un proprio ufficio elettorale virtuale. E' capitato anche che residenti comuni, costruendo immobili e vendendo proprietà, si siano fatti una vera fortuna, finendo con l'abbandonare l'impiego nella vita reale per dedicarsi completamente al lavoro nel metamondo.

Ora ho le idee più chiare. Ringrazio il Vampiro e proseguo la mia esplorazione. Volo da una *land* all'altra conoscendo sempre nuovi avatar. Notti insonni trascorse a chiacchierare, ballare, fare shopping e ... non solo! Ma voglio conoscere di più, capire come è possibile che così tante persone dedichino il proprio tempo ad una seconda vita virtuale piuttosto che godere di quella reale.

Dopo giorni di non ho dubbi, in SL si entra innanzitutto per divertirsi. E superato lo stordimento iniziale si resta sedotti dal fascino di un mondo in cui tutto pare possibile che spesso si crea una vera e propria dipendenza da esso.

Alcuni si immedesimano completamente nel proprio avatar, facendolo vivere esattamente come desidererebbero fare nella realtà. In questo caso ci si inventa una seconda vita ad hoc, proiezione perfetta dei propri sogni e delle fantasie. Altri si limitano a curiosare e a chattare, cercando facili incontri nelle *land* più frequentate, consumando frettolosamente emozioni e piaceri. Questi generalmente abbandonano in breve tempo annoiati dalla monotonia della loro stessa superficialità.

Ci sono poi gli appassionati che amano giocare ai cosiddetti "giochi di ruolo", ovvero affidano al proprio avi un ruolo preciso con regole da rispettare e giochi da sviluppare. Le SIM (aree di simulazione) in cui si pratica il RPG (*role play gaming*) sono moltissime, da Star Wars, a Sim medievali. Altre Sim riproducono ambienti ninja, altre ancora scenari pirateschi, vi è addirittura Mafia

World, dove gli avi inscenano lotte tra clan per la conquista del potere. Mi è capitato di incontrare di tutto, magnifici Indiani Sioux, Demoni, Licantropi, Angeli e Neko (fantastici avatar metà umani e metà felini).

Tutti questi personaggi possono abbandonare in qualsiasi momento le vesti di *role players* per dedicarsi allo shopping o alle relazioni amorose.



Questa è l'anima di *Second Life*, fatta di emozioni, sogni, desideri, passioni, paure, speranze.

Per questo motivo le *land* di grosse aziende sono deserte mentre i locali a luci rosse, le spiagge di nudisti e i negozi d'abbigliamento traboccano di avatar ad ogni ora del giorno e della notte. E' la voglia di lasciarsi andare e di realizzare sogni altrimenti impossibili ad animare SL, non il business!

E me ne rendo conto facilmente. Facendo shopping qua e là in questi giorni mi sono accorta che le merci più frequentemente acquistate sono i genitali. Sì perché non è sufficiente un look accattivante.

Per relazionare come si deve con gli altri occorre poter funzionare come nella realtà. Anzi perché non superare la realtà? Così si può arrivare a spendere 1500 *Linden* (l'equivalente di 6 \$) per possedere un pene non solo di dimensioni apprezzabili ma anche con movenze semireali.

Naturalmente anche noi ragazze abbiamo a disposizione una vasta scelta di *pussy* e *nipples* sempre a prezzi mediamente alti. Alcuni poi, visto che qui non esistono limiti, si creano due o più avatar, giusto per soddisfare la curiosità di vivere nei panni dell'altro sesso o per spiare i movimenti della o del proprio partner virtuale senza essere riconosciuto.

In pochi giorni ho fatto enormi progressi. Ho guadagnato abbastanza *Linden* da potermi permettere un look più desiderabile, ho visitato *land* incantevoli e trasgredito in piacevoli eccessi ma più di ogni altra cosa ho conosciuto persone. Ogni avatar è una persona.

Molto spesso in *Second Life* nascono relazioni e amicizie proprio come nella *Real Life*, con implicazioni emotive e sentimentali talmente forti che finiscono col trascendere dal virtuale. All'inizio è solo un gioco che rischia di assumere una rilevanza ben diversa se non si riesce a mantenere un equilibrio, perché la piacevolezza dell'apparentemente tutto possibile gratifica molto di più della quotidiana realtà. Ho incontrato avatar che in SL si sono innamorati, sposati, che hanno deciso di avere un figlio, altri che si sono lasciati. Avatar gelosi o traditi, vendicativi o rassegnati.

Ascoltando le loro storie mi sono sentita sempre più far parte di una vita che non ha molto di diverso da quella reale. Un tumulto di esperienze e di emozioni, insomma, non sempre facile da gestire. Si rischia addirittura di dare più importanza agli appuntamenti virtuali anziché alle relazioni quotidiane con gli amici reali. Diventa quasi una malattia.

A volte passeggiando per la mia città mi sorprendo ad osservare le persone immaginando di poterle scomporre e ricomporre come fossero avatar. Con un click cambio colore di capelli di questo, ordino di ballare a quest'altro, trasformo il giorno in notte, mi teletrasporto direttamente a casa, davanti al mio pc. Spero solo di non ritrovarmi mai a pagare un conto in *Linden*! Rido di me e penso a tutte le raccomandazioni che ogni giorno faccio a mio figlio, ricordandogli di non restare troppo davanti al computer perché non fa bene.

Chissà, forse dovrei rivolgermi anch'io al centro di Salute Mentale di SL, dove il Dott. Craig Kerley cura gli avatar con disturbi di personalità. Peccato che una seduta di 50 minuti costi ben 90 \$!



Insomma, non manca proprio nulla in *Second Life* e per quanto sia da più parti criticata è innegabile la sua forza creativa. Se come esperienza di commercio elettronico ha fallito, potrebbe essere sfruttata come strumento di indagine sociale. Può rivelare molto sia sui trend giovanili, misurando preferenze nei gusti, nell'abbigliamento e nell'utilizzo del linguaggio dei ragazzi di tutto il mondo, sia sui comportamenti affettivi e relazionali che animano gli avatar di qualsiasi età, sesso e appartenenza sociale. Il grande pregio di SL sta proprio nel fatto di mettere a contatto persone lontane nello spazio reale, shakerandole in un mix di culture e idiomi diversi tra loro..

Se *Second Life* rappresenta l'evoluzione della classica *chat* c'è già chi pensa al suo futuro. Si ipotizza una fusione con applicazioni come *Google Earth*, cosa che darebbe vita ad un metamondo con un'aderenza ancora maggiore alla realtà, bruciando del tutto le distanze geografiche. Cliccando su un punto qualsiasi del pianeta potremmo in pratica ritrovarci in un baleno a dialogare con persone reali, in America, in Cina, in Australia, entrare nelle loro case, nella loro vita, scambiando foto, musica e quant'altro. Un'altra ipotesi ancora più ambiziosa vedrebbe SL progredire fino a trasformarsi in *browser*, in cui gli attuali siti web verrebbero sostituiti dalle *land*.

In ogni caso, io penso che *Second Life* sopravviverà anche se sotto altre vesti, perché è la sua comunità a darle vita, con la sua insaziabile voglia di comunicare emozioni.

Una comunità fatta di avatar senza però dimenticare che dietro ogni avatar si nasconde un cuore, annoiato dalla vita reale, innamorato della sua seconda vita e in cerca forse di una terza.

Questo è il segreto di *Second Life*, avere offerto ai sogni uno spazio in cui vivere.

