

bienti e chiacchierare con gli altri residenti, senza acquistare un terreno, non deve pagare alcun abbonamento. È gratis.

L'economia virtuale: il segreto del successo

Second Life è stata lanciata nel 2003 da una società di San Francisco, la Linden Lab (<http://lindenlab.com>), fondata da Philip Rose-dale, ora meglio noto con il suo *nick* di Second Life, Philip Linden, un giovane imprenditore che in passato è stato il direttore tecnico (cto) di Realnetworks (<http://www.real.com>), la società produttrice del player Real. Soltanto un anno fa Second Life non sembrava destinata ad avere il successo strepitoso che sta registrando ora, fino a diventare l'argomento più gonfiato anche dai mass media tradizionali (o *hype*, come dicono gli anglosassoni).

Uno degli elementi che ha determinato la fortuna di questo mondo è stato il suo sistema economico. Linden ha deciso da subito che gli oggetti acquistati o creati dagli utenti sono di proprietà degli utenti stessi, che possono rivenderli. La moneta usata è il Linden dollar, che può essere acquistato da Linden Lab in misura di circa 270 Linden per un dollaro USA. I prezzi degli oggetti in Linden dollar sono grosso modo comparabili a quelli degli oggetti reali in dollari USA: un vestito di classe costa circa 200 Linden, il terreno per costruire una casa circa 30.000, e così via, con un sistema dove tutti si è quasi 300 volte più ricchi che nel mondo reale.

In questo contesto, dominano la libera iniziativa e la fantasia. SL è di fatto un mondo tutto costruito dai suoi utenti, con solo poche regole di buona educazione e di convivenza da rispettare, e con gli uomini Linden che si limitano a

garantire il buon funzionamento tecnico del sistema e a intervenire per espellere temporaneamente o definitivamente chi commette gravi illeciti.

L'arrivo del business

Quelli che si lanciano in qualche business possono riconvertire in dollari statunitensi i Linden dollar guadagnati, usando Paypal (<https://www.paypal.com>) o altri sistemi. Ha fatto scalpore a metà del 2006 la notizia – sulla quale alcuni osservatori sono scettici – che una società immobiliare di Second Life, tenuta da una tal Anche Chung, avrebbe guadagnato già allora 500.000 dollari americani, veri. Sia come sia, molti ci hanno creduto e la crescita del numero degli iscritti è accelerata, fino ai 4,5 milioni di metà marzo di quest'anno, mentre Linden Lab finora è riuscita a raccogliere finanziamenti da Amazon, eBay e altri investitori, per un totale di 20 milioni di dollari.

In seguito sono state costruite in Second Life le sedi di diversi grandi produttori, con Toyota, Reebok, Adidas, Sony, Audi, Apple, Nokia e molti altri. A novembre dell'anno scorso ha fatto scalpore una conferenza stampa del chief executive officer (ceo) di IBM, Sam Palmisano, che in Second Life ha annunciato che la sua azienda investirà nei mondi 3D ben 10 milioni di dollari in due anni. Tra i residenti si sta scommettendo se questi soldi verranno investiti in SL stessa oppure in un mondo nuovo e suo concorrente, tutto opera di IBM. Palmisano è stato così il primo dei grandi manager ad avere un proprio avatar in Second Life; diversi dirigenti di IBM, del resto, usavano già da tempo questo mondo virtuale per tenere riunioni tecniche con i colleghi sparsi in varie parti del mondo.

Per l'Italia, il caso più interessante è quello di Gabetti, che da marzo ha lanciato in SL una sede e un progetto volto a rilanciare la sua immagine e a pubblicizzare le sue case vere, ma con l'obiettivo anche di operare con successo nella compravendita di terreni e di abitazioni virtuali.

In Second Life, di virtuale non si vendono solo terreni e case. Chi non vuole comperare dei Linden dollar trova tutto gratis e non è obbligato a spendere nulla, ma chi è *shopaholic* (acquisti dipendente) si può comperare gli *skins* (i corpi da indossare), diverse capigliature, un'infinità di vestiti, gioielli, mobili e soprammobili per la propria casa, quadri, fotografie e altri oggetti d'arte, e programmi per animare il proprio avatar, per esempio per ballare la conga.

Cultura e informazione

Oltre al business, in Second Life sono presenti le biblioteche, come vedremo nelle prossime pagine, e molte università, diverse delle quali tengono veri e propri corsi on line; hanno avuto molto successo, per esempio, alcuni corsi di legge tenuti dalla Harvard University.

Quanto al giornalismo, l'agenzia britannica Reuters ha costruito in SL un grande palazzo e ha dedicato un proprio reporter a seguire la vita di questo universo parallelo (o metaverso, come viene spesso chiamato da chi lo abita). Dopo la conferenza stampa di IBM, del resto, ce ne sono state altre, per esempio di Dell, per annunciare che aprirà in tale ambiente un negozio dove venderà sia pc virtuali, per pochi Linden, sia veri computer, per i soliti e tanti dollari, e di Sun, che ha organizzato una sessione di discussione con la stampa sul linguaggio Java. Per informare i residenti, oltre al già citato sito di Second Life (<http://secondlife.com>).

com) e a diversi blog tenuti da singoli residenti, esistono le popolari testate “Metaverse Messenger” (<http://www.metaversemessenger.com>) e “The Avastar” (<http://www.theavastar.com>), che sono distribuite anche in edicole automatiche all’interno di SL.

La politica e le contestazioni

Molti dei residenti vorrebbero che sia la politica sia le aziende restassero fuori dalla comunità di SL, ma Linden Lab non ha stabilito alcun divieto in merito. I più attivi finora sono stati i francesi, in vista delle presidenziali di aprile, con sedi per il Fronte Nazionale della destra di Jean Marie Le Pen, una sezione del Partito Socialista per sostenere Ségolène Royal, un’isola dedicata a Nicolas Sarkozy e una sede per il centrista François Bayrou.

Non sono mancati gli scontri tra le opposte fazioni. Alcuni attivisti socialisti scozzesi hanno fondato la Second Life Left Unity, un’organizzazione di sinistra aperta a tutti, e hanno occupato per protesta un terreno adiacente alla sede di Le Pen, per farla chiudere. Second Life non è un gioco di ruolo dove si può uccidere o essere uccisi, e le armi funzionano solo in alcune aree ristrette e dedicate al gioco, ma gli spintoni e le azioni di disturbo sono sempre possibili, e con un po’ di abilità si riesce a boicottare un comizio, con rumori sul flusso audio o con grossi oggetti fatti transitare sul pubblico. Esistono delle contromisure, naturalmente, con la possibilità di espellere gli indesiderati dal proprio terreno o di limitare le loro azioni, e i gruppi politici più contestati hanno attivato veri e propri servizi di sicurezza. Anche i principali politici statunitensi, seppure più concentrati sul web, sono presenti in Second Life, ciascuno con una sua sede, mentre un negozio, molto democraticamente,



Il punto iniziale di una mostra del Ministero per gli affari esteri italiano

vende bandiere e magliette di tutti i possibili candidati alle prossime presidenziali. Una Capitol Hill virtuale, creata da un’agenzia di comunicazione, promuove contraddittori tra politici di opposti schieramenti.

Per l’Italia, a marzo il ministro Antonio di Pietro, che è già autore di un blog di successo, ha comperato anche lui del terreno su Second Life, per aprire una sede del proprio partito, mentre il Ministero per gli affari esteri ha già costruito un Istituto italiano di cultura, per ospitare le versioni virtuali delle proprie mostre internazionali.

I locali a luci rosse e il gambling

Non sarebbe onesto nascondere che i locali più gettonati in SL sono quelli a luci rosse o dove si gioca d’azzardo. Le *escorts*, che costano poche centinaia di Linden dollar per mezz’ora, le animazioni per fare sesso, i tavoli da poker e le slot machine sono probabilmente stati gli elementi che hanno trainato le prime fasi della crescita di Second Life e che ora convivono tranquillamente e pacificamente a

fianco delle iniziative più culturali. Il sesso in Internet, del resto, esiste da decenni, almeno da quando i Mud, i primi giochi di ruolo multiutente, hanno messo a disposizione delle stanze dove appartarsi e simulare un rapporto, anche se usando soltanto il testo scritto. Studiati in diversi saggi ormai classici, il sesso nei Mud era stato già descritto nei dettagli da un libro famoso negli anni Novanta, *Isurfiti di Internet*, di J.C. Herz (Feltrinelli, 1995). Una dozzina di anni dopo, tra i tanti mondi tridimensionali esistenti ce ne sono alcuni destinati solo al sesso, come Sociolotron (<http://sociolotron.amebyte.com>), ispirato alle pratiche sado-maso, o Naughty America (<http://www.naughtytamericathegame.com>), più tranquillo.

Second Life non ha alcuna specializzazione del genere, anzi di nessun genere, ma chiunque può fare ciò che vuole, purché in aree apposite contrassegnate dalla scritta “mature”. Anche perché per i bambini e per i teenager esiste un altro mondo di Linden Lab, il Teen Second Life (<http://teen.secondlife.com>), rigorosamente vietato agli adulti e rigidamente controllato e protetto.

I dati sulle dimensioni, sulla popolazione e sui costi

La superficie totale di SL, che è in continua crescita, a marzo di quest'anno era di quasi 400 chilometri quadri, pari a circa otto volte l'isola di Manhattan. Il terreno è diviso in isole o regioni o Sim (unità di simulazione), che non necessariamente appaiono come vere isole circondate dal mare, ma che sono le forse 6.000 unità di base ospitate da più di 2.000 server Linux dislocati a San Francisco e a Dallas. Ogni Sim è grande all'incirca 65.000 metri quadri.

Gli utenti collegati contemporaneamente in questo periodo oscillano tra i 20.000 e i 36.000. Linden Lab assicura che il sistema può ospitare fino a 100.000 residenti in contemporanea e che sta lavorando per permettere ai server di reggere fino a diversi milioni di connessioni. Nel febbraio scorso gli europei hanno in totale superato gli statunitensi, che costituiscono ancora il 31,2% degli utenti attivi. Il sorpasso è avvenuto in particolare grazie ai francesi (12,7%), ai tedeschi (10,5%), ai britannici (8%) e agli olandesi (6,5%). Gli italiani sono ancora pochissimi, meno del 2%, e a parte qualche brasiliano (3,8%) sono pressoché assenti tutti gli altri continenti.

I costi, per chi vuole aprire una sede in SL, sono decisamente contenuti. Il terreno su cui il Ministero per gli affari esteri ha allestito la propria prima mostra, per esempio, pur essendo in una buona zona e su un lago, per 8.000 metri quadri dovrebbe essere costato poco più di 300 dollari americani. Una costruzione come la loro, fatta di pavimenti e muri molto semplici e senza arredamento, non richiede una grande abilità e può essere realizzata in pochi giorni di lavoro. Per una proprietà di questo tipo, che equivale a un ottavo di Sim, occorre poi pagare a Linden

Lab una tassa di 40 dollari americani al mese.

Requisiti tecnici: poca retention e molta stickiness

Molti si chiedono come mai un mondo con 4,5 milioni di iscritti ne abbia on line soltanto circa 25.000 e parlano di scarsa capacità di *retention* del sistema. La risposta è semplice. Gli articoli su SL comparsi sui mass media da un anno a questa parte hanno attratto moltissimi curiosi; chi non ha una postazione adeguata, però, deve aspettare anche alcuni minuti prima di visualizzare l'ambiente circostante e in seguito non riesce quasi a muoversi, per cui se ne va, deluso, e non ritorna.

Su piattaforma Windows XP servono un processore potente (almeno un Pentium IV a 2,4 Ghz, con cui mentre si è in SL non sarà possibile utilizzare con velocità decente nessun'altra applicazione), 1 GB di Ram (che viene occupata quasi tutta), una connessione Adsl (una 640 Kbps di solito non basta, meglio avere una 2 Mbps) e, soprattutto, una buona scheda grafica (minimo una 4x con almeno 128 MB di memoria propria). SL è disponibile anche su Mac, non ancora per Windows Vista.

Per chi ha una configurazione adeguata, SL è molto *sticky*, appiccicosa, come dicono gli anglosassoni, molto più del chat tradizionale con il vecchio Internet Relay Chat (IRC) o con un messenger come il nostrano C6 (<http://c6.alice.it>).

Una recente ricerca condotta da Epn (<http://www.epn.org>), un istituto olandese non-profit, ha osservato che il 50% degli effettivi utilizzatori di SL ha una permanenza nel sistema compresa tra le 10 e le 30 ore settimanali. Addirittura, un altro 33% di loro si collega per più di 30 ore alla settimana. Secondo

questi ricercatori, gli intervistati tendono a sottostimare il tempo passato in SL, che è probabilmente maggiore; inoltre, i tempi di collegamento aumentano con l'uso, e chi è in SL da più mesi vi staziona progressivamente sempre più a lungo, anche se spesso con la consapevolezza che si tratti di un eccesso.

Una buona notizia è che secondo questa indagine chi passa molte ore in SL di solito non ha problemi a conciliare questa sua attività con il lavoro e con la vita privata; anzi, le persone che non hanno molti amici e che conducono una vita sociale in Real Life poco soddisfacente tendono, dopo la navigazione in SL, a migliorarla e a sentirsi più soddisfatti anche dalla realtà.

I limiti di SL come strumento di comunicazione

L'esperienza di SL dal punto di vista della comunicazione è quella di un chat testuale, per ora, come sono del resto gli Active Worlds (<http://www.activeworlds.com>) e gli altri mondi tridimensionali non di gioco che esistono dalla seconda metà degli anni Novanta e che non sono mai decollati.

In SL si "parla" scrivendo in un flusso di discorso comune, che viene letto e che può essere usato da tutte le persone presenti nella determinata area in cui ci si trova (per esempio un anfiteatro per conferenze), oppure scrivendo con tanti flussi privati, aperti ciascuno con una persona sola.

Oltre a questo, a ciascuna area può essere agganciato un server audio, che trasmette in broadcast, come una radio, a tutti i presenti, ma nel quale questi ultimi non possono parlare a loro volta. L'audio può essere anche una multiconferenza generata con strumenti quali Skype, per cui è possibile far sen-

tire un dibattito al pubblico. Con questo sistema vengono organizzati i concerti dal vivo, dove gli spettatori parlano e rispondono al cantante, o ai cantanti, scrivendo nel canale comune di chat testuale.

È di marzo l'annuncio che Linden Lab doterà presto SL di uno strumento per l'audio, che probabilmente sarà a pagamento, ma al momento è impossibile prevederne l'utilità. Non c'è invece alcuna funzione video, per usare le webcam, e in SL si vedono soltanto i propri avatar.

Un'obiezione all'uso generalizzato di SL come interfaccia potrebbe essere legata al fatto che si tratta di una piattaforma proprietaria, ma Linden Lab ha promesso che rilascerà presto tutto il codice sorgente del sistema, anche quello del server, come open source.

Un'esperienza immersiva

Rispetto ad altri mondi grafici, in due o tre dimensioni, la maggiore possibilità di personalizzare il proprio avatar, il fatto di poter costruire e possedere parti del mondo stesso e la qualità grafica decisamente più elevata aumentano l'impressione di trovarsi realmente all'interno di un universo parallelo e probabilmente migliorano le interazioni tra le persone e il loro desiderio di collaborare a progetti comuni. La versatilità della programmazione, poi, con la possibilità per esempio di inserire in un luogo file audio filmati da trasmettere su grossi schermi o libri tridimensionali da sfogliare hanno aperto grandissimi spazi alla creatività dei residenti.

Il limite più grosso di SL, oggi, come si è detto è costituito dalla potenza necessaria della postazione da usare. In una fase come questa, però, iniziale e sperimentale, forse un po' di digital divide tecnologico è utile, se non altro perché fre-

na una crescita del sistema che altrimenti sarebbe troppo rapida e incontrollabile. Oggi si usano ancora molto altri strumenti di Internet, per completare l'esperienza di SL: spesso si attiva Skype per parlarsi a voce, oppure, per mostrare della documentazione o per proporre acquisti di beni reali, si rimanda a una pagina web.

Per capire meglio se, e quanto, Second Life – o qualche suo futuro concorrente – potrà sostituirsi all'esperienza "piatta" del web serviranno ancora due o tre anni, se non altro per permettere alla maggior parte degli utenti di aggiornare la propria attrezzatura, dotandosi di macchine più potenti.

Ma in definitiva, quanti sono i residenti?

Quasi tutti gli operatori, di business o culturali, che stanno leggendo di Second Life in questi mesi si chiedono immediatamente quante siano le persone effettivamente presenti in questo universo – i cosiddetti residenti – e quindi, quanti potrebbero raggiungere con le loro eventuali iniziative in questa nuova terra di frontiera.

Stabilire quante ore on line sono significative per considerare un utente come parte effettiva di una comunità on line è impossibile, anche perché la sensazione di appartenenza a una comunità o il contributo che in concreto vi si apporta non possono essere misurati solo in termini di durata del collegamento. È ancora più difficile ipotizzare un rapporto tra le persone presenti in una comunità e la percentuale di queste che sarebbe possibile contattare con una proposta o con un'offerta.

Con tale premessa, il numero visualizzato degli utenti connessi (sempre tra le 20.000 e le 36.000 persone on line), la ricerca di Epn sulla durata dei collegamenti tra i

residenti abituali (nell'83% dei casi superiore a 10 ore alla settimana) e gli ultimi dati diffusi da Linden Lab sulle visite settimanali (346.000 a fine marzo) possono fare ipotizzare che lo zoccolo duro di chi sul serio vive una seconda vita sia costituito da un numero compreso tra le 200.000 e le 500.000 persone. Tutto il resto è *hype*. (f.m.)