

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

## Il Metaverso quindici anni dopo

### This is the author's manuscript

*Original Citation:*

*Availability:*

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/77856> since

*Publisher:*

QuiEdit

*Terms of use:*

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

***This is an author version of the contribution published on:***

*Questa è la versione dell'autore dell'opera:*

L. Paccagnella, *Il Metaverso quindici anni dopo*, in *Dall'uomo all'avatar e ritorno. Realtà e dimensioni emergenti*, Romeo, A. e Canestrari, P. (a cura di), Verona, QuiEdit. 2010.

# Il Metaverso, quindici anni dopo

Luciano Paccagnella

Dipartimento di scienze sociali – Università di Torino

luciano.paccagnella@unito.it

Abstract:

L'idea di un “metaverso”, un universo tridimensionale online condiviso nel quale gli utenti sono rappresentati da “avatar”, risale a diversi anni fa. Non sono quindi del tutto chiare le ragioni attuali dell'attenzione rivolta a un'iniziativa come Second Life da parte di singoli individui e, soprattutto, aziende e istituzioni pubbliche. Al contrario, vi sono almeno tre ordini di ragioni per sostenere l'ipotesi che tale attenzione finisca per sovrastimare l'importanza e il reale impatto di Second Life nel panorama complessivo degli strumenti di interazione online. In primo luogo, si tratta di uno spazio interattivo tecnicamente complesso, difficile da usare per l'utente medio, instabile, che richiede grandi velocità di calcolo e grande larghezza di banda; in secondo luogo si tratta di un prodotto di proprietà di un'azienda privata, qualcosa quindi di completamente diverso da un'infrastruttura come Internet dove la governance e lo sviluppo tecnologico sono realmente frutto di cooperazione e lavoro collaborativo a vantaggio della collettività; infine, l'idea di una “seconda” vita parallela a quella “reale” riprende un immaginario tecnologico in voga negli anni Novanta, ma non è evidente in che modo essa rappresenti un'esperienza utile o gratificante rispetto agli scenari attuali di fruizione degli strumenti di interazione in rete, che si presentano sempre più integrati tra loro e con la vita quotidiana.

## Complessità tecnica

Ci sono diverse cose dietro l'apparente successo di SL che fatico a spiegarmi, ma confesso di non essere un utente regolare di questo mondo. Dopo molti anni trascorsi a occuparmi di comunicazione in rete nelle sue varie forme, ho imparato che molti parlano e scrivono di cose che non hanno mai visto né provato. Quindi, prima di preparare questo intervento, ho provveduto a dare una rinfrescata al mio avatar. O meglio, a crearne uno nuovo, perché il vecchio giaceva abbandonato chissà dove. Volevo vedere in pratica cos'era cambiato su SL, se qualcosa era cambiato, rispetto alle mie prime visite di qualche anno fa. Dopo aver scaricato e installato il client ho quindi provveduto a creare un nuovo account e a fare qualche uscita esplorativa nella *main grid*. Impressioni: la vita in SL è spaventosamente lenta e difficile. Da un punto di vista strettamente tecnico, l'interfaccia è complicata (mi rendo conto che gli entusiasti, o magari semplicemente chi ha più esperienza di me, direbbe forse che è *sofisticata*): tanto che una semplice azione come scambiare una parola con l'avatar più vicino richiede una frenetica e completa immersione nella documentazione dei comandi. Non parliamo naturalmente di azioni più evolute come la manipolazione di oggetti o la gestualità dell'avatar. Per quanto sofisticata dunque, di tratta di un'interfaccia in cui anche le azioni più elementari richiedono una fase di studio e apprendimento, a discapito dell'interattività e dell'immediatezza.

Oltre a essere complicato da usare, il client si è dimostrato estremamente instabile, presentando blocchi e crash improvvisi e frequenti. Talmente frequenti che, sembrandomi improbabile che tutti gli utenti avessero un'esperienza simile, ho provveduto a sostituire per qualche tempo il mio computer con sistema operativo Linux (e relativo client), con un più standard computer basato su Microsoft Windows (e relativo client). Con mia grande sorpresa, le cose non sono cambiate e

l'instabilità (che in questo caso è davvero un eufemismo) è rimasta, aggiungendo ai miei dubbi iniziali un interrogativo in più: ma tutti coloro (giornalisti, divulgatori, studiosi) che negli ultimi anni hanno parlato più o meno entusiasticamente di SL, hanno mai provato davvero non dico a vivere in questo mondo con tutte le sue potenzialità, ma anche solo a trascorrervi un'oretta facendo due chiacchiere con qualcuno?

Considerata la mia esperienza, non mi stupisce che secondo i dati di una nota ricerca della rivista Wired (autunno 2007) l'85% degli abitanti di Second Life si collega una sola volta: il tempo di creare il proprio avatar e poi abbandonarlo. Sarebbe interessante perfezionare questo dato verificando quando e quanto si collega il 15% rimanente, allo scopo di verificare quanti, dei dieci (?) milioni di utenti registrati, siano gli abitanti reali, regolari e frequenti di questo mondo.

In ogni caso, da un punto di vista tecnico sono necessarie una motivazione, una competenza e una disponibilità di tempo altissime per “vivere” davvero SL, ricavandone un minimo di gratificazione e di vantaggi rispetto ad altre forme enormemente più semplici di comunicazione in rete. Dunque la mia *prima perplessità* è: come mai se ne parla tanto, se è così difficile da usare e ci sono tutto sommato così pochi utenti regolari?

## Un universo proprietario

Le difficoltà tecniche non rappresentano, tuttavia, la mia principale obiezione alla popolarità di SL. È possibile che l'utente medio di oggi sia più scaltro di quanto immagini, ed è più che probabile che interfacce e velocità siano destinate a migliorare rapidamente nel prossimo futuro.

Una perplessità molto più profonda riguarda il fatto che stiamo parlando di un sistema che è proprietà di un soggetto privato. Come tutti sanno, SL è di proprietà della Linden Lab. In altre parole, SL non è Internet (una creazione collettiva e aperta che, come si dice non del tutto a torto, “non ha padroni”) bensì un prodotto commerciale sviluppato da un'azienda che ha come unico e legittimo obiettivo la massimizzazione del proprio profitto. Il significato di questo punto rischia di non essere ben compreso, quindi è utile fare qualche precisazione.

La piattaforma di base di SL si fonda su una rete di alcune migliaia di server basati sul sistema operativo Linux e sul motore di database MySQL. Il software client, necessario per gli utenti che vogliono accedere al mondo di SL, da gennaio 2007 è protetto da una licenza GNU/GPL che lo rende di fatto *software libero* (sul concetto e significato di “software libero”, che qui si dà per scontato, si veda tra tutti Berra e Meo, 2006). Il software server è ancora protetto da una licenza proprietaria, ma non si esclude che possa diventare anch'esso *libero* nel prossimo futuro. Non solo: Linden Lab ha fatto altre scelte intelligenti e lungimiranti, come la concessione della proprietà intellettuale degli oggetti ai propri creatori, cosa che a sua volta ha generato la particolare economia di SL, con il tasso di cambio ufficiale del Linden Dollar con il dollaro americano e così via.

Nonostante una strategia aziendale che si può quindi ritenere in qualche modo amichevole o simpatetica verso lo spirito originale collaborativo della rete, verso la crescita collettiva della conoscenza e in generale verso i valori di apertura e condivisione dell'etica hacker (Himanen, 2001) e del software libero (Paccagnella, 2007), non bisogna dimenticare che l'universo di SL rimane un universo proprietario. Se è vero che ogni utente è proprietario degli oggetti che crea in SL (e in quanto tale può per esempio venderli ricavandone del denaro virtuale o reale), in generale la grid, cioè il mondo in sé, lo spazio all'interno del quale è possibile creare questi oggetti o interagire con gli altri avatar, è di proprietà della Linden Lab.

Questo ha delle implicazioni enormi. Pensiamo a come sarebbe il mondo (quello reale) se un'azienda privata (non un dio benevolente e misericordioso) avesse il potere legale e la possibilità tecnica di decidere che da domani la forza di gravità farà accelerare i corpi in caduta libera non di 9,81 metri al secondo quadrato, come siamo stati abituati da quando il mondo è cominciato, ma di “un po' di più”, giusto quello che basta per vivacizzare un po' le nostre reazioni. O pensiamo a un

mondo in cui da domani alcune persone (non tutte, solo quelle dotate di un codice fiscale *premium*) potrebbero essere in grado di volare, correre a velocità supersonica, scomparire a piacimento, attraversare i muri o altri mirabolanti superpoteri.

Insomma, il tempo che trascorriamo all'interno di SL, gli oggetti che costruiamo, le esperienze che conduciamo, hanno un senso solo all'interno di una cornice ontologica di proprietà di un soggetto privato. Ogni nuovo oggetto in SL, ogni nuovo avatar e da un certo punto di vista anche ogni nuovo convegno o occasione in cui se ne parla, accrescono il valore commerciale complessivo del “prodotto SL”, in accordo alla legge di Metcalfe sul valore complessivo di una rete come quadrato (approssimato) del numero dei suoi nodi.

Si tratta di un esempio di sfruttamento del lavoro immateriale dei propri utenti, tipico del web 2.0. e anche di iniziative come Myspace o Facebook. Questi ultimi però sono solo alcuni tra i diversi network sociali, in fondo solo dei siti web tra milioni di altri, mentre di SL se ne parla quasi come di un'alternativa a Internet.

Quello che mi stupisce di più, però, non è tanto il fatto che un certo numero (grande o piccolo) di individui regali il suo tempo e il suo lavoro a Linden Lab, perché questo potrebbe consapevolmente avvenire in cambio della gratificazione che deriva dall'interazione con gli altri avatar o dall'esibizione del proprio gusto estetico (dei bei vestiti, una bella casa). La cosa più allarmante, piuttosto, è che aziende e istituzioni si vantino di spendere montagne di soldi in uffici virtuali, isole, palazzi, ambasciate e via dicendo, mettendo i propri investimenti economici, di tempo e di idee al servizio e nelle mani di un'azienda privata, che giustamente compie le proprie scelte attuali e future in un'ottica di massimizzazione del proprio esclusivo profitto.

È come se decidessimo di andare a vivere (anzi se *pagassimo* per andare a vivere) in un mondo in cui siamo liberi (per ora) di fare più o meno quello che vogliamo, ma le cui leggi fisiche sono decise da un soggetto privato che le può cambiare quando vuole. E se Linden Lab da domani decide di imporre una propria IVA sugli oggetti creati? Se decide di imporre una tassa sulle parole scambiate? Se decide che bisogna pagare un biglietto per il teletrasporto? Se decide abbonamenti differenziati sulla base della risoluzione grafica che si vuole avere? Se decide di usare per i propri scopi i dati relativi alle comunicazioni o alle transazioni che avvengono negli uffici immobiliari online della Gabetti? O di vendere questi dati? O di usarli per un'analisi di mercato volta ad aprire a sua volta una catena di uffici immobiliari in SL?

La risposta standard in questi casi è qualcosa come “*Linden Lab fa gli interessi dei suoi utenti, perché se così non fosse gli utenti sarebbero liberi di andare da un'altra parte*”. In effetti, nel corso degli anni alcune scelte di Linden hanno suscitato forme di protesta organizzata da parte degli utenti, prontamente riprese dai media, che hanno naturalmente accresciuto ulteriormente la visibilità e il valore complessivi di SL. In realtà sappiamo che, una volta che una tecnologia ha raggiunto una certa massa critica e si è imposta come standard di fatto, è difficile andare altrove (un concetto utile a questo proposito, che ci proviene dagli studi di sociologia della scienza e della tecnologia, è quello di *path dependency*).

La seconda perplessità, dunque, è: perché stiamo contribuendo alla costruzione di un universo che è di proprietà privata? E soprattutto: perché lo stanno facendo istituzioni pubbliche come le università, le amministrazioni locali, gli enti di governo?

## Una metafora obsoleta

Date le profonde implicazioni sociali e politiche della natura proprietaria di SL, è da guardare con una certa attenzione il progetto “Open Sim” finalizzato alla creazione di grid (cioè ambienti virtuali 3D come quello di SL) aperte, pubbliche o quantomeno con più proprietari. Nel luglio 2008, per la

prima volta, IBM e Linden Lab hanno messo in comunicazione in via sperimentale i propri universi, teletrasportando alcuni avatar da un mondo all'altro. Se simili esperimenti si diffondessero, si potrebbe ipotizzare un futuro fatto da una molteplicità di ambienti grafici tridimensionali multiutente, connessi tra loro in modo trasparente, attraverso i quali si potrebbe viaggiare in modo simile all'attuale navigazione tra siti web.

Nonostante questi piccoli ma significativi passi verso un'apertura del mondo di SL, mi domando ancora se non sia proprio la metafora del metaverso a essere obsoleta. Il titolo di questo mio breve intervento richiama quello di un romanzo di fantascienza cyberpunk di Neal Stephenson, pubblicato nel 1992: *"Snow Crash"*. Il testo racconta una storia che accade un po' nel mondo "reale" e un po' in un mondo chiamato, appunto, "metaverso" e che assomiglia in modo straordinario al mondo 3D di SL: *"Come un qualsiasi altro luogo della Realtà, la Strada è soggetta all'espansione edilizia. Gli imprenditori edili possono costruire piccole strade private che si dipartono dalla via principale. Possono costruire case, parchi, segnali e persino altre cose che non esistono nella Realtà, come ad esempio giganteschi spettacoli di luci proiettate verso l'alto, speciali zone edilizie in cui vengono ignorate le regole dello spazio-tempo tridimensionale e aree di libero combattimento dove ci si può inseguire e ammazzare a volontà. L'unica differenza – visto che la Strada non esiste nella Realtà, ma è solo un protocollo di computer-graphics scritto da qualche parte su un foglio di carta – è che nessuna di queste cose è stata costruita fisicamente."* (Stephenson, 1995, 26)

Si parla anche, per la prima volta con questo significato, di avatar: *"Le persone sono dei software detti avatar... Il tuo avatar può avere l'aspetto che preferisci, nei limiti dati dagli strumenti di cui disponi. Se sei brutto, puoi avere un avatar bellissimo. Se sei appena sceso dal letto, il tuo avatar può essere vestito e truccato perfettamente. Nel Metaverso puoi avere l'aspetto di un gorilla, di un drago o di un gigantesco pene parlante."* (ibidem, 36). Chi ha soldi da spendere può permettersi di comprare abbigliamento, gadgets, case ricche e sofisticate nel Metaverso o può permettersi l'accesso a locali esclusivi come il Sole Nero, in cui si svolge parte della storia. La somiglianza generale tra i due ambienti è davvero sorprendente e naturalmente Philip Rosedale, il fondatore della Linden Lab e di SL, ammette di essersi in parte ispirato al romanzo di Stephenson.

Tuttavia si tratta di un romanzo, come si è detto, presentato nel 1992, un tempo in cui si cominciava appena a parlare di Internet e spopolava l'immaginario cyberpunk della realtà virtuale. Era il tempo in cui si subiva il fascino del ciberspazio come "vita parallela", il tempo dei primi giochi con grafica 3D multiutente (qualcuno ricorda Doom giocato sulle prime reti locali casalinghe?). Ma questo avveniva, appunto, 15 anni fa. Oggi abbiamo potuto verificare che la vera *killer application* di Internet era e rimane l'email, cioè una forma di comunicazione semplice e minimale; in altri ambiti della vita quotidiana verificiamo il successo totalmente inaspettato degli sms, ancora più semplici e minimali, proprio mentre le applicazioni mobili multimediali continuano a non decollare.

Insomma, il dettaglio grafico di SL conserva forse un certo fascino, ma non è sufficiente a decretarne il successo. Per moltissimi utenti, è semplicemente troppo complicato anche solo pensare di scaricare, installare e imparare a usare il client che permette di accedere alla grid. Quelle otto o nove persone su dieci (sempre secondo i famigerati dati di Wired dell'autunno 2007) che dopo aver installato il client ed eseguita la registrazione dell'account, decidono di non tornare più, probabilmente non trovano reali motivazioni all'utilizzo di una piattaforma simile. Dopo tutto, se è vero che SL permette usi ben più estesi e creativi di una semplice chat, è anche vero che in molti casi tali usi appaiono comunque in qualche modo delle forzature. Per esempio, una galleria d'arte non può essere rappresentata sul web in modo molto più efficiente? La discussione di una tesi di laurea non può essere svolta tramite videoconferenza? La simulazione di un'operazione chirurgica usando i tasti cursore è davvero di qualche utilità didattica?

Quindi la mia terza perplessità è semplicemente: ci serve davvero un mondo come quello di SL? La mia modesta ipotesi è che siamo di fronte a un nuovo entusiasmo "gonfiato", ormai da tempo in procinto di sgonfiarsi. Si è parlato moltissimo di SL negli anni passati, di conseguenza si è assistito a investimenti talvolta ingiustificati (pensiamo alle ciclopiche e dispendiose presenze su SL di

colossi come IBM o Coca Cola), che hanno generato ritorni economici davvero minimi (perchè il punto non era guadagnarci, ma *esserci*). Ora è probabilmente giunto il momento di far tornare i conti e verificare chi ci ha guadagnato davvero. Per ora, a parte ovviamente Linden Lab, è difficile saperlo perchè i dati sono molto poco chiari. A livello di stampa divulgativa, troviamo i soliti resoconti aneddotici su utenti diventati “miliardari” su SL. Come ai tempi dei primi scritti su Internet (in gran parte basati su infinite riprese degli stessi pochissimi casi: lo psichiatra che si finge donna, lo stupro nel ciberspazio, le interviste di Sherry Turkle), anche le storie sui nuovi ricchi in SL sembrano trovare origine in un unico caso: quello di Anse Chung, avatar di Ailin Graef, cinese trapiantata in Germania, famosa per aver dichiarato nel novembre 2006 il guadagno del primo milione di dollari attraverso transazioni virtuali su SL.

## Epilogo

Per rendermi conto in prima persona di qualche utilizzo istituzionale, ho cercato ripetutamente di visitare le isole su SL della mia università. L'ateneo torinese vanta infatti una presenza articolata (sviluppata da una società di consulenza specializzata), offrendo aule per conferenze, chioschi informativi per gli studenti, addirittura una riproduzione del Rettorato e altro ancora. Per diversi giorni ho tentato inutilmente di teletrasportarmi sulle isole, senza capirne il motivo. *Prima perplessità: tecnica*. Poi, una volta giunto improvvisamente a destinazione, mi sono reso conto che tutti gli spazi erano sempre desolatamente vuoti e non ho potuto fare a meno di chiedermi: perché l'Università di Torino contribuisce ad arricchire la Linden Lab progettando un servizio che di fatto non viene utilizzato? Lo fa per una questione di immagine? Per dare l'idea di un ateneo “giovane e dinamico, al passo con i tempi”? *Seconda perplessità: sociale e politica*. E infine: uno studente che desidera seguire una lezione a distanza, non lo può fare molto più agevolmente attraverso un servizio di streaming tradizionale via web? Uno studente che ha bisogno di informazioni sull'immatricolazione o sul carico didattico non può chiederle molto più semplicemente compilando un banalissimo modulo sul sito web istituzionale di ateneo, o mandando una ancora più banale email (ammesso che ci sia qualcuno che si curi di dare una risposta)? *Terza perplessità: ci serve davvero qualcosa come SL?*

Vagando sconsolato tra isole deserte alla ricerca di qualcosa che mi facesse cambiare un'idea ai miei occhi insopportabilmente luddista, il mio avatar ha incautamente accettato un bigliettino da un utente sconosciuto. Da allora il mio client resiste solo pochi secondi prima di congelarsi. Un virus, o forse una droga: lo *Snow Crash*. Chi ha letto il libro sa di cosa parlo. Ma la *vita reale*, appunto, è un'altra cosa.

## Bibliografia

- Berra, M. e Meo, A.R. [2006], *Libertà di software, hardware e conoscenza*. Informatica solidale 2, Torino, Bollati Boringhieri.
- Himanen, P. [2001], *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Milano, Feltrinelli.
- Paccagnella, L. [2007], *Robert K. Merton e il software libero: gli imperativi istituzionali della ricerca scientifica nell'etica hacker*, in "Quaderni di sociologia", 45, 3.
- Stephenson, N. [1995], *Snow Crash*, Milano, Shake.