

**MARIA CENTRELLA**

*Università degli Studi di Napoli "L'Orientale"*

## **Second Life : migrazioni e contaminazioni tra realtà e virtualità**

Migrazioni e contaminazioni non esistono soltanto tra persone e luoghi più o meno lontani ma pur sempre appartenenti al mondo reale, oggi esse incrociano con sempre maggiore frequenza il mondo reale e quello virtuale, questa realtà *altra* creatasi con l'avvento delle nuove tecnologie informatiche e del cyberspazio.

Ne troviamo un significativo esempio in Second Life, un MUVE, ovvero un ambiente virtuale multi utente, lanciato nel giugno del 2003 dalla società americana Linden Lab e nato dalla visione del fondatore, il fisico Philip Rosedale.

Gli utenti di questo ambiente, che vengono chiamati "residenti" e che sono ormai milioni in tutto il mondo, vengono rappresentati da avatar e, attraverso questi doppi, possono interagire gli uni con gli altri, esplorando questa realtà, socializzando, incontrando altri residenti, fino a gestire attività di gruppo o individuali, creare partnership e perfino sposarsi e realizzare progetti o viaggiare attraverso le isole e le terre che formano il mondo virtuale, un mondo il cui contenuto, a differenza di altri ambienti o giochi multiutente 3D on-line, è creato dagli utenti stessi. La presenza all'interno del mondo virtuale appare dunque come reale e la collaborazione e gli scambi tra esseri umani si esercitano attraverso la mediazione "figurata" degli avatar.

Il presente studio si propone come un approccio sociolinguistico a questa realtà, che si presenta in un certo qual modo ibrida, dotata di uno status ancora "liquido", eppur tuttavia è attualmente oggetto di grande interesse per diversi settori, tra cui l'apprendimento, e quello delle lingue straniere in modo particolare, che vanno dall'arte, alla formazione fino all'impresa.