

Vivere una seconda vita

L'ultima frontiera di Internet è la realtà virtuale. Second Life è l'esempio che meglio rappresenta questo cambiamento. Non si tratta più di videogame, ma di business. È una forma avanzata di interfaccia Web, un passo fondamentale per consentire alle persone di interagire tra loro in modo sempre più immediato e naturale.

La realtà virtuale e Internet si stanno integrando a una velocità sorprendente (insieme alla diffusione della banda larga) anche per i più ottimisti. La società che meglio rappresenta questo cambiamento è la statunitense Linden Lab, che ha creato Second Life (SL), un mondo tridimensionale nel quale chiunque può, appunto, avere una seconda vita. In Second Life si può creare una nuova identità oppure mantenere quella esistente tramite una raffigurazione virtuale, detta 'avatar'. Un avatar può camminare, nuotare, volare, teletrasportarsi. Ma anche guidare una macchina sportiva o una barca a vela. È in grado di scambiare un biglietto da visita, ma anche comunicare con altri avatar attraverso degli instant messaging, con gesti, con espressioni del viso e anche attraverso atti sessuali simulati.

Il 21 novembre scorso, presso la facoltà di Architettura della Sapienza a Roma, si è tenuta la prima discussione di laurea tramite avatar 3D. Due studenti si sono avvalsi dei propri alterego virtuali per la presentazione della tesi con la cosiddetta tecnica del 'digital puppetry'. I due laureandi hanno comandato i loro personaggi con un multi touch pad e stazioni grafiche 3D. Il progetto è stato sviluppato da The Pool Factory con il gruppo di Bioingegneria dello Iusm di Roma e la collaborazione di Aurion, il distributore italiano del sistema Vicon Motion Capture. Il motion capture è la base di partenza per la creazione di un personaggio di animazione che si muova in tempo reale, cioè che risponda ai gesti del suo conducente nello stesso istante in cui viene comandato. È nato per studi di biomeccanica e robotica per capire i movimenti delle articolazioni e adesso viene usato anche nell'animazione: ad esempio, personaggi di film come Gollum, la Mummia e King Kong sono stati realizzati con questa tecnica. I movimenti vengono insegnati all'avatar memorizzandoli grazie a raggi infrarossi che sono riflessi da marcatori di posizione sulle articolazioni di un attore e registrati da telecamere, op-

pure tramite una tutina con attaccati dei led. I movimenti facciali vengono invece controllati con un joystick: quello delle labbra sarà sincronizzato al suono delle parole pronunciate in diretta dall'attore che presterà la sua voce, gli occhi si controllano con un mouse o un trackpad e le dita con data glove.

Nel Mondo Second life altra novità recente è la carta di credito personalizzata. Meta Card, questo è il nome, è un'anteprima mondiale, permette di acquistare beni su SL in Linden Dollars, la moneta corrente del mondo SL. Esistono due versioni della carta, Basic e Gold: la prima è soggetta al solo controllo dell'identità dell'avatar e dispone di un limite mensile di 5000 L\$ (18,6 reali US\$); la Gold invece può essere ottenuta solo fornendo credenziali finanziarie reali e i dati della Carta di credito 'reale'; il suo limite mensile è di 10'000 L\$ (37,20 US\$). L'abbonamento mensile delle carte è di 300 L\$ (1, 12 US\$), oppure gratuita se si spendono almeno 500L\$ mensili. Quindi tutto come nel mondo reale! Ogni dettaglio richiama una carta di credito classica, anche se gli acquisti avvengono in Second Life. Bisognerà vedere come sarà l'accoglienza di queste soluzioni in SL. Così, dopo l'apertura della Borsa (World Stock Exchange) e il divieto del gioco d'azzardo, la dimensione virtuale sembra essere sempre più soggetta alle regole del mercato 'reale'. Quello che al momento manca nel mondo virtuale di SL è il fisco... ma visto che ha già bussato su E-bay, il passo potrebbe essere breve. 275 L\$ corrispondono a un dollaro: i L\$ servono a comprare terreni, ad acquistare case e oggetti virtuali di ogni tipo. Un avatar può vendere le proprie realizzazioni virtuali, in sostanza applicazioni software, ad altri avatar e sviluppare un business reale. La compravendita di terreni virtuali è un'altra opportunità per arricchirsi, come dimostrato da Ailin Graef che, con l'identità di Anshe Chung, è diventata milionaria in dollari acquistando larghe estensioni di terreno virtuale e, dopo averle valorizzate

con case e servizi, rivendendole in lotti. Second Life consente anche guadagni minimi con il 'camping', che consiste nello stazionare in un certo punto per ore per attirare altri avatar con la retribuzione di tre L\$ all'ora. È stimato che ogni giorno vi siano transazioni tra utenti di Second Life pari a 1,2 milioni di dollari. Il business reale è però tra gli avatar e le società del mondo reale che hanno una loro presenza con negozi e altri spazi virtuali. Tra queste IBM, Nissan, Reuters e Sun. Le società hanno la possibilità di fare dimostrazioni on line dei loro prodotti e di rimandare per gli acquisti sui loro siti.

La realtà virtuale ha fatto il suo ingresso anche al World Economic Forum che si è tenuto a Davos. Il fondatore Karl Schwab ha ricevuto i delegati/avatar che si erano iscritti a Second Life con un avatar che ne riproduceva le fattezze. Non è escluso che importanti incontri di business o politici si tengano in futuro solo in uno spazio virtuale. Già oggi comunque vi sono decine di seminari e dibattiti su SL ai quali si può partecipare come auditori o come speaker, con la possibilità di interagire con altri partecipanti provenienti da tutto il mondo.

Gli iscritti a Second Life sono circa sei milioni e in ogni istante sono collegati più di 100.000 utenti attivi. SL piace agli europei: il 61% dei residenti del mondo virtuale tridimensionale proviene dal Vecchio Continente. Guardando la classifica degli avatar divisi per nazionalità, i tedeschi si piazzano al primo posto, seguiti da statunitensi e francesi. E gli svizzeri? Sono pochi, ma ce ne sono. Tra le presenze c'è anche una società umanitaria ticinese, NowomanNolife, che ha acquistato un'isola e vende oggetti simili a quelli reali. Con il ricavato viene acquistato materiale per un atelier tessile in Algeria.

*Renato Giovannelli,
Associazione Ticinese
Elaborazione Dati,
www.atad.ch*