

## **SCHEDA TECNICA SU SECOND LIFE™**

### *Che cos'è Second Life™*

Second Life™, nato nel 2003 dalla società americana Linden Lab, è un mondo virtuale 3D creato dai suoi residenti. E' una piattaforma distribuita a livello internazionale, questo gli attribuisce così un ruolo di "piazza virtuale" dove è possibile fare incontri e condividere in modo immediato il proprio back ground culturale a tutti i livelli.

Fin dal suo ingresso, l'utente si accorge delle molteplici potenzialità che questa struttura offre. La prima da citare è certamente la possibilità di realizzare i propri contenuti (oggetti, ambienti) sulla piattaforma, attraverso gli strumenti forniti In World (ovvero all'interno del programma stesso) o con l'utilizzo di comuni software grafici disponibili Off Line.

Second life™, infatti, è quello che gli utenti creano, non ci sono ambienti od oggetti precostituiti e inalterabili.

Può essere considerato un workspace immersivo, in quanto ci si muove e si crea all'interno di veri e propri ambienti tridimensionali. La struttura di questo mondo virtuale è quella di un vasto arcipelago di isole di proprietà dei residenti, plasmabili secondo le proprie esigenze.

L'utilizzo e i contenuti di questa piattaforma sono rimandati quindi proprio agli utenti, che promuovono le loro attività attraverso eventi culturali, sociali o commerciali. A loro disposizione trovano strumenti indispensabili quali la possibilità di condividere video anche in streaming, musica e programmi radiofonici piuttosto che podcast, parlare tra di loro attraverso non solo la chat, ma anche la voce. Questo fa di Second Life un vero e proprio Media, dove l'informazione, secondo il modello del web 2.0, viaggia velocemente ed è condivisa a livello internazionale.

### *Come si accede a Second Life™*

Per accedere a Second Life™ è necessario iscriversi e creare il proprio avatar.

L'avatar è la forma che rappresenta l'utente all'interno della community: nel web si utilizza questo termine per definire l'immagine che ci distingue all'interno di un forum o di un social network (la propria foto o qualsiasi altro soggetto che sceglieremo). Su Second Life™ vale la stessa regola, ma l'"immagine" è tridimensionale. Non si parla necessariamente di una forma umana, l'utente può decidere di essere qualsiasi cosa, anche un animale o una forma astratta: il livello di personalizzazione è totale. Per creare il proprio avatar, basta accedere al sito [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) e cliccare su Get started o Join. La registrazione e l'utilizzo del programma sono gratuiti. Bisogna completare il modulo d'iscrizione fornendo, oltre i propri dati reali, un nome utente, una password e un indirizzo email valido. Al termine di questa procedura, viene inviata sulla casella di posta elettronica del nuovo iscritto un'email di conferma. Una volta cliccato il link si sarà iscritti a Second Life.

Altro passo indispensabile è quello di scaricare ed installare il software di Second Life sul PC. Il programma è disponibile per Windows, Mac e Linux e reperibile sul sito [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) nella sezione download. Prima di accedere, in ogni caso, è bene controllare che il computer sia idoneo all'utilizzo del software attraverso la scheda dei requisiti di sistema (<http://secondlife.com/support/sysreqs.php>).

A questo punto basta aprire il programma, inserire nome utente e password e cliccare su Login. Si atterrà così su una Help Island dove si possono muovere i primi passi da avatar. Come primo sostegno, gli avatar hanno a loro disposizione i Mentor, residenti volontari che rispondono alle domande sull'utilizzo degli strumenti o in alternativa, vi basta cercare sul web tra i molteplici blog e forum relativi a Second Life.

Su **blog.museiincomuneroma.it** si possono trovare i link utili per accedere a Second Life, compreso il blog di Micaela Cini: **micalitasl.blogspot.com**, una delle guide italiane più frequentate.