



Nexa Center for Internet & Society
Politecnico di Torino

La preservazione dei mondi virtuali

23 MARZO 2022

Dott. Lorenzo Plini

Breve introduzione ai mondi virtuali

All'origine dei mondi virtuali è possibile collocare i **MUD** (acronimo di "multi user dungeon"), giochi di ruolo online per computer nati nel 1978, in cui più giocatori possono interagire tramite un'interfaccia testuale.

Un **mondo virtuale** è un ambiente digitale che presenta una componente grafica e delle definite caratteristiche geografiche.

Si tratta della rappresentazione spaziale di un luogo simulato dal computer, il quale può essere ispirato alla realtà o puramente di fantasia.

Recentemente è diventato mainstream il concetto di “**metaverso**”: molte delle principali multinazionali tech stanno cercando di imporsi sul mercato con investimenti miliardari sulla realtà virtuale.

In verità i mondi virtuali esistono fin dagli anni '90 grazie a progetti sperimentali e avanguardistici come *Ultima Online*, *Meridian 59* e *Second Life*.

Dal 1997 questi prodotti vengono spesso definiti **MMORPG**, acronimo per “massively multiplayer online role-playing game”, o più semplicemente **MMOG**: giochi multigiocatore online di massa.

Ogni giorno i mondi virtuali sono giocati da milioni di persone di qualsiasi età, connesse da ogni parte del mondo.

I mondi virtuali sono prodotti che vengono supportati costantemente dagli autori nel corso degli anni, quindi hanno una natura profondamente mutevole. Tuttavia, con la crescita e i cambiamenti dell'industria numerosi mondi virtuali sono cambiati profondamente o, nei casi più sfortunati, sono stati chiusi.

Asheron's Call (1999) | *The Sims Online* (2002) | *PlanetSide* (2003)

Star Wars Galaxies (2003) | *City of Heroes* (2004) | *The Matrix Online* (2005)

Vanguard: Saga of Heroes (2007) | *Hellgate: London* (2007) | *Tabula Rasa* (2007)

Warhammer Online (2008) | *WildStar* (2010) | *LEGO Universe* (2010)

Le possibili soluzioni per preservare i mondi virtuali sono **TRE**.

Ognuna di queste presenta i suoi vantaggi, i suoi rischi e le sue limitazioni.

1° SOLUZIONE

Apertura di server privati da parte della community

Il mondo virtuale viene ricreato dagli utenti tramite dei server privati che emulano il codice sorgente del prodotto originale.

Star Wars Galaxies (*SWG Emu, SWG Legends*)

Warhammer Online (*Return of Reckoning*)

World of Warcraft (*Nostalrius, Kronos*)

Spesso però questi server “pirata” sono osteggiati dai produttori poiché infrangono il diritto d’autore, sfruttando una proprietà intellettuale di cui non hanno la licenza.

2° SOLUZIONE

Riedizione ufficiale curata dall'autore

Sviluppatore e publisher preservano e rendono nuovamente accessibile al pubblico il proprio mondo virtuale.

Caso di studio: **World of Warcraft Classic** (2019)

Il prodotto ha riscosso un seguito enorme nei primi mesi dal lancio, registrando un aumento del numero di abbonati del 223%.

Quella operata da Blizzard si è rivelata una "operazione nostalgia" di grande successo, poi imitata da altri studi di sviluppo con i propri mondi virtuali.



3° SOLUZIONE

Presenza in carico di un museo o archivio videoludico

Ad esempio il **Museum of Art and Digital Entertainment (MADE)**, museo no profit di Oakland, nel 2017 è riuscito a ripristinare e portare online dei server di **Habitat**, il primissimo mondo virtuale del 1986.

Nel 2018 si è offerto di ospitare mondi virtuali che ormai sono chiusi da anni, come *City of Heroes*, *Asheron's Call*, *The Matrix Online* e *WildStar*, allo scopo di preservarli per le generazioni future.

Spesso, tuttavia, sono proprio i publisher dei suddetti prodotti a opporsi a questi progetti simil-filologici.

E MMO?

Si pone un delicato **problema di preservazione**. Un'opera culturale dovrebbe restare accessibile anche a distanza di anni: così come si conservano le pellicole del cinema muto, infatti, è importante preservare i mondi virtuali dall'oblio.

Nonostante i passi avanti, tuttavia, numerosi mondi virtuali sono andati persi per sempre. C'è ancora molta strada da fare prima che la loro preservazione goda di un riconoscimento a tutti gli effetti.

Si tratta di una questione spinosa e tuttora oggetto di studio: nonostante la loro diffusione, i mondi virtuali sono un *medium* ancora relativamente giovane.

Numerosi studi e ricerche (N. Yee, *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, Springer, 2006) dimostrano che è **possibile provare nostalgia per un mondo virtuale**.



Per contatti e approfondimenti:
www.mmo.it