

IL ROTARY DI ASSISI SI INTERROGA SUL FENOMENO SECOND LIFE

A margine del convegno il curioso annuncio della creazione dell'Avatar del Sindaco Ricci.

Istituzioni - Generale, martedì 29 gennaio 2008 ore 17:02

SECOND LIFE, 12 milioni di persone in 200 Paesi del mondo, prevalentemente in età compresa tra i 25 e i 40 anni, frequentano l'eccentrico mondo parallelo di Second Life la cui crescita esponenziale suscita l'interesse degli studiosi e la curiosità di coloro che hanno qualche dimestichezza con il Web e con le tecnologie evolute della comunicazione. Partendo da questo presupposto il Rotary Club di Assisi ha promosso insieme all'Università degli Studi di Perugia ed in collaborazione con Fobia srl un Convegno conoscitivo del fenomeno mediatico. La breve sintesi introduttiva è stata centrata sul vero protagonista di Second Life cioè su quel sosia virtuale che deriva dal sanscrito il suo nome Avatar traducibile letteralmente con "il disceso" a perenne memoria della teofania induista, come ha spiegato-coordinando gli interventi dei relatori - l'architetto MARIO GEROSA, docente del Politecnico di Milano e redattore della Rivista AD (Architectural Digest Italy), prestigiosa testata sempre molto vigile sulle novità creative dei nostri tempi. Entusiasta sostenitore di questa nuova forma di comunicazione il moderatore ha precisato l'aspetto peculiare di Second Life che consiste nella possibilità di interagire con il contesto circostante per attuare una vera e propria didattica della simulazione che già trova applicazioni pratiche in campo medico e nelle attività di progettazione. Ha quindi aperto la serie delle relazioni SILVIA PIERONI dell'Università di Perugia che ha presentato i risultati, sorprendenti, di una recente ricerca svolta all'interno della realtà virtuale per esaminare la rivoluzione sociale di massa che sta avvenendo e che ha come aspirazione quella democrazia digitale cui spetterebbe il compito di abbattere le barriere imposte alla comunicazione tradizionale dalla distanza fisica degli interlocutori e dal gap culturale delle diverse zone geografiche. Ha poi proseguito l'indagine ANTONIO PICCIOTTI dell'Università di Perugia per svolgere in qualità di esperto dell'economia gestionale dell'impresa alcune pertinenti considerazioni sulle enormi potenzialità di Second Life dove circola già una moneta virtuale convertibile in dollari o in euro e dove si scambiano prodotti destinati ad alimentare un business che ha già coinvolto duecento grandi multinazionali interessate a gestire con questi nuovi strumenti il proprio marketing strategico ed operativo. Dall'Università di Udine (Dipartimento Scienze Economiche) ha raggiunto Assisi per partecipare all'evento MARIA ROSITA CAGNINA con la sua qualificata testimonianza orientata a capire il fenomeno in atto e a verificare gli interessi dell'impresa ad investire in Second Life per ottenere un ritorno in termini di immagine e per procurarsi pubblicità a basso costo. La disponibilità di una piattaforma di servizi Web Based (situati cioè nella Rete informatica) consente infatti di creare un ambiente in costante attivazione che merita di essere esplorato e dove è bene essere presenti per non rischiare l'isolamento e, sia pure in prospettiva remota, la collocazione fuori mercato. È poi intervenuta la psicologa e psicoterapeuta EMANUELA GAUDENZI la quale ha rilevato le inattese reazioni del pubblico giovanile maggiormente esposto alle sollecitazioni di tipo emotivo. La paura

dell'ignoto e delle

inquietanti ibridazioni sempre possibili nel mondo virtuale, percepito come configurazione grafica dell'inconscio, può essere vinta con un approccio graduale e mirato, orientato da un lato alla sperimentazione e dall'altro

all'accrescimento dell'autostima, componenti complementari della possibilità di trasmettere la propria unicità definitivamente guarita dalla sindrome di Peter Pan (l'eterno bambino che si rifiutava di crescere preferendo restare nel mondo

fiabesco creato dalla sua immaginazione).Ha infine concluso l'ingegnere informatico SIMONE BRUNOZZI che ha presentato il frutto di 5 mesi di lavoro del suo team applicato alla realizzazione in Second Life della grande Basilica

Francescana che può essere raggiunta agevolmente e visitata dagli Avatar di tutto il mondo. I relatori e l'organizzazione si sono salutati dandosi appuntamento tra alcuni mesi, per verificare gli sviluppi di questo nuovo strumento di

comunicazione. Chissà se nel frattempo i cittadini apprezzeranno l'avatar del Sindaco Claudio Ricci. (articolo correlato)

(articolo correlato:SECOND LIFE MIETE VITTIME ANCHE TRA LA POLITICA clicca qui)

copyright 2011 - Syn Media srl