



TESINA

MULTIDISCIPLINARE

ITC ROSA LUXEMBURG

CLASSE 5° AI

di

SARA ROSINI

a.s. 2007/08

MAPPA CONCETTUALE

- Netiquette

- Rete internet

INGLESE

INFORMATICA

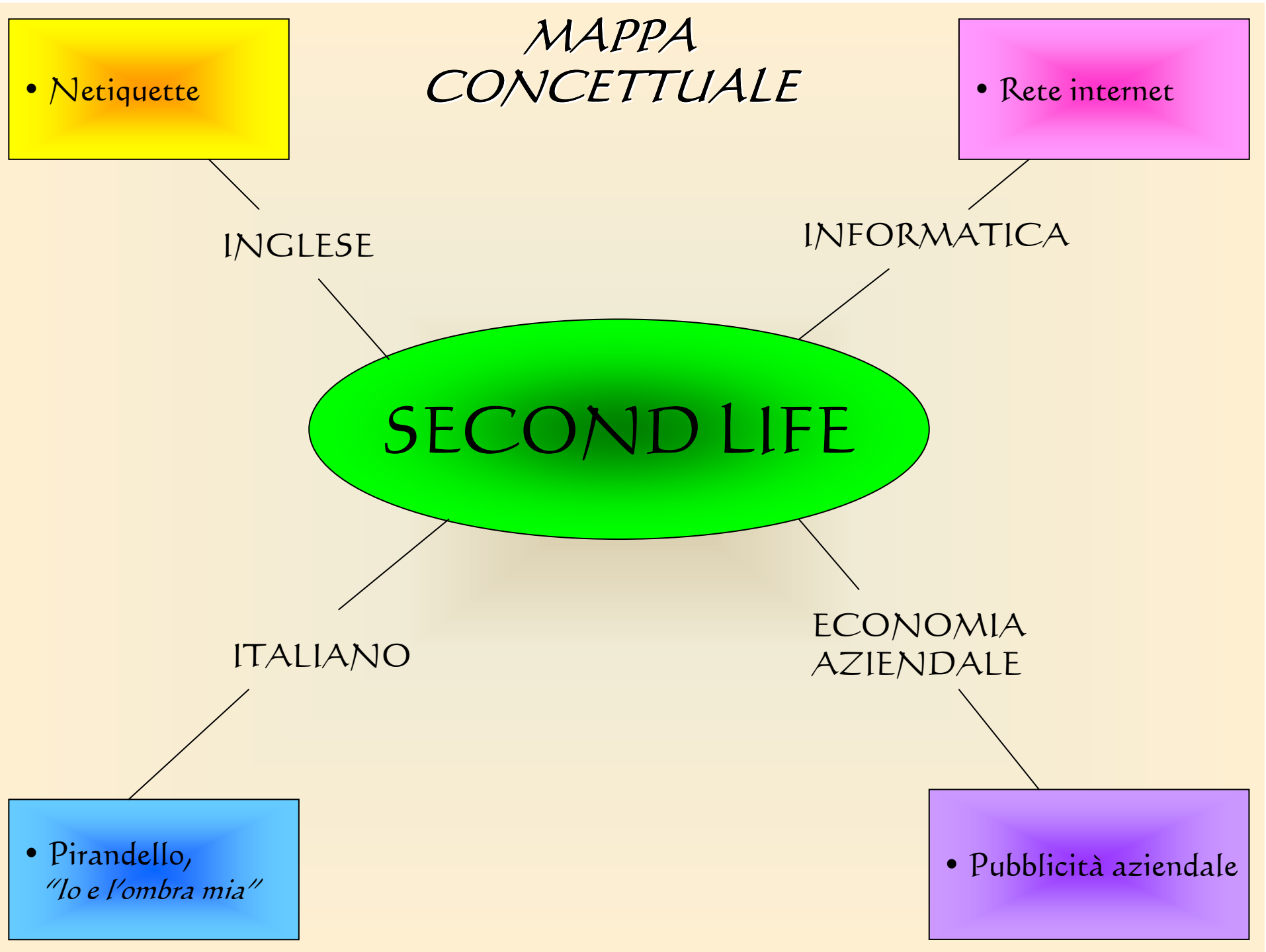
SECOND LIFE

ITALIANO

ECONOMIA
AZIENDALE

- Pirandello,
"lo e l'ombra mia"

- Pubblicità aziendale



SECOND LIFE

INDICE PRESENTAZIONE

INTRODUZIONE

Cos'è Second Life?
Primo approccio al gioco

L'uomo che inventò un mondo
Biografia dell'inventore

STRATEGIE AZIENDALI

Marketing nel mondo virtuale
Le imprese che mettono mano nel futuro

Obiettivo raggiungere la gente
Campagna di marketing di P. Rosedale

DIFFUSIONE

Indicazioni per i nuovi utenti
Statistiche

INDICE SITO WEB

APPROFONDIMENTI ...

Second Life
Critiche e relazioni col mondo reale

Rassegna stampa
Articoli e curiosità dal mondo reale

... NEL DETTAGLIO

INGLESE: Netiquette

INFORMATICA: Firewall

ITALIANO: Pirandello, "Io e l'ombra mia"

ECONOMIA AZIENDALE: Pubblicità

BIBLIOGRAFIA

Traendo spunto da ...

13

22

32



Cos'è Second Life?

Primo approccio al gioco

Second Life è un gioco freeware, accessibile a tutti e scaricabile gratuitamente da internet.

Inizialmente ne avevo sentito parlare come un gioco simile a "The Sims", con la differenza che i personaggi sono utenti collegati in rete.

Questo è fondamentale perché permette l'interazione tra i giocatori.

Avventurandomi così nel gioco, per scoprire meglio di cosa si trattasse ho scoperto un nuovo mondo che mi sono riproposta di presentarvi. Allego quindi qui a seguire la mia avventura personale in questo metamondo e tutte le notizie e curiosità al riguardo.

L'uomo che inventò un mondo

Biografia dell'inventore

Philip Rosedale, classe 1969, laureato in fisica presso l'università della California è l'ideatore e il creatore del mondo virtuale di Second Life. Nel 1999, già a capo della divisione tecnologica della celebre Real-Networks (Real Player), decise di dare le dimissioni per fondare una nuova azienda, la Linden Lab, con l'obiettivo di dimostrare le sue teorie sulla possibilità di creare una società virtuale dotata di una propria economia interna.

In circa 3 anni la realtà virtuale di P. Rosedale è diventata più concreta che mai: osannata dai media tradizionali e popolata da decine di migliaia di persone connesse contemporaneamente da tutto il mondo, oggi Second Life è in grado di generare spostamenti quotidiani di oltre un milione di dollari USA e rappresenta il primo esperimento davvero riuscito di trasferire regole, consuetudini, equilibri ed emozioni del mondo reale in un ambiente completamente generato al computer.

Marketing nel mondo virtuale

Le imprese che mettono mano nel futuro

IVA REALE

- ✓ Il 20% si aggiunge su:
 - costo dell'account Premium,
 - costo per l'acquisto di terre in dollari dalla Liden Lab,
 - costo della fee mensile di mantenimento terre;
- ✓ Gli scambi di oggetti/denaro tra utenti non sono soggetti a IVA in quanto sono effettuati in Liden Dollar. Il Liden Dollar non è una moneta (anche se convertibile) e non può esser soggetto ad imposte indirette;

Se l'obiettivo principale è guadagnare, è imperativo tenere conto dei costi (affitto del terreno, tempo "perso", costi del cambio) e considerarli sempre in relazione ai guadagni.

ISOLE

Per comprare un'isola dovreste rivolgervi alla Liden Lab, prenotandola tramite il sito www.seconddlife.com e pagandola in denaro reale. Il costo è di 1.675 \$, più una tassa mensile di 295 \$ per la gestione. Come vedete iniziano ad esser cifre importanti, adatte ad iniziative già ben avviate o gruppi motivati alla realizzazione di un progetto specifico. Da non dimenticare che l'isola non è una cosa di cui liberarsi facilmente: potrete vendere appezzamenti ai residenti, ma la tassa di 295 \$ resterà sempre a carico vostro fino a quando non cederete a qualcuno l'intera proprietà dell'isola. E' quindi una scelta da prendere con attenzione. Se un'isola fa al caso vostro, potrete sceglierne forma, regole, stile e qualunque altro dettaglio sulla gestione dei visitatori, rendendola accessibile solo ad un gruppo di utenti, a tutti, o bannandone definitivamente i disturbatori.

LAVORO

I lavori in Second Life solitamente pagano meno delle corrispondenti professioni della vita reale.

Le mansioni più semplici richiedono molto tempo e poca interattività, quindi possono risultare presto molto noiosi.

Come spesso accade nel mondo della tecnologia e del computer, anche SL ha dovuto forzatamente attendere qualche anno prima del suo concepimento: le connessioni telefoniche ed i PC di quindici anni fa erano assolutamente inadeguati a sopportare importanti trasferimenti di dati ed elaborazioni tridimensionali semirealistiche. Consapevole del fatto, decisi semplicemente di attendere. L'anno 1999 fu segnato dal lancio della famosa scheda grafica GeForce2, in grado di portare eccellenti miglioramenti di performance grafiche ad un prezzo realmente accessibile al grande pubblico; nel frattempo Internet aveva iniziato la sua corsa, diffondendosi presso gente comune e prendendo parte alla vita di tutti i giorni. Fondai, quindi, la Liden Lab e iniziai lo sviluppo di SL.

Molti giornalisti mi hanno chiesto di spiegare al pubblico l'obiettivo principale del mio lavoro svolto finora, ricevendo sempre la stessa risposta: "voglio raggiungere la gente". Internet è divisa in due sfere: una dedicata alla comunicazione tra persone, l'altra al commercio e all'informazione; il goal definitivo è orientato verso la fusione di questi due mondi in un unico ambiente interattivo, in cui le persone abbiano la possibilità di conoscersi ma allo stesso tempo di svolgere attività produttive che trascendono il semplice chattare.

OBBIETTIVO: raggiungere la gente



Tutorial 7 1

Economia

PROMETEO
The Italian SL Community

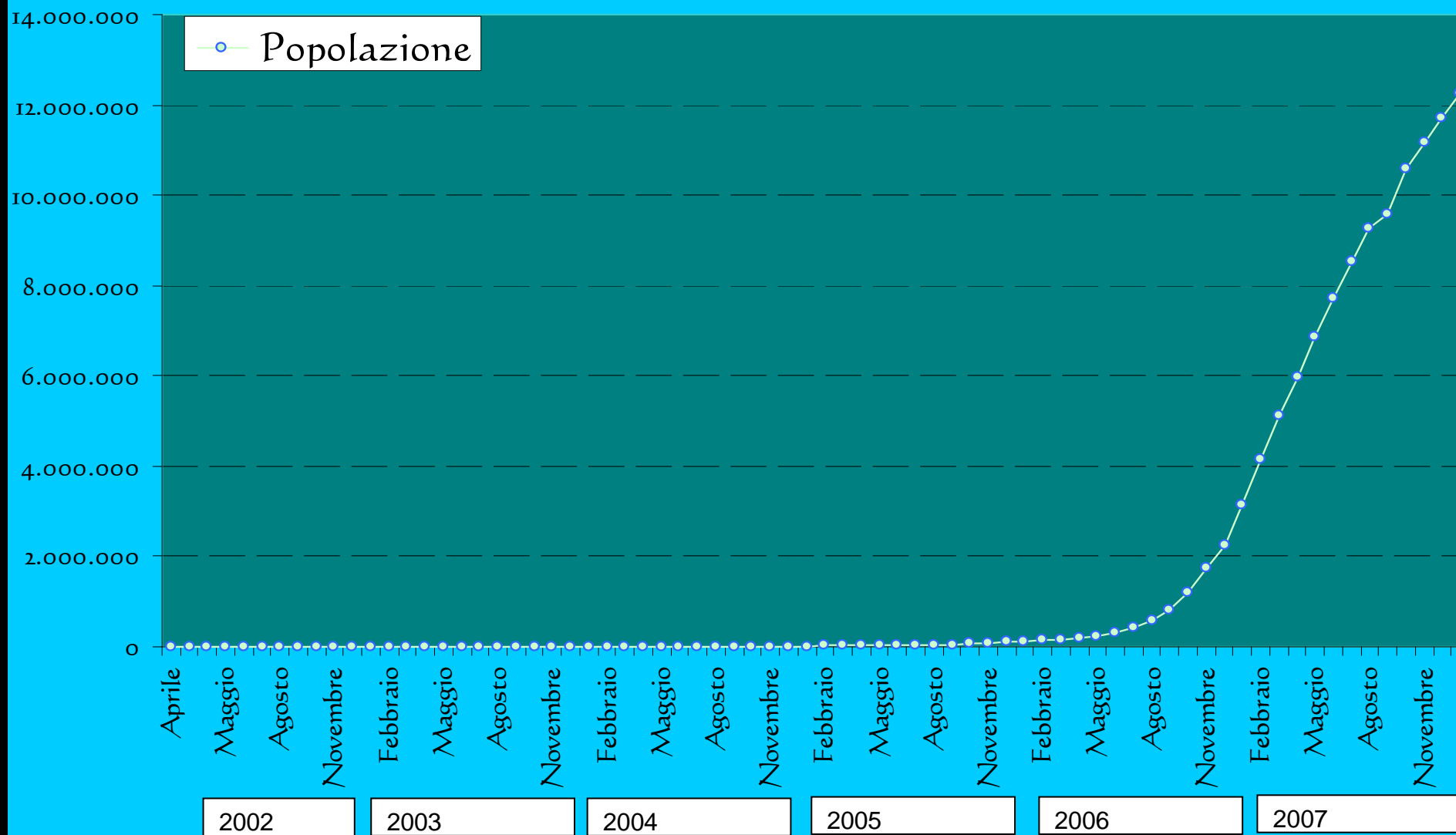


Indicazioni per i nuovi utenti

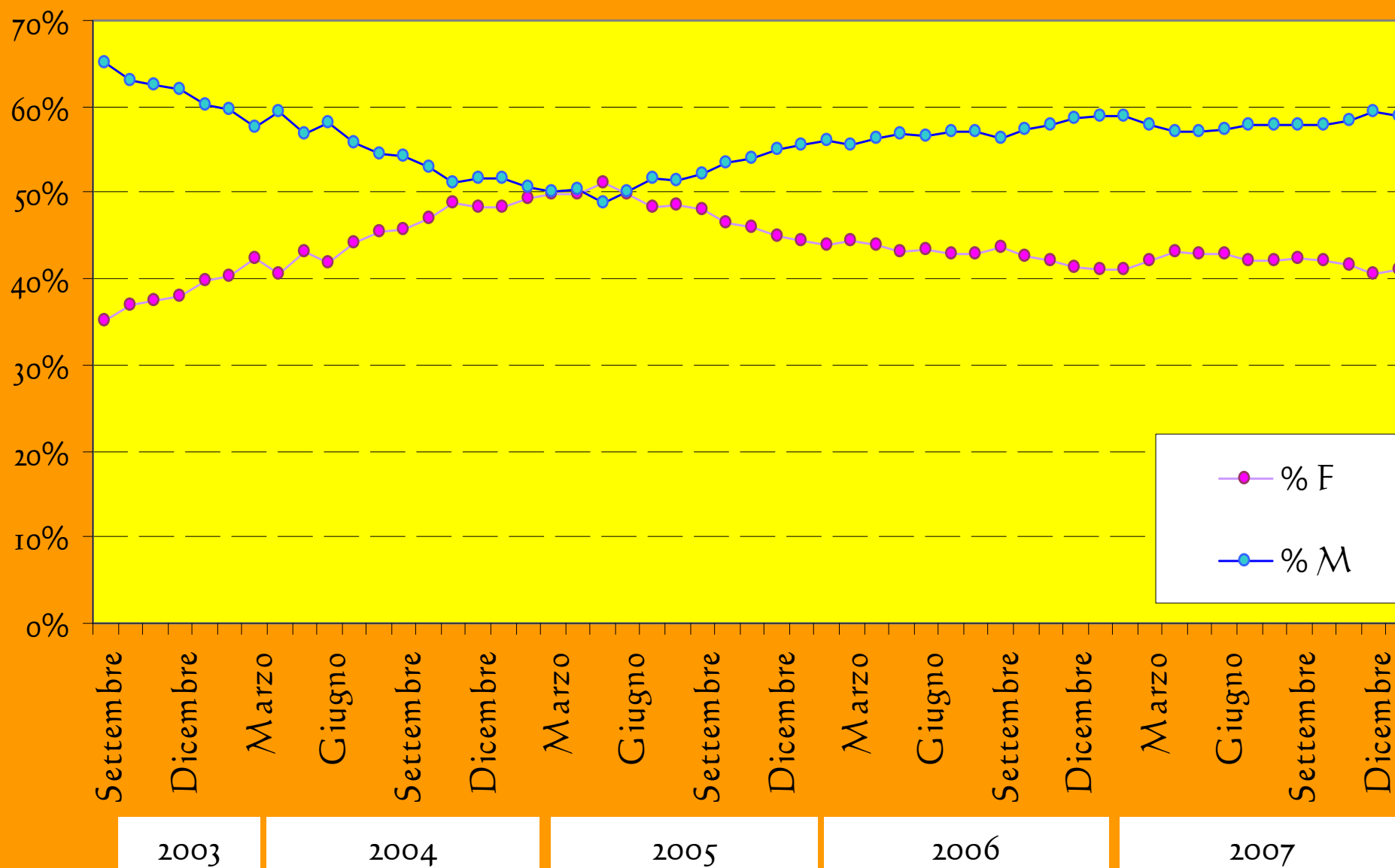
La moneta universale di Second Life è il **Linden Dollar (LS)**, utilizzato per comprare ogni oggetto, elemento, o servizio in SL. Dal sito web di Second Life, i 'linden' possono essere acquistati con soldi reali, ma anche venduti in cambio di soldi reali, rendendo SL una vera fonte di guadagno per molti utenti.

Il cambio del dollaro virtuale Linden è variabile, aggirandosi attualmente intorno ai 250 Linden al dollaro americano.

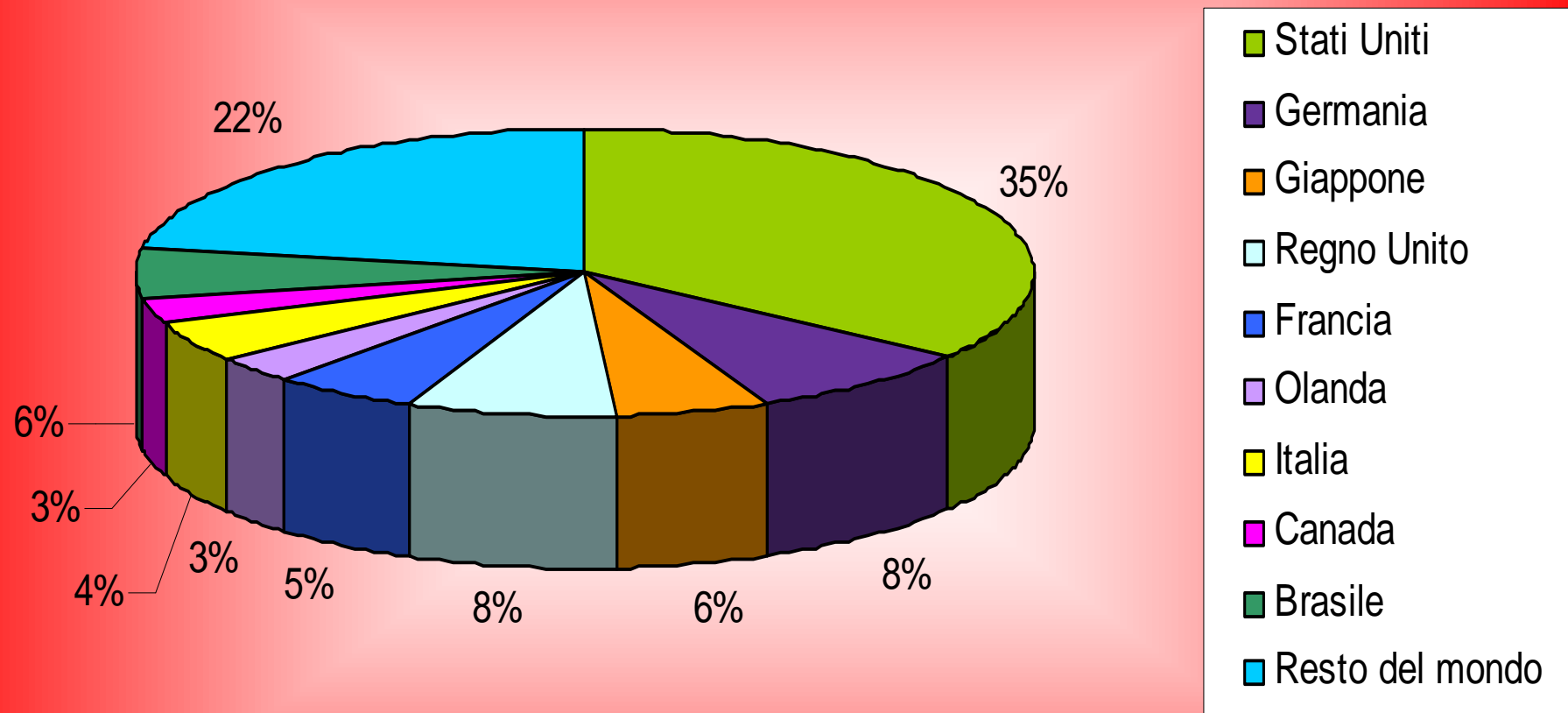
Popolazione di Second Life



Sesso degli avatar

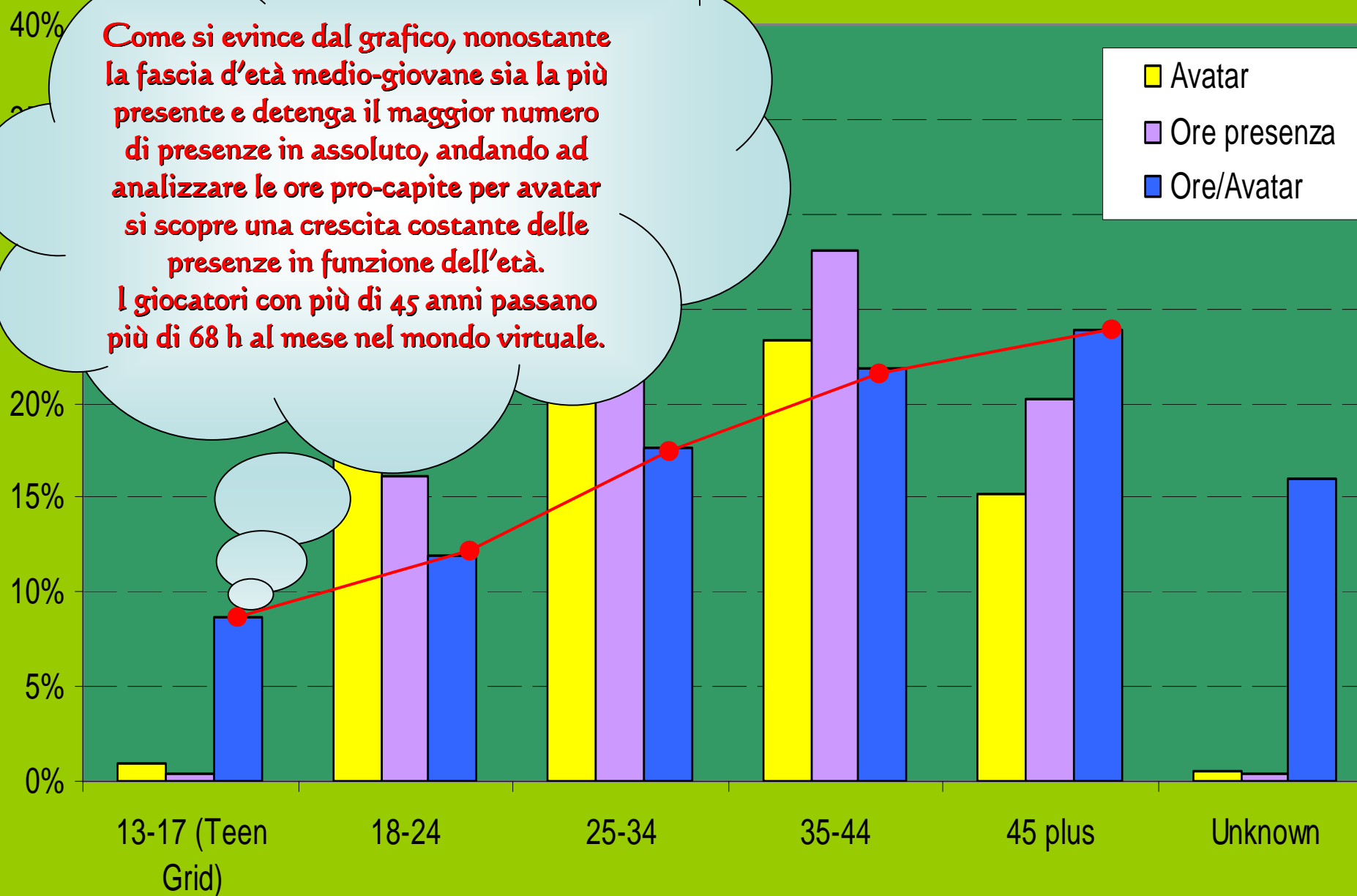


Nazionalità degli avatar



Presenze mensili per fascia d'età

Come si evince dal grafico, nonostante la fascia d'età medio-giovane sia la più presente e detenga il maggior numero di presenze in assoluto, andando ad analizzare le ore pro-capite per avatar si scopre una crescita costante delle presenze in funzione dell'età. I giocatori con più di 45 anni passano più di 68 h al mese nel mondo virtuale.



Bibliografia

Prendendo spunto da ...

Rivista: *Second Life Speciale* - Novembre/Dicembre 2007

Second Life Virtual Economy, Key Metrics (BETA) - Through January 2008

L. Pirandello, *"Adriano Meis e la sua ombra"*, in aa.vv., *Manuale di letteratura*

http://www.bio.unipd.it/local/internet_docs/netiq.html

<http://it.wikipedia.org>

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

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

[Times.com](http://www.times.com)