



2. Mondi virtuali

Cos'è un mondo virtuale?

Il mondo virtuale per eccellenza è Second Life, un mondo virtuale elettronico digitale online lanciato nel 2003 grazie alla genialità del fisico Philip Rosedale.

Si tratta di una piattaforma informatica nel settore dei nuovi media che integra strumenti di comunicazione sincroni e asincroni e trova applicazione in molteplici campi della creatività: intrattenimento, arte, formazione, musica, cinema, giochi di ruolo, architettura, programmazione, impresa, solo per citarne alcuni.

Gli utenti di questo mondo, definiti residenti, accedono al mondo virtuale usando un avatar tridimensionale e, una volta entrati, possono fare molte cose, per esempio:

- esplorare il mondo virtuale;
- socializzare, ossia incontrare altri residenti e chattare sia pubblicamente sia privatamente;
- teleportarsi, cioè trasferirsi istantaneamente, da un punto all'altro della mappa;
- partecipare ad attività, sia di gruppo sia individuali, di vario genere: concerti, raduni, corsi e lezioni, creazione di contenuti digitali, mostre, feste ecc.;
- comunicare anche a voce (voice chat);
- e molto altro ancora.

Second Life non è un videogioco, poiché l'utente di quest'ultimo lo usa per raggiungere un livello o un obiettivo per concludere il gioco o avanzare all'interno dello stesso.



Quali possono essere i pericoli per un adolescente che si iscrive a questi mondi virtuali?

Elabora una tua riflessione personale.