



Second Life: un nuovo scenario di e-Simulation per la comunicazione della scienza

Silvia Coletti



<http://www.youtube.com/watch?v=EfsSGBra>



“... l’avatar non si comporta come un vero corpo ... si trova in un mondo immaginario ... ma la gente non vuole sentirselo ricordare”

(Neal Stephenson, 1992)



Spunti di riflessione



- Analisi del Linguaggio
- Analisi dell' Ambiente
- Sistemi e Modelli di Conoscenza
- Sistemi e Strumenti di Condivisione
- Simulazione



Analisi linguistica

1) **Motore di creazione**

2) **Traduzione elettronica del linguaggio metaforico**

- Il soggetto (avatar) utilizza **sistemi simbolici** per relazionarsi con gli altri
- **Il senso di sé**
- **Le potenzialità della presenza**



Analisi Ambientale



“... lo spazio non è un concetto empirico, ricavato da esperienze esterne. Infatti, affinché certe sensazioni vengano riferite a qualcosa fuori di me (cioè a qualcosa in un luogo dello spazio diverso da quello in cui mi trovo io) (...), deve esserci già a fondamento la rappresentazione dello spazio. (...); ma l'esperienza esterna è essa stessa possibile, prima di tutto, per la detta rappresentazione”

(Critica della ragion pura, I Kant)



Analisi Ambientale



Il senso dello spazio

**Dinamicità
architettonica
e non solo ...**



**Trasferimento e
assenza delle distanze**

<http://www.youtube.com/watch?v=flkgNn50k14>

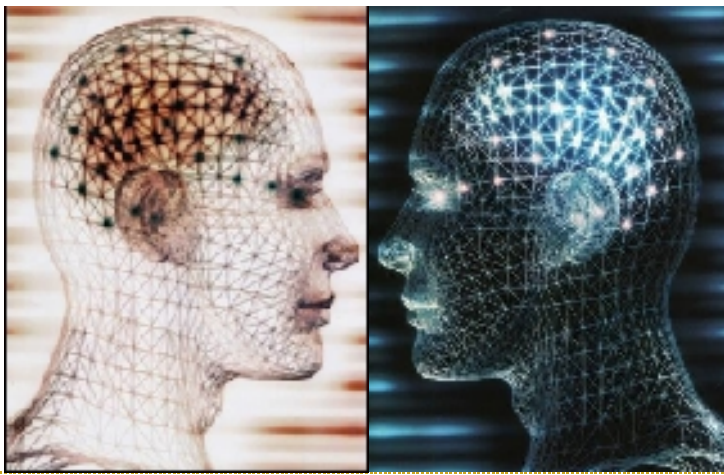


Sistemi e Modelli di Conoscenza



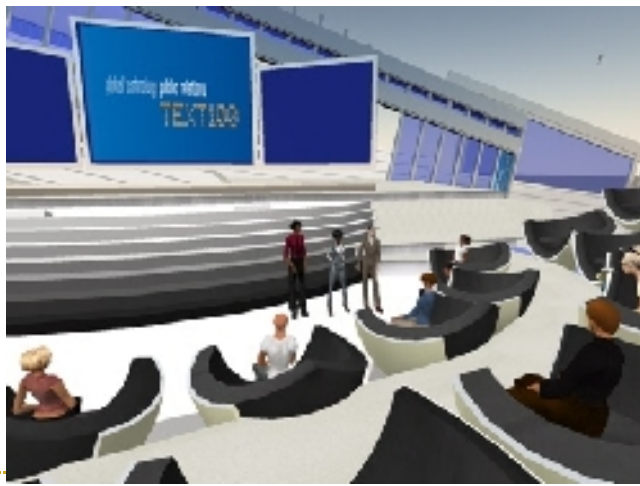
Sistema costruttivista e modello della scoperta:

- le realtà” sono soggettive e dipendenti dall’attività dell’osservatore;
- la **conoscenza** è il prodotto di una **costruzione attiva** del soggetto (e non qualcosa che può essere trovata già prefabbricata), essa deriva dalla relazione tra gli altri gruppi avatar cui si appartiene attraverso forme di **negoziazione** e **collaborazione sociale**;
- soggetto e contesto sono legati interattivamente
- La capacità e possibilità di **co-creare**.



Sistemi e Strumenti di condivisione

- **Applicabilità = aspetto pratico**
- **Esperienza = aspetto conoscitivo - reciprocità**
- **Gioco = apprendimento attraverso emozioni – partecipazione attiva**
- **Interazione = condivisione conoscenza – aspettative**
- **Decentralizzazione dei soggetti e delle conoscenze**
- **Diffusione delle pratiche e ricchezza delle esperienze**



Simulazione



- **Azione**
- **Sperimentazione**
- **Conseguenza**
- **Feedback**

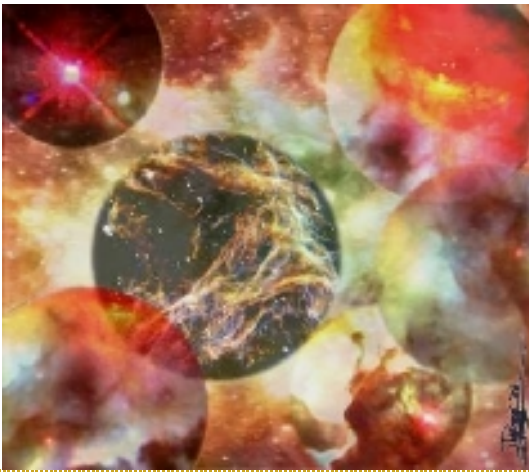
“Ogni evento della comunicazione è inserito in un circuito circolare per cui ogni evento è simultaneamente stimolo, risposta, rinforzo”

(Wiener)

Simulazione digitale

Simulazione ontologica = vincoli spaziali

Simulazione tecnica = stratificazione ambiente



La Fisica in SL



Utilizzo di SecondLife a **scopi educational**:

- Stati Uniti (numerose scuole superiori ed Università vi realizzano corsi e workshop tematici sia nella teen-grid che nella mature-grid)
- **Notte della ricerca Europea** – notte in SL fra il reale e il virtuale
- **Progetto pilota INFN - ENEA “ La Fisica entra in Second Life”** Il progetto ha obiettivi divulgativi nel campo della fisica sub-nucleare ed educational nel settore delle nano-tecnologie.



<http://www.youtube.com/watch?v=OrAHBk4>



“... l’avatar non si comporta come un vero corpo ... si trova in un mondo immaginario ... ma la gente non vuole sentirselo ricordare”

(Neal Stephenson, 1992)



Dalí



Grazie per l'attenzione

Per ulteriori chiarimenti e informazioni:
silvia.coletti@casaccia.enea.it