

## CULTURA &amp; SPETTACOLI

e-mail: cultura@ilmessaggero.it fax: 06 4720462

**Fenomeni mediatici/Esce la prima guida sulla comunità di utenti Internet con un'esistenza parallela a quella reale. Ne pubblichiamo alcuni brani**

"Second Life" sarà protagonista della serata conclusiva di "Hi! Tech, festival dell'innovazione" in programma da domani a domenica all'Ara Pacis (piazza Augusto Imperatore). Alle 21 di domenica, infatti, verrà dato il via a "Second Life. Come Alice nello specchio - un gioco tra reale e virtuale". Igor Patruno intervisterà Edoardo Sanguineti, Mario Gerosa (autore del libro "Second Life", Meltemi editore), Marco Filoni (che ha la cattedra di estetica al Politecnico di Milano) e Sandra Pallizzari, guida di "Second Life". Interverrà Alessandra Poggiani, direttore di Lait spa, con la partecipazione straordinaria di Neri Marcoré.

di ROBERTO BERTINETTI

**E'** un mondo virtuale, una terra di nessuno e di tutti alla quale si accede versando appena dieci dollari, la somma necessaria per iniziare a pagarsi una vita parallela a quella reale. Secondo Philip Rosedale, talentuoso e ormai ricchissimo americano appena trent'anni che ha inventato questo universo elettronico, rappresenta la risposta ad una domanda: "Come possiamo usare i computer in maniera creativa per mettere a punto una simulazione del mondo?". L'interrogativo, sino ad oggi, ha affascinato tre milioni

di persone, un numero in aumento continuo. E così *Second Life* è riuscito a diventare in pochissimi anni un fenomeno di massa, che mette in collegamento uomini e donne di ogni parte del pianeta. Suscitando in misura crescente l'interesse di saggi e distaccati d'istituto. Appena da poche settimane Meltemi ha proposto un volume di Mario Gerosa (*Second Life*, 256 pagine, 20,50 euro) e ora la casa editrice Ibsi sta per mandare in libreria *Second Life*. Una guida turistica essenziale (219 pagine, 10,50 euro) firmata dai britannici Paul Carr e Graham Pond, di cui proponiamo un'anticipazione.

Per entrare in questa gigantesca comunità di utenti Internet ideata dal Ludeu Lab di San Francisco e immessa in rete nel giugno del 2003 basta poco: pagare, appunto, dieci dollari e dotarsi di un "avatar", una sorta di alter ego con un nome, un cognome, una identità, un sesso e precise caratteristiche fisiche. C'è totale libertà in *Second Life* se si fa eccezione per la lingua, visto che si comunica solo in inglese. Una volta costruita questa identità fittizia, si decide con chi comunicare e in quale real-



# Second Life

le istruzioni per l'uso di una doppia vita

Sopra e sotto il titolo, due immagini da "Second Life". Accanto, il logo

## L'ANTICIPAZIONE

## Ai "Parioli", con Audrey Hepburn e le "sfere fluttuanti" piene di arte

di PAUL CARR e GRAHAM POND

**Parioli**  
Costruito vagamente sul modello dell'omonimo quartiere di Roma, il Parioli è uno dei più famosi e meglio costruiti centri d'arte in-world. All'arrivo la prima cosa che noterete è un banchetto pieno dei frutti della natura e dietro a questo, in ginocchio, una ragazza monocromatica con in mano una luccicante mela rossa.

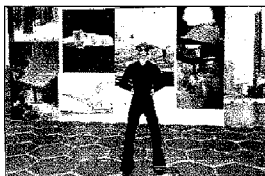
Chi può essere se non Audrey Hepburn? Sul cartello c'è scritto «Vi prego, datemi qualcosa oppure portatevi a casa una delle mie figlie». Ma il fruitivendolo è il padre di Audrey! Al Parioli anche le cassette per le mance sono un'opera d'arte. 25 LS per un pezzo di cartone ritagliato dalla stella di *Colazione da Tiffany*. E ora volgiamo in altre e parliamo di quello che è senza dubbio il pezzo forte del Parioli: le sfere fluttuanti di Bruno Echebary.

Ogni tanto in *Second Life* ci si

ferma stupiti a osservare cose che si pensa siano irrealizzabili nel mondo reale. Le sfere sono una di queste. Alte circa quattro volte l'altezza media degli avatar, queste gigantesche sfere fluttuanti contengono 360 gradi di opere d'arte appese al loro interno. Per vederle vi basta saltare in una sfera, sedervi e girare su voi stessi.

E se siete stufi di guardare qualcosa, chiedete sul tavolo per girare qualcosa d'altro. Roba da sballo. I fan del calcio inglese si divertiranno scoprendo quello che c'è all'interno del grande edificio con tetto in vetro vicino alle sfere. E un campo di calcio indoor italiano con tutto attorno pester che promuovono (cos'altro?) il Chelsea. La palla dovrà portarla voi.

Come comportarsi con la gente



Una delle prime cose che noterete iniziando a esplorare *Second Life* è come siano tutti (o quasi) cordiali. Anche gli abitanti più vecchi sono quasi dei poppanti nella vita reale, quindi sono tutti generalmente inclini a conoscere e a fare nuovi amici tra i newbie. Come regola generale, nessuno vi criticherà se userete la funzione «clab» per salutare quando arriverete

in un posto nuovo, anzi è educazione farlo. [...] Essendo un newbie probabilmente vi capiterà anche di andare addosso ad altri utenti quando inizierete a camminare. Chiedete scusa e proseguite, nessuno si offenderà troppo. La moneta

La moneta di *Second Life* è il dollaro Linden (LS) che segue l'andamento del dollaro statunitense (US\$). I dollari Linden possono essere acquistati e rivenduti in cambio di veri e propri dollari da spendere nel mondo reale, proprio come una qualsiasi valuta straniera. All'epoca della stesura di questa guida 1 US\$ corrisponde a circa 260 LS. Grazie a questo cambio in soldi veri, molti residenti intraprendenti hanno avviato delle attività in-world. Si va da teenager che hanno creato banche di abbigliamento e negozi di skateboard (in modo che gli avatar di *Second Life* possano essere alla moda e scorcizzare a *Latin Negativi*,

paralela muoversi. Al pari del mondo reale, in *Second Life* la molteplicità è regola. La differenza è che nessuno è per sempre legato a un nome o a uno stile di vita, visto che il cambiamento è continuo. Con ottimi risultati anche dal punto di vista economico, visto che c'è chi ha già guadagnato un milione di dollari veri con transazioni virtuali: è il caso della cinese Anshe Chung. Tra gli spazi aperti dal 2003 ad oggi non manca, poi, un apprezzatissimo omaggio a Roma e all'Italia. A crearlo è stato l'ingegner Bruno Echebary, inventore di "Parioli", una "sim" (ovvero una "zona") tra le prime venti in termini di traffico che propongono riconoscibili amici della capitale.

Solo un gioco o qualcosa di più? Secondo Mario Gerosa, *Second Life* "è un potentissimo strumento di costruzione di rapporti sociali e di relazioni in ambito planetario, che potrà conoscere in futuro una crescita esponenziale". Della stessa idea sono anche Paul Carr e Graham Pond, che ricordano come molti marchi globali e partiti politici abbiano aperto su *Second Life* vere e proprie sedi ufficiali e allecitate legami che altrimenti non sarebbero riusciti a stringere. Ma per riuscire a orientarsi in questa terra virtuale serve una mappa. Che viene offerta dai due giornalisti britannici in un volume simplice e divertente, ricco di consigli e di curiosità.