

APPROFONDIMENTI

Second Life è un mondo virtuale tridimensionale multi-utente online, inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab. Il sistema fornisce ai suoi utenti (definiti "residenti") gli strumenti per aggiungere e creare nel "mondo virtuale" di Second Life nuovi contenuti grafici: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi, ecc. La peculiarità del mondo di Second Life è quella di lasciare agli utenti la libertà di usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, che possono essere venduti e scambiati tra i "residenti" utilizzando una moneta virtuale (il Linden Dollar) che può essere convertito in veri dollari americani.

Caratteristiche

Attualmente partecipano alla creazione del mondo di Second Life oltre 450.000 utenti attivi di tutto il pianeta (gli utenti registrati sono circa 12 milioni, il che comprende gli utenti inattivi, doppi o creati e mai utilizzati) , e ciò che distingue "Second Life" dai normali giochi 3D online è che il contenuto di Second life è creato dagli utenti stessi. Gli incontri all'interno del mondo virtuale appaiono dunque come reali scambi tra esseri umani attraverso la mediazione "figurata" degli avatar. L'iscrizione è gratuita, anche se è obbligatorio essere maggiorenni. Per possedere del terreno all'interno di "Second Life", bisogna essere registrati come utenti "premium" mentre per creare o vendere oggetti basta l'iscrizione gratuita. Molti personaggi che partecipano alla vita di "Second Life" sono programmatori in 3D. Qualcuno di essi ha guadagnato somme di (vero) denaro vendendo gli script dei propri oggetti creati per essere utilizzati dentro il mondo virtuale. Second Life viene comunemente utilizzato dai suoi utenti per proporre agli altri partecipanti conferenze, file musicali e video, opere d'arte, messaggi politici, ecc.; si è inoltre assistito alla creazione di numerose sottoculture all'interno dell'universo simulato SL, che è stato studiato in numerose università come modello virtuale di interazione umana.

Aspetti tecnici

Al marzo 2007 il mondo di Second life girava su più di 2000 server basati su processori Intel o AMD. I server utilizzano come sistema operativo la distribuzione Linux Debian e archivia i propri dati su MySQL. Sempre a marzo 2007 i dati creati dagli utenti ammontavano a 34 terabyte. Da poco è disponibile il codice sorgente di Second Life. Infatti l'azienda Linden Lab ha deciso di rilasciare il client sotto licenza GNU/GPL. Questo è un altro passo avanti verso la creazione di un "reale" universo virtuale aperto a tutti.

Critiche

Alcuni psichiatri considerano Second Life un gioco pericoloso nel caso l'utente sia persuaso^[citazione necessaria], anche a causa della forte influenza psicologica praticata dalla ditta produttrice per ragioni di guadagno, che "Second Life" sia veramente una seconda vita, anziché una finzione (come realmente è, pur essendo ricreato un ambiente verosimile e benché dietro ai personaggi vi siano persone reali). Si ritiene anche che, in situazioni controllate, tale "mondo" virtuale possa essere un elemento utile alla psicanalisi, in particolare per conoscere come il paziente si immagina e come, svincolato dalla realtà, vorrebbe essere; tutto ciò solo sotto controllo medico e nell'ambito di una terapia più ampia, che soprattutto preveda una relazione reale tra il paziente e lo psicanalista.

L'istruzione in Second Life

Molte università e compagnie stanno usando Second Life per scopi educativi e formativi, incluse le università di Harvard e di Oxford. Nel 2007 Second Life ha iniziato a essere usata per l'insegnamento di lingue straniere. Gli insegnanti di lingua hanno iniziato a usare questo mondo virtuale come strumento per l'insegnamento linguistico. L'inglese come lingua straniera ha guadagnato una certa presenza in Second Life attraverso varie scuole, incluso il British Council, che si è concentrato sul 'Teen Grid'. L'istituto di lingua e cultura spagnola 'Istituto Cervantes' ha un'isola su Second Life. Una lista di progetti educativi (incluse alcune scuole di lingua) presenti su Second Life può essere trovata sul sito SimTeach. SLanguages 2008, già al suo secondo anno, è una conferenza sull'insegnamento delle lingue straniere usando il mondo virtuale, come per esempio Second Life. Il sito della conferenza è SLanguages.net.

Relazioni col mondo reale

- La cantante Irene Grandi ha girato alcune scene in Second Life per il videoclip "Bruci la città";
- La Provincia di Vicenza ha realizzato dal 21 gennaio 2008 il "Park Palladio" ovvero un'isola con le ricostruzioni artisticamente e storicamente fedeli della Basilica Palladiana, di Palazzo Barbaran Da Porto e della Villa Cordellina. Il Park è stato dedicato al Palladio poiché proprio nel 2008 cade il cinquecentenario dalla nascita dell'illustre architetto vicentino. Il Park è stato presentato in febbraio presso il Parlamento Europeo ed è stato inaugurato con la benedizione virtuale dell'avatar del Vescovo di Vicenza Cesare Nosiglia.
<http://www.provincia.vicenza.it/notizie/salastampa.php/8674>;
- La Provincia di Roma ha aperto il 20 febbraio 2008 il primo Centro per l'Impiego Virtuale su Second Life;
- Gabetti Property Solutions rappresenta il primo caso al mondo di azienda Real Estate del mondo reale ad iniziare un'attività di Virtual Business su Second Life;
- Antonio Di Pietro è stato il primo ministro italiano ad aprire una conferenza politica e a comprare un'isola nel mondo virtuale;
- La Regione Toscana è stata la prima regione italiana a sbarcare ufficialmente su Second Life;
- Nel maggio del 2007 viene inaugurata e aperta al pubblico su Second Life la prima isola italiana della IBM;
- Nasce il 15 maggio 2007 la prima rivista italiana in Second Life. Si chiama 2L Italia, fondato da Alessandro Rossini, Asya Masala ed Eddie Tower. La testata è stata rilevata e pubblicata da Maggioli Editore a partire dal 15 ottobre 2007. Maggioli Editore possiede anche FreeLife Magazine, altra rivista dedicata a Second Life ma pubblicata in lingua inglese;
- Il 24 luglio 2007 viene aperto Enel Park, il parco a tema didattico sulle tematiche ambientali e l'energia rinnovabile creato da Enel;
- Il 20 settembre 2007 è stato indetto da CGIL, CISL e UIL lo sciopero degli avatar dei lavoratori IBM Italia. È stata la prima manifestazione di sciopero su Second Life;
- Il 28 settembre 2007, durante il 18° Congresso di Chirurgia dell'Apparato Digerente promosso dal prof. Giorgio Palazzini ed in collaborazione con Johnson & Johnson Medical Italia, viene trasmessa nel mondo virtuale la prima operazione chirurgica di ernia inguinale eseguita con ULTRAPRO Plug;



articolo di Fabrizio Bandinelli

anno 4 - numero 5 - edizione 2008 - del 17/01/2008

SECOND LIFE: VIRTUALE O REALE?

La rivoluzione di Second Life travolge sempre più persone. Sono circa 12 milioni gli utenti che si sono affacciati in questo mondo virtuale e numerose sono le attività di natura imprenditoriale che vi hanno preso corpo. Manca solo la materia: il resto è tale e quale alla vita reale. Anche i crimini e le frodi finanziarie.

Non potevano scegliere nome migliore: Second Life, cioè Seconda Vita. Si tratta di un mondo virtuale, 3-D, alternativo rispetto a quello materiale in cui siamo nati e cresciuti. E' il fenomeno del momento: un vero e proprio pianeta, costruito interamente in rete dai suoi "Residents", gli utenti che, dopo essersi creati un avatar, un personaggio, cominciano la loro vita virtuale.

Manca solo la materia, il resto è tale e quale al mondo reale. Ci si incontra, si va alle feste, si compra casa o un terreno in cui tirare su un'attività. Ci sono i soldi, i Linden Dollar (dal nome della società che gestisce tutto questo, la Linden Lab appunto), che possono essere convertiti in ogni momento in dollari americani sonanti; con essi, avvengono transazioni che ogni mese raggiungono un valore di svariati miliardi, tanto che numerose multinazionali di differenti settori hanno cominciato ad investire in questo mondo parallelo.

Ma andiamo con ordine. Second Life nasce nel 2003, dal genio di Philip Rosedale. In meno di cinque anni la sua crescita è stata a dir poco esponenziale: basti pensare che all'inizio era composta da 64 acri di terra virtuale, mentre adesso ce ne sono oltre 65.000, calpestati da quasi 12 milioni di Residents. Il motivo di tale successo, secondo Rosedale, sta nell'aver fornito una piattaforma e degli strumenti: tutto il resto, cioè il contenuto, viene liberamente creato, giorno dopo giorno, dagli utenti che animano questo mondo virtuale.

A questo punto la domanda è lecita: da che parte si comincia? Nulla di più facile: è sufficiente digitare www.secondlife.com sul proprio computer e seguire le prime istruzioni nella creazione di un nuovo avatar. A tal fine, gli strumenti messi a disposizione sono numerosi e facili da utilizzare, in modo da poter dare estro alla propria fantasia ed esprimere al meglio la personalità di ognuno. Quindi, si inizia a vagabondare: il consiglio è quello di consultare la mappa e poi il menù, per conoscere gli eventi in programma e recarsi a quello che più interessa. Dopodichè, Second Life farà la sua parte: gli altri avatar daranno il benvenuto al nuovo arrivato, il quale comincerà immediatamente ad intrecciare contatti con i personaggi con cui ha più argomenti da condividere, fino a creare un gruppo, una "community" in un mondo virtuale.

Se dal punto di vista sociale Second Life rappresenta una scoperta, sotto il profilo economico costituisce una rivoluzione. Ogni giorno, nel mondo creato da Philip Rosedale avvengono transazioni milionarie, si comprano terreni e si avviano attività; il programma riconosce i diritti di proprietà intellettuale per ogni invenzione nata su Second Life, che può essere scambiata, venduta e comprata, esattamente come avviene nel mondo reale. Anche i soldi, i Linden Dollars, hanno un valore reale: chi ne fa di più li può vendere a chi ne desidera presso il lindeX, il servizio di cambio ufficiale del sito, ad un tasso che varia a seconda delle quantità trasferite.

Le attività in cui tentare la fortuna sono infinite: gioiellerie, night club, speculazioni su terreni o immobili. Come nel mondo vero, ci vuole abilità imprenditoriale, fantasia e una buona dose di fortuna negli affari.

Di recente, le incredibili potenzialità di Second Life hanno destato anche qualche preoccupazione. La polizia postale e delle comunicazioni italiana, sulle orme dei colleghi d'oltre confine, ha infiltrato alcuni avatar-agenti, per indagare su eventuali attività criminali, soprattutto di natura pornografica, nel "metamondo". Per fortuna, finora non ne è stata trovata traccia, ma il rischio, secondo il direttore della divisione investigativa Maurizio Masciopinto, rimane alto.

Stessi timori riguardano le attività finanziarie. A questo proposito, dal 22 gennaio di quest'anno sarà proibito a tutte le banche fiorite su Second Life distribuire interessi da investimenti "senza la prova di una valida registrazione governativa o la certificazione ufficiale di un istituto finanziario", come recita il comunicato uscito sul blog della Linden Lab.

Fondatore di Second Life Rosedale cede il ruolo di ad in azienda

di Adam Pasick NEW YORK (Reuters) - Linden Lab, l'azienda che ha creato e gestisce il mondo virtuale di Second Life, ha annunciato oggi di voler sostituire il fondatore dell'impresa Philip Rosedale con un amministratore delegato che abbia maggiori esperienze gestionali, come vuole una vecchia tradizione delle start up tecnologiche. Una volta trovato un successore, Rosedale diventerà presidente del consiglio di amministrazione di Linden Lab al posto di Mitch Kapor, che resterà nel board di amministrazione in qualità di consigliere e maggior investitore della società insieme a Benchmark Capital. Rosedale ha annunciato di voler continuare a lavorare a tempo pieno per società, dedicandosi allo sviluppo di nuovi prodotti e strategie. "E' il

lavoro della mia vita", ha detto in un'intervista telefonica con Reuters. "Non ho intenzione di andare da nessuna parte, e resterò a tempo pieno nella società probabilmente per tutta la mia vita", ha aggiunto. Second Life è una comunità virtuale che vanta una moneta sua e una crescente economia, dove la gente si crea dei personaggi alternativi chiamati "avatar" che si possono teletrasportare da un luogo all'altro. Dopo il boom iniziale, la crescita del mondo virtuale di Second Life ha subito una battuta d'arresto e il nuovo ad dovrà cercare di riguadagnare lo slancio perso. Il cambio al vertice fra i personaggi visionari che hanno creato una società e amministratori professionisti esperti di dinamiche imprenditoriali è una mossa tipica nella fase di start up delle aziende tecnologiche.

<http://www.mytech.it/mytech/news/articolo?ix=A006013069003>

Strategie marketing su internet

Scenari futuri per Second Life

Uno studio Gartner analizza i possibili scenari futuri in Second Life. Il passaggio dal marketing a due dimensioni a quello 3D. Molte potenzialità e altrettante criticità rendono difficile stabilire un percorso futuro per il più conosciuto metaverso. Tutti concordano che l'attuale web 'piatto' si svilupperà in tre dimensioni e Second Life è la prima piattaforma ad aver catturato l'attenzione mondiale, un po' come Yahoo! o Netscape fecero nel 1995. Tuttavia, ancora non si può dire che SL sia una vera e propria killer application per l'e-commerce. Allo stesso modo è errato affermare che SL non abbia una valenza pubblicitaria molto forte. Tornando allo studio Garner, il mondo virtuale della Linden è considerato ancora eccessivamente tecnologico e non sufficientemente stabile per realizzare sistemi aziendali complessi. I crash e le grid offline per tempi troppo lunghi sono un fenomeno non proprio raro in SL. Per entrare in SL la scheda video del computer deve essere adeguata e alcune marche a basso costo (molto diffuse) sono state inibite all'utilizzo del software client. Pochi utenti possono contare su configurazioni potenti (e costose) del proprio PC. A questo si aggiunge una regolamentazione delle attività commerciali in SL soggetta a rapidi mutamenti da parte della Linden stessa. Ciò nonostante che Second Life sia un successo mediatico è fuori di dubbio e la stessa ricerca condotta da Gartner non lo nasconde, prevedendo la nascita di nuovi mondi virtuali concorrenti entro il 2009. Avremo il web 3d? Sarà di fondamentale importanza l'interoperabilità delle varie piattaforme, un aspetto indispensabile per creare una trasposizione tridimensionale del web. In caso contrario si rischierà il fenomeno opposto rispetto al web, ossia la dispersione degli utenti in una molteplicità di metaversi 'privati' e una crescente confusione senza un comune punto di riferimento. Una sorta di ritorno all'epoca delle BBS telematiche prima dell'avvento del World Wide Web. Questa volta però in 3D.

<http://www.studiowm.it/scenari-futuri-per-second-life.htm>

SECOND LIFE: UN PIANETA SEMPRE MENO AFFOLLATO

(PRIMA) ROMA - Sembrerebbe in fase calante l'affollamento su Second life, il celebre mondo virtuale dove è possibile iniziare una nuova vita. Il sito, che è letteralmente esploso sui media lo scorso anno, registra infatti un consistente calo di presenze. O, per meglio dire, di presenze attive. Infatti, a fronte di più di 13 milioni di utenti registrati, c'è un calo verticale di frequentatori abituali e fedeli; questi si fermano infatti a poco più di 450.000 "cittadini", secondo gli ultimi dati. Insomma, Second life rischia di assomigliare a un pianeta brulicante di "zombie", più che di avatar. Diminuiscono i visitatori e i residenti abituali e così, inevitabilmente, si riducono le entrate e calano le imprese interessate a investire in pubblicità sul mondo virtuale. I Linden dollar, moneta sonante del nuovo mondo, circolano di meno e una decisa stretta ad attività quali il gioco d'azzardo ha determinato ulteriori perdite di contatti e di utenti. Ora gli ideatori e i manager corrono ai ripari: da un lato integrando più strettamente web e mondo virtuale; dall'altro specializzando le attività che è possibile svolgere su Second life. Sulla scia di nuovi servizi, che si sono dimostrati appetibili per imprese, istituzioni e pubblico, alcune nuove offerte sono infatti destinate ad allargarsi e a svilupparsi. Questi sono solo alcuni esempi, scelti tra le iniziative più gettonate: attività in telepresenza e meeting rivolti ad aziende, corsi di formazione e corsi universitari, interviste e iniziative collegate a nuove forme di intrattenimento. Probabilmente sarà su queste innovative proposte che si recupereranno interessi e business per rilanciare e rinvigorire un ambiente digitale con troppi "spazi sfitti" e molte defezioni. E poi, non dimentichiamoci che è difficile gestire gli eventi di una vita, figuriamoci di due.

Una seconda vita per Second Life

pubblicato mercoledì 09 aprile 2008 da PG in: Second Life

Tanto nel mondo reale quanto nel mondo virtuale si sta assistendo ad una crisi economica. E Second Life, che dei mondi virtuali è il re, sta cercando di superare una grande e importante crisi economica. Dal giorno del bando di tutti i giochi d'azzardo sul popolare mondo virtuale si è assistito ad un giro di vite su tutte le istituzioni bancarie presenti. Le vendite di Linden Dollars, cioè la moneta ufficiale di SL, è calata dagli 800.000 dollari al mese di febbraio 2007 a 720.000 dollari al mese di questo anno.

Anche i dipendenti vanno via: Cory Ondrejka, uno dei primi chief technology officer ha annunciato il suo addio a marzo. E così, Philip Rosedale, presidente della società, ha annunciato che probabilmente una nuova Second Life potrebbe vedere la luce. Ovviamente si tratta dello stesso mondo, ma rivisto con regole differenti.

Infatti, nonostante i suoi problemi economici, la popolazione mondiale è in costante crescita. Rosedale ha dichiarato che non lascerà la società, e considera questa crisi allo stesso modo della crisi che Internet ha attraversato alla fine degli anni '90.

Di fronte alle critiche sul fallimento di Second Life come strumento economico Rosedale risponde che Second Life è ancora un mondo relativamente giovane, e che ha bisogno di un assestamento.

Second Life è di gran lunga il più grande mondo virtuale: occupa 100 terabyte e supera di 10.000 volte World of Warcraft. Quello che sta ora accadendo dentro Second Life è una serie di incontri di istruzione, con centinaia di università che propongono corsi di studio al suo interno. Anche aziende come IBM e Cisco tengono alcune riunioni dentro Second Life. Il miglioramento dell'audio e delle prestazioni di SL permettono di non fare più distinzioni tra mondo reale e mondo virtuale.

PATOLOGIE

In molti pensano che molte patologie possono provenire dall'uso e dall'"abuso" di Internet, però dei veri e propri studi che verificano questa tesi non ci sono mai stati, probabilmente perché Internet è un mezzo nato da poco e ancora nessun grande studioso si è messo al lavoro in questo campo. Ora però Internet viene studiato più a fondo e secondo uno studio recente presso lo Stanford University Virtual Human Interaction Lab le attività su Internet influenzano il nostro comportamento nella vita reale.

Jeremy Bailenson afferma dalla sue ricerche che Internet influisce sull'auto-percezione, secondo lo studioso anche solo 90 secondi passando a navigare per il Web o su un gioco digitale (ad esempio Second Life) generano cambiamenti nel comportamento. Infatti, noi alteriamo il nostro modo di comportarci non appena dobbiamo inserire un avatar o un'immagine virtuale che deve rappresentarci.

Si è verificato che circa 13 milioni di persone sono entrati almeno una volta in Second Life, gioco virtuale in cui dobbiamo crearci una vita parallela virtuale, e almeno 450000 ci giocano abitualmente in una settimana. La scorsa settimana è stato effettuato un esperimento per dimostrare la percezione di se stessi in un avatar. Ad alcuni volontari è stato assegnato un avatar poco attraente e i concorrenti dovevano specchiarsi virtualmente per 90 secondi e poi fatti interagire con altri avatar. Il risultato è stato quello che avviene nella realtà: coloro che avevano un avatar "bello" avevano molta fiducia di loro e non avevano problemi ad interagire con il mondo circostante, al contrario i "brutti" tendevano, come nella realtà, ad isolarsi dal resto della comunità.

Quindi il mondo virtuale influisce molto sulla nostra vita reale e sui comportamenti, si sta anche studiando il fatto di poter utilizzare Second Life come cura per coloro che non hanno fiducia in se stessi, ovviamente però, non tutti sono d'accordo su queste terapie. ovviamente per alcuni questi tipi di giochi creano un'elevata dipendenza e una grave distorsione della personalità.

Fonte: Times.com

INGLESE

FOLLOW THE RULES Netiquette: rule number one

Prima di iniziare è necessario chiarire che Second Life non è un gioco qualunque, ma un mondo virtuale in cui si interagisce con le altre persone e come in tutte le società civili necessita di regole.

Esiste un insieme di regole denominato Netiquette che si potrebbe tradurre in "Galateo (Etiquette) della Rete (Net)", che consiste nel rispettare e conservare le risorse di rete e nel rispettare e collaborare con gli altri utenti.

Second Life ha fatto sue queste regole per poter garantire a tutti gli utenti il rispetto e la pace all'interno di questo mondo virtuale.

In Internet regna un'anarchia ordinata, intendendo con questo il fatto che non esiste una autorità centrale che regolamenti "cosa si può fare e cosa no", ne' esistono organi di vigilanza. E' infatti demandato alla responsabilità individuale il buon funzionamento delle cose.

Si può pertanto decidere di entrare in Internet come persone civili, o al contrario, si può utilizzare la rete comportandosi da predatori o vandali saccheggiando le risorse presenti in essa. Sta a ciascuno decidere come comportarsi.

Risulta comunque chiaro che le cose potranno continuare a funzionare solo in presenza di una autodisciplina dei singoli e che incombe il rischio di una autodistruzione di tutta la struttura nel caso di comportamenti incivili di massa.

Netiquette parla chiaro, riguardo a e-mail e privacy, vietando l'accesso a dati personali di altri utenti che non ne concedono l'autorizzazione.

Regola numero 1 è sempre il rispetto degli altri utenti poiché, come noi, sono persone anche se celate dietro a un personaggio della rete (detto avatar), con una personalità (che non sempre corrisponde a realtà).

First of all we have to explain that Second Life isn't a game like others, but a virtual world where you can interact with other people and so, like all civil society need rules.

It exists a whole of rules named Netiquette that can be translated in "Etiquette of Net", founded on basis of respect and preserve the net resource and respect and cooperate with the other user.

Second Life follows this rules to guarantee all user respect and peace into this virtual world.

In Internet reigns an ordered anarchy, meaning with this that doesn't exist any central authority that regulate "what you can do or what not", neither exist any surveillance organ. In fact the good functioning of things is up to individual responsibility.

Everybody can so decide to enter in Internet like civil person, or net can be used (behaved) like predatory land or vandal looting the resource. It is up to everybody to decide how to behave.

However it's clear that all things continues to work only if an individual self-regulation exist and that impending danger of all structure self-destruction takes place if mass uncivil behaved take place.

Netiquette is clearly about e-mail and privacy rules: the access other user's personal file is forbidden unless a specific authorization.

Rule number one is always the respect of other user since, like us, they are person even if they are hidden back a virtual subject (called avatar), with a personality (that not even corresponds the reality).

Nella storia della rete, i nuovi utenti (newbies) in passato dovevano chiedere aiuto ai veterani di internet, per potersi districare in quella vecchia realtà virtuale.

La necessità di richiedere aiuto ad altri per potersi muovere in questo strano mondo, aveva un profondo significato educativo in quanto i nuovi utenti, per ottenere le informazioni di cui avevano bisogno, dovevano comportarsi in modo gentile e corretto. Divenuti esperti, a loro volta pretendevano un eguale atteggiamento dai nuovi arrivati, pronti comunque a fornire gli aiuti necessari, memori dell'aiuto ricevuto in precedenza.

La facilità con la quale oggi è possibile collegarsi ad Internet ha comportato, accanto al dato positivo della accessibilità ai più svariati tipi di informazioni da parte un sempre maggior numero di persone, un effetto negativo. I nuovi utenti infatti spesso non vengono addestrati opportunamente ad un uso corretto delle risorse di rete.

Bene, ora bisogna sapere che Second Life, pur sempre rientrando in internet, non applica i nuovi principi della rete (secondo cui gli utenti si autodisciplinano singolarmente nel bene e nel male), ma vigono ancora i vecchi principi delle prime reti informatiche. Da soli gli utenti non riescono a trovare una buona strada, ma chiedendo aiuto gli saranno fornite tutte le informazioni di cui necessitano. Inoltre in Second Life esistono organi appositi di vigilanza, in grado di espellere utenti qualora il loro comportamento non sia consoni all'ambiente.

In the net's history, the newbies in the past must ask internet's veteran for help, to be able to disentangle oneself in that old virtual reality.

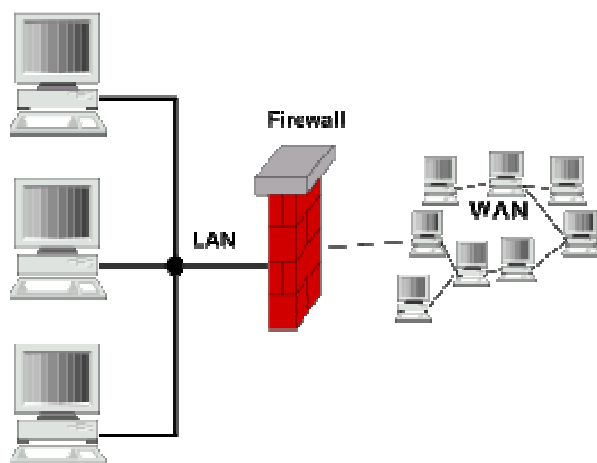
The necessity to ask others for help to be able to move in this strange world, has a big educational meaning because the new user, to have the information they need, must be kind and correct. When they are being expert, they will pretend an equal attitude from new user, almost ready to give the necessary help, mindful of help get in the past.

The easy access can connect to internet with has brought to accessibility to more different type of information from a major number of person, a negative effect. The new user in fact often doesn't be opportune drill to a correct uses of net resource.

Well, now we must know that Second Life, always being in internet, doesn't use the new principle of the net (with the user individual self-regulation in the good and the bad), but there are the old principle of the first computer science net too. Only the user can't find a good way, but ask to help they give all information that they need. Besides, in Second Life there are specifically surveillance organ, that can expel user when their behaviour isn't environment's consonant.

INFORMATICA

Firewall



(Schema semplificato di una rete con firewall collegata a una rete esterna)

In Informatica, nell'ambito delle reti di computer, un firewall (termine inglese dal significato originario di "parete refrattaria", "muro tagliafuoco", "muro ignifugo") è un componente passivo di difesa perimetrale che può anche svolgere funzioni di collegamento tra due o più tronconi di rete. Usualmente la rete viene divisa in due sottoreti: una, detta esterna, comprende l'intera Internet mentre l'altra interna, detta intranet o LAN (Local Area Network), comprende una sezione più o meno grande di un insieme di computer locali. In alcuni casi è possibile che si crei l'esigenza di creare una terza sottorete detta DMZ (o zona demilitarizzata) atta a contenere quei sistemi che devono essere isolati dalla rete interna ma devono comunque essere protetti dal firewall.

Grazie alla sua posizione strategica, il firewall risulta il posto migliore ove imporre delle logiche di traffico per i pacchetti in transito ed eseguire un monitoraggio di tali pacchetti. La sua funzionalità principale in sostanza è quella di creare un filtro per IP e porta sulle connessioni entranti ed uscenti, in questo modo il dispositivo innalza il livello di sicurezza della rete e permette sia agli utenti interni che a quelli esterni di operare nel massimo della sicurezza.

Principi di funzionamento

Una prima definizione chiusa di firewall è la seguente:

Apparato di rete hardware o software che filtra tutti i pacchetti entranti ed uscenti, da e verso una rete o un computer, applicando regole che contribuiscono alla sicurezza della stessa.

In realtà un firewall può essere realizzato mediante un normale computer (con almeno due schede di rete e software apposito), può essere una funzione inclusa in un router o può essere un apparato specializzato. Esistono inoltre i cosiddetti "firewall personali", che sono programmi installati sui normali calcolatori, che filtrano solamente i pacchetti che entrano ed escono da quel calcolatore; in tal caso viene utilizzata una sola scheda di rete.

La funzionalità principale in sostanza è quella di creare un filtro sulle connessioni entranti ed uscenti, in questo modo il dispositivo innalza il livello di sicurezza della rete e permette

sia agli utenti interni che a quelli esterni di operare. Il firewall agisce sui pacchetti in transito da e per la zona interna potendo eseguire su di essi operazioni di:

- controllo
- modifica
- monitoraggio

Questo grazie alla sua capacità di "aprire" il pacchetto IP per leggere le informazioni presenti sul suo header, e in alcuni casi anche di effettuare verifiche sul contenuto del pacchetto.

Personal Firewall

Oltre al firewall a protezione perimetrale abbiamo visto che ne esiste un secondo tipo, definito "*Personal Firewall*", che si installa direttamente sui sistemi da proteggere. Un buon firewall di questo tipo effettua anche un controllo di tutti i programmi che tentano di accedere ad Internet presenti sul computer, consentendo all'utente di impostare delle regole che possano concedere o negare l'accesso ad Internet da parte dei programmi stessi, questo per prevenire la possibilità che un programma malevolo possa connettere il computer all'esterno all'insaputa dell'utente.

Da sottolineare che l'aggiornamento di un firewall è importante ma non è così vitale come invece lo è l'aggiornamento di un antivirus, in quanto le operazioni che il firewall deve compiere sono sostanzialmente sempre le stesse. È invece importante creare delle regole che siano corrette per decidere quali programmi devono poter accedere alla rete esterna e quali invece non devono.

Vantaggi e svantaggi

Rispetto ad un firewall perimetrale, il personal firewall è eseguito sullo stesso sistema operativo che dovrebbe proteggere, ed è quindi soggetto al rischio di venir disabilitato da un malware che prenda il controllo del calcolatore con diritti sufficienti. Inoltre, la sua configurazione richiede una certa esperienza da parte degli utenti finali.

A suo favore, il personal firewall ha accesso ad un dato che un firewall perimetrale non può conoscere, ovvero può sapere quale applicazione ha generato un pacchetto o è in ascolto su una determinata porta, e può basare le sue decisioni anche su questo, ad esempio bloccando una connessione SMTP generata da un virus e facendo passare quella generata da un client di posta elettronica autorizzato.

Vulnerabilità

Una delle vulnerabilità più conosciute di un firewall di fascia media è l'HTTP tunneling, che consente di bypassare le restrizioni Internet utilizzando comunicazioni HTTP solitamente concesse dai firewall. Altra tipica vulnerabilità è la dll injection, ovvero una tecnica utilizzata da molti trojan, che sovrascrive il codice maligno all'interno di librerie di sistema utilizzate da programmi considerati sicuri. L'informazione riesce ad uscire dal computer in quanto il firewall, che di solito controlla i processi e non le librerie, crede che l'invio ad Internet lo stia eseguendo un programma da lui ritenuto sicuro, ma che di fatto utilizza la libreria contaminata. Alcuni firewall hanno anche il controllo sulla variazione delle librerie in memoria ma è difficile capire quando le variazioni sono state fatte da virus.

ITALIANO

da L. Pirandello, Il fu Mattia Pascal

Io e l'ombra mia

Io mi vidi escluso per sempre dalla vita, senza possibilità di rientrarvi. Con quel lutto nel cuore, con quell'esperienza fatta, me ne sarei andato via, ora, da quella casa, a cui mi ero già abituato, in cui avevo trovato un po' di requie, in cui mi ero fatto quasi il nido; e di nuovo per le strade, senza meta, senza scopo, nel vuoto. La paura di ricader nei lacci della vita, mi avrebbe fatto tener più lontano che mai dagli uomini, solo, solo, affatto solo, diffidente, ombroso: e il supplizio di Tantalo¹ si sarebbe rinnovato in me.

Uscii di casa, come un matto. Mi ritrovai dopo un pezzo per la via Flaminia, vicino a Ponte Molle². Che ero andato a far lì? Mi guardai attorno; poi gli occhi mi s'affissarono³ su l'ombra del mio corpo, e rimasi un tratto⁴ a contemplarla; infine alzai un piede rabbiosamente su essa. Ma io no, io non potevo calpestarla, l'ombra mia. Chi era più ombra di noi due? io o lei?

Due ombre!

Là, là per terra; e ciascuno poteva passarci sopra: schiacciarmi la testa, schiacciarmi il cuore; e io, zitto; l'ombra, zitta.

L'ombra d'un morto: ecco la mia vita...

Passò un carro, rimasi lì fermo, apposta; prima il cavallo, con le quattro zampe, poi le ruote del carro.

- Là, così! forte, sul collo! Oh, oh, anche tu, cagnolino? Su, da bravo, sì; alza un'anca! alza un'anca!

Scoppiai a ridere d'un maligno riso; il cagnolino scappò via, spaventato; il carrettiere si voltò a guardarmi. Allora mi mossi; e l'ombra, meco, dinanzi. Affrettai il passo per cacciarla sotto altri carri, sotto i piedi de' viandanti, voluttuosamente. Una smania mala⁵ mi aveva preso, quasi adunghiandomi⁶ il ventre; alla fine, non potei più vedermi davanti quella mia ombra; avrei voluto scuotermela dai piedi. Mi voltai; ma ecco la avevo dietro, ora.

«E se mi metto a correre», pensai, «mi seguirà!» Mi stropicciai forte la fronte, per paura che stessi per ammattire, per farmene una fissazione.

Ma, sì! così era! il simbolo, lo spettro della mia vita era quell'ombra; ero io, là per terra, esposto alla mercé dei piedi altrui. Ecco quello che restava di Mattia Pascal, morto alla Stia: la sua ombra per le vie di Roma.

Ma aveva un cuore, quell'ombra, e non poteva amare; aveva denari, quell'ombra, e ciascuno poteva rubarglieli; aveva una testa, ma per pensare e comprendere ch'era la testa di un'ombra e non l'ombra d'una testa. Proprio così!

Allora la sentii come cosa viva, e sentii dolore per essa, come se il cavallo e le ruote del carro e i piedi de' viandanti ne avessero veramente fatto strazio. E non volli lasciarla più lì esposta, per terra. Passò un tram, e vi montai.

[1] supplizio di Tantalo: condanna di soffrire in eterno la fame e la sete.

[2] Ponte Molle: nome popolare di Ponte Milvio, a Roma.

[3] mi s'affissarono: mi si fissarono.

[4] un tratto: per un bel pezzo.

[5] mala: perversa, cattiva.

[6] adunghiandomi: artigliandomi, afferrandomi.

Il tema del doppio

In questo brano l'«ombra» è il “doppio” di Meis: rappresenta l'anima e la memoria di Mattia Pascal che Adriano Meis non riesce a cancellare. In vano il protagonista tenta di annientarla facendola calpestare da un carro. L'omicidio dell'ombra sarebbe in realtà una sorta di suicidio, perché nel protagonista le diverse personalità sono «compresenti» e, anzi, la duplicità ne è una componente costitutiva. Adriano Meis non solo non

è diventato una nuova persona, provvista di una nuova identità, ma non è che un “resto” di Mattia Pascal. Questa rivelazione provoca una sorta di delirio, che nasce anche dal rischio, per la prima volta chiaramente avvertito, di una «estrema decomposizione patologica dell'io» (Mazzacurati), con quanto essa ha di demoniaco, di maligno, di pauroso (e infatti si parla di «maligno riso» e di «smania male»).

Lo stile

Il tema della situazione bloccata, di una prigionia senza scampo, è comunicato dalle «tendenze della riflessione pirandelliana a organizzarsi in coppie contrapposte, secondo le antiche tecniche del dualismo antinomico» e non senza un «eccesso di sottigliezza concettuale» (Mazzacurati). Per esempio, si dice che «aveva un cuore, quell'ombra, e non poteva amare» e, subito dopo, che «era la testa di un'ombra, e non l'ombra di una testa». Si osservi tuttavia che questi procedimenti stilistici, oltre a mostrare la situazione bloccata del protagonista, indicano anche la tensione estrema della scrittura pirandelliana, impegnata a rendere una condizione insostenibile e così paradossale da risul-

tare quasi indicibile. L'ultima espressione citata («era la testa di un'ombra, e non l'ombra di una testa») è infatti un **chiasmo* che rivela «una procedura decostruttiva e paradossale», tipica di «un'argomentazione retorica volta a mostrare l'insufficienza del linguaggio» (Grignani). La situazione al limite, la rottura di ogni convenzione, lo scardinamento della *forma* si traducono in una messa in tensione del linguaggio – realtà *formale* e *convenzionale* per eccellenza –, sin quasi alla sua crisi, al suo inceppamento. Dietro l'apparenza del grigiore, il linguaggio di Pirandello tende dunque a un ingorgo violentemente contraddittorio, a un massimo di paradossalità.

ECONOMIA AZIENDALE

Cos'è una campagna pubblicitaria?

L'ufficio pubblicitario di un'azienda ha il compito di organizzare la campagna pubblicitaria, cioè l'insieme di azioni pubblicitarie dirette al consumatore, programmate secondo precisi piani di marketing.

Le agenzie pubblicitarie seguono da sempre quegli schemi che, pur variando secondo le finalità e le caratteristiche del prodotto da pubblicizzare, tengono conto della:

- conoscenza del prodotto e del mercato;
- immagine attuale dell'azienda;
- obiettivi commerciali;
- esigenze produttive dell'azienda;
- canali di distribuzione;
- scelta dei mezzi;
- scelta del periodo e studio delle argomentazioni pubblicitarie.

Conoscere il prodotto significa sapere tutto sulla sua composizione (qualità intrinseche), il suo valore (prezzo), il suo impiego principale e gli eventuali impieghi secondari, ciò al fine di poter stabilire quali esigenze oggettive e/o psicologiche riesce a soddisfare.

Distinguiamo generalmente fra pubblicità istituzionale e pubblicità di prodotto: la prima ha la funzione di creare o differenziare l'immagine dell'azienda nel suo complesso, comunicando i suoi valori e la vision che essa ha tra i consumatori; la seconda, invece, ha il compito di stimolare il consumatore verso l'acquisto dello specifico prodotto.

Così la pubblicità di un nuovo prodotto deve avere lo scopo di informare e far conoscere le sue peculiarità; successivamente, in fase di sviluppo, il messaggio utilizzato deve puntare a fidelizzare potenziali consumatori ormai informati. Nello stadio della maturità, infine, la pubblicità deve provvedere a ricordare e rinforzare l'immagine in modo da consolidarne la presenza sul mercato.

Particolarmente delicata, a livello gestionale, appare la scelta del budget pubblicitario sia con riferimento al tipo di spazio da acquistare, sia al mass-media da utilizzare come canale di comunicazione. A quest'ultimo proposito è possibile notare quali sono i principali pregi e difetti dei più importanti media; la televisione dà notevole flessibilità al messaggio, colpisce un numero elevato di potenziali consumatori, crea una forte immagine, ma risulta poco selettiva e difficilmente memorizzabile; la radio, a fronte di un costo contenuto e di una capillare diffusione, ha il limite di non poter vincolare il messaggio a immagini visive; i giornali, pur sfruttando tecniche accettabili di presentazione e raggiungendo un'ampia fascia del potenziale mercato, presentano l'inconveniente di avere una vita breve e, quindi, poco ricordati; il web, sfrutta le più innovative tecniche di comunicazione, può creare un fortissimo impatto sul consumatore e ha un bacino di utenti sempre in espansione.... non a caso il web sarà il mezzo di comunicazione più usato nel futuro.

Attraverso i mezzi pubblicitari sono presentate le argomentazioni di vendita: caratteristiche intrinseche del prodotto, suoi usi particolari, elementi che lo distinguono da prodotti simili della concorrenza, durata, resistenza, facilità d'impiego sono elementi che la pubblicità deve cercare di mettere in evidenza. Dopo che i responsabili del marketing hanno predisposto gli obiettivi della campagna pubblicitaria, il primo lavoro spetta agli art director: grafici, fotografi, copywriters (redattori pubblicitari), i quali realizzano visuali ed headline facili da ricordare, suggestivi e soprattutto persuasivi, capaci di catturare l'attenzione del target-group (modello AIDA, *Attention Interest Desire Action*).

E-MAIL

Gentile Liuba,

Al pomeriggio

mercoledì 5 marzo 2008 at 15.00

- CONTEST ALICE BEACH BAR ORE 15.00 PREMIO 1000 LINDEN
<http://slurl.com/secondlife/Telecom%20Italia%201/171/237/29>
Contest tumburumpumturbumbumtumtchack (batteria)

Alla Sera

mercoledì 5 marzo 2008 at 22.00

- CONCERTI LA SCALA DI MILANO ORE 22.00 Tutti i giorni
<http://slurl.com/secondlife/Milano%20Italia/209/197/25>
Mikelec Criss
- DJ, CONCERTI E CONTEST ALICE BEACH ORE 22.00 PREMIO 2000 LINDEN
<http://slurl.com/secondlife/Telecom%20Italia%201/182/184/22>
DJ Inn Box & Contest Duello (spada)
- DJ E CONTEST THE CLUB ORE 22.00 PREMIO 1000 LINDEN
<http://slurl.com/secondlife/ISN%20Virtual%20Worlds/68/142/22>
Dj AndreaPaola Rhode & Contest Pizza e Spaghetti Rulez
- DJ E CONTEST PIT STOP BAR ORE 22.00 PREMIO 1000 LINDEN
<http://slurl.com/secondlife/Telecom%20Italia%203/189/96/25>
DJ Doxx Divine Contest Horror

Vi ricordo inoltre che per ogni ulteriore dettaglio sul campionato di calcio, formula 1, moto gp, giochi e novità potete andare sul sito: <http://nuke.isn-secondlife.com/EVENTIINSECONDLIFE/tabid/92/Default.aspx> e fare click sulla sezione che vi interessa oppure su:
<http://isn-secondlife.forumfree.net/?t=25090499>
Vi aspettiamo!

IMMAGINI DELL'ALTRO MONDO



Una piazza dove si guadagnano Liden Dollars rimanendo seduti



Tim pubblicizza i suoi prodotti



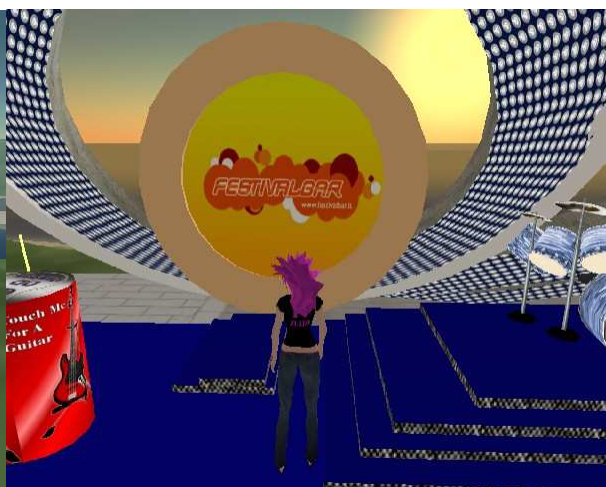
Telecom fa conoscere il suo marchio possedendo un edificio



Alice sponsorizza la Virtual Racing



Cartellone pubblicitario



Palcoscenico da Festivalbar



Edificio della Ducati



Moto in mostra all'interno della Ducati



Palcoscenico sponsorizzato da Alice



Fabbrica virtuale della Fiat



Pubblicità della Vodafone



Cartellone del Festivalbar 2007