

METEORE del web

Ma anche no

EUGENIO GIANNETTA

Nel variegato e celere mondo del web, esistono fenomeni tanto radicati nella nostra quotidianità che la mente rilutta ad ammettere che possano essere meteore, manifestazioni di passaggio per un periodo limitato nel tempo. Questa sensazione, ad esempio, la si prova quasi inavvertitamente con un sito come YouTube, nato poco più di dieci anni fa e diventato rapidamente una delle piattaforme punto di riferimento per la visualizzazione di video in Rete.

Il cambiamento di stile nell'uso della rete non è il solito ritornello che mette a confronto il rispetto per ciò che è passato nei confronti dell'innovazione, ma un vero e proprio passaggio generazionale. Per un nativo digitale sarebbe impensabile immaginare il mondo senza YouTube, o senza Facebook, eppure non tutti questi fenomeni possono sempre vantare una effettiva durata nel tempo. Alcuni vanno avanti anni, salvo poi sparire, superati da una nuova moda, un avanzamento tecnologico, o perché datati agli occhi delle nuove generazioni, altri invece si bruciano troppo velocemente, durano il tempo di un giro sulla giostra di internet, per poi essere fagocitati dalla concorrenza e da idee apparentemente più originali, scomparendo dai radar dei naviganti. MySpace, Second Life, Farmville, giusto per citarne alcuni, sono fenomeni che apparivano inarrestabili fino a poco tempo fa e che oggi sembrano quasi pressoché scomparsi da un punto di vista mediatico. Si tratta più specificamente di un fattore sociologico, culturale o generazionale? Prova a rispondere Marzia Morteo, autrice del volume *Archeologia del web* (Franco Angeli) e web content management in collaborazione con l'Università Cattolica di Brescia: «Si tratta di oggetti diversi tra loro. MySpace è una rete sociale simile a Facebook che permette la creazione di una propria pagina da riempire con contenuti vari. Second Life è una piattaforma di si-

mulazione. FarmVille è un videogioco disponibile, almeno in origine, all'interno di Facebook. Il fatto che di questi prodotti attualmente si parli meno in realtà non vuol dire che siano scomparsi. D'altronde, una delle caratteristiche che contraddistingue la comunicazione web è quella del continuo elogio del nuovo, visto come totalmente disancorato dal passato. MySpace nasce nel 2003, Facebook che nasce l'anno successivo ne ha di certo risentito. Ma entrambi sono debitori all'idea di blogging che nasce alla fine degli anni 90. Second Life conta ancora una vasta *community* di persone. Aggiungo che, comunque, è senz'altro vero che ci siano oggetti web che non hanno ingranato, che sono progressivamente scomparsi o sono stati soppiantati da altri. Nella storia delle tecnologie si parla di mortalità infantile, vale a dire tecnologie che non sono riuscite a superare la fase iniziale di sviluppo per una serie di motivi sia sociali, sia di progettazione». Se questi fenomeni non sono scomparsi, allora cosa comporta il loro superamento? Internet lascia una scia o divora tutto ciò che crea fino a cancellare la propria storia e l'identità del suo passato, compreso quello più recente? «L'idea che internet divori ciò che crea - prosegue Morteo - è data dalla sua peculiare capacità di accelerare le nozioni di spazio e tempo. Il web in generale tende a cancellare la propria storia. Si tratta, infatti, di un medium contraddistinto da quella che si può chiamare la legge del *refresh*, secondo la quale la pagina web e i suoi contenuti sono sottoposti al costante mutamento attraverso l'aggiornamento, la sovrascrittura, la cancellazione. Per questo motivo

tracciare una storia dei contenuti web è complicato. Ci sono comunque una serie di organizzazioni che si occupano di preservare il passato del web, ad esempio, l'Internet Archive con un motore di ricerca che permette agli utenti di accedere alle pagine del passato salvate in un gigantesco database».

Fenomeni diversi tra loro, quindi, che hanno in comune la rapida caduta dal piedistallo del web, incidente delle celebrità ora trasposto anche alle piattaforme. Dario Maggiorini, docente di Informatica all'Università di Milano, con-

corda con Morteo sul fatto che internet non divori nulla: «Internet non dovrebbe essere guardato come un elemento attivo ma bensì come un contenitore trasparente all'interno del quale possiamo trovare un ecosistema di dati e servizi accessibili a tutti. Tutti i servizi che lo compongono hanno un proprio ciclo di vita e, alla fine di questo, si trasformano in – o vengono sostituiti da – altri servizi che meglio soddisfano le necessità degli utenti in un dato momento storico. Molto spesso è un fattore generazionale, ma non inteso strettamente in senso biologico. Ovviamente, questo fenomeno è amplificato dai giovani che si affacciano alla rete, ma non è limitato a loro. Questo per dire che MySpace non è morto, anzi, mi risulta goda ancora di buona salute, semplicemente è diventato meno popolare perché ad un certo punto non è più stato in grado di tenere il passo con le esigenze dei suoi utenti. In qualche modo però, tutto ciò che abbiamo imparato durante il suo funzionamento è diventato una sorta di patrimonio comune che ha contribuito alla costruzione di nuovi social, tra cui anche Facebook. Discorso analogo si può fare per Second Life che, pur non avendo più gli onori della cronaca, ospita ancora una comu-

nità molto attiva. Sicuramente ora si usa poco in Italia, ma il mondo è molto grande». Ed è proprio riguardo a Second Life precisa Dario Buratti, esperto di architettura dei mondi virtuali: «Non ha mai avuto nessun declino, potremmo dire che ha avuto una storia a sé piuttosto lontana dai rumors dei media. Ha avuto un *hype* mediatico forte nel periodo in cui era una piattaforma senza numeri, ed è stata considerata in declino mentre il suo trend di sviluppo cominciava a diventare interessante, e successivamente morta quando quel trend ha toccato il suo apice. Second Life ha rappresentato in questi anni la piattaforma di riferimento per quanto concerne il settore dei mondi virtuali. Ciò che crea il superamento di un sistema è l'incapacità di rinnovarsi in modo armonico con le esigenze dell'utenza. A parte le mode o le tendenze temporanee, un sistema ha la possibilità di svilupparsi e crescere o decrescere a seconda della sua capacità di sviluppare nuove idee o modelli». Il futuro cercato è già arrivato. Internet è sempre pronto a entrare in una nuova fase, assoluta normalità per alcuni ed ennesimo cambiamento per altri. Accettarlo o meno è solo una formalità.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



INTERNET

Al centro, un ambiente virtuale di Second Life. Sopra, una schermata di MySpace



Tecnologia

MySpace, Second Life o Farmville sembrano scomparsi, eppure vivono lontano dai rumors mediatici. Esperti a confronto sull'archeologia della Rete. Cosa sarà di YouTube?

Tecnologia

MySpace, Second Life o Farmville sembrano scomparsi, eppure vivono lontano dai rumors mediatici. Esperti a confronto sull'archeologia della Rete. Cosa sarà di YouTube?

