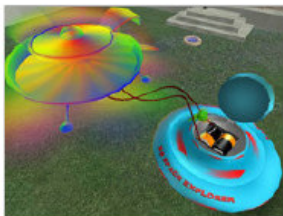


Teletrasporto di avatar da un mondo all'altro

Linden Lab e Ibm hanno annunciato lo sbarco del primo avatar in una realtà immersiva diversa da Second Life. Giornata storica per i mondi virtuali, ma è ancora presto per parlare di interconnessione.



Proprio nel giorno in cui Google [ha presentato Lively](#), da [IBM](#) e [Linden Lab](#) è arrivata una notizia altrettanto importante per lo sviluppo dei mondi virtuali, ormai destinati ad entrare nella loro fase più matura e a diventare sempre più accessibili.

Grazie al lavoro dell' "[Architecture Working Group](#)" (team di ricerca a cui partecipano gli sviluppatori di Linden Lab e IBM), per la prima volta un avatar è stato **teletrasportato da Second Life** a un mondo virtuale gestito su [Open Sim](#) (si tratta di un server per mondi virtuali open source implementato da sviluppatori indipendenti, nell'attesa che Linden Lab si decida a rilasciare il codice attualmente utilizzato per SL).

Certo, è ancora presto per parlare di **interoperabilità** tra mondi virtuali, anche se ai Linden Lab e all'IBM utilizzano toni epocali ("è una giornata storica per Second Life, e per i mondi virtuali in generale"). Fatte le debite proporzioni, in fondo si tratta di un evento paragonabile allo sbarco del primo uomo sulla luna. Il che, ovviamente, non vuol dire che il satellite terrestre sia subito diventato alla portata di chiunque. E lo stesso vale per gli avatar. Ma si tratta comunque di un primo passo verso quella Second Life interconnessa con altri mondi virtuali (oltre che con il world wide web) che molti residenti stanno aspettando da tempo.

Al momento, tutti i mondi virtuali (a cominciare da Second Life, ma il discorso vale anche per i tanti cloni che ci sono in giro) si presentano come la perfetta incarnazione del "**giardino murato**": divertenti e creativi fin tanto che si resta all'interno dei loro confini; del tutto inaccessibili appena si chiudono gli appositi programmi. Il che vuol dire che spesso un utente spende tempo e attenzione per personalizzare un avatar o costruire un'isola, e poi questi oggetti non potranno in alcun modo essere visualizzati o esportati in un altro mondo. L'esatto contrario del world wide web, pensato invece per connettere tra loro tutti i nodi esistenti, al di là dei linguaggi di programmazione utilizzati.

Proprio per rendere possibile questa interoperabilità anche nei mondi virtuali, l'Architecture Working Group sta ora lavorando all'elaborazione di uno standard aperto basato su [Open Grid Protocol](#). Per Second Life si tratta di una mossa obbligata, se non vuole rischiare di diventare un universo chiuso e autoreferenziale.

[D-LIFE](#) Mercoledì 09 luglio 2008 - 16:15 (2 ore fa)

Nicola Bruno