

Second life: l'isola dei fumosi.

Di Mattia Camellini

Lunedì 01 Ottobre 2007 11:35



Osannato come il futuro della comunicazione (e del business) online, Second Life ha già iniziato la parabola discendente? Sembrerebbe di sì se è vero che su 7 milioni di avatar, ossia di persone in incognito sbarcate fino ad oggi sull'"isola virtuale", solo 1,5% la frequenta regolarmente (fonte rivista "Wired"). Fumosi e poco attendibili sono soprattutto i dati fino ad oggi forniti da Linden Lab, la società che ha creato Second Life nel 2003. Tra gli abitanti vengono conteggiati anche i doppi (spesso le persone si creano più di una "seconda vita") e tutti coloro che dopo il primo contatto non si sono più fatti vedere. Così Wired stima che dei 9.000.000 abitanti dichiarati, quelli attivi siano in realtà solo 300.000. Eppure continuano ad aumentare le aziende che spendono soldi (veri) per aprire qui uffici virtuali. Multinazionali, banche, assicurazioni, case automobilistiche, agenzie di pubblicità, partiti, già lo hanno fatto. E in qualche caso con imprevedibili conseguenze: è di poche settimane fa la notizia che un sindacato (vero) ha indetto lo sciopero dei dipendenti-avatar sotto la sede virtuale di IBM. Molto clamore... a costo zero! Il problema di Second Life però, come di tutte le novità fortemente tecnologiche (giocattoli hi-tech compresi), è che dopo essersi tolti l'iniziale curiosità o aver giocato un po' a fare Ken o la Barbie, presto ci si annoia. Senza un'utilità pratica e soprattutto proporzionale al tempo che si perde per entrare e navigare, il videogioco stanca. Sarà forse per questo che sempre più persone affollano invece i blog, dove non trovano cocktail bar in riva al mare ma persone vere, e problemi sicuramente più concreti.