

Entrare in Second Life è semplice: basta scaricare il software e iscriversi sul sito www.secondlife.com. Comincia così l'avventura della seconda vita. Nato come MMORPG, acronimo di Massive Multiplayer Online Role Playing Game, Second Life ha ben poco a che vedere con il solito videogame collettivo in rete. Infatti il mondo della seconda vita in internet è un vero e proprio ambiente virtuale al quale hanno accesso contemporaneamente migliaia di utenti differenti. Protagonisti di questo mondo sono gli avatar, ovvero l'identità degli utenti rappresentata sullo schermo da un personaggio virtuale. La libertà di Second Life sembra illimitata e si manifesta chiaramente già dall'inizio, attraverso la possibilità di scegliere secondo le proprie preferenze l'aspetto che si desidera avere nel gioco: ragazzona della porta accanto, intellettuale, con grandi ali di angelo, addirittura un ibrido uomo-animale; si possono decidere i lineamenti del viso, le caratteristiche del corpo, il colore della pelle, i capelli, e disegnare il proprio abbigliamento. Si possono creare oggetti secondo il proprio gusto, che partendo da forme solide vengono modellati per costruire qualunque cosa, da un albero ad una casa. Ci si può trovare un lavoro, si può partecipare e vincere a giochi di gruppo simili al bingo, tetris oppure visitare e scommettere in uno dei tanti casinò creati in rete, con la possibilità di convertire il denaro virtuale in denaro vero. Oppure si può semplicemente fare un giro nelle città ricreate sulle isole di SecondLife (Roma, New Paris, Firenze) e parlare con gli altri utenti attraverso la chat interna.

«*Voglio che la gente si impegni su un piano diverso dal gioco*», questo il proposito di Philip Rosedale, fondatore e amministratore delegato di Linden Lab, da cui nasce

[Second Life](#)

. Un'idea che sembra essere stata colta a pieno dagli utenti di Second Life: gli avatar non hanno un obiettivo da raggiungere, vivono semplicemente in questo mondo virtuale in cui dispongono di una totale libertà di movimento, grazie all'invidiabile tele-trasporto, e di azione, grazie alla disponibilità di denaro virtuale, acquistabile on-line, con carte di credito reali. Proprio questo aspetto tuttavia, sembra ridimensionare l'impatto entusiasta con la nostra seconda vita.

Ottenere un alter ego è gratis, se si fa una iscrizione di tipo

basic,

ma mantenerla ed accedere ad alcuni servizi di Secondlife è a pagamento, e i soldi sono reali, anche se convertiti nei virtuali Linden Dollars. Comprare un'auto, vestiti, un'isola su cui costruire la propria casa o aprire la propria attività: sono solo alcuni dei servizi a pagamento presenti in Second Life, oggetti di compravendite reali che di solito avvengono tramite il sito di aste on-line e-Bay.

I soldi (veri) quindi, contano anche qui. E il settore che sembra più proficuo è quello terriero. Con un attaccamento spaventoso alla realtà, anche in Second Life gli utenti possono acquistare intere isole virtuali i cui prezzi vanno da circa 1200 dollari (reali), più circa 200 dollari (anch'essi reali) di tasse mensili, dando inizio a manovre di compra-vendita-riacquisto degne dei più grandi speculatori. Sembra davvero assurdo che, in un mondo virtuale in cui si predica la libertà di

Il mondo di Second Life

Scritto da Daria Quaranta

Giovedì 10 Maggio 2007 19:00 - Ultimo aggiornamento Martedì 29 Gennaio 2008 16:10

espressione e movimento, ci sia chi si arricchisce tutt'altro che virtualmente. Auto (finte) vendute per migliaia di dollari (veri); terreni, o meglio isole, acquistate per pochi Linden\$ che fruttano al proprietario centinaia di dollari veri. Un aspetto di Second Life che appare poco condivisibile: non è infatti chiaro il senso di "evasione" che trasmette il crearsi una seconda vita, in un mondo parallelo, in cui però ci si ritrova a vivere una fotocopia della prima vita: cercare casa, lavoro, passatempi e in cui si incontrano gli avatar di persone e personaggi che già ci stanno attorno nella realtà. Infatti sembra essere diventata la vera e propria tendenza del momento possedere un'isola su SecondLife, e così anche la politica entra a far parte del mondo del Linden Lab: Ségolène Royale ha qui un suo quartier generale, Di Pietro e l'Italia dei Valori ha già comprato una sua isola on-line, ora in costruzione, si può andare sull'isola di Le Pen, tuttavia presto boicottato dai suoi visitatori e anche la Farnesina ha da tempo una piattaforma culturale su Second Life. Quello dello scambio culturale è però la caratteristica più interessante di questo mondo virtuale: allestire e visitare mostre fotografiche, di pittura, riprodurre e assistere a concerti e condividere con la comunità le proprie espressioni artistiche è infatti una pratica diffusa e apprezzata su Second Life. Ed è gratis.

Daria Quaranta - DEA press

<!--[if !supportEmptyParas]--> <!--[endif]-->