

SECONDLIFE: UN LABORATORIO METAVERSALE

(SECONDLIFE: A METAVERSAL LABORATORY)

Sommario: *Second Life* è una comunità virtuale tridimensionale fondata dalla società americana Linden Lab nel 2003 e dove i "residenti" possono condurre una vita simile a quella offline. Su SL non ci sono norme, non c'è una struttura narrativa predefinita, né percorsi obbligati, l'unica regola è vivere. Il SL si presenta come un'estensione della propria vita e come luogo di sperimentazione (un laboratorio di vita). La comunicazione è di tipo multiplo; l'incontro virtuale tra gli avatar, all'interno di uno spazio comune, avviene attraverso un'interazione che prevede l'uso di chat e audiochat. Molte aziende internazionali, come Adidas, Nissan, Scion, Mercedes, Mazda, IBM, Coca Cola, etc., hanno ricreato i propri uffici su SL con lo scopo di promuovere i propri servizi e aumentare la produttività. In Italia, oltre alle aziende, sono presenti anche molte regioni come la Toscana, il Veneto, la Liguria e l'Abruzzo mentre le città più rappresentative sono Roma, e Milano. Con un obiettivo più formativo, anche le Università hanno deciso di farne parte di questa "terra di nessuno" e di recente, con lo scopo di diffondere i propri servizi culturali, entra anche il Ministro degli Esteri con il suo Istituto Italiano di Cultura. Le ripercussioni sulla natura umana sono diverse e sollevano una serie di questioni di carattere psicologico, sociale e culturale. Sull'asse trasversale, troviamo la dimensione motivazionale che può essere sia intrinseca che estrinseca. Gli obiettivi più perseguiti sono la socializzazione, il controllo, che contiene in sé degli elementi di ambiguità e la simbolizzazione, in quanto modalità di conoscenza. I vissuti, intesi come emozioni, stati mentali ed esperienze sono i principali elementi strutturali rispetto alla costituzione dell'identità dell'individuo moderno. L'asse verticale è rappresentata dalla dimensione tempo, o meglio, il non-tempo. Il SL esercita una forte spinta attrattiva

sugli individui rafforzando l'interazione e l'integrazione che creano sinergie, che creano comunità, che a sua volta crea una rete di risorse che arricchisce il senso d'appartenenza e il desiderio di "dare" per sentirsi meglio e per produrre di più. E' per questo che le strutture pubbliche hanno deciso di adeguarsi allo sviluppo tecnologico per semplificare i percorsi operativi e formativi al loro interno, realizzando così almeno due obiettivi: l'avvicinare i giovani al mondo del lavoro e dei servizi e, contemporaneamente, garantire ai dipendenti occasioni per l'aggiornamento continuo e per l'interazione tra pari dentro comunità d'apprendimento. Un'utilità concreta è identificabile nella proposta architettata qui, per la formazione dei dipendenti della pubblica amministrazione. Il processo di costruzione di un'appartenenza alla propria azienda, viene soddisfatto dalla semplice acquisizione di un'isola virtuale sulla quale progettare dei spazi fisici simili a quelli reali (classi virtuali, sale riunioni, teatro/cinema, un'area "info" e un cyber caffè) e, costruire delle personalità virtuale (avatar) che li rappresentano meglio. Key words: *second life, socializzazione, avatar, formazione, comunità virtuale d'apprendimento*

Abstract: *Second Life* is a three-dimensional virtual community founded by an American Company, the Linden Lab in 2003, and where the "residents" can lead a life that is like the real one. On SL there are no norms, there is not a default narrative structure, neither pre-fixed path. The only rule is "to live". SL is considered as an extension of one's own life and as an experimentation place (a laboratory of life). Communication is manifold; virtual meeting among the avatars in a shared space, takes place through an interaction that includes the use of chat and audiochat. A lot of international compa-

nies, such as Adidas, Nissan, Scion, Mercedes, Mazda, IBM, Coca Cola, etc., have recreated their own offices on SL with the purpose of promoting their services and enhancing their productivity. In Italy, beside companies, there are also a lot of regions such as Tuscany, Veneto, Liguria and Abruzzo, whereas the most representative cities are Rome and Milan. Mainly for educational purposes, Universities have decided to join this "no-man land" and recently, with the aim of enlarging its cultural services, the Italian Ministry of Foreign Affairs has just come in with its Italian Institute of Culture. The effects on the human character are manifold and they raise a lot of questions of psychological, social and cultural nature. On the transversal axis, we find the motivational dimension that can be both intrinsic and extrinsic. The more sought-for objectives are socialization, control, that embody elements of ambiguity, and the symbolization, as knowledge *modus operandi*. What you live, in the sense of emotions, mental states and experiences are the main structural elements required for the creation of the identity of modern man/woman. The vertical axis is represented by the dimension of time, or better, the no-time. Individuals are strongly attracted by SL, which increases interaction and integration creating synergies that form a community, which, in turn, creates a network of resources that, enhances the sense of affiliation and the desire "to give" which makes you feel better, and be more productive. That is why public bodies have decided to cope with technological evolution to make their internal operational and training paths easier, so achieving two objectives at least: to make young people approach the job and services world and, at the same time, offer to the workers opportunities for continuous training and peer-interaction with the knowledge community. A concrete benefit is identified in the proposal here designed for training of the staff in the public administration. The process of creating of an affiliation to the society, is satisfied by simply buying a virtual island on which you can design physical places that resemble the real ones (virtual classes, meeting rooms, theaters / cinemas, a "info" areas, a cyber-coffees) and create virtual characters (avatars) that can better represent them. Key words: second life, socialization, avatar, training, virtual community of knowledge

I - Che cosa è SL?

È una comunità virtuale tridimensionale fondata dalla società americana Linden Lab nel 2003 e dove i 'residenti' possono condurre una vita simile a quella offline.

Entrare a far parte di una comunità numerosa come Second Life è gratuito. Bisogna scaricare il software, crearsi una propria identità "avatar", cioè



Un esempio di Avatar di SL

il tuo alter-ego, una tua identità rappresentata sullo schermo da un personaggio 3D e farsi teletrasportare in un mondo tutto virtuale. Se poi vuoi possedere un'isola e costruire la casa dei tuoi sogni, puoi anche optare per un account premium a pagamento, che da diritto ad un piccolo lotto di "terra virtuale" (128mq). Il modello business di SL è basato sui Linden dollar, moneta virtuale acquistabile e rivendibile con un reale valore di cambio con i dollari veri (al momento 4000 Linden valgono un dollaro), che si possono utilizzare per vendere o comprare qualsiasi bene o prodotto.

La sua crescita è abbastanza rapida, tanto da aver portato gli abitanti al suo interno a conquistare circa 130 chilometri quadrati di realtà virtuale (tre volte Manhattan).

I suoi abitanti per lo più sono americani (75%), seguiti dai tedeschi e dai britannici. L'età media

degli utenti è di 32 anni di prevalenza maschile (43% donne, anche se gli "avatar" sono nel 50% femminili) Ogni abitante vive come 'avatar' almeno 50 ore al mese (il 35 % degli utenti adulti) (Rosedale, 2006). La comunicazione è di tipo multiplo; l'incontro virtuale tra gli avatar, all'interno di uno spazio comune, avviene attraverso un'interazione che prevede l'uso di chat (un sistema sincrono), ma da poco è stata introdotta la possibilità



Campus universitario UNINETTUNO

di comunicare con la propria voce attraverso un comune microfono.

2 - Chi trovi lì?

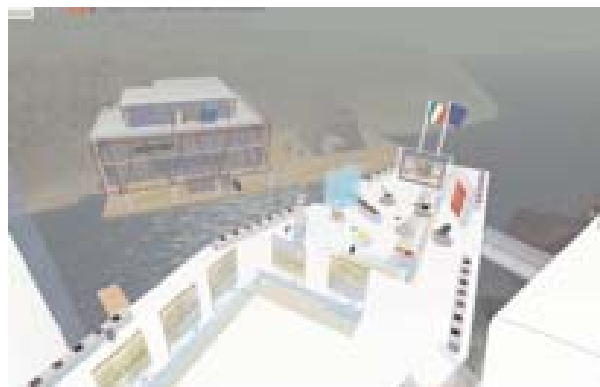
La popolazione residente ammonta ad un totale di 5.751.801 con un incremento settimanale di circa 200 nuovi avatar, e giornalmente on line sono presenti circa 30 mila utenti. Principalmente si iscrivono per delle attività economiche; solo a marzo sono stati acquistati 83.705.808 metri quadri di terreno.

Molte aziende internazionali hanno propri uffici e aree espositive. L'importanza di SL per le aziende è indiscussa ed è per questo motivo che troviamo nomi prestigiosissimi come Adidas, Nissan, Scion, Mercedes, Mazda, IBM, Coca Cola, etc.

In Italia, Toscana è stata la prima regione ad aver investito su SL e a creare un'isola di 65 mq che riproduce fedelmente le città più famose della regione. Anche il Veneto è presente con "l'isola" di Venezia, Roma è presente con la land Parioli, Milano con Piazza del Duomo e, altre regioni italiane, come la Liguria e l'Abruzzo hanno approfittato dello spazio di SL per promuovere attività commerciali e turistiche.

Anche le Università hanno fatto il loro ingresso dando l'opportunità a chi dispone di poco tempo

e non si vuole muovere da casa di formarsi e persino discutere la propria tesi attraverso il proprio avatar. Un esempio italiano è l'Università telematica Internazionale UNINETTUNO che ha costruito un suo campus Universitario sul SL, offrendo la possibilità agli studenti di informarsi sulle varie proposte formative, seguire delle video lezioni oppure visitare un museo virtuale dove sono esposti dei dipinti di artisti famosi. Ho intervistato personalmente l'Arch. Michalakis Pilavakis, che ha costruito il campus, il quale mi ha confessato che in effetti si tratta di una bellissima esperienza dove anche un architetto può esercitare la propria professione in piena libertà di immaginazione. Girando un po' sui vari forum, l'idea che mi sono fatta è che la difficoltà iniziale d'accettazione di SL come strumento educativo proposto in sola forma scritta (chat) è inaccettabile. Da qualche mese però questo ostacolo è stato superato con l'ingresso della voce risorsa che facilita lo scambio di conoscenze tra docenti, esperti, studenti.



Un Istituto Italiano di Cultura del Ministro degli Esteri

All'interno di questo numero impressionante di utenti, in costante crescita, sono sempre di più gli artisti, i politici ed i musicisti, che decidono di entrare a far parte di Second Life, proprio perché questo nuovo mondo offre straordinarie prospettive per dar vita e sperimentare nuovi progetti ambiziosi.

Di recente il Governo svedese ha annunciato l'apertura di un consolato virtuale su Second Life per fornire informazioni e servizi.

Uno dei primi politici italiani che ha creato un'isoletta, ribattezzata "Neverland", è stato il Ministro Antonio di Pietro, il quale vi ha piantato la bandiera dell'Italia dei Valori.

Anche il Ministro degli Esteri Massimo

D'Alema, attratto da SL, apre in via sperimentale un Istituto Italiano di Cultura, uno spazio in cui l'Italia potrà promuoversi utilizzando un canale innovativo.

3 - Perché Second Life?

Ma proprio per la ragione per cui c'è e ci permette di vivere una seconda vita. Perché Second Life è un mondo parallelo, virtuale. dove però avvengono fatti reali, dove ci sono persone che si incontrano, si frequentano, comunicano, dialogano, si amano, si rapportano. Quindi siamo noi con i nostri bisogni di socializzazione. La paura e il rifiuto per le nuove tecnologie ha suscitato in molti una perplessità e un atteggiamento critico verso il SL, sostenendo che si tratta di uno spazio che raduna pedofili e maniaco, tecnodipendenti, antisociali e nullafacenti. Per la maggioranza si è dimostrato invece che SL è un luogo di grande creatività e d'innovazione dove ognuno può esprimere liberamente se stesso e interagire senza ostacoli.

Rispetto poi al problema delle disabilità, SL offre un ambiente dove la mobilità e i sensi "secondari" non contano. Si può persino volare.

La tecnologia in generale, "se usata in un certo modo, permetta di rispecchiare e far vedere realtà e possibilità che prima non erano contemplate,...Credo che possa far presagire un domani diverso, dove paradossalmente il tasso di presenza hardware potrebbe essere anche minimo, ma altissimo dovrebbe essere la sua incidenza in quanto software umano". (Maragliano R. at all., 2007)

La questione dunque, non è tanto che opinione ci facciamo su una realtà che c'è ma non si può toccare, quanto quali sono le motivazioni e le caratteristiche dei soggetti che ne fanno parte, da un punto di vista psicologico, sociale e culturale.

L'interrogativo che spesso ci si pone riflettendo su questo fenomeno è cosa spinga milioni di persone a costruirsi una nuova vita. Le motivazioni possono essere diverse. Un motivo è la possibilità di scoprire lati di sé che non puoi mostrare, conoscere o sperimentare nella vita reale. L'altro è il potere creativo che si può avere sull'ambiente e sul proprio doppio; lì dentro puoi essere quello che vuoi. L'altro ancora è la curiosità verso lo sconosciuto, il misterioso.

Ma come è fatta una motivazione?

Come dimensione psicologica la motivazione è la spinta interna che muove i soggetti verso l'e-

spletamento di alcuni comportamenti ed è una dimensione connessa con il tempo. E' connessa cioè, alla progettualità che ci proietta verso il futuro. La motivazione svolge fondamentalmente due funzioni: attivare e orientare comportamenti specifici. Nel primo caso si fa riferimento alla componente energetica di attivazione della motivazione, nel secondo caso si fa riferimento alla componente direzionale di orientamento. Il suo significato può essere intrinseco, quando questa scaturisce dal rapporto tra il soggetto che apprende e l'oggetto di apprendimento, e estrinseco, quando questa viene indotta o imposta dall'esterno. Un bisogno insoddisfatto, concentra le energie motivazionali entro condotte atte a soddisfare quel bisogno, non accedendo ai bisogni superiori nella scala (la piramide dei bisogni di Maslow A.). Da un'analisi superficiale si potrebbe pensare che il tipo di motivazione che sta alla base della partecipazione a SL sia di natura intrinseca, cioè, legata ad un interesse personale. D'altra parte, però, il fatto che SL possa rappresentare per l'individuo un'opportunità di business, di trovare l'anima gemella, di apprendere, potrebbe ridurre l'interesse per il gioco in sé e spostare la motivazione da intrinseca ad estrinseca.

L'altro aspetto connesso direttamente con i bisogni di ogni essere della nostra specie è la socializzazione. Gli individui hanno bisogno di sentirsi appartenenti ad un gruppo, ad una comunità con la quale riconoscersi, condividere obiettivi, valori, ritmi... SL è un'opportunità eccellente per entrare in contatto con persone che altrimenti non si potrebbero conoscere, scambiare esperienze, prodotti, informazioni e persino curarsi.

C'è un bellissimo esempio di efficacia professionale su SL, effettuato da uno psicologo virtuale chiamato Craig Kamenev inventore della "Avatar Therapy" che ha creato uno spazio nel quale si può dialogare in chat mentre si è sdraiati su un lettino virtuale. I vantaggi per i pazienti sono innumerevoli, prima perché si usufruisce di un servizio senza muoversi da casa, poi perché sfruttando il gioco si interagisce in un ambiente più "sicuro" rispetto alla vita reale. Questa opportunità è valida ovviamente solo per alcuni disturbi quali la depressione, gli stati di collera, l'ansia, il disordine ossessivo-compulsivo, i deficit sociali collegati alla sindrome di Asperger, alla fobia sociale debilitante o all'agorafobia.

Ma torniamo alla socialità. Più tempo si passa online, più ci si impegna e più si diventa popolari. L'unica regola è esserci, per creare interazioni che

portano all'interdipendenza che a sua volta porta alla costruzione di rapporti intensi sia sul piano emotivo che cognitivo. Il proprio corpo, l'avatar, che viene curato come vero, ci permette di "stare" con l'altro ma non di controllarlo. La dimensione controllo contiene in sé degli elementi di ambiguità, da una parte perché ci libera dalla dipendenza dagli oggetti e/o dai soggetti, e dall'altra, perché rende l'altro misterioso, incontrollabile, irraggiungibile. Il fascino, ma anche il sentimento di frustrazione è dovuto alla difficoltà di veicolare vissuti e percezioni profonde che, se da una parte ci permettono di diventare intimi con l'altro, dall'altra possono intrappolarci dentro una rete di bisogni che crea dipendenza ed esaspera il desiderio di controllo per non perdere l'oggetto dell'amore. Alcune persone di fronte allo schermo possono vivere situazioni di coinvolgimento estremo anche perché alcune esperienze possono essere difficilmente sperimentate offline, visto che stemperate in un maggior numero di canali espressivi.

Ad ogni modo, testarsi, rafforzare le proprie potenzialità e capacità, essere gratificati dall'esterno è certamente un valore aggiuntivo rispetto alla necessità di rafforzare la propria autostima e il senso di utilità. Si instaura, così, un circolo di azione-motivazione-risultato che porta l'individuo a fare sempre meglio, ad apprendere nuove strategie e modalità di problem solving, di scambio collettivo, coordinato e cooperativo che, a sua volta, porta ad un risultato finale che è maggiore della somma delle singole parti.

La rappresentazione in modo indiretto degli oggetti del contesto è un'altra dimensione significativa nell'analisi della "seconda vita". Si tratta di una modalità di conoscenza, detta anche simbolizzazione, che sfrutta canali inconsci e permette di rappresentare un oggetto come qualche altra cosa. Simbolizzare SL come l'unica opportunità di espressione di sé è un atto pericoloso perché influisce sui comportamenti e sui vissuti del soggetto e di conseguenza sulla realtà che si crea nell'interazione con il contesto. Le indagini possibili in questa direzione dovrebbero tener conto delle scoperte dei cosiddetti "paradigmi indiziari" (Ginzburg C.), o meglio, individuare le tracce significative, attingere alle proprie conoscenze per dedurre logicamente e soprattutto per fare "congetture" e introdurre nuove ipotesi.

I vissuti dei partecipi sono un'alta dimensione centrale nell'analisi del SL. Si tratta di emozioni,

stati mentali, esperienze più o meno coinvolgenti della seconda vita. L'analisi dei vissuti è una direzione di ricerca possibile, oltre che auspicabile per indagare i percorsi di ricostruzione della struttura identitaria in SL, le emozioni che si sperimentano e i sentimenti che sono alla base dell'identità di ognuno di noi. Se quell'esperienza vissuta con quell'identità non ci soddisfa o ha fatto errori, possiamo sostituirla con una nuova. Possiamo cioè, rinascere, avere una nuova opportunità esistenziale, quella che giace nei sogni più reconditi di ciascuno. Second Life rende concreta questa possibilità, la offre a ciascuno per pochi dollari. Si acquista uno spazio, un'identità ma anche il tempo, una dimensione 'altra' o meglio il non-tempo. Il tempo narrato per simboli, immagini e parole in cui la dilatazione e la contrazione temporale si susseguono dando vita ad una mescolanza del tutto unica, coinvolgente, nuova, difficilmente prevedibile. La conquista temporale per l'uomo moderno che non ha mai limiti, offre l'illusione onnipotente di poter finalmente moltiplicare le esperienze, di prolungare la vita.

Essere padroni della propria vita ci libera dalle cristallizzazioni di ruoli e di funzioni che siamo chiamati ad assumere, ci distrae dalle routine, ci ringiovanisce. Questa palestra virtuale ci offre la opportunità di sperimentare parti di sé che si conoscono poco o affatto e che magari non si pensava di poter avere, in sicurezza, protetto dallo schermo (l'ombra di Jung che contiene tutto ciò che rinneghiamo di noi).

SL e la rete rappresentano un'occasione per esprimere il proprio sé, le proprie idee e convinzioni, anche se a volte queste stesse dimensioni diventano lo strumento privilegiato per farci isolare e distaccarci dalla comunità d'appartenenza. L'assenza di regole che offre libertà, contemporaneamente la sottrae, particolarmente a coloro che non hanno definito i propri confini (margini che racchiudono uno spazio entro cui ci muoviamo).

Nella vita online sfruttiamo principalmente due sensi: quello visivo e quello uditivo, ma questi vengono caricati di grande valore affettivo e simbolico. I mezzi tecnologici ma in particolare la rete, rappresentano in tal senso dei prolungamenti dei nostri sensi, da qui il termine 'psicotecnologie'. Essi ci permettono di vedere il mondo da una prospettiva differente che può stimolare nuove idee e intuizioni sviluppando la creatività e il senso del benessere ma possono anche far sentire il sogget-

to amputato di una delle sue parti vitali, ogni qual volta viene rifiutato dall'altro.

Per chi ne è convinto però, che senza tecnologia non esiste un futuro, c'è chi la rifiuta con ostilità e qualche volta con delle vere e proprie aspetti di fobia. Il timore dell'ignoto viene placato da proiezioni di parti di sé, dalla negazione e dalla conservazione rigida di una posizione statica e immutabile. La paura dello sconosciuto riflette il timore di noi stessi, di quel che non sappiamo di noi. Il lavoro immane svolto on line, a conti fatti ci lascia senza nulla di concreto in mano e questo, ci fa sentire frustrati e manipolati. E allora, sembra meglio applicare vecchie pattern concettuali anche se fuori contesto, che non rischiare di crearne di nuovi.

A chi si butta dal ventesimo piano senza paracadute (senza una riflessione critica sul fenomeno), corrisponde chi fugge dall'abbaiare del cane senza vedere se l'animale davvero si trova intorno (un mancato adattamento dovuto alla difficoltà di conciliare aspettative e realtà). Di fatto, le due visioni opposte, se estremizzate, sono ambedue poco funzionali rispetto alle possibilità che SL offre al prossimo di cercarsi, formarsi e perché no, arricchirsi (arricchimento in tutte le sue concezioni).

Parlare di psicopatologie comunque è prematuro se non altro perché non esiste ancora una definizione nosografica precisa, ma la rottura di relazioni significative, l'irritabilità verso chi critica il nostro comportamento, il senso di colpa e di ansia per ciò che si sta facendo, la negazione, l'incapacità di smettere, sono tutti sintomi che hanno allarmato la comunità scientifica che si occupa di psicologia umana e di tecnologia.

Come procedere allora?

E' auspicabile muoversi verso una direzione di soddisfazione dei propri bisogni, utilizzare la rete per unificare le diverse parti di sé e non per frammentarli, evitare di utilizzare l'altro come contenitore delle proprie proiezioni di parti di sé inaccettabili, contenere il proprio narcisismo, evitare di esercitare dei ruoli fissi e cercare di fare delle sintesi riflessive sulle esperienze positive e negative vissute in rete. Le Rete, immaginiamo ad esempio quella del pescatore, ci contiene, ci fa trascinare e poi però ci intrappola. Essendo il SL in rete, non c'è ragione per cui questa non deve rispondere alle stesse leggi. Questo oceano infinito ci libera ma anche ci limita, riducendo la gamma delle nostre risposte ad un esibizionismo narcisistico e tra-

sformando gli altri in magazzini dove svuotare parti di noi.

Per un uso "intelligente" della rete allora, bisogna basarsi su un principio d'integrazione tra i mondi (online e offline, interno ed esterno), metterli in comunicazione tra loro, incontrarsi e scontrarsi con persone che si frequentano quotidianamente e viceversa. L'interazione e l'integrazione creano sinergie che creano comunità, che a sua volta crea una rete di risorse che arricchisce il senso d'appartenenza e il desiderio di "dare" per sentirsi meglio e per produrre di più. Chi si occupa di questioni sociali sa bene che se si vengono a creare dei gruppi produttivi, orientati su un obiettivo, la motivazione cresce e questa poi spinge le persone a frequentarsi e responsabilizzarsi verso i compiti prestabiliti, che in ultimo, aumentano produttività. Vale lo stesso per l'apprendimento, non a caso la netlearning vanta migliori risultati.

Da ultimo, è opportuno chiedersi quali opportunità SL offra alla pubblica amministrazione.

4 - Una proposta per le strutture pubbliche

Prendendo spunto dagli esempi internazionali ma anche da quelli italiani (in particolare quanto fa il Ministero degli Esteri), sarebbe giustificato sostenere che le strutture pubbliche possano anzi deb-



Aula per le videoconferenze di UNIETTUNO

bano adeguarsi allo sviluppo tecnologico e così semplificare i percorsi operativi e formativi al loro interno. Con questo si realizzerebbe il duplice obiettivo di avvicinare i giovani al mondo del lavoro e dei servizi e, contemporaneamente, di garantire ai dipendenti occasioni per l'aggiornamento continuo e per l'interazione tra pari dentro comu-

nità d'apprendimento. Come fare? Si potrebbe acquistare un'isola virtuale su Second Life, creare una piazza e, attorno a questa, costruire tre palazzi virtuali.

- Palazzo informazioni: un open space, dove si possono trovare una serie di "sportelli informativi" aperti al pubblico 24 su 24 ore (o quasi). In questa maniera, chiunque fosse interessato ai servizi o alle attività di quella struttura potrebbe andare sul posto (virtuale) e informarsi, senza spostarsi da casa, senza file e senza permessi. Dietro ogni sportello agirebbero persone (e soprattutto conoscenze) realmente appartenenti alla struttura, il tutto traducendosi in avatar che forniscano informazioni, oppure, più semplicemente, in bacheche informative contenenti informazioni specifiche o, ancora, links di riferimento che rimandino a banche dati informativi. Oggi, poi, c'è la possibilità di usare software che simulano individui reali, capaci di rispondere adeguatamente ad un ampio arco di questioni, attingendo a banche dati aperte, in perenne arricchimento: e, con questi, lo "sportello" sarebbe sempre aperto.

- Palazzo formazione: uno spazio dove si trovano:

a) sale riunioni che permettano ai dipendenti di incontrarsi per scambiare informazioni o fare delle riunioni (via chat o voice chat);

b) classi virtuali dentro le quali si possa partecipare ad esperienze di formazione di vario tipo, sia impiantate secondo criteri tradizionali, con un docente che fa lezione in video, supportato anche da slides, sia di tipo innovativo, per esempio operando tutti nello stesso ambiente di produzione (per esempio per produrre collettivamente un documento scritto);

c) spazi per attività di segreteria/amministrazione cui far riferimento per informazioni e disbrigo di pratiche.

d) uno spazio teatro dove sia possibile partecipare a assemblee sindacali o vedere un film e commentarlo successivamente.

- Palazzo cyber caffè: aperto sia al pubblico esterno sia ai dipendenti della struttura pubblica. Lì tutti possono apprendere a socializzare in forma costruttiva.

5 - Conclusioni

SL è un altro mondo ed in quanto tale in esso

si sviluppano valori, artefatti ed assunti di base necessari ad orientare il comportamento degli individui, anche per le loro attività cosiddette "reali"!

Nella piattaforma di proprietà della Linden Lab non ci sono regole del gioco, non c'è nessuna struttura narrativa predefinita, né percorsi obbligati, l'unica regola è vivere. Il SL si presenta come un'estensione della propria vita e come luogo di sperimentazione; c'è chi va su Second Life non per estraniarsi dalla realtà, ma per potenziarla. Da questo punto di vista Second Life può essere definito un vero e proprio laboratorio, nel quale, in modalità simulata, si può sperimentare se stessi innescando così nuove modalità di comunicazione e relazione con gli altri. Nel confronto costante tra noi e l'altro si crea quella "terra di nessuno" che permette di entrare e uscire dai contesti d'appartenenza e garantire l'evoluzione di ciascuno.

Se utilizzata opportunamente Second Life ci permette di vedere (e vivere) meglio la nostra vita.

Bibliografia

- Bateson G., *Mente e Natura*, Adelphi Milano 1979
- Bittanti M., *Prima, Seconda, Terza Vita. Presenza, assenza e agenzia in Second Life*, Università IULM Milano 2006
- Derrida J., *De la grammatologie*, Minuit, Paris, 1967 (tr. it. *Della Grammatologia*, Jaka Book, Milano, 1969)
- Dossena G., *Enciclopedia dei giochi*, Utet 1999
- Galimberti U., *Dizionario di Psicologia*, Utet Torino 1994
- Gerosa M., *Second Life*, Meltemi Editore Roma 2007
- Giuliano L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi Roma 1997
- Kemp J., Livingstone, D., *Putting a Second Life metaverse skin on learning management systems*, Whitepaper on Sloodle 2006
- Lowgren J., *Human-computer interaction: What every system developer should know*. Loud: Studentlitteratur 1993
- Lowgren J., (1995), *Perspectives on Usability*.
- Maragliano R., Margapoti, O, Martini, I., Pireddu, M., *Didattica e comunicazione di rete*, Stripes, Rho (Mi), 2007
- Maslow A., *Motivation and Personality*, *Psychological Review*, 50, pp. 370-396, 1954
- Proshansky H. M., Fabian A.K., Kaminoff, R., *Place Identity: Physical World Socialisation of the Self*, in

“Journal of Environmental Psychology”, 3, pp. 57-83, 1983
 - Radice M., Marketing in Second Life: Le aziende e i loro prodotti nel mondo virtuale, Bologna 2007
 - Wertheimer M., Il Pensiero Produttivo Giunti Barbera Firenze 1964
 - Winnicot D.W., Gioco e Realtà, Armando Roma 1979

Sitografia

Linden Lab

<http://www.secondlifeitalia.com>

<http://www.secondlifeeventi.com/>

<http://www.secondlifeitalia.com>

http://it.wikipedia.org/wiki/Second_life

<http://insecondlife.wordpress.com/2006/12/13/le-ultime-statistiche-di-second-life-dicono-che>

<http://tallblog.conted.ox.ac.uk/wp-content/uploads/2007/03/survey-summary.pdf>

<http://punto-informatico.it/p.aspx?id=1935460>

http://www.lastampa.it/_web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=1510&ID_sezione=&sezione=

<http://espresso.repubblica.it/dettaglio/La-mia-seconda-vita/1531867/15>

<http://www.apogeeonline.com/webzine/2006/12/18/01/200612180101>

http://www.repubblica.it/2005/j/sezioni/scienza_e_tecnologia/secondlife/secondlife/secondlife.html

http://wiki.secondlife.com/wiki/Video_Tutorials

<http://blog.panorama.it/economia/2007/03/22/second-life-no-business-no-party/>

<http://espresso.repubblica.it/dettaglio/Nel-mondo-virtuale-il-botto-e-reale/1546627>

www.bonariabiancu.wordpress.com/2007/03/28/e-learning-in-second-life

<http://www.mymarketing.it/dblog/articolo.asp?articolo=605>

<http://thesims.ea.com/>

<http://thesims2.ea.com>

<http://tsc.forumcommunity.net/>

<http://www.mud.it/>

<http://www.muditalia.it>

http://www.dndworld.it/_dndworld/index.php?option=com_content&task=view&id=298&Itemid=26

<http://www.fantasymagazine.it/rubriche/6722>

http://digilander.libero.it/ICoboldiBerserker/Home/Articoli/storia_dei_gdr.html

<http://www.gdr2.org/>

<http://www.gdr2.org/archivio/documenti/brochure.htm>

http://www.dirittiglobali.it/articolo.php?id_news=2086/

<http://www.thevoicemag.it/?p=131/>

<http://www.gamesblog.it/post/2887/antonio-di-pietro-su-second-life/>

<http://www.mymarketing.it/dblog/articolo.asp?articolo=606/>

<http://www.tecnoetica.it/2007/04/07/perche-gli-italiani-hanno-bisogno-di-second-life/>

www.videoludica.com/news.php?news=246

<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=455>

<http://www.jugo.it/modules.php?name=News&file=article&sid=5301>

<http://punto-informatico.it/p.aspx?id=1933886&r=P>

<http://webnews.html.it/news/leggi/4867/reuters-apre-una-filiale-virtuale-su-second-life/>

www.digitallex.com/index.php?option=com_content&task=view&id=349&Itemid=112



Lolita Gulimanoska

Psicologa e Psicoterapeuta. Docente a contratto presso la Facoltà di Psicologia 2 del "La Sapienza" di Roma. Esperta in: Innovazione e valutazione dei sistemi di istruzione, E.Learning, Social Networks, Virtual Psychology. Ha pubblicato numerosi lavori sull'argomento e ha partecipato a diverse ricerche di carattere nazionale ed internazionale. Attualmente si occupa della direzione scientifica dell'Associazione Igea. Psi e coordina svariati gruppi di lavoro e comunità di apprendimento/pratica online.