

# MONDI VIRTUALI: SECOND LIFE E LA SUA ECONOMIA

*Franco Eugeni, Valentina Giunco e Laura Manuppella*

## **Introduzione**

Nell'arco di alcuni decenni le comunicazioni umane hanno subito rilevanti cambiamenti. Ci si chiede dove siano finiti carta e penna, se qualcuno li usa ancora per potersi scambiare messaggi a distanza. La vera distanza in realtà, è quella che l'uomo, complice delle sempre più sofisticate tecnologie, è riuscito ad abbattere con l'invenzione e l'utilizzo, oramai immancabile, delle tecnologie telematiche. Il canadese Marshall McLuhan, studioso di letteratura e teorico dei mezzi di comunicazione, descrisse nei primi anni Sessanta nel suo libro più noto, *Understanding Media* (il titolo in italiano è *Gli strumenti del comunicare*), la condizione dell'uomo moderno come quella dell'abitante di un "villaggio globale" intendendo che, grazie ai mezzi di comunicazione moderni, che consentono di congiungere tra loro "in tempo reale" i punti più lontani del pianeta, il mondo si è rimpicciolito, al punto da poter essere paragonato ad un villaggio. In realtà McLuhan dava alla sua metafora un significato più profondo: il villaggio globale e l'evoluzione degli strumenti di comunicazione sono il frutto di un processo rivoluzionario all'interno della società stessa, che ha portato all'evoluzione dei mezzi di comunicazione elettrici e all'evoluzione dell'uomo attraverso lo sviluppo di nuovi modi di comunicare.

## **Il virtuale e le comunità virtuali**

Quando si parla di Realtà Virtuale il primo pensiero che si ha, è rivolto ad un computer. Ma riflettendo bene la Realtà Virtuale la viviamo ogni giorno nei sogni. Quando sogniamo, infatti, noi viviamo una specie di Realtà Virtuale poiché ci troviamo in un mondo nel quale siamo completamente immersi: possiamo muoverci, parlare, guardare, a volte addirittura volare. Ed è proprio attraverso il sogno che possiamo esprimere al meglio le nostre pulsioni più profonde perché non abbiamo vincoli e possiamo fare idealmente qualunque cosa e vivere qualunque esperienza, anche al di fuori delle regole fisiche che governano la realtà. Vivendo un'esperienza virtuale di questo tipo si sperimenta un mondo che non esiste nella realtà, ma che esiste nella nostra mente e nel quale ci si può muovere con assoluta libertà.

Partendo dal significato delle due parole, possiamo notare che, unite, formano un ossimoro, ovvero un termine composto da due vocaboli che sono uno l'esatto opposto dell'altro: la parola *virtuale* è l'opposto di *reale*. Associano i due termini, che fra loro si annullano, nasce l'idea di costruire idealmente dei mondi che, in realtà, non esistono. Inoltre, poiché non è in nessun modo possibile rendere materialmente reale un mondo inventato, la Realtà Virtuale ha il compito di rendere ogni mondo fittizio il più possibile coerente con le situazioni reali, tanto da poter far credere a chi vive un'esperienza virtuale di far parte veramente di quel mondo, esattamente come se lo stesse vivendo in quel momento, con le stesse emozioni, le stesse sensazioni, gli stessi stimoli: come se stesse vivendo un sogno in piena coscienza.

Esistono tre modi fondamentali per definire quella che è l'esperienza di vivere in un mondo fittizio: Realtà Virtuale, Realtà Artificiale, Cyberspazio. Le differenze che distinguono questi termini sono sottili, ma fondamentalmente tutti e tre hanno in sé il concetto di Realtà Virtuale. Secondo la maggior parte degli esperti in questo campo, per Realtà Virtuale s'intende la possibilità di entrare in un mondo verosimile, e quindi esistente, almeno per il fatto di rispondere esattamente a tutte le leggi della fisica. Così in un mondo di Realtà Virtuale dobbiamo stare attenti per esempio a non sporgerci troppo da un balcone, perché potremmo cadere, come dobbiamo prestare attenzione ai muri perché ci sbatteremmo contro. In definitiva, grazie alla Realtà Virtuale, possiamo esplorare sì il nostro mondo fantastico, ma ancora una volta saremo soggetti a tutte quelle leggi della fisica alle quali siamo abituati da sempre e con le quali conviviamo quotidianamente.

La Realtà Artificiale, invece, non solo permette di vivere in mondo che non esiste, ma permette anche di viverci infrangendo le leggi della fisica, permette cioè di esprimersi in assoluta libertà, senza condizioni, senza vincoli, senza limiti. Ed è per questo che gli studiosi hanno esaltato il mondo di Realtà Artificiale, a vera e propria espressione artistica, poiché è proprio nel poter spaziare senza alcun limite in quelli che sono i percorsi della mente e dell'anima, che si può accedere ad un mondo completamente nuovo. L'ultima denominazione è quella di Cyberspazio, ideata nel 1984 da William Gibson nel suo romanzo *Neuromancer*. Il Cyberspazio prevede una sorta di Realtà Virtuale che può essere sperimentata simultaneamente da più persone in tutto il mondo.

Questo tipo di definizione, apparentemente fine a se stessa, nasconde invece una realtà molto interessante che, forse, è lo scopo ultimo della Realtà Virtuale stessa: quello di far coesistere, con una sorta di unione tecnologico-culturale, mondi completamente diversi e lontani. L'obiettivo del cyberspazio è quindi quello di creare una realtà sostitutiva, parallela a quella reale, in grado di far comunicare allo stesso modo e su piani identici, tutti i popoli del mondo.

Uno dei problemi che ci si può porre di fronte al concetto di realtà virtuale è quello che riguarda la conoscenza o, per dirla con un termine filosofico, il suo aspetto gnoseologico. Infatti, se è vero che attraverso i sistemi virtuali è possibile essere coinvolti sensorialmente e vivere esperienze diverse da quelle quotidiane, appartenenti magari a mondi fantastici o comunque distanti dai nostri, è anche vero che grazie a questo tipo di realtà veniamo a conoscenza di nuove classi di realtà.

Molti filosofi e studiosi considerano la realtà virtuale un mezzo capace di far conoscere nuove realtà, anche se forse, ciò che cambia è il *come* si conosce. In effetti esistono due grandi categorie di apprendimento: quella che ha un rapporto prevalentemente legato al pensiero e quindi alla logica, e quella che ha un rapporto basato prevalentemente sul pensiero figurativo e quindi legato alla percezione delle immagini. Possiamo affermare che la realtà virtuale appartiene alla seconda categoria del *come* si apprende e che ci si trova davanti ad una forma della conoscenza umana che ci riporta alle origini: l'uomo, infatti, fin dalle sue origini, prima di esprimersi attraverso il linguaggio, lo ha fatto attraverso l'immagine, attraverso un linguaggio che si esprimeva per mezzo dell'uso di simboli.

La realtà virtuale è l'evolversi di quello che una volta era rappresentato dal graffito, un evolversi che rappresenta la possibilità di vedere il mondo in modo più ampio. Infatti, se attraverso l'evoluzione del linguaggio è possibile dire sempre di più e in modo più preciso, è anche vero che un linguaggio più evoluto, come quello che la realtà virtuale mette a disposizione, allarga molto le zone del dicibile e quindi garantisce una visione nettamente più ampia e completa del mondo e, di conseguenza, della conoscenza.

Attraverso i servizi blogging, messaging e le tecnologie come il VoIP<sup>2</sup> (voice over IP), milioni di persone comunicano con amici e utenti in tutto il mondo, spesso senza averli mai incontrati di persona.

Il punto cardine del social network<sup>3</sup> è proprio quello di favorire la nascita di comunità virtuali che si sviluppano intorno a grandi centri di interazione digitali come ad esempio i blog<sup>4</sup> o programmi di messaggistica istantanea. Tutto ciò nasce dalla necessità dei navigatori del Web<sup>5</sup> di inserire le proprie idee e/o i propri commenti all'interno di uno spazio virtuale come il blog, un sito proprio che costituisca, nella navigazione, un punto di riferimento fisso, un'identità digitale in cui

---

<sup>1</sup> VoIP (Voice over Internet Protocol): è una tecnologia che rende possibile effettuare una conversazione telefonica sfruttando una connessione Internet o un'altra rete dedicata che utilizza il protocollo IP, anziché passare attraverso la linea telefonica tradizionale (PSTN). Ciò consente di eliminare le relative centrali di commutazione e di economizzare sulla larghezza di banda occupata. Vengono instradati sulla rete pacchetti di dati contenenti le informazioni vocali, codificati in forma digitale, e ciò solo nel momento in cui è necessario, cioè quando uno degli utenti collegati sta parlando.

<sup>3</sup> I *Social Network* sono comunità virtuali che favoriscono la comunicazione e l'incontro fra utenti legati da interessi comuni.

<sup>4</sup> Il *blog* è un diario pubblico in Internet, tenuto da uno o più persone dette *blogger*. E' uno spazio sul Web dove poter raccontare storie, esperienze e pensieri, da condividere con gli altri. Non vi sono delle tematiche prefissate e ognuno è libero di scrivere su qualsiasi argomento. Esistono blog d'informazione giornalistica, di pettegolezzi o semplicemente di racconti quotidiani circa le proprie esperienze di viaggi, sport poesia, musica, letture, ecc.

<sup>5</sup> Il termine *navigare* viene utilizzato in riferimento al contatto tra tanti porti e punti diversi costituiti dai numerosi siti Web

ritrovarsi. In ambito italiano, questo scenario è dominato da uno dei servizi blogging usato più frequentemente dai navigatori: Windows Live Space. Oltre ad essere tra i più frequentati, è anche il “luogo” dove gli utenti amano intrattenersi più a lungo.

Nonostante il limite fisico del veicolo comunicativo e della ristretta larghezza di banda, gli utenti tendono a soddisfare i propri bisogni di riduzione dell’incertezza e di affinità nei confronti dell’altro adattando le proprie strategie comunicative alle possibilità offerte dal mezzo e facendo in modo di esprimere anche le emozioni. . Ciò è possibile grazie all’accurato utilizzo della punteggiatura, delle maiuscole e di simpatici segni ideografici come le *emoticon*<sup>6</sup>. Oggi invece, le innovazioni della tecnologia informatica, hanno risolto anche ciò che poteva sembrare un ostacolo alla comunicazione. Come comprendersi e destreggiarsi tra le diverse lingue del globo.

Dialogare con un giapponese, con un tedesco o con chiunque altro non parli la nostra lingua, o non essere “skillato”<sup>7</sup> in inglese, non è più un problema. Sono state varcate anche queste barriere: la pratica si chiama *Conlang* (Constructed Languages), è molto

---

<sup>6</sup> Le *emoticon* (o *smilies*, in italiano *faccine*) sono riproduzioni stilizzate di quelle principali espressioni facciali umane che si manifestano in presenza di un’emozione (sorriso, broncio, ghigno, ecc). Vengono utilizzate prevalentemente su Internet e negli SMS (acronimo dell’inglese Short Message Service) per sopperire alla mancanza del linguaggio non verbale nella comunicazione scritta.

Alcuni esempi di principali emoticon sono:

- :-) Sta per sorriso o tono scherzoso, amichevole
- :-( Broncio o tristezza
- :-D Riso
- :-p Linguaccia o ‘oops’
- :-O Stupore (‘a bocca aperta’)

Ve ne sono tanti altri e frequentemente i software on-line (forum, chat, ecc) o i software per telefoni cellulare sostituiscono automaticamente i segni d’interpunzione con immagini.

<sup>7</sup> Il termine ‘*skillato*’ deriva dall’inglese *skill* che significa ‘abilità’, ossia la capacità di svolgere mansioni complesse in modo ben finalizzato, organizzato, razionale ed usando l’esperienza per adattarsi a circostanze specifiche. E’ divenuto uso comune utilizzare il termine inglese *skill* per indicare il medesimo concetto, in particolare nel campo dell’informatica, per indicare il livello di preparazione tecnica di cui gode un individuo, o nei videogiochi.

diffusa in rete, e si riferisce a qualsiasi nuovo idioma. Il primo Conlang fu il Toki Pona, nato nel 2001 per mano di una linguista canadese: Sonja Elen <sup>8</sup>.

## **Il mondo di Second Life**

Uno degli universi paralleli più frequentati al giorno d'oggi nel Web è *SECOND LIFE*: un mondo virtuale tridimensionale multi-utente on-line. Questo sistema è stato creato nel 2003 dalla società californiana Linden Lab con l'obiettivo di creare un modo innovativo di condividere esperienze. Tale progetto si è concretizzato in Second Life che è in grado di fornire ai suoi utenti (definiti "residenti") gli strumenti per raggiungere e creare in questo luogo virtuale nuovi contenuti grafici: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi, ecc..

Tecnicamente è un gioco di ruolo di massa, in realtà si è trasformato in un fenomeno sociale a livello planetario che oggi conta circa otto milioni di residenti <sup>9</sup>. Infatti, in SL si combinano assieme sia gli elementi di una chat (che rappresenta la modalità di comunicazione base con la quale si interagisce), sia gli elementi di un gioco di ruolo, ossia la capacità di muoversi in questo determinato cyberspazio tramite un personaggio che ci rappresenta e che in questo mondo ha una vita lavorativa e sociale. In questo modo ognuno può far entrare in gioco la propria immaginazione e costruire il proprio business, la propria abitazione e la propria immagine ed entrare in

---

<sup>8</sup> La traduzione offerta dal sito ufficiale [www.tokipona.org](http://www.tokipona.org) viene fatta dal Toki Pona all'inglese o dal Toki Pona all'esperanto. La traduzione in italiano invece è stata effettuata attraverso un sistema di traduzione offerto dal sito [www.google.it](http://www.google.it) che permette di ottenere, in questo caso, la traduzione di tutte le categorie di parole, in cui è suddiviso l'insieme di sostantivi, aggettivi e verbi del vocabolario del Toki Pona.

<sup>9</sup> Il numero degli utenti iscritti varia da fonte a fonte. Otto milioni è il numero approssimativo degli iscritti, circa due milioni, invece, sono coloro che "giocano" regolarmente.

relazione con gli altri avatar secondo gli schemi di socializzazione tipici del mondo reale.

Tutto in SL<sup>10</sup> è costruito da chi entra a far parte di questa realtà virtuale ed è un infinito e bellissimo esercizio di creatività. L'opportunità alternativa concessa da questo nuovo strumento capace di fare evadere dalla realtà, parte dall'idea di dare all'individuo la possibilità di potersi creare il proprio aspetto esteriore, quello che può essere più adatto alla propria seconda vita. Gli utenti, infatti, possono decidere come apparirà il loro Io digitale (*avatar*<sup>11</sup>). Con i capelli biondi o scuri, con le fattezze di donna o sotto le sembianze di un uomo, o addirittura farlo apparire come un super eroe, magari con i capelli fucsia, e così via. Il sistema, infatti, mette a disposizione dell'utente un'ampia gamma di caratteristiche somatiche e di abiti. L'identità reale è celata dietro un *Nickname*<sup>12</sup>, che può essere fantasioso oppure essere attinto da una lista fornita dai programmatori, prima di effettuare il primo accesso in SL.

La modalità di spostamento utilizzata in questo mondo alternativo, non è esattamente identica alla dinamica con la quale ci muoviamo nel mondo reale. Gli avatar, infatti, gesticolano e si muovono come umani, ma in più hanno la possibilità di realizzare uno dei sogni che accompagna da sempre gli uomini: volare per spostarsi da un ambiente ad un altro.

L'immersione in questo mondo comporta quindi l'assunzione di un'identità diversa e quindi anche il comportarsi di conseguenza. Significa lasciarsi alle spalle la propria

---

<sup>10</sup> Second Life

<sup>11</sup> L'*Avatar* è un alter ego virtuale, il cui nome deriva, secondo la definizione dello Zingarelli, dal bramanesimo e dall'induismo dove rappresentava ciascuna delle dieci incarnazioni del dio Visnù.

<sup>12</sup> Il *Nickname*, o semplicemente *Nick*, nella cultura di Internet è uno pseudonimo utilizzati dagli utenti della Rete telematica per identificarsi in un determinato contesto o in un determinata comunità virtuale. Il *Nickname* può essere un soprannome, una sigla o semplicemente un insieme di lettere e numeri.



immagine, appartenente alla vita reale, per diventare *chi* si desidera essere, o *chi* si detesta o per essere semplicemente se stessi.

L'avatar, in questo universo di pixel, non deve dipendere dagli stimoli della fame o della sete, dal freddo, né tantomeno deve temere le malattie o la morte. L'unica condizione necessaria per una sopravvivenza decorosa, è quella di costruirsi una casa, per non ritrovarsi a vagabondare per le vie delle diverse isole. Nel momento in cui l'utente/avatar non è in grado di costruirsi da solo un'abitazione, magari perché ha poca dimestichezza con i vari programmi 3D, può sempre rivolgersi ad apposite agenzie immobiliari dalle quali comprare, seppur a prezzi piuttosto elevati, ad esempio, delle bellissime villette a schiera, anche in zone residenziali e con vista mare.

Ma ciò che distingue Second Life dai comuni giochi 3D sta nel fatto che questo mondo virtuale, non solo è popolato, ma è anche costruito dagli utenti stessi che lo costruiscono secondo le loro preferenze, progettando case o addirittura, interi quartieri. I programmatori mettono a disposizione la tecnologia di base, ma poi sono gli utenti che aggiungono di volta in volta nuovi contenuti al sito. La sua peculiarità è quella di lasciare agli utenti la libertà di usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, che possono essere venduti e scambiati tra i residenti utilizzando una moneta solo apparentemente virtuale: il *Linden Dollar*, che può essere convertito in veri dollari americani.

Secondo il creatore di Second Life, Philip Rosedale: “è l'economia del gioco la rivoluzione che sta attirando numerose aziende”. Questo trentottenne, uomo d'affari

americano, ha cominciato la sua attività vendendo sistemi di database a 17 piccole imprese, ha ottenuto un diploma di laurea in Scienze della Fisica presso l'Università della California, a San Diego, e nel 1996 è entrato a far parte della RealNetworks in qualità di vice presidente. Nel 1999 ha lasciato la RealNetworks per fondare la Linden Lab, una piccola azienda con circa trenta dipendenti che progetta ambienti virtuali in 3D. Successivamente ha riunito attorno a sé un gruppo di sviluppatori informatici con i quali si è messo all'opera per creare sistemi in grado di comprimere le immagini virtuali al punto da creare un mondo del tutto simile a quello reale. Il risultato finale è stato proprio Second Life, un metamondo in grado di contenere e veicolare strategie di marketing per le imprese.

L'obiettivo di Rosedale era quello di dimostrare l'esistenza di un modello per un'economia virtuale o una società virtuale. Il suo intento, nella creazione di questo mondo virtuale, era quello di far condividere l'esperienza dei singoli individui e di mettere a disposizione di questi ultimi, i mezzi per poter esprimere ciascuno le proprie possibilità in piena libertà invece di creare antagonismo tra i partecipanti e di sviluppare quel continuo clima di sfida che caratterizza tutti i videogiochi..

Investendo nel mondo virtuale, infatti, si possono guadagnare soldi reali: lo hanno capito, oltre a quelli della Linden Lab, anche gli utenti del gioco. Questi spesso, nella prima vita, sono designer, artisti, creativi, programmatori di giochi e altro ancora e utilizzano SL come enorme vetrina e mezzo per tradurre i Linden Dollar in dollari americani, ad esempio vendendo l'idea proposta.

SL è comunemente utilizzato dai suoi utenti per proporre agli altri partecipanti conferenze, file musicali e video, opere d'arte, messaggi politici ecc; si è inoltre assistito alla creazione di numerose sottoculture all'interno dell'universo SL, che è stato studiato in numerose università come modello virtuale di un'interazione umana, falsa, ma in cui si proietta ciò che si vorrebbe essere. Di queste sottoculture fanno parte, però, anche politici, che hanno visto in questo mondo, la possibilità di aprire spazi al fine di propagandare le proprie idee politiche: oggi il più tecnologico dei politici italiani, ad esempio, è Antonio Di Pietro, il primo segretario di partito ad aprire un blog, ad inviare video da visualizzare su *Youtube*<sup>13</sup> e, addirittura, ad organizzare proprio su SL una conferenza stampa. Un'altra categoria che ha compreso a pieno le potenzialità di questo mondo virtuale è quella dei cantanti: gli U2 ad esempio, hanno tenuto dei concerti direttamente nel virtuale, mentre la cantante Irene Grandi, ha ambientato, proprio su SL, una delle sue più recenti canzoni.

Per poter entrare a far parte di questa “seconda vita” il requisito fondamentale è quello di essere maggiorenni. Il primo passo per entrare nel vivo di questo spazio virtuale è quello di iscriversi (e ci sono due alternative: *free*, cioè gratuita e *premium* che permette con dieci dollari al mese di avere soldi da spendere in Second Life) e di costruirsi un avatar. Il secondo, per quanto riguarda l'ambito italiano, è frequentare i forum di Second Life Italia ([www.secondlifeitalia.com](http://www.secondlifeitalia.com)), un sito ad hoc per gli abitanti del Bel Paese dove interagire e chiedere informazioni sul gioco, una

---

<sup>13</sup>*Youtube* è un sito nel quale è possibile condividere la visione di qualsiasi tipo di video, anche amatoriale, che viene inserito direttamente dagli utenti, sul sito stesso.

community fondata da Riccardo Ranieri e Luca Lodini. In questo spazio interamente dedicato al popolo *made in Italy*, lo scopo è principalmente quello di mettere a proprio agio tutti gli italiani che, appena entrati nel gioco, si sentono un po' spaesati, e di ricreare loro ambienti quanto più simili ai panorami delle più famose città italiane.

#### 4. Immagini in second life

Queste, ad esempio, sono alcune immagini che ci mostrano il quartiere dei Parioli su SL<sup>14</sup>:



---

<sup>14</sup> E' possibile visionare le foto direttamente su <http://web20.exite.it>



Un'altra riproduzione virtuale di ciò che caratterizza lo spaccato popolare italiano nel reale, è stata l'elezione di *Miss Itland 2007*, eletta dal club Itland, che ha proclamato reginetta dell'Italia di SL Giuly Lowey. La manifestazione virtuale si è svolta come un comune concorso di bellezza che si rispetti, con sfilate e cambi d'abito. Di seguito, alcune immagini a testimonianza dell'evento, e la più bella dell'Itland:





## **5. L'economia e gli investimenti virtuali di Second Life**

Per rendere più semplice e chiaro l'ingresso in SL a chi si addentra per la prima volta in questo mondo virtuale, la Maggioli Editore ha edito un mensile on-line di alcune decine di pagine, che si propone di trattare alcuni temi principali che riguardano questa nuova realtà alternativa. Nel numero 1 di ottobre 2007 di *SECOND LIFE MAGAZINE*, ad esempio, vengono toccate tematiche riguardanti l'economia che regola SL, le controversie legali che si possono creare e risolvere on-line, gli sport che dal reale sono approdati direttamente nel virtuale, e molti altri argomenti.

Come una normale (pseudo)realtà che si rispetta, anche Second Life è organizzata sulla base di un modello economico ed è in grado di provvedere al suo mantenimento e persino alla ricchezza dei singoli individui che la caratterizzano. Questo modello economico è stato pensato, dai creatori del gioco, in modo tale da lasciar spazio a coloro che con un po' di coraggio e con un minimo d'investimento aspirano ad ottenere buoni profitti.

Il solo pensiero di fare soldi dentro e attraverso un computer potrebbe sembrare un concetto un po' azzardato, eppure è proprio ciò che accade nel cyberspazio di SL. Su Second Life, infatti, chiunque può mettersi in affari, aprendo ad esempio un negozio o trovandosi un lavoro stipendiato. L'avatar stesso può diventare un affare: il proprio taglio di capelli, la propria casa, gli oggetti che si posseggono possono essere ritenuti interessanti e la popolarità permette di entrare a far parte dei personaggi più

importanti di SL, che il sistema stesso provvederà a ripagare aumentando il loro budget mensile. Infatti, progettare oggetti o svolgere attività (lo stilista, il parrucchiere, ecc..) consente principalmente di disporre di un capitale iniziale (la cosiddetta *proprietà intellettuale*) che può essere scambiata in maniera illimitata, visto che un oggetto è riproducibile all'infinito, al fine di soddisfare i bisogni degli utenti che aspirano, in questo ambiente, a massimizzare il proprio status.

Le modalità d'interazione sono diverse in Second Life, infatti solo ad un livello più evoluto è possibile acquistare case, automobili, vestiti, che danno agli avatar la possibilità di interagire in modo più completo fra di loro. Ciò è possibile acquistando, con dollari veri, i Linden dollar che saranno utilizzati nel virtuale e che, alla fine del mese, saranno poi convertiti, al netto di una commissione, attraverso carta di credito, in dollari americani.

Quello che potrebbe sembrare un semplice ambiente virtuale ispirato ai videogiochi di tipo immersivo, sta diventando un vero e proprio universo parallelo nel quale gli abitanti replicano fedelmente tutto quello che avviene nella loro Real Life, la vita normale, economia compresa. Il fattore vincente di SL è proprio l'immersività. Il programma, che funge da finestra aperta visivamente su questo mondo virtuale, disseminato di isole sulle quali è possibile costruire case, strade e altri ambienti popolati da oggetti, consente di vivere ed esplorare questi ambienti in modo realistico, anche grazie ad una grafica ben curata.

Per alcuni SL è diventato realmente un vero e proprio lavoro, a volte molto più remunerativo di quello reale. Secondo un'inchiesta di Business Week, si sono



quadruplicati i residenti che, grazie all'inventiva e ad un irrilevante investimento economico iniziale, sono arrivati a guadagnare più di 5,000 dollari americani al mese, lasciando, nella maggior parte dei casi, il lavoro reale.

Per quanto riguarda le diverse tipologie di occupazioni c'è da dire che all'inizio, trovare un lavoro effettivamente remunerativo in SL, può sembrare un'operazione piuttosto complessa. Quando si comincia, i pochi soldi si guadagnano solamente scommettendo nei casinò, oppure ballando nei locali, o addirittura stando semplicemente stesi a prendere il sole, anche se non è strettamente necessario lavorare in SL, in quanto vi sono oggetti gratis per tutti, servizi liberi e luoghi da esplorare e nei quali risiedere che sono completamente gratuiti. Poi però, nel momento in cui si cerca qualcosa di redditizio, con le giuste conoscenze, ci si può imbattere in lavori più remunerativi come ad esempio hostess, commessi, organizzatori di eventi o baristi per circa dieci dollari l'ora. Per sfondare però, c'è bisogno di qualcosa di più: la maggior parte dei "paperoni" di SL infatti, è costituita da persone che hanno creato un'attività in proprio come stilisti e creatori di vestiti, costruttori di oggetti, consulenti, venditori di appezzamenti di terra, ecc. Ma la cerchia di attività non è limitata a questi settori. C'è perfino chi, come Reuben Steiger, nome in codice Reuben Millionsofus, ha addirittura lanciato la propria azienda virtuale, la MillionsOfUs. Il suo lavoro è quello di consulente di marketing per grossi clienti. Ogni giorno qualche importante azienda o politico, apre un proprio quartier generale in SL, per farsi pubblicità. Ebbene, aiutare le aziende ad interfacciarsi con questo nuovo mondo, sembra in assoluto, il lavoro più

remunerativo. La sede è nel mondo virtuale, ma i contatti di consulenza marketing sono reali e coinvolgono soggetti come Microsoft, Toyota, Coca-Cola e Warner Bros. Un'altra rinomata azienda che ha visto in questo mondo parallelo un'ulteriore possibilità di guadagno è stata la Gabetti. Non possono essere venduti prodotti veri, ma si ha, in ogni caso, la possibilità di inserire un collegamento al loro negozio sul Web. Da questi collegamenti sta nascendo uno scambio fiorente. Proprio nel marzo scorso la Gabetti ha acquistato un'isola di Second Life. Un'isola equivale a 65 metri quadri ed ha un costo di 1,300 Euro una tantum, più 250 Euro al mese di manutenzione; una tale spesa è richiesta in quanto per costruire un edificio col software, un programmatore può arrivare a chiedere fino a 15mila euro. La compravendita e l'acquisto di case hanno fruttato alla Gabetti circa 2,3 milioni di Linden dollar, che equivalgono a circa 6mila euro.

Numerose sono le aziende ed i personaggi famosi che hanno scelto Second Life come vetrina per il mondo: nelle sedi virtuali infatti c'è la possibilità di essere visti a livello internazionale, essere conosciuti quindi da diversi milioni di abitanti e di stabilire con essi interazioni utili ai propri interessi commerciali. Uno dei metodi più usati per far conoscere il *brand* (la marca) della propria azienda in SL è l'architettura degli edifici e delle sedi, realizzate con linee molto accattivanti, al fine di attirare l'attenzione, al pari di un cartellone pubblicitario che, al contrario, non può essere utilizzato.

Molte aziende, addirittura, utilizzano questo mondo virtuale per testare i gusti e le esigenze degli avatar e lo fanno attraverso veri e propri sondaggi dai quali ricavano spunti per creare i prodotti che poi andranno a finire nel mercato reale. Ciò è quello

che ha attuato la casa automobilistica della Toyota, che ha creato nel virtuale un prototipo di macchina che, una volta valutato positivamente dagli avatar, avrebbe fatto il proprio ingresso nel mondo reale.

Nel mondo di SL ha fatto il suo ingresso anche una rinomata azienda di telefonia mobile: la Vodafone che sta mettendo in atto una sorta di ridefinizione nel rapporto tra reale e virtuale. Ha messo a disposizione dei suoi utenti un nuovo servizio: *Vodafone InsideOut*. Questo servizio consente di chiamare all'interno del metamondo di SL, ma anche e soprattutto di effettuare chiamate da SL verso apparecchi reali. La particolarità sta nel mantenere la separazione tra avatar e utente, infatti, chi riceve la chiamata vede comparire il nome dell'avatar, ma l'identità della persona reale resta celata. L'avatar in questo modo, acquisisce una personalità definita: la telefonata non arriva all'utente del mondo reale, bensì alla rappresentazione che l'individuo dà di sé nel mondo virtuale. Per quanto riguarda i costi che l'utente/avatar deve sostenere, fino al 30 novembre sono nulli per poi diventare a pagamento in un prossimo futuro (300 Linden dollar per ogni messaggio o minuto di chiamata, circa 1,44 dollari americani). Altro aspetto da tenere in considerazione è che i numeri assegnati agli avatar sono presi dall'utenza tedesca e ciò significa che chiamare da un numero reale ad un cellulare virtuale viene a costare come una chiamata in Germania. Anche la Telecom si è cimentata nella comunicazione virtuale e lo ha fatto attraverso il *First Life Communicator*. E' stato più che altro un esperimento, terminato il 18 settembre c.a. ed è consistito nell'indossare un *object*, reperibile sull'isola Telecom Italia 1. Questa proposta è stata

realizzata dalla Tim in collaborazione con ISN Virtual Worlds, una società milanese che opera nel campo della tecnologia informatica in veste di fornitore di servizi per il marketing e la comunicazione con i nuovi mezzi tecnologici. Il First Life Communicator è stato pensato per effettuare telefonate tra avatar, spedire 40 SMS, e-mail, per fare telefonate della durata massima di tre minuti e per essere usato verso il mondo esterno su numeri nazionali, verso tutti gli operatori fissi e mobili, nell'arco di quattro settimane.

Su SL sono stati riprodotti una gran parte dei settori commerciali presenti nella vita reale che hanno fruttato agli utenti/avatar giri d'affari che non hanno nulla da invidiare a quelli realizzati nella loro prima vita.

Per quanto riguarda le personalità che hanno saputo sfruttare al meglio le possibilità di guadagno del mondo di SL vi sono:



**Anshe Chung**, una delle personalità più note nell'universo 3D, soprannominata la "Rockfeller di Second Life". I suoi Anshe Chung Studios sono i più ricercati da chi

ha bisogno di case o isole virtuali. Nella realtà la sua attività non ha nulla a che vedere con quella virtuale in quanto, Ailin



**Philip Linden:** la sua mente geniale è riuscita a fargli guadagnare, attraverso la sua stessa creazione, due volte, in quanto Philip Rosedale, questo è il suo vero nome, oltre ad essere uno dei creatori di SL, è anche lui, un venditore di appezzamenti.



**Cristiano Midnight**, il cui vero cognome è Diaz. E' stato un innovatore in SL, che ha creato un'applicazione per la condivisione delle foto nel mondo, Snapzilla.



**Barnesworth Anubis**, nella realtà Adam Anders nel mondo virtuale di SL gestisce un negozio di vestiti e un'agenzia immobiliare.



**Stroker Serpentine**, il cui nome reale è Kevin Alderman, è colui che fino a non molto tempo fa, ha gestito il porno ed i quartieri a luci rosse della virtuale Amsterdam. Ora la sua attività è stata acquistata all'asta, per cinquanta mila dollari, da uno sconosciuto olandese, ma il suo intento ora è quello di creare una sorta di campo giochi per adulti, sempre legato al tema dell'eros. In SL, infatti, oltre a quartieri ricchi di case, negozi, musei e strutture architettoniche di ogni genere, oltre al lussuoso quartiere dei Parioli (creato dall'immobiliarista Bruno Cerboni), possiamo incappare anche nei quartieri a luci rosse.

Second Life quindi, è da considerare come un vero e proprio mondo parallelo, in cui è possibile lavorare, studiare, intrattenersi e realizzare a pieno il proprio Ego superando anche i limiti imposti dal reale e dalla morale. In alcuni siti, infatti, si possono leggere curiosità riguardanti truffe ed inganni a livello civile e commerciale, e a tal proposito, la società californiana Linden Lab, si sta attivando per realizzare un tribunale virtuale a cui i residenti possono rivolgersi in caso di denunce e comportamenti scorretti tra avatar, al fine di mantenere sempre alto il livello di sicurezza e di lealtà tra i residenti che, cercano spesso di ottimizzare nel virtuale i loro guadagni reali, anche attraverso mestieri che nella *Real Life* sono considerati fuori legge, come la prostituzione.

Credo che ciò che più attiri di questo mondo alternativo, siano proprio le numerose possibilità di guadagno concesse dai più svariati mestieri che è possibile

intraprendere, e a sostegno di ciò, la mancanza di limiti legali che nel mondo reale non sarebbero possibili perché porterebbero alla più completa anarchia.

L'idea di usufruire di un modello di educazione virtuale, a molti potrebbe sembrare poco idoneo al fine di un raggiungimento culturale vero e proprio, in quanto il mezzo utilizzato per la trasmissione degli insegnamenti è un computer<sup>15</sup>. Esistono invece strumenti telematici in grado di fornire insegnamenti accurati anche attraverso la rete. L'*e-learning*, così è definita un'attività formativa on-line, rivolta ad utenti adulti, prevede infatti, l'utilizzo della connessione alla rete per usufruire dei materiali didattici e dei corsi specifici che vengono trasmessi attraverso una "piattaforma tecnologica" (*Learning Management Sistem*).

Gli utenti che usufruiscono di questa modalità di istruzione sono studenti universitari, docenti, studenti di scuole superiori, che hanno a loro disposizione la possibilità di tenere sempre sotto controllo il loro grado di apprendimento, sia attraverso un piano di studi da seguire, sia attraverso controlli periodici on-line di apprendimento con schede di valutazione ed autovalutazione. Ci si iscrive ad un corso, fornendo nome e password, e si accede di volta in volta ad una piattaforma fornendo questi dati. Una volta entrati nella piattaforma di *e-learning* si inizia ad interagire con gli elementi del corso: al suo interno è possibile trovare dispense, che è possibile scaricare direttamente dalla rete, esercitazioni o addirittura immagini con le quali potersi esercitare a casa. Questi corsi sono seguiti da un tutor che, in un apposito forum, si mette a disposizione degli utenti al fine di offrire chiarimenti e delucidazioni sulle

---

<sup>15</sup> Si faccia riferimento a <http://www.repubblica.it> nella sezione Tecnologia & Scienze, articolo del 4 maggio 2007 di Valerio Maccari



materie trattate. Gli utenti naturalmente hanno la possibilità di interagire anche con altri iscritti, e questo rappresenta una possibilità in più di confrontarsi con altre persone su più argomenti. Al termine di questi corsi, gli utenti, dopo aver superato una prova finale, ricevono un attestato, a giustificare quanto appreso.

Questa tipologia d'insegnamento è stata adottata anche da alcuni atenei che permettono appunto di seguire i corsi universitari direttamente dal proprio PC, scaricare dalla rete il materiale didattico senza recarsi necessariamente nella sede universitaria e senza dipendere dai vincoli di tempo degli orari di corso.

L'insegnamento nel virtuale potrebbe essere un'altra grande innovazione partorita dal mondo di SL, infatti, la vera novità di questa nuova tipologia di insegnamento è da vedere nel fatto che queste lezioni virtuali rendono possibile annullare le distanze che intercorrono fra gli studenti/avatar che si affacciano da ogni parte del mondo, creando un senso di comunità e di vicinanza anche se il proprio compagno di banco si collega da un altro continente.

## **6. Conclusioni**

Non è possibile stabilire con precisione fino a che punto la realtà virtuale possa essere considerata *realtà* né tantomeno stabilire se una conoscenza ottenuta attraverso il virtuale possa sortire gli stessi effetti di una conoscenza ottenuta attraverso il mondo reale.

In termini filosofici, ciò che è reale può essere considerato tale attraverso due strade completamente diverse fra loro: idealismo ed empirismo. Il primo sostiene che può essere considerata realtà tutto ciò di cui abbiamo conoscenza, mentre il secondo presuppone che la realtà sia rappresentata solo da ciò di cui abbiamo un dato sensibile, tangibile, altrimenti il mondo esterno rimane assolutamente inconoscibile.

In un mondo virtuale, la coscienza di aver appreso, avviene attraverso l'esperienza sensibile, di conseguenza sono soddisfatte entrambe le teorie, empirica e idealistica; ciò significherebbe che fra realtà virtuale e realtà, non sussiste nessuna differenza e che non sarebbe possibile fare alcuna distinzione fra i due tipi di realtà.

Una differenza fondamentale invece c'è, ed è quella che caratterizza e distingue nettamente i due tipi di realtà. Nel mondo reale l'uomo è costretto a viverci, in quanto ci si trova automaticamente inserito appena nasce, in quello virtuale, invece, decide di inserirsi e, di conseguenza, decide di immergersi in un mondo che non si è trovato, ma che si è costruito in base alle proprie conoscenze. Tuttavia, se si andasse verso un uso incondizionato di sistemi virtuali, probabilmente si andrebbe incontro ad una serie di problematiche. Una di queste, ad esempio, riguarda la possibilità di un costante estraniarsi dal mondo reale e di conseguenza un disadattamento sempre più marcato alla realtà, con la perdita della propria identità e forse con una pretesa di autosufficienza che può arrivare all'incapacità di socializzare. Le libertà che la realtà virtuale può offrire all'individuo, infatti, sono numerose e spesso allettanti ed hanno la capacità di estendere le capacità umane, sia quelle comunicative, sia quelle fisiche, rappresentando senz'altro un evolversi della conoscenza e un ampliamento delle

proprie libertà. Però è necessario fare degli sforzi affinché la realtà virtuale possa veramente considerarsi un mezzo nuovo e straordinario capace di aprire nuovi orizzonti a chiunque, in grado di eliminare tutte le barriere e di dare all'uomo la possibilità di sentirsi realmente più libero di conoscere. E' possibile affermare che, indipendentemente da ciò che s'intende per realtà, l'esperienza virtuale rappresenta indubbiamente un mezzo per ampliare le proprie conoscenze e in particolare, se non permette di conoscere realmente mondi ipotetici, permette almeno di conoscere più a fondo la realtà stessa, dando all'uomo l'opportunità vera e concreta di vivere non un'esperienza di realtà, ma un'esperienza del suo rapporto con la realtà e quindi del suo rapporto con se stesso e col mondo.

Second Life è considerato da molti un vero e proprio *Paese dei balocchi* in quanto, a partire dall'aspetto esteriore, è possibile diventare e fare ciò che si è sempre desiderato. In questo mondo infatti, non vigono le leggi che regolano la società del reale, quindi è possibile fare ciò che si desidera, senza vincoli. Da un lato questo aspetto dà la possibilità di dare libero sfogo alla propria fantasia ed immaginazione, ma dall'altro annienta quelli che sono i limiti che ciascun individuo possiede: la mia libertà non si esaurisce dove comincia quella dell'altro. Questo potrebbe portare ad uno stato di anarchia assoluta che distruggerebbe l'uomo, questa volta però nel reale, dove risiedono emozioni, sentimenti ed una economia assolutamente reale.

## 7. Lettura riassuntiva e dati

Si sente parlare, sempre più spesso, di sistemi immersivi di realtà virtuale e di mondi virtuali. Le descrizioni più comuni del virtuale fanno riferimento per lo più alla tecnologia utilizzata (mouse, guanti, occhiali ecc.) mentre le spiegazioni delle esperienze umane nei mondi virtuali utilizzando categorie concettuali provenienti dall'ambito disciplinare della semiotica come: simulazione visiva. Proprio grazie a questi motivi negli ultimi anni è nato un fenomeno come il "Second Life": è un mondo virtuale tridimensionale multi-utente inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab. Un mondo virtuale insomma che assomiglia tantissimo a internet, che offre migliori prospettive di sviluppo, tanto che sinonimo di Second Life è l'espressione "Internet 3D". Alla bidimensionalità e alla staticità del web tradizionale, SL sostituisce la tridimensionalità (anche se solo grafica), personalizzazione (la navigazione avviene mediante un avatar gestito direttamente da una persona fisica tramite tastiera e mouse), maggiore dinamicità e inoltre la sua relativa facilità di introdurre contenuti di qualsiasi genere, mediante tecniche di costruzione, di animazione e di linguaggio (linden script). Il sistema fornisce ai suoi utenti (Residenti) gli strumenti per aggiungere e creare nel mondo virtuale nuovi contenuti grafici: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi ecc. La peculiarità del mondo di Second Life è quella di lasciare agli utenti la libertà di usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, potendoli poi scambiare e vendere con i residenti mediante l'uso della moneta virtuale "Linden Dollar" che

può essere convertita in veri dollari americani mediante il sito [www.eldexchange.eu](http://www.eldexchange.eu) (1000L\$ equivalgono a 4 \$ statunitensi). Per molti versi anche qui come nel vita reale ricopre un ruolo importante l'aspetto economico, ogni giorno vengono effettuati dei movimenti finanziari pari a un 1 milione e 500 mila dollari tra i circa 4 milioni di avatar esistenti sulla rete. Quindi è evidente l'interesse suscitato da un tale movimento di denaro, che serve alle transazioni più disparate: dall'acquisto di abbigliamento e oggetti personali creati da avatar ( ovvero le figure virtuali dei residenti in Second Life, dotati di un proprio nome, sembianza, forma, movimento ecc.), all'impiego nel gioco d'azzardo con tavoli da poker e casinò; dal pagamento di prestazioni sessuali con accompagnatrici e accompagnatori virtuali o dotati della webcam reale, all'investimento bancario; dall'affitto di case e negozi, alla compravendita di porzioni di terreno o di vere e proprie isole (le Sim equivalenti ad uno spazio di 65536 metri quadrati) gestite direttamente e finanziariamente dai server di Linden Lab oppure da server privati collegati in rete. Attualmente partecipano alla creazione del mondo di *Second Life* oltre 400 mila utenti attivi di tutto il pianeta (circa 9 milioni totali se si considerano gli utenti registrati, il che comprende gli utenti inattivi) , e ciò che distingue "Second Life" dai normali giochi 3D online è che ogni personaggio che partecipa alla "seconda vita" rappresenta, secondo la fantasia dell'utente, l'utente stesso. Gli incontri all'interno del mondo virtuale appaiono dunque come reali scambi tra esseri umani attraverso la mediazione "figurata" degli avatar. L'iscrizione è gratuita, anche se è obbligatorio essere maggiorenni. Per costruire e vendere oggetti all'interno di "Second Life", inoltre, occorre "comprare"

aree di terreno nel mondo virtuale. Molti personaggi che partecipano alla vita di "Second Life" sono programmatori in 3D. Qualcuno di essi ha guadagnato somme di (vero) denaro vendendo gli script dei propri oggetti creati per essere utilizzati dentro il mondo virtuale. *Second Life* viene comunemente utilizzato dai suoi utenti per proporre agli altri partecipanti conferenze, file musicali e video, opere d'arte, messaggi politici, ecc.; si è inoltre assistito alla creazione di numerose sottoculture all'interno dell'universo simulato SL, che è stato studiato in numerose università come modello virtuale di una interazione umana, falsa, ma in cui si proietta ciò che si vorrebbe essere. Non sono solo gli investimenti ad attirare molti visitatori e a far aumentare questa nuova moda sempre più crescente negli ultimi anni. Del milione e mezzo di persone che si sono collegate nell'ultimo mese di giugno e degli 8 milioni e 200 mila residenti non tutti sono attratti dai soldi da spendere e guadagnare ma anche dai iniziative sociali, culturali e religiose. Le università americane insieme a quelle europee hanno svolto iniziative culturali di un certo rilievo, sperimentando forme di condivisione tra ricercatori o iniziative di e-learning in aule virtuali; numerosi gli istituti culturali: ad esempio il nostro Ministero degli Affari Esteri ha acquistato uno spazio per collocarvi un virtuale Istituto Italiano di Cultura che attualmente ospita una mostra sull'arte italiana contemporanea; tante le librerie che offrono e-book scaricabili gratuitamente o a pagamento dalla rete; molti i musei virtuali con interessanti mostre tematiche; tanti i teatri, i cinema, i luoghi di riflessione religiosa (chiese, templi, moschee), gli eventi e le iniziative che si aggiungono quotidianamente a un'offerta ha come unico limite la fantasia umana. L'idea generale

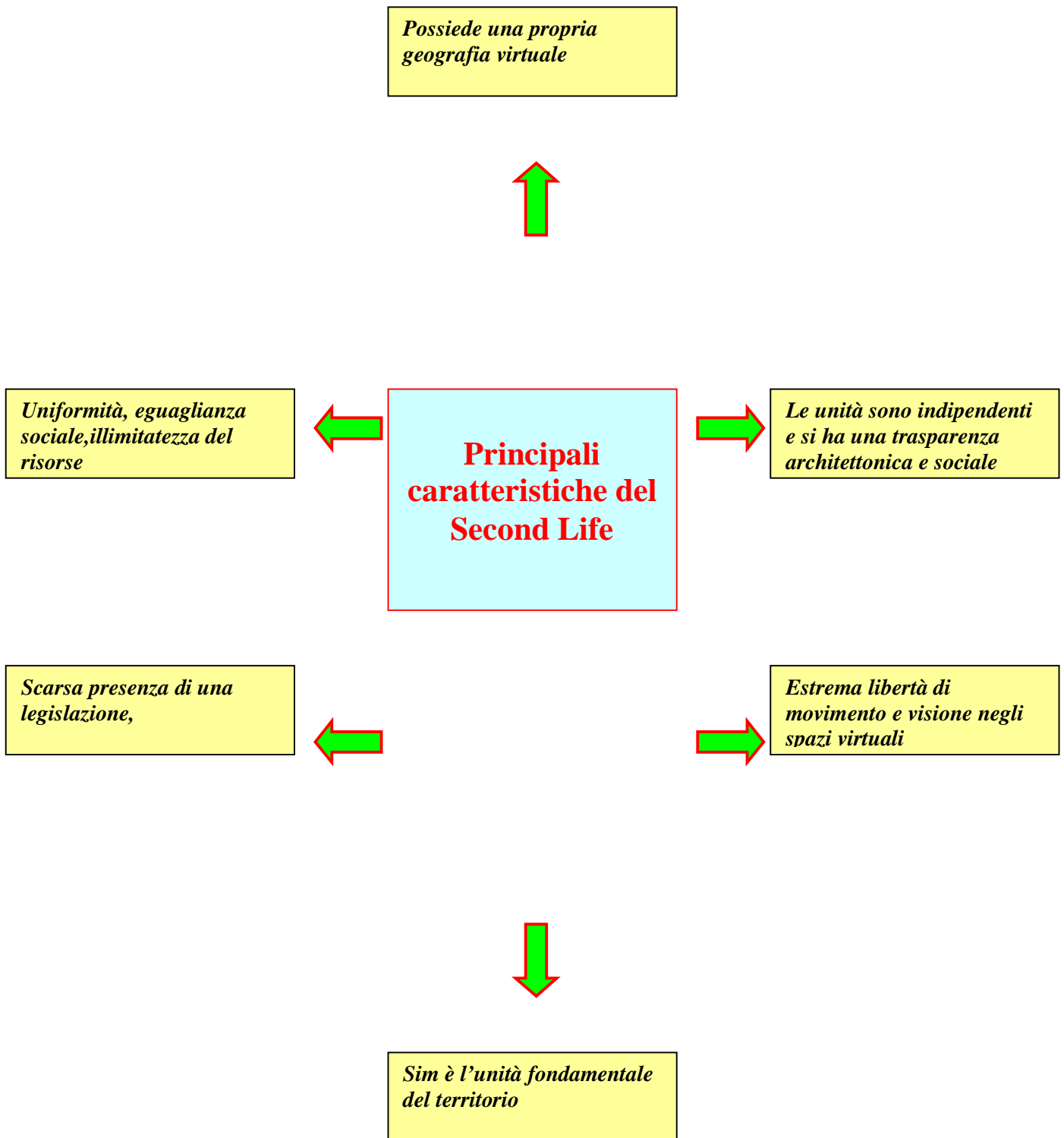
del SL è quella di creare una realtà virtuale nella quale sono permesse un'infinità di libere espressioni senza alcun vincolo e restrizione se non legata all'aspetto tecnologico, che per la maggior parte degli avatar è superabile nel tempo. In realtà in materia nascono alcune problematiche già messe al vaglio da diverse nazioni e istituzioni sull'espressione di "Villaggio Globale":

- Una globalizzazione non totale, che riguarda una piccola porzione del mondo reale in quanto:
  - a. è rivolta alla parte tecnologicamente avanzata del pianeta, basti pensare che il 61% degli avatar sia europeo, il 19% nordamericano e il solo 13% asiatico
  - b. ai ricchi che possiedono l'uso delle fonti energetiche e culturali
  - c. a causa delle profonde divisioni dal resto di un mondo non globale in cui il web non giunge
  - d. a causa di una forte diffidenza basti guardare la Cina che concorre tecnologicamente con l'Occidente
- L'uso improprio della rete per scopi di pedofilia
- La proiezione di una realtà e di un sistema economico, culturale e religioso esistente e che come tale è in assoluto contrasto con l'utopia di una società felice e perfetta che non è e che dovrebbe essere
- Alcuni psichiatri lo considerano un gioco pericoloso nel caso l'utente sia persuaso, anche a causa della forte influenza psicologica praticata dalla ditta

produttrice per ragioni di guadagno, il pericolo più grande è che "Second Life" diventi veramente una seconda vita, anziché una finzione.

Tutti questi aspetti hanno indotto diverse nazioni verso politiche di controllo messe in atto dalle forze di polizia per controllare e cercare di gestire nel miglior modo possibile la complessità del problema. Second Life è caratterizzata da una vera e propria struttura nella quale si possono delineare le differenti caratteristiche che rendono questa realtà virtuale unica nel suo genere:





L'elemento politico in quanto tale è largamente diffuso in Second Life: dalla politica pragmatica come i luoghi di propaganda ( ad esempio i siti di supporto o

di opposizione all'amministrazione americana) o come quelli in cui si dibattono temi particolari alla politica ideale, come i luoghi costruiti da gruppi socialisti, comunisti, anarchici che sono abbastanza numerosi. Con delle analisi più approfondite però si è potuto constatare una certa superficialità e la prevalenza di elementi commerciali e di svago e quindi di condizioni abbastanza agevolate all'espressione di ideali utopici, le quali invece non si realizzano, almeno finora, compiutamente. Il fattore denaro (che da virtuale diventa reale) è uno degli apici del Second Life in quanto muove gran parte dell'attività dei naviganti e che fa diventare SL un luogo assai appetibile non solo per investitori virtuali, ma per protagonisti dell'economia reale. Un'ulteriore riflessione consiglierebbe di indagare sull'età dei residenti. I dati statistici rilevabili dal web indicano un'età media di 32 anni. Da una ricerca effettuata dalla Linden Lab si evince che a sorpresa gli italiani, partiti in sordina nell'apprezzare la possibilità di inventarsi una seconda vita, già lo scorso gennaio balzavano tra i paesi Top Ten con i loro 1.93% di residenti attivi (al primo posto gli Stati Uniti con il 31,19%) convalidando la convinzione che fa della nostra una nazione scarsamente propensa al rischio, più portata ad osservare e solo quando tutto è più che consolidato, a partecipare. Certo che osservando anche l'età dei residenti (13-17 anni con 1,24%; 18-24 anni con 27,46%; 25-34 anni con 38,78%, 35-44 anni con 21 %, e 45+ anni con 11,52%) e verificando come questo nuovo mondo sia prevalentemente "giovane", viene da chiedersi se mai arriverà l'era di una spinta innovativa tutta nostrana. Come si può constatare consultando le tabelle a pagina 5 come

l'aumento della popolazione residente nel Second Life abbia avuto un'impennata esponenziale dopo un primo tentennamento nei mesi iniziali. Nelle tabelle successive si possono controllare: il numero di residenti, numero di registrati, percentuale dei residenti attivi per paese (condizione per essere tale è il collegamento per più di un'ora al mese) e il totale delle ore di utilizzo da parte di tutti i residenti. SL mette in relazione più persone di varie culture contemporaneamente, finisce per sfociare in un uso altrettanto consumistico delle relazioni interpersonali: il disagio sociale che probabilmente è almeno in parte fattore di interesse per esperienze come le comunità virtuali, comporta la ricerca di relazioni numerose ma superficiali e momentanee che non consentono l'interscambio profondo di idee e opinioni intime; al pari di quanto accade d'altronde nei luoghi di ritrovo e di divertimento odierni, dove la compulsività della ricerca di relazioni cela gravi solitudini.

<u>Numero di registrati</u>		<u>Percentuali dei residenti attivi per paese</u>	
2003 gennaio 144	2006 gennaio 124.175	Stati Uniti 31,19%	Repubblica Ceca 0,11%
2003 febbraio 167		Francia 12,73%	
2003 marzo 209	2006 febbraio 144.830	Germania 10,46%	Sud Africa 0,11%
2003 aprile 286		Regno Unito 8,09%	Hong Kong 0,11%
2003 maggio 411	2006 marzo 165.054	Olanda 6,55%	Taiwan 0,09%
2003 giugno 618		Spagna 3,83%	Croazia 0,08%
2003 luglio 881	2006 aprile 198.104	Brasile 3,77%	Estonia 0,08%
2003 agosto 1.095		Canada 3,30%	Lussemburgo 0,08%
2003 settembre 1.294	2006 maggio 228.445	Belgio 2,63%	Europa 0,08%
2003 ottobre 1.477		Italia 1,93%	Colombia 0,07%
2003 novembre 1.745	2006 giugno 323.467	Australia 1,48%	Malesia 0,07%
2003 dicembre 2.098		2006 luglio 427.817	Svizzera 1,29%
2004 gennaio 2.740	2006 agosto 597.269	Giappone 1,29%	Emirati Arabi 0,06%
2004 febbraio 3.419		2006 settembre 805.638	Svezia 0,95%
	2006 ottobre	Danimarca 0,88%	Tailandia 0,06%
		Cina 0,61%	Afghanistan 0,06%
		Austria 0,56%	

2004 marzo 4.026	1.203.244	Grecia 0,55%	Bulgaria 0,05%
2004 aprile 5.159	2006 novembre	Turchia 0,51%	Peru 0,05%
2004 maggio 6.351	1.727.229	Messico 0,48%	Slovenia 0,04%
2004 giugno 8.133	2006 dicembre	Argentina 0,45%	Tunisia 0,04%
2004 luglio 9.443	2.251.416	Irlanda 0,39%	Cipro 0,04%
2004 agosto 10.910	2007 gennaio	Portogallo 0,39%	Porto Rico 0,04%
2004 settembre	3.117.287	Polonia 0,36%	Algeria 0,04%
12.485		Ungheria 0,34%	Egitto 0,04%
2004 ottobre		Norvegia 0,33%	Russia 0,03%
14.038		Venezuela 0,29%	Arabia Saudita
2004 novembre		Israele 0,27%	0,03%
15.481		Singapore 0,26%	Costa Rica 0,03%
2004 dicembre		Nuova Zelanda	Ucraina 0,03%
17.131		0,21%	Andorra 0,03%
2005 gennaio		Romania 0,20%	Slovakia 0,03%
18.959		Finlandia 0,19%	Vietnam 0,03%
2005 febbraio		India 0,18%	Latvia 0,03%
20.913		Cile 0,17%	Martinica 0,03%
2005 marzo 23.058		Corea del Nord	Lithuania 0,03%
2005 aprile 25.361		0,12%	Albania 0,02%
2005 maggio			

27.642			Uruguay 0,02%
2005 giugno 30.820			
2005 luglio 36.663			
2005 agosto 40.200			
2005 settembre 52.635			
2005 ottobre 69.524			
2005 novembre 84.155			

All'interno di Second Life si vive una vera e propria vita. Come prima cosa si deve creare l'identità tanto desiderata ( si può assumere la sembianza che si vuole:alti,biondi,belli ecc.)



e poi cercare di cominciare una vita da zero. Bisogna ad esempio vestirsi, comprare da mangiare, lavorare ovvero vivere in tutti i sensi. Ma per fare qualsiasi cosa bisogna cominciare a guadagnare qualche Lined Dollar e come fare?????

Si possono guadagnare dei soldi trovando un lavoro vero e proprio ad esempio come ballerino oppure esistono dei luoghi dove si possono guadagnare qualche LD ballando, prendendo il sole o semplicemente stando seduti. Buffo vero? Ebbene si anche senza fare nulla, stando seduti in uno dei numerosi locali ed in mille altre maniere apparentemente banali si può “lavorare”. Ed in mille altre maniere, apparentemente banali. Certo non si guadagna granchè ma per una cifra che varia da 10 a 20 L\$ l'ora vale anche la pena, per non girare proprio senza soldi. Ecco una lista di luoghi che offrono questa possibilità: Money Island Una intera isola per guadagnare ballando, stando seduti (circa 5 L\$ ogni 10 minuti) o compilando sondaggi (più remunerativo, ma vengono richiesti dati personali).

Carduccis Mansion Qui sembrano un po' più taccagni. Per una ora seduti di fronte alle slot (senza giocare) pagano 12 L\$ . TOnline Beach .Qui puoi prendere il sole guadagnando 2 L\$ ogni 10 minuti

Perchè qualcuno dovrebbe pagare per non fare nulla? E' l'altro quesito che nasce spontaneo. Successivamente però, curiosando tra i vari terreni in vendita e in affitto in Second Life e tramite delle ricerche sulla rete si capisce il perchè. I terreni o comunque i luoghi più frequentati vengono restituiti con più rilevanza nelle ricerche, conseguentemente sono più affollati ed acquistano valore, sia per la vendita che per l'affitto. I luoghi in Secondo Life sostanzialmente hanno le stesse dinamiche dei siti

internet: più visitatori, più valore. Poiché si simula una vita vera e propria in SD si diventa anche residenti e quindi si viene assunti per un lavoro vero proprio. In quasi tutti luoghi si trovano oggetti gratuiti da prendere, ma quasi sempre di tratta di merchandising o oggetti sponsorizzati. Esistono quasi dappertutto negozi di abbigliamento ma i capi si pagano. Alcuni sono economici, altri decisamente più cari, ma sempre a pagamento. A meno che non si conoscano i posti giusti.



La bellezza di Second Life oltre che di crearsi una nuova identità è anche quella di scoprire dei luoghi nuovi pieni di curiosità. Help Island: è un'isola che ti permette di esercitarti nell'iterazione con il mondo esterno, l'utilizzo di oggetti ed anche di veicoli (aerei, auto, barche) e insegna le tecniche di base della creazione. Esistono anche manuali e corsi più avanzati di programmazione per la creazione di oggetti avanzati con iterazioni sul mondo esterno. Anche su Help Island esiste un negozio gratis, che offre addirittura un aereo, una bicicletta, una casa ed altri oggetti decisamente interessanti. Secret Reflection : una grotta meravigliosa tutta da esplorare. Babylon, Babylonia : un' isola dedicata alla civiltà di Sumer, in particolare alla dea Ishtar / Inanna, meglio conosciuta come Aphrodite per i greci o Venus per i



Romani. C'è un vero e proprio museo ed alcuni templi dell'antica Sumer ricostruiti. AKK Horse Ranch Island, Aeos : un ranch fantastico circondato dal mare. E' possibile andare a cavallo o godere del meraviglioso tramonto. Skydive SL Skydiving on St. Pom, Pamran : un centro di addestramento per lancio con il paracadute e tante altre invenzioni da scoprire e soprattutto da creare liberamente in una realtà virtuale in cui l'unico vincolo è l'immaginazione. Ora di seguito sono riportate alcune immagini e siti interessanti per capire meglio il principio di questa nuova realtà virtuale: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) (sito che consente di convertire L\$ in \$ americani), [www.youmark.it](http://www.youmark.it) (sito che riporta le statistiche di Liden Lab)

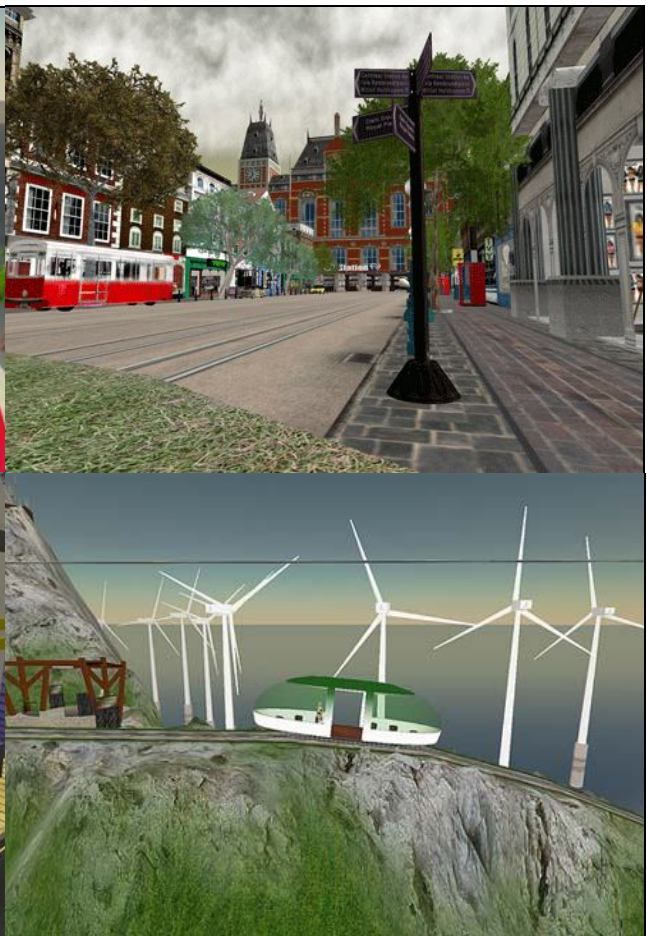
***ALCUNI CLASSICI PAESAGGI PRESENTI NEL SECOND LIFE***

***COMPLESSO  
RESIDENZIALE***



***MUSEO DELL'ARTE***

***UNA DELLE  
NUMEROSE VIE***



***PAESAGGIO***