

## **Leonardo su Second Life: storie di ingegno, di macchine, di uomini ed di avatar** di Silvestro Dagostino e Gian Stefano Mandrino

La notizia: su Second Life è stata allestita una mostra dedicata alle macchine di Leonardo da Vinci. Questa volta, però, abbiamo voluto cogliere l'occasione per far conoscere meglio il mondo di Second Life e delle sue creature: gli avatar. Anche noi, come Dante nella famosa Commedia, abbiamo approfittato del nostro "Virgilio" per farci accompagnare nel mondo di Second Life, alla scoperta di una nuova dimensione dalle potenzialità didattiche e divulgative estremamente interessanti e forse solo all'inizio del loro impiego.

Siamo lieti, pertanto, di presentarvi l'Avv. Silvestro Dagostino, progettista, costruttore e curatore della mostra "Il Codice Atlantico Virtuale", che ringraziamo, innanzi tutto, per la cortese disponibilità. Con il nostro Ospite cercheremo di capire cosa sia il mondo di Second Life e come si svolgano i rapporti e la vita in questa dimensione. Tratteremo, inoltre, della comunità di Agorà Saturnia, a cui, oltre al nostro anfitrione, appartengono altri avatar, che propongono cultura e "musealità" in questa nuova dimensione.

Questo nostro viaggio sarà condotto per mezzo di una intervista "e-mail", attraverso la quale non solo si potrà conoscere la creatura nostra ospite e la sua esperienza di divulgatore virtuale, ma si potrà accedere a Second Life accompagnati ed assistiti nell'esperienza dal nostro istituto e dai nostri ospiti di Agorà Saturnia.

Prima di lasciarvi all'intervista ed all'ingresso in Second Life, vi suggeriamo di accedere alla galleria che Network Museum ha preparato, esponendo alcune immagini della mostra presente su Agorà Saturnia dal titolo "Il Codice Atlantico Virtuale".

Come consuetudine siete tutti invitati a partecipare al forum dedicato a questa sezione, i cui contributi possono essere reperiti al fondo di questa sezione ed in quella dedicata ai forum.

**Network Museum** "Innanzitutto mi permetta di manifestarLe la nostra gratitudine per aver cortesemente accettato il nostro invito e per il tempo che ci dedicherà nella esplorazione di questa nuova dimensione. Passiamo, quindi, alle domande ed in particolare a quella fondamentale: che cosa è Second Life?".

**Silvestro Dagostino** "Come prima domanda non c'è male; avrei una risposta pronta e non è nemmeno mia, basta prenderla in un qualsiasi sito che parli di sl ed è questa: Second Life è un mondo virtuale 3D online, di proprietà della LindenLab. Ci si accede via internet con un software scaricabile da web, e si interagisce con i contenuti e con gli altri residenti tramite una rappresentazione digitale di noi stessi, l'avatar. Ma è ovvio che sl non è questo. Sl per me è stato fin dal primo momento (8 marzo 2007) un modo per conoscere nuove persone, per uscire di casa tutti i giorni (e notti), un modo per entrare nella sfera personale di chi avevo davanti, ma anche in IM (modalità privata di comunicazione) in un modo che nemmeno in rl (reallife) avrei potuto fare. Questo lo intendo come possibilità perché in effetti non ho mai cercato di farlo; semmai è stato il contrario e mi sono quasi sempre lasciato trasportare raccontando la mia storia di rl a chi sembrava interessato. La prima fase di sl è stata così anche perché l'ambiente in cui sono nato (in sl) si prestava molto in quanto, essendo l'isola di "Di Pietro", non dava spazio e possibilità ad altro che instaurare rapporti con altri avatar: dialogare. Dialogare era l'unica cosa possibile; su "never land", non si poteva fare altro. Questa prima domanda merita una risposta che potrebbe non avere mai fine ma cercherò di trattenermi. Ora dopo un anno, sl la vedo con altri occhi, la vedo come possibilità di divulgazione, ma non solo, la vedo come una vetrina per le aziende, non so fino a che punto occasione di guadagno per l'azienda stessa, ma come vetrina sì, sempre che sl riesca a diventare alla portata di tutti sia come piattaforma sia come conoscenza. Credo che al momento sl non sia conosciuta come molti abitanti di sl pensano: basta chiedere ai nostri conoscenti in rl e vedere quanti di loro sanno di cosa si tratta. Potrei andare avanti ma mi sto accorgendo che potrei scrivere un libro rispondendo alla prima domanda".

**Network Museum** "Lei è il progettista ed il costruttore di varie strutture divulgative in Second Life, tra cui la mostra su Leonardo da Vinci, che abbiamo prima citato: come è nata questa passione?".

- Silvestro Dagostino** "Sono 2 cose distinte: la passione per le cose di scienza devo averla nel DNA, non so spiegarlo in altro modo. Per quanto riguarda invece fare cultura in sl a dire il vero l'idea è partita da una mia amica e socia di agorà saturnia: Torno Kohime. E' lei l'ideatrice di tutto, io e gli altri soci ci siamo uniti a lei ognuno con le proprie capacità che si sono andate sviluppando nel corso di questi mesi di collaborazione. Il progetto che Torno aveva in mente era di dare spazio alla cultura in tutte le sue forme e in questi mesi abbiamo ospitato parecchie mostre di quadri, foto, sculture, e voglio sottolineare che tutto questo solo per la soddisfazione di dare spazio a chi ne aveva bisogno e senza mai chiedere nulla in cambio a parte rarissime eccezioni che se messe a confronto di quello che paghiamo in tasse è veramente ridicolo. Voglio essere sincero senza per questo voler mancare di rispetto a chicchessia, in sl molti hanno un'idea di arte che non coincide con la mia. Ho visto cose veramente banali chiamate sculture, foto di avatar o paesaggi di sl che chiunque potrebbe fare quindi non scaturite da una particolare predisposizione artistica. La nostra "land" a volte sembra troppo vuota per qualcuno abituato a quelle piene di avatar in coda per fare camping. Il nostro intento non è quello di avere gente a tutti i costi e a prescindere, noi avvisiamo gli utenti e pubblicizziamo le nostre mostre o eventi in programma, se qualcuno è interessato viene, senza dover per questo stressare le persone per farle accorrere".
- Network Museum** "A questo punto, per chi ci segue e non è pratico di Second Life, occorrerebbe dare qualche informazione di carattere pratico. Che cosa è Agorà Saturnia? Che cosa è una "land"? Perché vi siete riuniti in gruppo?".
- Silvestro Dagostino** "Cominciamo intanto a spiegare che cos'è una land. La land è la "terra", cioè uno spazio virtuale nel quale è possibile costruire e posizionare oggetti e nella quale gli avatar possono recarsi. Le terre possono essere di diverse tipologie, isole intere o porzioni di queste. Saturnia è una porzione di Mainland, cioè di un territorio molto vasto che ospita l'unione di molte terre (una sorta di arcipelago). Per poter possedere e gestire una terra occorre comperarla e versare una quota mensile che dipende dalla dimensione della terra stessa. Si può comperare direttamente dalla LindenLab (proprietaria di Second Life) o da terzi. Le spese da affrontare non sono esigue e per un'isola ci vuole un investimento minimo di quasi 4.000 euro annui. Agora' Saturnia essendo una porzione di Mainland costa un po' meno, ma comunque la cifra rimane significativa. Dico questo per far capire l'impegno e la volontà su cui è nato il nostro progetto. Saturnia nasce con lo scopo di offrire un luogo dove realizzare discussioni e progetti condivisi da più persone, per dare la possibilità a tutti di trasformarsi in attori nell'informazione e nella progettazione di eventi e quindi in soggetti attivi. Per questo Agora' Saturnia si è messa a disposizione di associazioni o gruppi residenti in Second Life e/o attivi nella Real Life (la vita reale) che vogliono in qualche modo esprimersi, proporre attività culturali e collaborare nella progettazione e produzione di eventi. Il nostro gruppo è nato un anno fa. Ci siamo incontrati sull'isola di Di Pietro (Neverland). Giunti sull'isola con curiosità diverse (da quelle politiche a quelle tecnologiche) ci siamo conosciuti e siamo diventati amici. L'amicizia che può nascere in un ambiente come Second Life è molto particolare, intensa e profonda, nonostante il mezzo che può sembrare asettico ma che in realtà consente di entrare in contatto in modo più veloce e creare legami stretti. La curiosità e la voglia di conoscerci personalmente ci ha portato ad incontrarci nella vita reale e questo ha consolidato la nostra amicizia. Poi da una parola ne nasce un'altra e la mente esplosiva di Torno Kohime ci ha coinvolti in questa impresa. In un anno Agora' Saturnia ha visto molte metamorfosi, si è ingrandita, è cambiata strutturalmente e le idee per fare "cultura" su Second Life si sono evolute assieme all'intero sistema, fino a portarci alla divulgazione scientifico/culturale".
- Network Museum** "Perché avete scelto di fare divulgazione scientifico - culturale ? Che cosa è per voi la divulgazione?".
- Silvestro Dagostino** "Parlare di scienza e di cultura non è una cosa semplice, parlarne a tutti è ancora più difficile. O si hanno innate certe curiosità o è difficile che ci si avvicini alla scienza in modo volontario, a meno di non riuscire in qualche modo a suscitare la curiosità. Se si riesce a parlare o "far vedere" la scienza in modo semplice e diretto allora forse la curiosità su certi argomenti la si può far crescere fino a portare a desiderare di approfondirne le tematiche. Ecco perché la divulgazione in un ambiente che si presta particolarmente e nel quale può approdare chiunque. Chi ci viene a trovare su

Second Life può vedere funzionare la riproduzione di una macchina di Leonardo, provare a far cadere un grave lungo una curva brachistocrona proprio come fece Galileo Galilei all'inizio del Seicento, vedere come si rifrange la luce che passa attraverso un prisma, entrare all'interno della catena del DNA, volare fra i pianeti del sistema solare o guardarli attraverso un telescopio. Tutto questo spiegato ed illustrato attraverso pannelli informativi come in un vero museo. È un incontro fra scienza e fantasia che pensiamo stimoli molto il visitatore e che speriamo lo induca ad avvicinarsi ad una materia che presentata in altro modo potrebbe in qualche modo spaventare".

**Network Museum** "Quali sono gli aspetti positivi e negativi del fare divulgazione su Second Life rispetto ad altri ambienti sia reali che virtuali?"

**Silvestro Dagostino** "Come già detto, Second Life è un ambiente che si presta molto bene alla divulgazione scientifica ed in generale alla didattica. A differenza di altri sistemi di e-learning (insegnamento a distanza tramite strumenti elettronici), Second Life offre la possibilità di seguire corsi di formazione, presentazioni di progetti e sperimentazioni all'interno di uno spazio fisico, con un docente presente che crea una sorta di "presenza umana", cosa che è difficile riprodurre con altri sistemi di insegnamento a distanza. Second Life consente di instaurare fra docente e allievi e fra allievi stessi, un rapporto interpersonale. Si possono fare domande, ci si può confrontare, si possono effettuare sperimentazioni collettive, fare i "compiti assieme", scambiarsi battute, cioè tutto quello che si farebbe in una vera classe. Tutto ciò facilita l'attenzione creando una sorta di alleanza e coinvolgimento emotivo fra discenti che sono molto importanti per l'apprendimento soprattutto nelle persone adulte. La divulgazione su Second Life è quindi molto simile a quella che si può fare in ambienti reali, con un vantaggio però, ci si espone personalmente meno. Chi segue la lezione è un avatar che ha meno paura di fare domande e di esprimersi, è un alter ego "disinibito", che alle volte può farsi aiutare da google nelle risposte o simulare un ritardo nella connessione per prendersi un attimo in più per pensare".

**Network Museum** "Come è percepito Second Life dal sistema divulgativo e didattico convenzionale? Come stanno utilizzando questo nuovo mezzo le scuole, le università e gli enti formativi?"

**Silvestro Dagostino** "In quest'ultimo periodo ci sono in atto diverse sperimentazioni dal punto di vista didattico su Second Life. Sono molto frequenti i corsi formativi su diverse materie. Viene usato questo strumento per effettuare ad esempio corsi di lingua, di informatica, di script, ecc... Alcuni corsi sono organizzati e gestiti dai proprietari delle land ma molti sono portati avanti da veri e propri enti di formazione che utilizzano Second Life come un mezzo per fare sperimentazione sui nuovi metodi di comunicazione e di insegnamento. Chi si occupa professionalmente di didattica ha infatti trovato nello strumento un ottimo mezzo per fare non solo simulazioni ma vera formazione professionale. Ad esempio ANITEL, Associazione Nazionale Tutor e Learning, ha aperto una propria sede in Second Life dove organizza corsi di formazione e di aggiornamento a distanza per insegnanti. Dal punto di vista dalle università, oltre ad un approccio al metaverso strettamente scientifico sul quale sono state sviluppate molte ricerche e tesi di laurea, alcuni atenei lo hanno anche utilizzato come strumento per effettuare alcune attività, come ad esempio i colloqui fra docenti e studenti, ambienti virtuali dove distribuire materiale informativo sulle varie facoltà ecc. Per le scuole superiori ed inferiori invece il discorso è più complesso, in quanto essendo Second Life una piattaforma riservata al pubblico adulto e maggiorenne, non è possibile farci accedere i ragazzi delle scuole, almeno di non utilizzare grid dedicate e protette (le teen grid), le quali sono zone di Second Life riservate ai minorenni e agli educatori delle istituzioni riconosciute e selezionate dalla LindenLab. Probabilmente cominciando gli stessi insegnanti ad utilizzare questo strumento per formarsi, potranno in futuro utilizzarlo loro stessi per fare formazione in classe".

**Network Museum** "Come è percepito Second Life dai fruitori di servizi didattici, scolastici o divulgativi?"

**Silvestro Dagostino** "Un medico appassionato di scienze, alla fine di una lezione divulgativa su questa materia seguita su Second Life mi ha detto che era stata davvero molto interessante. Era entusiasta del metodo, dei "compagni di classe", della "interattività", di quello che aveva potuto vedere, della passeggiata fatta fra i pianeti

nel planetario tridimensionale. Si è informato su altri corsi da poter seguire e ha voluto visitare il nostro museo della scienza virtuale. I commenti che si sentono dai partecipanti alle lezioni sono sempre positivi, soprattutto da chi si è avvicinato all'ambiente da poco. I fruitori dei servizi didattici si accorgono subito delle potenzialità offerte da Second Life, si ascolta e si interagisce con la materia, si sperimenta subito e alla fine della lezione ci si alza e si scambiano commenti fra allievi e con i docenti. Si esce dall'aula e si va in gruppo a visitare land interessanti, si fa amicizia e ci si ritrova volentieri alla lezione successiva; il tutto come nella vita reale, stessi stimoli, stessi interessi. La didattica virtuale è solo uno delle tante opportunità offerte da Second Life, ma sicuramente una delle più interessanti e stimolati".

**Network Museum**

"Esistono altri ambienti come Second Life oppure questa tecnologia è unica nel suo genere?".

**Silvestro Dagostino**

"Esistono altri ambienti, ne sono nati parecchi nell'ultimo anno e forse ne nasceranno altri. Da poco anche il gigante Google ha presentato la versione beta (cioè una versione di prova e non ancora definitiva) del suo mondo virtuale. Si chiama Lively e di simile a Second Life ha solo l'idea della tridimensionalità, poco altro. Lo si può definire una chat tridimensionale, ma solo di chat per il momento si parla. In questo ambiente infatti non c'è la possibilità di creare niente se non assemblare nelle "stanze" (così vengono chiamati gli ambienti che vengono dati a disposizione degli abitanti di Lively) alcuni oggetti come tavoli, sedie ecc. Con Lively, Google punta ad una interazione con il web, si basa infatti su una tecnologia totalmente diversa da quella di Second Life che consente l'inserimento dell'ambiente nei siti web e la compatibilità e l'interscambio con YouTube, MySpace o Facebook, però dà poco spazio alla creatività. Questo, è un grosso limite e forse in futuro anche in Lively ci sarà la possibilità di "creare" ed essere propositivi, dando un valore aggiunto a quello che per ora è solo un ambiente per "fare chiacchiere". Ho provato a frequentare questo sistema ma per chi viene da un'esperienza come quella che ho fatto io in Second Life, l'impatto è duro e demoralizzante. Second Life spinge ad essere creativi mettendo a disposizione strumenti per realizzare oggetti e un linguaggio di programmazione che dà la possibilità di rendere attivi gli oggetti creati; è uno stimolo alla fantasia e alla voglia di imparare e fare, uno stimolo ad "essere attivi". Comunque Lively non è l'unico ambiente tridimensionale alternativo, esistono infatti anche Vivaty e Just Leap In, anche questi sono legati soprattutto ai Social Network (tipo Flickr e Facebook) e a YouTube. Poi ci sono mondi che sono molto più simili ai videogiochi che ad un ambiente di socializzazione (cito qualche nome, Realtimeworlds, Dizzywood, Fix8, Sparkplaymedia, Entropia Universe). Sono nati anche molti mondi virtuali/gioco dedicati ai bambini, dove questi si possono creare un personaggio, giocare come in un videogioco e comunicare con gli altri partecipanti. Queste proposte, anche se portate avanti da grandi aziende di giocattoli e video games, mi lasciano molto perplesso, soprattutto sulla sicurezza. Nulla infatti vieta ad adulti di entrare in questi ambienti e chattare con dei bambini, non mi prolungherei sulle possibili conseguenze alle quali questo fatto possa portare. Esistono, infine, alcune piattaforme (NewWorld) nate proprio dai codici sorgenti di Second Life, che hanno stessa grafica e stessa tecnologia, si appoggiano solo su server che non sono di proprietà della Linden Lab e che lasciano più spazi a costi molto più contenuti (si parla di pochi dollari al mese rispetto alle centinaia di dollari chiesti dalla Linden Lab), esiste anche un server italiano (Cyberland) ma per ora il sistema su questo è molto lento. Sono ambienti ancora sperimentali e poco frequentati ma che, forse, apriranno le porte al futuro di Second Life.

**Network Museum**

"Come prevede il futuro per tali ambienti e per la didattica che fruisce di questi sistemi?".

*In questo spazio, tra qualche giorno, potrete leggere la risposta e la continuazione dell'intervista, a presto!*

*Per incontrare il nostro ospite Avt. Silvestro Dagostino e la comunità Agorà Saturnia su Second Life:*

**<http://slurl.com/secondlife/Leiter/82/212/34>**

*Per informazioni su Second Life: [info@networkmuseum.com](mailto:info@networkmuseum.com)*

Di seguito è possibile prendere visione dei commenti relativi a questo contributo.

E' possibile inviare commenti e quesiti a quanto presente in questa sezione utilizzando le procedure espresse descritte nella sezione forum, ricordandosi di inserire il codice di riferimento qualora il messaggio fosse riferito ad un preciso intervento. I messaggi compariranno in questa sezione ed in quella dedicata al forum.

*Al momento non vi sono commenti.*

---

*titolo: "Leonardo su Second Life: storie di ingegno, di macchine, di uomini ed di avatar"*

*data: 16.05.2008 - ultimo aggiornamento 17.09.2008*

*codice di riferimento: 0805161307M00*

*autore: Silvestro D'Agostino, Gian Stefano Mandrino*

*commenti: 00*

*contributi collegati: "I.S.U. su Second Life? Yes, we can!" – di Fabio Lauri*

*versione .PDF*