

Una vita non basta

Michele Sorice*

Sono diventati quasi sette milioni i “residenti” in *Second Life* (www.secondlife.com) e il loro numero continua a crescere. In realtà, alcuni avatar sono inutilizzati mentre altri sarebbero raddoppiamenti dello stesso soggetto: sulla base di queste considerazioni, alcuni studiosi calcolano in 5-600 mila gli utenti effettivi del “mondo digitale on-line, immaginato, creato e gestito dai suoi residenti”. Qualunque sia il numero effettivo, *Second Life* resta comunque un grande fenomeno sociale che, peraltro, smuove ingenti somme di denaro (non solo i virtuali *Linden Dollars* ma anche concreti dollari statunitensi). Dal punto di vista sociale, *Second Life* rappresenta un fenomeno importante che non può essere spiegato con la sola logica dell'*escapismo*. In altre parole, la costruzione di una seconda vita “virtuale” non rappresenta solo una “fuga” dalla realtà ma la necessità di sperimentare altre forme di realtà “possibili”. Si tratta di un fenomeno non nuovo per chi si occupa di “interazione on-line”.

In *Second Life* si realizza pienamente non solo il raddoppiamento dello spazio di rappresentazione (già teorizzato oltre dieci anni fa da Paddy Scannell, un importante mediologo britannico) ma anche il raddoppiamento dei processi di interazione (*doubling of interaction*) che un altro sociologo dei media – Shaun Moores – aveva definito solo due anni fa. In altre parole, i “residenti” di *Second Life* sono soggetti che normalmente possono accedere a diverse tecnologie di comunicazione: essi possono così stabilire forme di relazione spazialmente remote con molti altri soggetti (nel mondo virtuale) ma nel contempo possiedono strumenti che consentono loro di avere relazioni di prossimità nel *setting* fisico dell'uso dei media. E i “due mondi” si interpellano reciprocamente.

Un esempio di questa trasformazione si può individuare nelle logiche del “vedere”. Pensiamo alla fruizione televisiva tradizionale; guardare la tv significa gettare lo sguardo su qualcosa che è “altro” da noi. Se per esempio assisto a un concerto in tv, io ne sono spettatore e quello che vedo è il concerto attraverso la mediazione delle grammatiche televisive. In *Second Life* io posso assistere a un concerto di Suzanne Vega o degli U2 (è successo) in modo

* Professore di *Media Research* all'Università di Roma “la Sapienza” e di *Sociologia dei mass media* all'Università di Lugano

molto diverso: io vedo il mio avatar (vedo cioè la mia immagine simulacrale) che si siede davanti a uno schermo televisivo insieme ad altri avatar a vedere un concerto che gli artisti “reali” stanno “realmente” effettuando solo per quel mondo “virtuale”. L’interazione diventa tridimensionale, anzi potenzialmente n -dimensionale se considero anche le forme di “connessione” che posso stabilire con gli altri avatar. In pratica sono contemporaneamente dentro e fuori il fenomeno osservato, sono osservatore che viene osservato da me stesso e da altri soggetti che a loro volta vivono la mia stessa esperienza di moltiplicazione dell’interazione.

Il corto-circuito fra l’esperienza sensibile e quella virtuale rappresenta però anche un rischio: quello di non riuscire più a distinguere la dimensione ludica del virtuale dalla vita quotidiana. Col rischio peraltro che qualcuno possa usare la “seconda vita” per garantirsi ritorni economici e di potere nella “prima vita”. Accanto ai rischi, però, ci sono anche opportunità: non è un caso che alcune esperienze “virtuose” (come il commercio equo e solidale, per esempio, o l’impegno ambientalista) stiano sbarcando in questo mondo virtuale. Attraverso il mondo virtuale potrebbe così aumentare la conoscenza di quello che accade “là fuori”, nel mondo sensibile e che spesso i media mainstream tengono celato. Che sia proprio un mondo di avatar a contribuire a rendere migliore il mondo degli uomini e delle donne?