

## «SECOND LIFE»: IL DESIDERIO DI UN'«ALTRA VITA»

ANTONIO SPADARO S.I.

Probabilmente il nostro lettore ha, se non altro, sentito parlare dei *videogame* o videogiochi. Giocare con un *videogame* significa mettersi davanti allo schermo di un *computer*, di un televisore o di un dispositivo elettronico portatile come una *Play Station Portable*, che riproduce simbolicamente un ambiente (uno stadio, una pista automobilistica, un campo da tennis...) nel quale si svolge una scena ludica: un castello in cui bisogna trovare la principessa rapita, un'isola sperduta in cui è sepolto un tesoro, e così via. A volte si trascorrono ore nelle quali l'attenzione è come catturata dal gioco che sembra «vero». In altri termini, premendo tasti e pulsanti o muovendo dispositivi come *mouse* e *joystick*, i personaggi rappresentati si muovono e compiono azioni in vista del fine che devono raggiungere. In un *videogame* c'è una mèta da raggiungere, qualcosa da conquistare, un cattivo da eliminare, un buono da liberare. Insomma c'è un obiettivo, raggiunto il quale, il gioco finisce e si è pronti per iniziarne un altro.

### *Un «nuovo mondo»*

Adesso il nostro lettore immagini di avere davanti una simulazione come quella descritta fino a questo momento, ma che non preveda un fine o un obiettivo preciso e che, dunque, non abbia motivo di concludersi con un vincitore e un perdente o con un premio da ricevere. Immagini di potersi costruire un *alter ego* che si muova sullo schermo di un *computer* connesso a internet, secondo le sue intenzioni, all'interno di un contesto che appare simile a quello della vita di tutti i giorni (un bar, una spiaggia, un cinema, una mostra, una scuola, un negozio, un quartiere...). Immagini di poter costruire la propria rappresentazione virtuale, cioè la propria immagine, il proprio *ego* virtuale (che in gergo si definisce *avatar*<sup>1</sup>) così come lo desidera. Immagini dunque di scegliere addirittura

l'età, l'identità sessuale e le caratteristiche del proprio corpo, ma anche gli abiti e gli oggetti d'uso quali, ad esempio, l'automobile. Pensi di vivere in un mondo fatto di città, isole e quartieri dove è possibile incontrare tante altre persone di un mondo che, fino a questo momento, conta oltre otto milioni di «residenti»<sup>2</sup>, i quali abitano in un territorio vasto 260 chilometri quadrati. In particolare si figuri un territorio diviso in regioni interconnesse (*sims*), di cui il 70% è terraferma e il 30% è composto di isole.

Immagini inoltre di volare, viaggiare o di essere velocemente «teletrasportato» da una parte all'altra di questo «mondo» e di visitare isole sperdute o città affollate, fino a trascorrere del tempo in una Dublino o in una Amsterdam virtuali o nel quartiere Parioli di Roma<sup>3</sup> o di entrare in un'ambasciata come quella del Governo svedese. Immagini di poter inviare agli amici *snapshot*, cioè cartoline digitali, dai luoghi nei quali si è stati o condividerle *on line*<sup>4</sup>. Immagini il nostro lettore di poter costruire, affittare o comprare una casa o di acquistare terreni o di uscire per fare *shopping*. Immagini che chiunque possa costruire, magari anche con buon gusto o persino con arte, oggetti virtuali e venderli in moneta virtuale, che però ha un preciso corrispettivo in dollari statunitensi. Immagini di poter seguire conferenze o concerti o mostre. Immagini di poter comunicare con le altre persone, interagendo tramite messaggi di testo in tempo reale, facendo vivere esperienze di relazione al proprio *alter ego*, cioè l'*avatar*. Immagini ovviamente di non essere riconoscibile, perché nessun residente può risalire all'identità «reale», cioè alla «prima vita» dell'*avatar* col quale si relaziona, a meno che egli non decida di rivelarla, ovviamente.

Se il nostro lettore ha immaginato tutto questo, allora avrà avuto un'idea di che cosa sia *Second Life*. Esso è tecnicamente un *Massive Multiplayer On Line Role-Playing Game* (Mmorpg), cioè un gioco di ruolo svolto tramite internet contemporaneamente da più persone. Tuttavia esso non è un vero e proprio gioco nel senso dei *videogame*. Questo infatti prevede regole e obiettivi, mentre qui siamo davanti a una

---

<sup>1</sup> La parola *avatar* nella sua accezione originale, di etimologia sanscrita, significa «discesa»: la discesa di una divinità nel mondo terreno, tra i mortali.

<sup>2</sup> Col termine «residenti» si intendono ormai comunemente gli iscritti alla *Second Life*. Tuttavia notiamo che contemporaneamente *on line* è difficile che ci siano più di 40.000 residenti e mensilmente se ne connettono circa 1 milione e 800 mila.

<sup>3</sup> «Parioli» è liberamente ispirato all'omonimo quartiere romano. Il suo fulcro è, al di là di ogni fedeltà urbanistica rispetto al mondo reale, «Piazza Navona». Esiste anche una zona ispirata al Foro Romano.

<sup>4</sup> Il sito di riferimento è <http://www.sluniverse.com/pics/>

vera e propria forma di vita, una vita digitale nel quale gli stessi «residenti» contribuiscono a creare il mondo che hanno davanti a loro. Invece in un videogioco il mondo è stato già creato dal suo autore. In *Second Life* sostanzialmente si può fare in maniera simulata tutto quello che si può fare nella «prima vita», come abbiamo già detto. E allora, come si fa a sapere che cosa accade nella *Seconda Vita*? Basterebbe leggere i giornali «locali»<sup>5</sup>.

### *Un rito di passaggio*

Il sito *web* della *Second Life* è [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) dal quale bisogna scaricare il *software* da installare sul proprio *computer*. Una volta avviato, verranno richiesti alcuni dati personali per proseguire con la scelta del nome e del cognome che si vogliono avere nella seconda vita. Pagando è possibile avere qualunque nome, altrimenti è possibile scegliere da un'ampia selezione di cognomi anche un po' stravaganti. Ci si può registrare come utenti semplici o paganti. Questi ultimi possono acquistare terreni e edifici, diventando pienamente «cittadini» di *Second Life*. Il costo minimo è di sei dollari statunitensi al mese.

Prima di approdare alla nuova vita digitale occorre scegliere un *avatar*, cioè un'immagine di se stessi, che va da quella del «ragazzo della porta accanto» in *jeans* e maglietta a quelle più stravaganti, dallo stile *nightclub* a quello alternativo *cybergoth*, o da animali antropomorfizzati (*furry*). Bisogna scegliere anche tra identità maschile e femminile, a prescindere dalla propria identità sessuale reale. Ci si può quindi anche vestire come meglio si crede e anche «aggiustare» il proprio *look*, cambiando o modellando faccia, capelli, giro vita e così via. L'operazione è tutt'altro che banale. Il nuovo arrivato sa di costruire la sua identità pubblica e dunque si sente coinvolto profondamente nella creazione di un'immagine di sé adeguata e rispondente ai propri ideali o alle proprie frustrazioni. La registrazione è un vero e proprio «rito di passaggio», che introduce in una dimensione spazio-temporale differente rispetto a quella della «prima vita». Notiamo che per i ragazzi tra i 13 e i 18 anni esiste una *Seconda Vita* separata, la *Teen Second Life*, dove ogni contenuto esplicito di violenza e sesso è bandito. Certo, nulla vieta a un minore di accedere alla *Second Life* per adulti, fornendo dati falsi al mo-

---

<sup>5</sup> Da *Second Life Herald*, *Second Life Insider* e *New World Notes* al professionale *Second Life News Network*, ben strutturato per contenuti. Nel 2006 la *Reuters* ha creato una sede virtuale in *Second Life*. Segnaliamo il primo *magazine* tutto italiano che si scarica gratuitamente da <http://www.2litaliaworld.it>

mento dell'iscrizione.

Il primo approdo è *Orientation Land*, la terra di orientamento, dove arrivano tutti i nuovi residenti. È un luogo dove si apprende il modo in cui inserirsi nella «nuova vita»: come si fa a camminare e a spostarsi (è normale sbattere contro altre «persone» o contro muri e siepi quando si compiono i primi «passi»), dove andare e come scegliere i luoghi che si è interessati a visitare, come scegliere vestiti e così via. Capita spesso di imbattersi in altri neofiti e di solidarizzare, ma anche in cittadini esperti che danno una mano ai nuovi arrivati. Si dialoga tramite messaggi di *chat* che anche gli altri «vicini» possono leggere. È possibile però avere anche conversazioni private in forma di Im (*Instant Messaging*). La lingua d'uso corrente è l'inglese, ovviamente perché è l'unica lingua che permette a tutti di conversare al di là della loro cittadinanza nella «prima vita». Gli italiani residenti sono al momento circa 50.000.

#### *L'economia di «Second Life»*

Bisogna avere il portafogli (cioè la carta di credito) pieno nella *Seconda Vita*? Non necessariamente, ma senza soldi (non ce ne vogliono troppi, a dire il vero) la vita nella *Second Life* può diventare un po' piatta, perché non si può accedere agli acquisti o alla fruizione di alcuni contenuti, la cui proprietà è di chi li rende disponibili e che li crea (vestiti di marca, case, oggetti vari...). Ad esempio, Toyota e General Motors, la quale è proprietaria dell'isola *Motorati*, sono entrate anch'esse nella *Second Life*, ed è possibile acquistare un'auto virtuale o provare a guidarla, sempre virtualmente, facendo un giro. La Nissan ha cominciato a distribuire automobili virtuali gratuitamente. La moneta di *Second Life* è il *Linden dollar*, la cui valutazione segue l'andamento del dollaro statunitense. Più o meno 260 *Linden* dollari corrispondono a un dollaro statunitense (360 per un euro). Per comprare un oggetto in vendita basta cliccare su di esso e seguire le istruzioni. Ma non tutto si compra in *Second Life*. Si trovano infatti molti *freebie*, oggetti gratuiti. Gratuitamente, ad esempio, è possibile vestirsi presso *Free Dove* e *Freebie Warehouse*.

L'aspetto economico di *Second Life* è tutt'altro che trascurabile. Il giro di affari quotidiano sfiora i due milioni di dollari statunitensi al giorno. Facciamo qualche esempio esplicativo. Nel 2004 un'intera isola, Avalon, fu messa all'asta e fu acquistata dalla *Rivers Run Red*, un'agenzia creativa che ormai si impone per i suoi servizi di progettazio-

ne virtuale (servizi *metaverse*, come vengono definiti) che hanno a che fare con la creatività e l'innovazione. Tra i suoi clienti ci sono i *Duran Duran*, la *Penguin Books*, la *Adidas Reebok*, la *20th Century Fox*, la *Disney*, la *BBC* e la *Philips*. Tutti questi clienti prevedono di organizzare o hanno già organizzato, pagando, eventi nell'isola di Avalon.

Un altro esempio: l'*Electric Sheep Company* offre soluzioni per il commercio e la creatività nel metaverso. Questa società ha progettato e costruito la *Reuters Island* della nota agenzia di informazione e la *Sony BGM Media Island*. La stessa impresa ha costruito qualcosa capace di destare uno speciale interesse: i *set* di «machinima»<sup>6</sup> (abbreviazione di *machine cinema*) per *Newsnight* della BBC e CBS News<sup>7</sup>. *Second Life* diventa così un sorta di *set* cinematografico o televisivo dove si girano filmati<sup>8</sup>. *Leader* di questa espressione artistica sono gli *Alt-Zoom Studios*, un gruppo che organizza festival cinematografici, e i *Natural Selection Studios*<sup>9</sup>.

*Second Life* sta diventando uno degli strumenti di *marketing* oggi più innovativi e attraenti. Fino ad oggi molte aziende hanno considerato *Second Life* come uno strumento pubblicitario o un altro mercato su cui vendere beni e servizi, ma si fa sempre più strada la necessità di adottare un approccio più complesso. Quindi affari, imprenditoria, innovazione e creatività sono tutti elementi ben presenti nella *Second Life*. Vogliamo notare però che la *Seconda Vita* è anche sede di iniziative benefiche ed eventi di solidarietà<sup>10</sup>.

### *Arte, cultura e formazione*

La cultura ha il suo posto grazie a gallerie, centri di arte contemporanea, musei<sup>11</sup>. Nel marzo 2007 il Ministero degli Esteri italiano ha aperto nella *Seconda Vita* un Istituto Italiano di Cultura con l'intento di svolgere una funzione di «vetrina» della Direzione Generale per la Promozione Culturale, centro direzionale di 90 Istituti Italiani di Cultura nel «mondo reale»<sup>12</sup>. Esistono anche gruppi che organizzano

<sup>6</sup> «Machinima» rappresenta un genere misto tra il cinema e il videogioco: è un uso creativo dei videogiochi allo scopo di realizzare animazioni digitali. L'idea è nata quando i videogiocatori hanno intuito che gli spazi digitali potevano essere ripensati come *set* all'interno dei quali girare storie. Cominciarono così a usare la visuale del gioco come una sorta di macchina da presa. In seguito alcuni autori si misero a lavorare sugli scenari, e poi arrivarono le sceneggiature.

<sup>7</sup> <http://news.bbc.co.uk/1/hi/programmes/newsnight/4583924.stm>

<sup>8</sup> <http://secondlife.com/showcase/machinima.php> Da vedere, ad esempio, è il western *Bells and Spurs* (<http://www.bellsandspurs.com>).

<sup>9</sup> <http://www.alt-zoom.com/> e <http://naturalselectionstudios.com/>

eventi come il *Free Culture Event Group* o luoghi come *Salzburg*, tutto austriaco, dedicati ad arte, musica e cultura in genere. Anche i libri e il loro mondo sono rappresentati. La *Snowbooks* ha aperto una libreria nella quale è possibile vedere e leggere le copertine, inclusa la quarta e i dati bibliografici del volume. Esiste anche la casa editrice italiana Castelveccchi col nome di *Qadeema*, che ha sede nella *Wonderland Isle*. Non mancano le biblioteche. La *Info Island* ospita il progetto *Second Life Library*, che è una raccolta di piccole biblioteche specialistiche<sup>13</sup>, che forniscono *links* e informazioni. Il termine «biblioteca» ha un senso estensivo, in quanto *Second Life* sembra includere tutto ciò che ha dimensione testuale e non solo libri. Segnaliamo anche *The J. R. Tolkien Education Centre*, che comprende anche una copia del celebre *pub* degli *hobbit*, *Prancing Pony*. Un riferimento per la ricerca di attività «serie» nella *Seconda Vita* è il sito *Second Seeker*<sup>14</sup>.

Non mancano le applicazioni a scopo educativo<sup>15</sup>. Varie università utilizzano *Second Life* a scopo didattico<sup>16</sup>. Essa rappresenta un ambiente protetto per fare esperienze di apprendimento, provare nuove idee e praticare abilità. La stessa *Linden Lab* ha predisposto un *Campus Second Life*<sup>17</sup>. Ciclicamente si svolgono centinaia di corsi e seminari di carattere tecnico o umanistico sul mondo virtuale.

### *Relazioni, amicizie e «partnering»*

Ma prima di ogni altra considerazione l'universo della *Seconda Vita* è un universo relazionale. Le possibilità non mancano. In *Second Life* si partecipa a eventi di ogni genere, dove si incontrano altri residenti. Il sito *secondlife.com* ne dà puntuale notizia<sup>18</sup>. Di particolare interesse sono i *festival* e il ritrovo in *pub*, *club* e *café*. Segnaliamo, fra gli altri, solamente *Wheelies*, un'isola progettata a misura di disabili che ospita anche un *club*<sup>19</sup>. I comportamenti sono regolati dalle *Big Six*, sei norme definite di comporta-

<sup>10</sup> Un esempio è il concerto non ufficiale degli U2 per far conoscere il progetto *Make Poverty History*, la cui registrazione parziale è visibile *on line* in <http://www.youtube.com/watch?v=Mro9Qzv—k8>

<sup>11</sup> Si possono esplorare i siti linkati in <http://www.sltree.com/arts-culture/>

<sup>12</sup> (Cfr [http://www.esteri.it/ita/0\\_1\\_01.asp?id=1932](http://www.esteri.it/ita/0_1_01.asp?id=1932)). Fra l'altro, ad esempio, ha organizzato una lezione su «Il nesso tra tradizione e contemporaneità» nell'analisi de *L'Annunciata* di Antonello da Messina e *L'Autoritratto con testa di Mercurio* di Giorgio De Chirico.

<sup>13</sup> Cfr <http://infoisland.org/>

<sup>14</sup> Cfr <http://www.secondseeker.com/>

<sup>15</sup> Cfr <http://www.secondlife.com/education>

<sup>16</sup> Cfr [http://simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions\\_and\\_Organizations\\_in\\_SL](http://simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions_and_Organizations_in_SL)

mento e relative sanzioni<sup>20</sup>: intolleranza, molestia, aggressione, violazione della *privacy*, comportamenti indecenti, disturbo della quiete pubblica. I «crimini» sono resi pubblici<sup>21</sup> e i loro autori subiscono varie pene e azioni correttive, fino all'espulsione dell'*avatar*, che è poi la sua «morte»<sup>22</sup>.

A parte le relazioni criminali o conflittuali, segnaliamo che è facilissimo chiacchierare via *chat* ed è possibile così stringere qualche amicizia. Non si arriva a parlare di nozze, ma di rapporti di *partnering*, per stabilire i quali i due *partner* devono pagare ciascuno dieci *Linden* dollari. È subito specificato però che si può «divorziare», e chi dei due intende separarsi deve pagare 25 *Linden* dollari. Come si fa a inviare la propria proposta di matrimonio? Basta spedire all'«*avatar* dei propri sogni» una proposta che si compila in un box apposito del sito.

A somiglianza della vita reale, i sentimenti nella *Seconda Vita* non sono cose trascurabili né, a volte, indolori. A tal punto che sorgono gelosie e curiosità sui movimenti del proprio *partner*, e ciò ha creato la nascita di agenzie di investigazioni private che riescono, in caso di tradimento, a far «teletrasportare» il coniuge tradito sul luogo del tradimento in pochi secondi. Consideriamo sempre che «dietro» un *avatar* c'è sempre una persona della «prima vita», cioè in carne e ossa, la quale magari è sposata con un'altra persona reale. Si possono facilmente intuire, se si è veramente consapevoli del coinvolgimento emotivo a cui conduce la simulazione digitale di *Second Life*, tutti i problemi a cui tale sdoppiamento può condurre.

Com'è facile immaginare, anche la dimensione erotica è ben presente in *Second Life*. Notiamo che i residenti si ritrovano «gettati» nel metaverso con testa, busto, braccia e gambe e anche con qualche vestito *standard*. Tuttavia essi non possiedono genitali, che devono essere acquistati, anche se a prezzi molto modici. Pure qui la fantasia, anche morbosa ovviamente, si è sbizzarrita nella creazione di «prodotti» appetibili per ogni tipo di *avatar*. Non ci sono limiti in questo, e non è richiesta alcuna coerenza tra identità sessuale dell'*avatar* e rispettivi genitali da applicare. Non è difficile immaginare come il mondo del-

<sup>17</sup> Cfr [http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Campus:Second\\_Life](http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Campus:Second_Life)

<sup>18</sup> Per una lista aggiornata cfr <http://secondlife.com/events/>

<sup>19</sup> In proposito vedi <http://www.youtube.com/watch?v=ACzXtWS03oc> e il *blog* <http://wheelieatholic.blogspot.com/>

<sup>20</sup> Cfr <http://secondlife.com/corporate/cs.php>

<sup>21</sup> Cfr <http://secondlife.com/community/blotter.php>

<sup>22</sup> È l'unico modo in cui si può veramente «morire» nella *Second Life*. Se c'è un combattimento (in *Second Life* ci sono negozi di armi) e si soccombe, si viene semplicemente «teletrasportati» a forza nella zona (*sim*) da cui si proviene.



la simulazione digitale, dove gli *avatar* possono muoversi in maniera sufficientemente fluida, possa offrire campo quasi aperto a ogni forma di espressione erotica simulata, dalla prostituzione alla pedofilia. Al momento le barriere di protezione sembrano insufficienti, per quanto già molti allarmi siano stati lanciati.

### *C'è (cyber)spazio per Dio?*

In *Second Life* esistono gruppi o siti di carattere religioso e spirituale. Si trova veramente di tutto: da istituzioni «autodosse» e pan-denominazionali a templi che sono espressione di grandi religioni. Esiste anche una sorta di piazza delle religioni in cui si ritrovano ricostruzioni (del tutto arbitrarie, comunque) di una cattedrale, di una moschea, di una pagoda, di un tempio zen, di un tempio indù, di una sinagoga, di un tempio Kiva e di un museo dedicato all'umanesimo. L'elenco delle chiese nella *Second Life* è lungo<sup>23</sup>. Esistono anche cattedrali, come le simulazioni delle cattoliche *Notre-Dame* di Parigi o della cattedrale di Salisburgo o della anglicana *St. Paul* di Londra. È da notare l'importanza che riveste la dimensione spaziale della chiesa come edificio simulato. Essa viene utilizzata anche per pregare. A volte si trovano pure gli inginocchiatoi per *avatar*. Ma che cosa significa pregare nella *Second Life*? È possibile? Ecco la testimonianza di un musulmano svedese, Muhammed Yussif Widhe: «Io metto il mio avatar in posizione di preghiera e nello stesso tempo io prego. La mia preghiera nella mia stanza è valida e la mia preghiera online è simbolica»<sup>24</sup>. È possibile anche che gli *avatar* vivano una forma di preghiera comune? Non ci sono ostacoli, ovviamente, e questo già avviene. Molto più semplice e proficua è la possibilità di avere colloqui spirituali. Esistono chiese virtuali nelle quali è possibile trovare un ministro capace di accogliere chi entra e di avviare un dialogo.

Ogni riflessione ulteriore non potrà che seguire l'andamento del fenomeno, accompagnandolo. Tuttavia sembra che non sia ancora maturata una riflessione pertinente sull'argomento né una pratica adeguata. Ciò che ci sembra comunque di poter osservare è che gli spazi virtuali si vanno ampliando, e sempre più persone decidono di trascorrere in essi parte del loro tempo. Il fenomeno può essere valutato in qualunque modo, ma la sua espansione è un dato di fatto. Col crescere di questo spazio qualcuno ha cominciato ad avvertire il biso-

<sup>23</sup> Cfr <http://tinyurl.com/25u83q>



gno di creare luoghi di preghiera o addirittura chiostri e conventi con camere spartane da affittare virtualmente per tempi di sosta e di meditazione circondati da spazi verdi e quieti. Esistono anche progetti fondati sulla convinzione che sia possibile offrire a coloro che sono dentro la *Second Life* un'esperienza di Dio<sup>25</sup>.

Se ci sono persone che esprimono se stesse attraverso le metafore della *Seconda Vita* e alcune di queste esprimono anche bisogni di carattere spirituale, allora forse non è da trascurare la possibilità che tale domanda non rimanga inevasa.

### *Personaggi in cerca di autore?*

Come valutare la *Seconda Vita*? Non è facile dare un giudizio globale ed esaustivo su un fenomeno in sviluppo costante<sup>26</sup>. Le origini della *Second Life* hanno radici letterarie e risalgono al 1992, quando esce il romanzo di Neal Stephenson dal titolo *Snow Crash*<sup>27</sup>. In questo romanzo si immagina — in parallelo rispetto a una realtà americana in balia del *franchising*, delle *corporation* e di un'economia capitalistica fuori controllo — un «metaverso», una realtà virtuale alla quale è possibile accedere anche da terminali pubblici e dove si viene rappresentati in maniera tridimensionale dal proprio *avatar*<sup>28</sup>.

Potrebbe venire in mente che la *Seconda Vita* sia una riedizione o un'incarnazione dell'antica immagine letteraria del «doppio». Basti pensare al ben noto *Lo strano caso del dottor Jekyll e mister Hyde* di Robert L. Stevenson (1886). Qui però essa non è così pertinente come sembra. *Second Life* non è la forma moderna della pozione che il buon Henry Jekyll ingurgita trasformandosi nel cattivo Edward Hyde. Né basta combinare la storia di Stevenson con quella di *Truman Show*, il film diretto nel 1989 da Peter Weir, nel quale Truman si accorge di vivere senza saperlo in un mondo fittizio. *L'avatar* non è né Edward Hyde, né Truman Burbank. Esso non è la parte cattiva nascosta di un essere umano né la vittima di un sistema che lo tiene all'oscuro di chi egli sia, e che lo fa vivere in un mondo fittizio.

Per essere precisi, qui non si ha a che fare con uno sdoppiamento.

<sup>24</sup> Cfr [http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion\\_N.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion_N.htm)

<sup>25</sup> In ambito cattolico indichiamo la *Second Life Catholic Church* (in <http://slurl.com/secondlife/PalmVegas%20Region/172.977/174.065>) In ambito anglicano è particolarmente vivo un progetto nel quale si prospetta un vero e proprio ministero pastorale nell'ambito della *Seconda Vita* (descritto in <http://slangcath.wordpress.com>).

Le sfere esistenziali coinvolte nel fenomeno *Second Life* sono, in realtà, tre<sup>29</sup>. La «prima vita» è la dimensione della «vita reale» e concreta, cioè non digitale e *offline*. La «seconda vita» è la vita di un *avatar* in un contesto di simulazione quale, appunto, è *Second Life*. La «terza vita» è l'insieme di attività di un soggetto che agisce in un contesto di simulazione attraverso un *avatar*. Una persona della «vita reale» che agisce in un contesto di simulazione come *Second Life* è una sorta di *cyborg* (*cybernetic organism*, «organismo cibernetico»), perché è potenziato attraverso «protesi» analogiche e digitali, costituite dallo stesso *avatar* e ovviamente dal *computer* con *monitor* e tastiera. La «terza vita» è quella che prende forma nel momento in cui il soggetto fa interagire le due precedenti, intersecando due piani di realtà, quella reale e quella digitale. È questo l'uomo di cui occorre occuparsi nel momento in cui si riflette sulla *Second Life* e sui fenomeni affini emergenti.

L'*avatar* è un'estensione digitale dello stesso soggetto che vive e agisce nella prima vita, non un essere autonomo o una parte staccata di se stessi. Tutta la libertà e la responsabilità dell'uomo della «prima vita» dunque sono anche attributi del suo *avatar*, perché sono esse a muoverlo. Anzi, è la stessa persona che tramite il suo *avatar* si muove nel mondo simulato. Così anche tutti i desideri e i timori dell'*avatar* sono quelli della persona di cui è estensione. Facciamo un esempio. Se un uomo che ha una bassa stima di sé e si sente brutto e inadeguato entra nella *Second Life* con un *avatar* che dimostra sicurezza e si presenta in splendida forma, egli non sta barando o mentendo. Questo *avatar* non è «altro» da sé. Al contrario, è sempre la stessa persona che proietta sull'*avatar* i suoi desideri o l'immagine del sé che vorrebbe avere. Così le sue azioni nel mondo simulato hanno a che vedere con la sua responsabilità morale.

È chiaro che bisogna distinguere bene i piani: agire con violenza contro un altro *avatar* e picchiare un'altra persona non sono affatto la stessa cosa. Tuttavia il «motore» dell'azione dell'*avatar* non è un altro

---

<sup>26</sup> Per ampliare la conoscenza del fenomeno il lettore italiano può utilizzare due monografie: P. CARR - G. POND, *Second Life. Guida turistica essenziale*, Milano, Isbn, 2007 e M. GEROSA, *Second Life*, Roma, Meltemi, 2007.

<sup>27</sup> Che sia proprio questo romanzo ad aver ispirato *Second Life* è lo stesso Philip Rosedale, il suo creatore e fondatore della Linden Lab, ad ammetterlo. Cfr N. STEPHENSON, *Snow Crash*, Milano, Shake, 1995.

<sup>28</sup> Precisiamo che *Second Life* non è l'unico mondo virtuale esistente in Rete; ne esistono anche altri quali *Active Worlds*, *There* e *Dotsonl*. *Second Life* però tra questi è il più diffuso. *Second Life* è stata creata da Philip Rosedale, adesso *Chief Executive Officer* di *Linden Lab*, la società di sviluppatori che nel 2003 ha messo *on line* *Second Life*.

<sup>29</sup> Cfr M. BITTANTI, «Introduzione», in M. GEROSA, *Second Life*, cit., 7.

rispetto a quello della persona di cui è estensione. Il personaggio-*avatar*, potremmo dire, non è «in cerca di autore», né è una sorta di «fu Mattia Pascal». È la stessa persona che lo muove. La differenza tra attore e pubblico, ruolo e identità sembrano sfumare. Resta un compito interessante lo studio della morale in un mondo simulato. Con l'espansione di *Second Life* esso risulta quanto mai urgente, oltre che interessante.

### *Simulazione, immaginazione ed esperienza*

Nella valutazione di *Second Life* non serve molto esprimere condanne o assoluzioni in blocco. È un fenomeno, magari ingigantito dalla stampa, ma che certamente si sta evolvendo troppo rapidamente per lasciare indifferenti. Va affrontato con capacità di giudizio. Qui poniamo l'accento, senza pretesa di esaustività, su alcuni punti problematici che possono aiutare a comprendere meglio e a valutare il fenomeno.

Un primo punto riguarda una domanda che emerge spontanea: il mondo «simulato» è un mondo «falso»? In realtà qui sono in gioco elementi contraddittori. La vita nella *Second Life* per sé è anonima, nel senso che ciascuno può far credere di essere ciò che non è a livello di età, sesso e temperamento, esprimendosi senza i limiti dati dalla propria identità pubblica. Si dialoga e si agisce per quel che ci si sente di essere, non per quello che si è e si appare. Il livello di relazione è dunque molto confidenziale, perché permette di parlare e di agire in un modo che altrimenti difficilmente verrebbe attuato da una persona nei suoi panni quotidiani. Si può sperimentare un'apertura completa e un grande livello di autenticità, ma d'altra parte si può cadere anche nello spontaneismo senza limiti e senza pudori. In ogni caso, «simulazione» non significa automaticamente «falsità».

Un secondo punto cruciale riguarda il rapporto tra realtà e immaginazione. Il motto di *Second Life* è *Your World. Your Imagination*: «Il tuo mondo. La tua immaginazione». L'identità tra la propria immaginazione e il proprio mondo rischia così di diventare una forma di alienazione che prescinda dal rapporto con la realtà. Essa è invece sempre una funzione dell'esperienza, capace di aiutare l'uomo ad avere una «visione» più ampia e aperta della propria vita. A volte, invece, l'immaginazione rischia di diventare «evasione», spinta alla fuga. Nella simulazione, in particolare, l'uomo tende a identificarsi nel mito di se stesso, nella storia che vorrebbe vivere, nei suoi desideri. Ci può essere una sorta

di sfiducia e di rassegnazione nell'optare per la simulazione rispetto alla «prima vita». Si intravedono le basi per mantenere una cesura radicale tra la vita ordinaria e quella immaginaria. Occorre dunque prestare molta attenzione e non cadere nella trappola alienante che consiste nel rifugiarsi in una vita fittizia. Ciò tradirebbe la vera natura della fantasia, che potenzia e non inibisce la vita.

Un terzo punto problematico, che deriva direttamente dal secondo, riguarda la tensione indotta dalla simulazione verso la cancellazione dell'esperienza. Fatta un'esperienza, oggi si crede che si possa tornare indietro sempre e comunque: essa si riduce a semplice «esperimento». La simulazione batte il reale per la sua più ampia potenzialità e il suo basso livello di rischio. Ciò ha conseguenze emotive e affettive preoccupanti. Oggi si ha timore della realtà «nuda e cruda». In un mondo che fa paura, ha buon gioco tutto ciò che è simulato, capace di stare sotto controllo, reversibile. Il problema vero è dunque dato dalla riduzione della realtà a una sua rappresentazione manipolabile e reversibile, per cui l'esperienza è ridotta a simulazione, gioco interattivo, fruizione di un'immagine. Quanto più la simulazione è gratificante e coinvolgente, tanto più essa crea dipendenza. E tanto più si dipende dalla simulazione, quanto più i rapporti evaporano e con essi ogni forma di relazione reale con ciò che è altro da me e va al di là dei miei desideri o dei miei timori. Alla fine, insomma, varrebbero più le relazioni che le persone con cui esse vengono create. Il rischio all'orizzonte è l'alienazione, il rifugio in un mondo fittizio e indolore che fa perdere il contatto con la «prima vita»<sup>30</sup> e la sua ricchezza incomparabile.

\* \* \*

*Second Life* non è semplicemente un «fatto» chiuso in se stesso: è un vero e proprio ambiente di vita che ogni giorno vede ampliare i propri confini e il numero dei propri residenti. Non è possibile, dunque, chiudere gli occhi davanti a questo fenomeno o giudicarlo sbrigativamente per esaltarlo o per condannarlo. Va invece ben compreso nei suoi significati. E questo vale soprattutto per coloro che hanno responsabilità educative, specialmente pensando ai più giovani o più fragili e più sprovveduti davanti alle seduzioni di una vita simulata. Il modo migliore per comprenderlo è quello di entrarvi, viverlo dall'interno per comprendere potenzialità e pericoli, entrambi notevoli. I facili entusiasmi vanno controbilanciati dalla prudenza del discernimento. Da una parte, occorre valutare bene dove può condurre il ger-

me di alienazione che abbiamo già considerato; dall'altro, non bisogna lasciarsi sfuggire la radice del bisogno ormai diffuso di un «altrove», nel quale essere meglio se stessi. In fondo, la terra digitale può essere, a suo modo, considerata anch'essa «terra di missione»<sup>31</sup>. In ogni caso, *Second Life* non è un luogo da lasciare privo di occasioni di incontro e di crescita, e dunque ogni iniziativa capace di animarne positivamente i residenti è da considerare opportuna.

---

<sup>30</sup> Cfr <http://www.getafirstlife.com/>

<sup>31</sup> Cfr G. WARD, «Cities of good: the redemption of cyberspace», in ID., *Cities of God*, London, Routledge, 2000, 225-260.



