

TESI: SL nell'evoluzione dei Social Virtual Networks

Inviato da Dedalus Ihnen
Tuesday 04 September 2007

La tesi di Fabio Zanchetta affronta in maniera approfondita il complesso argomento dei social virtual networks (cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Rete_sociale). L'autore descrive lo sviluppo tecnico e concettuale nel campo delle tecnologie della comunicazione dalla nascita di Internet ai giorni nostri, arrivando a disegnare un esauriente diagramma esplicativo, che noi riportiamo in forma ridotta. Vi invitiamo a guardare con attenzione sul sito personale dell'autore (<http://www.fabiozanchetta.it>) il diagramma completo a dimensione naturale.

Titolo della tesi: Second Life nell'evoluzione dei social virtual networks

Area scientifico - disciplinare: Scienze della Formazione - CdL in Rappresentazione visiva e multimediale (Università di Torino)

Anno: 2007 Autore: Fabio Zanchetta

Contatti: fabiozanche@gmail.com ABSTRACT Prima che la letteratura relativa ad un nuovo sistema si moltiplichi a macchia d'olio fanno comparsa una serie di saggi, articoli e pamphlet generalisti sulle possibili definizioni da attribuire al nuovo sistema considerato.

La questione si pone allo stesso modo per Second Life, un'architettura la cui configurazione, riadeguando su un contesto totalmente inconsueto modelli preesistenti, crea per molti un certo scompiglio.

Second Life come gioco on-line? Come chat virtuale tridimensionale? Come applicazione di realtà virtuale? Come web-community? Come piattaforma di scambio e di ricerca? Come vetrina web avanzata?

La consistenza di una definizione sta nell'approfondimento di un'analisi che non si limita a studiare i meccanismi del mezzo, ma che si preoccupa invece di esaminare la complessa rete di relazioni di cui il sistema stesso è parte integrante. Second life può essere considerato come una evoluzione tecnologica del "complesso comunicativo interattivo" attuale atto a condurre verso un nuovo sistema di sintesi fra una mediazione trasparente tipica del videogioco (tridimensionale immersivo) e l'ipermediazione del mondo web e community virtuale (e chat) in cui è evidente la presenza del medium.

A questo proposito viene spesso utilizzato il termine piattaforma che include di fatto un sistema onnicomprensivo di applicazioni interne ad esso (sebbene, effettivamente, lo stesso SL possa essere considerato un'applicazione di per sé definita e proprietaria. Linden Lab Inc.).

Ad un livello più concettuale possiamo ridefinire la piattaforma Second Life come un metaverso partecipativo, interamente edificato, vissuto e amministrato on-line dai suoi utenti. Con una popolazione di quasi tre milioni di residenti, un' economia interna del volume equivalente a circa 20 milioni di dollari, non è azzardato sostenere che Second Life sia la prima implementazione di "realtà virtuale"; a raggiungere il grande pubblico e a farlo con una portata innovativa in termini di usi sociali paragonabile a quella avuta dal World Wide Web nel 1993. Ad un livello più concettuale possiamo ridefinire la piattaforma Second Life come un Metaverso partecipativo, interamente edificato, vissuto e amministrato on-line dai suoi utenti. Con una popolazione di quasi tre milioni di residenti, un' economia interna del volume equivalente a circa 20 milioni di dollari, non è azzardato sostenere che Second Life sia la prima implementazione di "realtà virtuale"; a raggiungere il grande pubblico e a farlo con una portata innovativa in termini di usi sociali paragonabile a quella avuta dal World Wide Web nel 1993.

Un ottimo compromesso fra un'enunciazione concettuale (metaverso) ed una più propriamente tecnica (piattaforma) è "sovrastuttura", una complessa architettura atto a organizzare e regolare un insieme di altri sistemi correlati fra loro. Per quanto riguarda i criteri della nostra analisi potremmo definire in maniera esaustiva Second Life come una sovrastuttura mediale.

SL rappresenta e ridefinisce la dimensione mondo attraverso un linguaggio che riproduce la realtà in maniera trasparente, cioè tenta di eliminare ogni traccia che potrebbe far risalire al medium che riproduce tale realtà. Si configura esattamente come un videogioco tridimensionale di ultima generazione che trova nell'iper realismo grafico tridimensionale il principale supporto per raggiungere una totale immersività e quindi trasparenza mediale, l'utente non percepisce l'interfaccia tecnologica ma sospende le proprie facoltà critiche allo scopo di ignorare le inconsistenze secondarie e godere di un'opera non reale. (sospensione dell'incredulità). A differenza del videogioco però, SL non si vincola attraverso una serie di regole che ne determinano uno sviluppo puramente ludico e limitato ad una serie di obiettivi, ma si configura in maniera totalmente libera in modo tale da rendere indipendente ogni sorta di dinamica evolutiva (tecnica, sociale, economica ecc).

SL si presenta come una comunità virtuale che mutuando queste tipiche dinamiche videoludiche (immersività del mondo virtuale tridimensionale realistico) si riconfigura come una sorta di nuovo medium atto a ri-mediare (riconfigurazione di una realtà mediale all'interno di un altro medium) il sistema videoludico e il sistema web & community e il sistema di realtà virtuale che a loro volta ri-mediavano una loro specifica realtà di riferimento (sistema mondo "fisico" geografico; e sistema sociale) avviandosi verso un nuovo sistema comunicativo. Come sostengono Bolter e Grusin la cultura postmoderna esprime una strategia duplice e apparentemente contraddittoria: vorrebbe allo stesso tempo moltiplicare le forme mediali ed eliminare ogni traccia di mediazione. Se il medium web deve combattere infatti con la forte presenza di un'interfaccia opaca, Second Life tenta di eliminarne l'opacità attraverso la strategia di rimodellamento del sistema tridimensionale tipico del videogioco di ultima generazione (seppur consci del fatto che sia una mediazione di medium e un riadeguamento di altre applicazioni all'interno di esso --> paradosso della postmodernità) L'estrema libertà di cui si avvale questo nuovo sistema comunicativo (mancanza di vincoli specifici e creazione dei mondi deputata liberamente agli utenti) si completa quindi con la trasparenza mediale offerta dal sistema tridimensionale su cui

è basata conducendoci ad una svariata serie di considerazioni sulle possibili evoluzioni del mezzo.

I codici e le dinamiche del mondo reale che vengono trasposti da una parte nei sistemi videoludici sono, come detto, correlati principalmente alla realtà geografica e fisica -> movimento su uno spazio tridimensionale, grafica realistica. Ma si scontrano contro una struttura narrativa limitata al conseguimento degli obiettivi, e, seppur in ambiente multigiocatore, difficilmente si assiste ad evoluzioni completamente fuori logica ludica (esempio mmorpg world of warcraft). Nelle comunità online si assiste all'opposto, ad evoluzioni delle dinamiche sociali (anche imprevedibili) ma all'interno di un sistema "opaco", cioè ipermediato dalla presenza di un medium visibile come il web (che cioè mostra se stesso come sistema d'interfacciamento).

Se consideriamo queste due ri-mediazioni possiamo intuire quanto detto in precedenza riguardo alla sintesi fra sistema tridimensionale videoludico e sistema webcommunity. A questo si aggiungono alcuni elementi che potranno favorire evoluzioni che renderanno sempre più trasparente e labile (sebbene si debba considerare sempre che siamo di fronte a mediazioni di medium) il rapporto fra la realtà e il sistema virtuale. Tre su tutti: l'economia virtuale intercorrelata a quella reale (scambio Linden Dollars con dollari reali) il codice sorgente opensource (che potrebbe determinare lo sviluppo di ogni aspetto del reale all'interno del mondo virtuale in maniera assai libera) e come già accennato, la possibilità concessa agli utenti di costruire e organizzare liberamente il mondo virtuale interno a SL.

A questo punto diventa possibile considerare SL come un'evoluzione di quella realtà virtuale tanto millantata 10 – 20 anni fa come sicuro paradigma dell'era tecnologica futura. Ma a differenza delle proiezioni dell'epoca che puntavano più su un'immersività di tipo sensoriale SL si configura come un'evoluzione del sistema comunicativo reticolare del web, del quale supera però la configurazione grafica piatta attraverso un sistema che, come detto, si sviluppa nel tentativo di rappresentare la realtà fisica mediante spazi virtuali tridimensionali.

SL e tutto ciò che ne conseguirà potrebbe essere già considerato come una sorta di web 3.0 (proiezione che sfocia nel visionario, ma con fondamenti presumibilmente realistici), del quale già si intravedono alcune delle caratteristiche primarie. (mediazione del mondo web – webcommunity, mediazione del sistema tridimensionale immersivo videoludico, architettura opensource, sistema liberamente amministrato dall'utente, file sharing, organizzazione reticolare ecc)

Pensiamo che all'inizio (1992) il web era un sistema per visualizzare files (principalmente testi) e, in seconda analisi, per mettere in vetrina produzioni del mondo reale. SL sta vivendo anche questo sviluppo, sebbene ridefinito secondo modalità differenti. Pensiamo a tutte le aziende che parallelamente al web stanno aprendo "filiali" (come fossero dei siti) dentro SL. Ma se per ora gran parte di queste filiali si configurano esattamente come vetrine o come luoghi sociali, nel futuro potremmo assistere alla proliferazione di sistemi che potrebbero ridefinire e rappresentare tutte le dinamiche del Real Life. Esistono oramai una serie infinite di realtà che iniziano a pensare di ridefinirsi sia sul web che su SL, mediante due linguaggi diversi sebbene "virtuali". Per certi versi, nonostante SL nasca come servizio contingente e non portante del mondo web, sembra che, come sostiene Bolter, già si stia assistendo ad una competizione / integrazione fra i due medium che, per certi versi, sono ancora parte integrante l'uno dell'altro. D'altronde non dobbiamo dimenticare che Second Life è tuttora un'applicazione specifica e proprietaria del mondo web. Ma dal momento che sul web s'iniziano a vedere riferimenti "pubblicitari" a SL e su SL riferimenti pubblicitari al web come fossero entità separate fa intuire che stiamo assistendo, probabilmente, ad una reale evoluzione di un nuovo sistema mediale, e come in ogni sistema mediale stiamo assistendo allo sviluppo di nuovi codici comunicativi (che, tanto per ripeterci, ri-mediano codici di altri sistemi che a loro volta rimediavano altri codici ecc..).

Considerando che ogni dinamica evolutiva viene determinata quasi totalmente da chi vive il mondo SL (più o meno come nel web) e considerando la possibilità di creare sistemi economici strettamente connessi a quelli reali, diventa veramente affascinante pensare alle possibili proiezioni future di un sistema come questo. Nel mondo web ogni aspetto del reale è fortemente mediato da interfacce grafiche "ipermediate" (cioè totalmente opache), anche se i contenuti di questo sistema sono a loro volta strettamente connessi con la realtà stessa (e-commerce, community e semplici vetrine virtuali). Le dinamiche comunicative del sistema web risentono fortemente di questa ipermediazione. In SecondLife questo non avviene, gli utenti percepiscono una distanza con la realtà molto minore e interagiscono seguendo sia gli schemi definiti dai medium già conosciuti (videogiochi 3d, web, webcommunity e chat) sia quelli più specificatamente correlati alla realtà.

Il Web rimedia la TV anche semplicemente riproducendola all'interno di una finestra del browser, identificandosi attraverso una serie di interfacciamenti definiti dai codici del mondo web: digitazione dell'URL e click sugli appositi Links. In Second Life è possibile trovare una TV in streaming camminando verso una zona tridimensionale dedicata, un luogo definibile attraverso coordinate del tutto simili a quelle reali. Questo è comprensibilmente il passaggio fondamentale che è doveroso comprendere per iniziare un'analisi approfondita di tutto il sistema Second Life.

Questa incursione del mondo virtuale nel reale sebbene già ampiamente conosciuta con il mondo web assume in SL forme del tutto nuove fornendo un'ampia possibilità di scenari diversi. Primo su tutti quello più vicino alle tematiche narrative cyberpunk, ossia alla nascita di una realtà virtuale del tutto parallela le cui dinamiche s'intrecciano senza soluzione di continuità con la realtà stessa. Potremmo prendere in considerazione la perdita di centralità della Linden e pensare anche per SL ad un sistema decentrato, reticolare, in continua evoluzione che ci porterebbe a nuove riconsiderazioni del rapporto reale / virtuale nel sociale, nell'economia, nella politica e in ogni altra possibilità di integrazione del reale con il virtuale. Da quest'ultimo proposito nasce la considerazione di comprendere quali dinamiche potrebbe seguire un "qualcosa" che ha un certo valore nella realtà trasposto all'interno di SL. Come si

ridefiniscono vincoli e convenzioni sociali o economiche rimediate in SL? Come si ridefiniscono le questioni legislative? Ecc. Sono questioni di cui non abbiamo risposte definitive neanche all'interno della dimensione web ma che, nel futuro, avranno ampio eco.