MEDIA AND VIRTUAL MEDIUM IN SECOND LIFE

Claudia TALASMAN CHIOREAN, Research Assistant, "Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca

Abstract: New media includes dynamic field of Romanian internet sites, publications old and new, with a rich online content, updated in real-time web applications, servers, etc. Electronic publications are cheap and relatively easy to do. The most common areas of communication are the blogosphere or social networks: Facebook, Twitter, MySpace, LinkedIn, Hi5, Flickr, Youtube, Second Life.
It is believed that Second Life (SL) is an Internet game. On the official website, Second Life is described as "a virtual world imagined and created by its residents." Second Life is a varied world, which substitutes the immediate reality. In this context, the media in the virtual Second Life takes on a new personality.

Keywords: New media, Internet, Romanian sites, online content, web page, web applications, servers, electronic publications, areas of communication, blogosphere, social networks, Facebook, Twitter, My Space, LinkedIn, Hi5, Flickr, Youtube, Second Life, Internet game, website, virtual world, varied world, immediate reality, the media in Second Life.

New media - site-uri, pagini ale publicaţiilor mai vechi sau mai noi, sporite calitativ şi cantitativ prin investirea unor sume importante de bani pentru relansarea lor, pentru creşterea conţinutului on-line, printr-o actualizare în timp real a paginii de Internet şi prin infrastructura referitoare la aplicaţii pentru web, servere, blogurile, podcasturile, jocurile video, lumile virtuale, enciclopediile de tip wiki, televiziunile interactive, site-urile, emailul, reţelele sociale sau de socializare etc. - este domeniul cel mai dinamic al Internetului actual.

De exemplu, clasamentul din Trafic.ro[1] la categoria ştiri/mass-media indică faptul că interesul consumatorilor de media este distribuit după următoarea scală: site-urile ziarelor româneşti, ale agenţiilor, site-urile televiziunilor, radio-urilor.

Publicaţiile electronice sunt mai ieftine şi relativ uşor de făcut. Alimentarea lor cu un conţinut interesant cere perseverenţă, conştiinţă profesională şi susţinere financiară din alte surse până când presa va aduce iar venituri.

Cele mai folosite spaţii de comunicare sunt blogosfera sau reţelele de socializare: *Facebook, Twitter, MySpace, LinkedIn, Flickr, Youtube , Second Life.*

Totalitatea blog-urilor şi a autorilor de blog-uri, denumită „blogosferă", se constituie in raport cu realitatea virtuala numita blog[2] (cuvânt provenit de la expresia engleză *web log* = jurnal pe Internet), care este o publicaţie web (un text scris) cu articole periodice, actualizate, cu caracter personal, accesibile publicului larg. Există mai multe platforme pentru blog-uri, de exemplu Wordpress (cea mai cunoscută şi folosită platformă de *blogging*), Blogger ş.a.

[1] http://www.trafic.ro/vizitatori/top-siteuri-stiri-massmedia/saptamana (Anexa 1)
[2] http://en.wikipedia.org/wiki/Blog

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Scopul blog-urilor variaza de la jurnale personale, pana la „armele" publicitare ale campaniilor politice, ale programelor media sau ale diverselor companii comerciale. Blogurile pot constitui şi o sursă importantă de venituri pentru cei care le administrează.

Reţele de socializare* vs. *reţea socială

Între cele două sintagme analiştii media, fie ei sociologi sau psihologi, nu pun semnul de echivalenţă. Jurnaliştii folosesc ambii termeni pentru acealeaşi contexte.

Ambele sintagme se referă la grupuri de persoane care interacţionează sub aspect comunicaţional. Diferenţa dintre ele se înregistrează la nivelul efectelor asupra grupului constituient al reţelei.

În cazul reţelei de socializare efectul asupra membrilor reţelei este de coeziune socială, comuniune prin comunicare sau prin alte acţiuni/activităţi comune. Memebrii reţelei sunt integraţi în acea colectivitate.

In timp ce „reţeaua socială este o reţea de persoane cu scopuri comune şi mijloace similare de comunicaţie, cum ar fi Internet-ul sau Web-ul. O reţea (informaţională) de utilizatori Internet, bazată pe anumite situri web la care utilizatorii se pot înscrie şi interacţiona cu alţi utilizatori, deja înscrişi. Aceste reţele sociale fac din ceea ce se cheama Web 2.0, adica o utilizare complexă a Webului."[3]

Membrii unei reţele sociale sunt legaţi între ei în mod informal, fără obligaţii, dar de obicei contribuie activ la colectarea şi răspândirea informaţiilor pe întregul glob prin intermediul webului. Reţelele sociale ajută la crearea de comunităţi online în cadrul cărora persoanele care au interese comune se întâlnesc pentru a vorbi, pentru a socializa cu oameni prezenţi acolo. Reţelele sociale nu au frontiere, singura condiţie fiind o conexiune bună şi permanentă la Internet. Există multe site-uri cu tema principală de discuţii în următoarele domenii: fotografie, muzică, filme, video, jocuri online, facerea de noi cunoştinţe, prieteni etc. şi multe altele.

Reţelele sociale ajută la formarea reţelelor de socializare. Cele mai cunoscute reţele web sociale sunt**:** facebook- 1 miliard in septembrie 2011 în toată lumea, FeteBaieti.com - 1 mil. în România, Flickr- reţea mondială pentru informaţii de tip imagine şi fotografie, LinkedIn - pentru managementul carierei şi relaţii profesionale, Lokalisten- 2,8 mil. în Germania, myspace, schülerVZ + studiVZ+ meinVZ- peste 13,1 mil. elevi şi studenţi - în germană (VZ este o prescurtare de la *Verzeichnis* = catalog, index), StayFriends, twitter- pentru răspândirea rapidă, în mase, a unor ştiri textuale scurte, wer-kennt-wen (traducere: cine cunoaşte pe cine), YouTube - pentru informaţii de tip clip video, Second Life – un joc devenit reţea de socializare.

Avantaje

Printre *avantajele* funcţionarii acestor reţele, la nivel comunicaţional, ar fi de remarcat câteva aspecte: acces imediat, necostisitor, variat, extins, nelimitat, permite interacţiunea cu ceilalţi (cunoscuţi sau străini), participarea la viaţa unor comunităţi online, de aici sau de peste tot din lume. Divertismentul online în 3D este foarte apreciat. Modele promovate în reţelele sociale au un mare impact din punct de vedere psihologic, cultural şi social. Reţelele

[3] http://ro.wikipedia.org/wiki/retele

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

influenteaza judecata/modul de gândire, exersează memoria, cultivă creativitatea, creşte abilitatea de alfabetizare vizuală.

Reţeaua socială, privită ca afacere, oferă posibilitatea tinerilor să-şi găsească mai uşor un loc de muncă, iar angajatorilor le creează cadrul pentru a-şi prezenta ofertele. Tot aici se pot face cadouri, se pot promova produse, se pot face cumpărărturile online, se poate comanda mâncare pe net şi astfel se câştigă teren prin publicitate. Reţelele sociale de tipul Facebook ar putea ajuta în descoperirea infractorilor (Deutsche Welle), regăsirea personelor pierdute, salvarea de vieţi.

În cadrul protestelor din Egipt reţelele de socializare au contribuit decisiv la demisia lui Hosni Mubarak, preşedintele statului. Au dus la răsturnarea preşedintelui Zine El Abidine Ben Ali prin revolta populara din Tunisia. Au influenţat Alegerile din Serbia din 5 mai 2012, au contribuit semnificativ la dovedirea de plagiate, ca de exemplu, lucrarea de doctorat a fostului ministru al apărării din Germania, graful Karl-Theodor zu Guttenberg.

Convocarea publicului la diverse întruniri sau chiar demonstraţii a fost uşurată, în mod evident. De exemplu, s-au înmulţit aşa-numitele *facebook parties* (singular: *facebook party*). Protestele publice şi mişcarea cetăţenilor împotriva proiectului de cale ferată „Stuttgart 21" (Germania) pot costitui un bun exemplu la categoria efecte pozitive. Mai pot fi amintite: recentele evenimente din Marea Britanie în care reţelele de socializare au fost folosite cu succes de tinerii ieşiti în stradă să protesteze faţă de un abuz poliţienesc. Influenţa reţelelor YouTube, facebook şi twitter a schimbat deja radical industria divertismentului (showbizul sau *entertainment industry*). Un exemplu tipic este artista americană Lady Gaga, care atrage milioane de fani şi cumpărători pe baza acestor reţele.

Dezavantaje

Printre dezavantaje nu ar putea trece neobservate câteva aspecte: sursa informaţiilor nedeclarată şi neasumată. Efectele negative asupra formării şi dezvoltării personalităţii umane pot fi analizate din mai multe puncte de vedere.

Aspectul cognitiv inregistreaza imposibilitatea prelucrării suprainformaţiilor, deficitul de atenţie, limbajul redus, deficitar, crearea unui sistem de valori distorsionat, de cele mai multe ori care anihileaza gandirea critica prin oferirea unor judecati de valoare comprehensibile si persuasive, directionarea imaginatia spre zona virtuala sau impunerea unui vacabularul abstract si destul de limitat.

Aspectul e*moţional* implica imposibilitatea de a simţi empatie, lipsa reacţiilor emoţionale fireşti, invidia, scăderea satifacţiei de viaţă, narcisismul, necesitatea unui feedback continuu, scaderea stimei de sine, frică, violenţă, intoleranţă. Sunt sentimente pe care, utilizarea in exces a retelelor de socializare, le stimuleaza in mod frecvent.

La nivel *comportamental* apar dificultăţi în a interacţiona din punct de vedere social din cauza schimbării perspectivei asupra identitatii online şi asupra relaţiilor sociale, swe inregistreaza lipsa autocontrolului, limbajul corporal isi reduce reactiile, asa cum intreaga veteza de reactie este diminuata.

Acestea sunt cateva constatari generale asupra utilizatorilor excesivi ai retelelor de socializare, inregistrate prin cercetari succesive. Dar cele mai ingrijoratoare efecte asupra personalitatii umane sunt: dezvoltarea unei personalitaţi obsesive, anxioase, dependenta si violenta verbala/vizuala.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

In era 2.0, dependenta de internet este o chestie reala. Are chiar si un nume. Se numeste „*Internet Addiction Disorder*" (IAD) si, din 2012, a fost recunoscuta oficial ca boala mentala. Practic, cele mai mari temeri ale celor care sufera de acesta maladie sunt lipsa unui incarcator, imposibilitatea de a-si verifica e-mailul, un ecran albastru si „No Internet Connection Found".

Violenţa verbală sau vizuală este o realitate cu care s econfrunta toti utiliozatorii de retele sociale.

Second Life

Se crede, în general, că Second Life (SL) ar fi un joc pe Internet. Nu este însă un joc organizat, cu reguli impuse şi un scop imediat. Pe situl web oficial, Second Life este descris ca fiind „o lume virtuală imaginată şi creată de rezidenţii ei". Second Life este o lume diversificată, în care poţi întâlni oameni din toate colţurile lumii reale. Este o lume, o societate virtuală, care tinde sa substituie cât mai bine şi convenabil realitatea imediată.

Lumea virtuală a Second Life-ului a fost lansata pe 23 Iunie 2003, fiind creată de compania americană Linden Lab. Aceştia pun la dispoziţie pentru accesare aplicaţia cu acelaşi nume, Second Life, care se poate descărca din Internet de pe situl oficial în mod gratuit. Prima şi cea mai importantă condiţie de participare pusă de Linden Lab (LL) este cea a vârstei, care trebuie să fie de cel puţin 18 ani împliniţi, având în vedere conţinuturi mature. Pentru persoanele sub 18 ani, Linden Lab a creat versiunea Teen Second Life.

În august 2007 s-a introdus serviciul "Second Life voice" şi posibilitatea de a-i auzi pe ceilalţi. 2007 a fost anul de revoluţie al Second Life-ului. Atunci a atins un maxim de creştere în popularitate, odată cu introducerea serviciilor "voice" şi "sculpted prims", care au extins nelimitat posibilităţile de creaţie.[4]

Odata intrat in second life, optiunile pentru a-ti crea universul visat sunt nelimitate. Primul pas este sa-ti creezi cont si un avatar care sa te reprezinte in lumea virtuala. Poti alege sa fii om, animal, robot, vampir sau orice ti-a trecut vreodata prin cap ai putea fi. Iti creezi un profil convingator si un avatar competitiv si pornesti in aventura vietii tale. Trebuie tinut cont de un aspect. Ca şi în viaţa reală primul impact este cel fizic. Utilizatorii plătesc zeci de dolari americani pentru ţinute şi atitudini cât mai sofisticate care te pot scoate din anonimat. Debutul de succes în Second Life poate fi făcut printr-o prezenţă plăcută care atrage atenţia şi îţi înlesneşte posibilitatea de a-ţi face prieteni numeroşi şi foarte interesanţi. Aici chiar poţi să găseşti marea dragoste, pentru că te poţi modela, echipa şi dota la standardele impuse de societate. Există unii rezidenţi care trăiesc în Second Life peste o jumatate de zi pentru că dintr-un motiv sau altul doar în acel mediu au reuşit să-şi pună în valoare calităţile.

Descoperi apoi ca Second Life are o economie proprie şi chiar monedă proprie – linden dollar (L$), care la rândul ei are valoare în viaţa reală – 1 USD înseamnă aproximativ 250 L$. Se pot converti bani reali în bani virtuali sau invers, linden dolari în bani reali. Aceasta deoarece în Second Life tranzacţiile sunt la fel de rapide şi numeroase ca şi în Real Life.

Există persoane care s-au îmbogăţit din Second Life. Cel mai des întâlnit exemplu este al avatarului Anshe Chung, care a dezvoltat o afacere cu terenuri în lumea virtuală, ajungând

[4] http://www.youtube.com/watch?v=DhrgbRugmTA&NR=1&feature=endscreen, 6 noiembrie 2013.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

primul milionar al Second Life-ului[5]. Afacerile înseamnă, pe lângă imobiliare, în principal creativitate. Se cumpără mult, în special pantofi, haine, accesorii pentru avatare. Toate acestea sunt create de persoane talentate, care devin autorităţi în materie, la fel cum se întâmplă în Real life.

Ca şi în viaţa reală, pentru a ajunge la performanţe în Second Life trebuie multă muncă, multă dedicare şi, bineînţeles, o strategie de marketing bună. Avatarele care fac bani reali în Second Life lucrează la fel de mult (poate chiar mai mult) decât o persoană din Real Life.

La nivelul informatiei, al comunicarii si al afilierii la retele sociale, Second Life-ul este conectat foarte bine si weficient si la tot ce exista in viata reala: Facebook, motoare de cautare, site-uri de stiri, mailuri, chat-uri, etc. Dacă un rezident simte că drepturile i-au fost încălcate, acesta poate reclama la Linden Lab, iar agresorul ar putea fi exclus. VIP-urile sunt "efemere". Bruce Willis şi-a întâlnit fanii în Second Life, iar Joan Osborne a susţinut un concert. Au fost construite chiar şi biserici romano -catolice, temple budiste şi moschee în Second Life.

Mass media din virtual

Mass media se simte bine în virtual. „New Media Center for the Study of Journalism and Mass Communication" este unul dintre cele 268 de centre media pe care le are in 2013 din Second Life. Centrul de New Media este creat în campusul universitar al regiunii Dotoorak din Second Life. A fost conceput să funcţioneze ca o şcoală de media, unde noile tehnologii de comunicare sunt mult mai uşor, mai performant şi mai eficient de folosit. În acest centru termenul de obiectivitate începe să prindă contur. La cursuri pot participa cei ce vor să devină jurnalişti, să lucreze în relaţiile publice sau publicitate, în educatie, în afaceri, în cercetare, în comunicare, în domeniul realţiilor sociale. New Media din virtual nu exclude folosirea vechilor mijloace de informare şi de comunicare: carţi, ziare, magazine, radio, televiziune. Studenţii facultăţilor se întâlnesc, lucrează şi ştudiaz în Centru de Media Virtual de oriunde s-ar gasi în lumea reală.

The New Media Center oferă cursuri de: utilizare Twitter, Real Life "news feeds and tickers", link-uri social media, player media, utilizare echipamente media, instrumente specific reporterului, asigură spaţii pentru desfăşurarea conferinţelor, pun la dispoziţie computere cu legatură Internet, ecrane TV pentru fluxurile de programe care intră în Second Life, în alte tipuri de media, ultimele tehnologii în materie de prezentare, un chat audio de calitate superioară, documentare cu valoare informativă, texte jurnalistice, ale comunicării de masă şi din new media, demonstrează o mare flexibilitate în dotarea sălilor necesare diferitelor activităţi şi pun la dispoziţie gratuit modalităţi de procurare a hainelor cu stil si a altor necesităţi pentru existenţa din Second Life. La nivel communicaţional, în lumea virtuală poţi întâlni şi agenţii de presă.

Reuters din viaţa reală este tot Reuters în Second Life. Şeful agenţiei din virtual este avatarul Adam Reuters. El se numeşte în viaţa reală Adam Pasick şi este un jurnalist foarte apreciat, un bun specialist în IT. Alt reporter virtual este Eric Reuters pe numele real Eric

[5]Articol din *Gandul (Anexa 2)*

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Krangel. Adam şi Eric trăiesc şi fac adevărate afaceri în Second Life. Au chiar un program cu publicul în Second Life.

Sky News din Second Life a recreat studiourile din lumea reală ca o replică exactă a lumii reale, folosind chiar arhitectura originală. Rezidenţii din Second Life pot vizita şi explora studiourile virtuale. New York Times garantează prezentarea tutror ştirilor din Second Life.

CNN a creat I-Report din Second Life pentru ştiri, foto şi video din realitatea virtuală. CNN propune să ne jucăm de-a reporterii în lumea virtuală. Proiectul coagulează o echipă de rezidenţi/jurnalişti amatori, echipaţi pentru a transmite ştirile în timp real. Vizitatorii află noutăţile prin intermediul chioşcurilor amplasate în diverse locaţii din Second Life. Reţeaua de reporteri amatori funcţioneaz ca o şcoală de jurnalism unde se organizează întâlniri săptămânale conduse de reprezentanţi ai CNN şi unde jurnalişti de top, cum ar fi Larry King, ţin sesiuni de training pentru reporterii cu potenţial.

Alte Media create în spaţiul Second Life: de ex. Wired Magazine - *Big Media Gets a Second Life* sau Google - *virtual journalism second life*, Google - *newspapers in second life*, Google - *news media in second life*.

Bucureşti-ul virtual din Second Life

Prezenţa românească în Second Life s-a manifestat prin crearea *Bucureşti-ului virtual* la sfarşitul lui noiembrie 2008, de către Aura Tatu, adică LaraCroft Akula în Second Life. Bucureştiul Virtual din Second Life este replica virtuala a centrului Bucureştiului real şi ocupă poziţia a şasea în secţiunea Arts & Culture şi a douăzeci şi opta global, în lista celor mai bune locaţii din Second Life. Este un proiect colaborativ al cărui scop urmăreşte promovarea României şi a brandurilor locale prin intermediul uneltelor web 3D şi crearea unui spaţiu familiar ca peisaj şi dinamizat prin evenimente virtuale, dedicat comunităţii de români din Second Life. Utilizatorii pot face plimbari virtuale pe langa Ateneu, pot participa la evenimente şi pot face shopping în mall.

În Second Life, Bucureştiul este o insula de 65.000 metri pătraţi în care sunt reprezentate câteva clădiri importante din zona Piata Revoluţiei, Muzeul National de Arta în care a fost recreată o colecţie de picturi româneşti până la Ateneu. Bucureştiul "plutitor" din Second Life, spune Aura Tatu, e gândit ca un spaţiu pentru socializare, pentru distracţie, fiindcă numai dacă se întâmplă mereu ceva poate fi crescut numărul de vizitatori. Actualmente se lucrează la proiectul România Virtuală.

Virtual Bucharest a devenit şi o piaţă de deschidere pentru companii. Având un trafic mediu de 35.000 de utilizatori pe zi, firmele româneşti se "luptă" să aibă loc în oraşul virtual. La doar patru luni de la lansare, aproximativ 20% din utilizatorii care intră în Virtual Bucharest sunt străini veniţi la cumpărături, atât în magazinele unor branduri fictive, dar şi a unora adevărate.

Second Life a fost lansat în 2003, dar a devenit popular la nivel mondial în 2006. În prezent, platforma are 15 milioane de utilizatori înregistraţi, iar valorea totală a tranzacţiilor se ridică la 1,5 milioane de dolari americani.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Pe cine poţi întâlni în Second Life? Dar în Bucureştiul Virtual? IBM, Cisco, Microsoft, CNN, Reuters, Wired, Playboy, Peugeot, Mercedes, Vodafone, Orange, ABN, ING, Coca Cola, L'Oreal, Philips, UNCP (New Media Center for the Study of Journalism and Mass Communication) sunt doar câteva dintre brandurile mari, internaţionale, pe care le poţi vedea sau utiliza. Electrolux, BCR, Farmacii, Gândul – primul ziar românesc din SL (2008-2009) sunt deja în Bucureşti-ul virtual.

O privire comparativă între Gândul şi I-Report (CNN) în Second Life6
Gândul



Pagina ziarului din Second Life se deschide într-un stil narativ, specific românilor: "Începând de astăzi, suntem şi acolo. Sediul nostru este deschis permanent în New City, coordonatele 229.159.22., un oraş modern şi elegant, construit de Clement Rosher (Nicolaescu) şi destinat afacerilor, comerţului şi evenimentelor de toate felurile. Dacă-l survolaţi, orientaţi-vă după fascicolul roşu care ţâşneşte chiar din clădirea închiriată de noi pe malul oceanului. Nu fiţi timizi şi intraţi. S-ar putea să găsiţi un redactor aşezat la biroul din colţ, gata să facă puţină conversaţie (ar sta el la taclale, dar are de lucru şi în RL) ori să-i ajute pe nou-veniţi să se descurce prin A doua viaţă. Dacă nu e nimeni, tot nu vă veţi plictisi.
Încercaţi canapeaua animată, vedeţi cât de confortabil e locul ziaristului – cu touch luaţi şi pix, daţi drumul la muzică – radio românesc cu ştiri din ţărişoară sau citiţi ziarul Gândul cu un click pe panoul de pe perete. Cutia rotitoare din stânga e pentru mesaje. Click pe ea, apoi apăsaţi Yes în fereastra albastră şi scrieţi în chat ce aveţi de spus. Ajunge urgent la adresa noastră email.
În fine, dacă sunteţi sătui de SL hoinareală şi vreţi să vă odihniţi undeva, creaţi-vă aici un LM. Pentru începători: mergeţi la World în susul ecranului şi selectaţi Create landmark here. În felul acesta, nu pierdeţi locaţia şi vă puteţi oricând teleporta. Vă aşteptăm şi vă promitem SL surprize." (Adela Tripsa)
Publicat în 14.06.2007 în Second Life.

[6] https://my.secondlife.com/, 11 octombrie 2012. (Anexele 3, 4)

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

IReport




Prezentarea la IReport este total diferita: SL iReporters, Members: 474, Founder: Rhonda Ireport, Open Enrollment.

'This group is for resident reporters who want to contribute to CNN SL iReport. Join us for special events and occasional announcements about CNN iReport in Second Life. CNN, iReport, news, journalism, citizen, reporter." View Full Profile in Second Life View Full Profile, More Sharing ServicesShare| Share on facebook Share on twitterShare on email, Link to this page: http://world.secondlife.com/group/3cab6cad-9b29-689c-7716-66991a547597, This page was last generated at 2012-10-16T03:10:35-00:00

Diferenţele sunt evidente. În timp ce Gândul invită în stilul specific românesc la colaborare, varianta on-line a ziarului I-Report notează doar informaţiile strict necesare pentru a-i putea contacta. Ziarul românesc publică subiectele din varianta on-line, în timp ce I-Report dezvoltă subiecte din spaţiul Second Life. Jurnaliştii pot fi aici avatarurile din virtual, în timp ce ziarul Gândul are aceleaşi semnături ca în varianta on-line sau print (variantă din anul 2007).

Pentru a face totul mai atractiv, jurnalişti din Real Life (de ex. Larry King) susţin cursuri de jurnalism în Second Life pentru rezidentii spatiului virtual.

Second Life şi importanţa lui pentru presă

Second Life a fost identificat drept locul ideal pentru existenţa unei prese obiective (ideale).

Soluţia utilizării unei prese noi, idealizate şi obiective, într-o altă forma de viaţă, într-o altă existenţă, a fost îmbratişată cu succes de multe instituţii de presă din mediul real. Second Life ar putea fi soluţia găsită pentru a substitui realitatea anostă, pe alocuri imposibil de suportat şi de surmontat. Ceea ce iniţial a fost conceput drept un joc, s-a transformat treptat într-o reţea de socializare de anvergură planetară, care a captat şi captează tot mai mulţi utilizatori.

Cei ce rezistă financiar pot chiar să dezvolte redacţii. Publicaţiile electronice sunt ieftine şi relativ uşor de făcut, însă alimentarea lor cu conţinut cere rezistenţă nervoasă, conştiinţă profesională şi asimilarea faptului că, în acest timp, trebuie să faci altceva, să supravietuieşti financiar, până când presa îţi va aduce veniturile scontate.

Ar exista totusi un risc: lumea virtuală a Second Life-ului ar putea reconstitui pana la identificare lumea reală, pe care o reneaga. In acest spaţiu - imaginat ca fiind ideal- tarele realităţii imediate ar putea pătrunde subversiv şi ar distruge iluzia perfecţiunii locului.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Conceputa şi susţinuta de aceeaşi oameni, cu obiceiuri, tabieturi, formaţii şi informaţii din viata reala, media virtuala a Second Life-ului ar putea esua in tentativa de a se autoinventa.
Experienţa atâtor generaţii de oameni care au încercat schimbări radicale pentru a atinge absolutul şi au sfârşit prin a accepta dezamăgiţi sau nu contingentul, ne face să credem că Second Life rămâne doar o varianta a existenţei care tinde spre perfecţiune, ideal, absolut, fără a avea pretenţia că l-ar atinge.

Bibliografie

http://www.trafic.ro/vizitatori/top-siteuri-stiri-massmedia/saptamana
http://en.wikipedia.org/wiki/Blog
http://ro.wikipedia.org/wiki/retele
http://www.youtube.com/watch?v=DhrgbRugmTA&NR=1&feature=endscreen, 6 noiembrie 2013.
https://my.secondlife.com/, 11 octombrie 2012.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Anexa 1

Top siteuri stiri/massmedia

Net Index Stiri/Massmedia: 2.372,65 (-0,65%) 11.11.2013 – 17.11.2013	Website	Vizitatori unici	Vizite	Afisari
	www.realitatea.net	?	?	?
	www.rol.ro	?	?	?
	www.libertatea.ro	?	?	?
	www.adevarul.ro Adevarul.ro - Faptele asa cum sunt! Locul 5 In Clasamentul General | www.adevarul.ro	1.229.080 -13.347 22,28%	2.098.926 -21.898	4.670.324 -177.359 -
	www.gandul.info	?	?	?
	www.ziare.com Stirile de ultima ora, 24 de ore din 24, orice stire importanta in cel mult 10 minute. Toate ziarel... Locul 15 In Clasamentul General | www.ziare.com	751.244 21.276 13,62%	1.306.308 37.338	4.526.793 187.508 -
	www.bzi.ro Buna Ziua Iasi - afla ultimele informatii despre: evenimente, investigatii, anchete, video, nationa... Locul 17 In Clasamentul General | www.bzi.ro	722.703 -13.641 13,10%	1.328.328 -23.326	3.660.411 -76.612 -
	evz.ro Evenimentul Zilei. Cel mai bun portal de ştiri din România. Informaţii fierbinţi, exclusivită&#65533;... Locul 19 In Clasamentul General | evz.ro	687.897 -69.365 12,47%	1.409.362 -115.111	4.049.214 -735.861 -
	www.antena3.ro Stiri din toate domeniile, imediat ce evenimentele se produc. Si altceva decat vezi la televizor. Locul 21 In Clasamentul General | www.antena3.ro	671.857 51.752 12,18%	1.406.877 105.303	4.698.848 358.866 -
	www.click.ro Click.ro - Cele mai tari exclusivitati si evenimente. Vedete, sport, divertisment la doar un Click!... Locul 26 In Clasamentul General | www.click.ro	596.917 22.490 10,82%	1.219.861 51.568	4.567.631 192.147 -

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Anexa 2.

8. Galerie foto - Cum să faci bani în Second Life. Baron
http://www.gandul.info/magazin/cum-sa-faci-bani-in-second-life-baronii-6586117/galerie?p=1#galerie



În timp ce UE scufundă insulele europenilor, milionarii din terenuri cresc peste oceane
Neiniţiaţilor, pământul din Second Life li se poate părea la fel de lipsit de valoare ca şi cel de pe Lună. Lucrurile nu stau deloc aşa. El se tranzacţionează pe bani adevăraţi şi aduce zeci de milioane de dolari companiei Linden Lab (LL), proprietara jocului, şi rezidenţilor care-l cumpără de la aceasta, pentru a-l închiria şi revinde altora, care îşi aşază acolo magazinele, oraşele, casele, întemeind comunităţi. Terenurile nu s-au ieftinit încă, deşi economia SL a intrat în a treia lună de scădere, iar Linden Lab îl dă cel mai scump. O regiune (sim) performantă cumpărată de la LL costă 1.000 de dolari americani, în care intră şi taxa (fees sau tier) pentru prima lună. Aceasta se ridică la 295 USD, se plăteşte obligatoriu şi la dată fixă, iar dacă proprietarul nu are suma în contul său din SL, compania îl execută, luându-i banii de pe cardul de credit. Cine nu câştigă destul din chirii sau alte afaceri ca să-şi acopere dările are două opţiuni: fie îşi vinde sim-ul pe piaţă la un preţ ce poate coborî şi la 150-200 de dolari, în funcţie de cerere şi de cât de aproape este scadenţa, fie îl abandonează, el revenind în posesia Guvernatorului Linden, stăpânul a două continente, demiurgul care scoate insule din nesfârşitul ocean de pixeli. Pare o afacere riscantă, dar pentru unii este exact contrariul.

Anshe Chung, privilegiată de Linden Lab
Avatarul Anshe Chung (Ailin Graef în viaţa reală) a devenit deja faimoasă în 2006, fiind prima persoană care a făcut un milion de dolari în SL. De-atunci, Anshe, care trăieşte în China, s-a întrecut pe sine, ajungând răsfăţata Linden Lab, care-i vinde en gros sim-uri, nu numai cu preţ, ci şi cu taxa lunară redusă. Acest lucru i-a revoltat pe alţi proprietari de terenuri - nevoiţi să plătească taxele integral şi să închirieze altora la preţuri mai mari decât Anshe - care au acuzat LL de politici anticoncurenţiale. Pe chaturile grupurilor specializate în

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

imobiliare se spune că ar fi cumpărat recent, de la Linden, 450 de HS sim-uri (regiuni light, cu destinaţie exclusiv rezidenţială), special ieftinite, ceea ce a ridicat un val de antipatie peste "the beach". Hotărât lucru, Anshe n-a reuşit, de la incidentul din 2006, să devină şi populară. Atunci, în timp ce dădea un interviu pentru un post tv real, a fost atacată în SL, de un grup de "grieferi", cu imense penisuri zburătoare, care au blocat-o la declaraţii 15 minute, după care au postat filmuleţul pe Youtube. Soţul baronesei s-a simţit ofensat şi a cerut interzicerea lui. Anshe nu este singura latifundiară. Kandee Herrey (Ariel Gonzales) explica pentru CNN cum, de la un sim, a adunat sute, soţul ei părăsindu-şi slujba de la Merryll Linch ca să se dedice exclusiv imobiliarelor din SL. "Şi ne merge destul de bine", concluziona ea. Socotelile sunt simple: profitul mediu pe sim este în jur de 100 USD. Înmulţiţi-l cu două-trei sute sau câteva mii (câte ar avea Anshe) şi veţi vedea ce înseamnă "destul de bine" pentru baroni.

Sfaturi pentru europeni

1. Asociaţi-vă cu un rezident de încredere dintr-o ţară care nu plăteşte TVA (VAT) pe pământul din SL (SUA, Australia, China etc). Altfel, la taxa de 295 USD se adaugă TVA-ul ţării de origine (56 de dolari pentru români, până la 1 iulie), pământul devine prea scump, nu vă aduce profit şi riscaţi să-l pierdeţi. Europenii au abandonat competiţia imobiliară începând cu 2007, când CE a hotărât să-i taxeze pentru terenurile din SL, scufundându-le practic insulele şi scoţându-i din joc. Astfel, în timp ce guvernele altor state preferă să impoziteze venituri de milioane, bătrâna birocrată se bucură la mărunţiş.

2. Cumpăraţi sim-uri direct de la rezidenţi, fiindcă sunt la jumătate de preţ faţă de cele de la Linden Lab.

3. Faceţi-le peisaje frumoase, evocatoare, cu atmosferă, pentru a fi superiori concurenţei de peste oceane, care închiriază la preţuri mici.

4. Faceţi sim-uri tematice: gotice, victoriene, medievale etc, multe persoane preferând să trăiască în SL ca în vremurile demult apuse, dar sunt puţine regiuni pentru ele.

5. Puneţi accentul pe calitatea regiunii şi a serviciilor, stabiliţi reguli de conduită puţine şi clare, faceţi discount pentru închirierile pe termen lung, nu vă băgaţi nasul în treburile locatarilor. Dacă asociatul de peste mări şi ţări nu dispare într-o zi, lăsându-vă fără nimic, s-ar putea să vă văd la televiziunea naţională.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Anexa 3.





BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)

Anexa 4.

Exemplu de pagina din SL[1]
Your Account: CASINUCA
There is a problem with your account
Account Summary
Your current plan:
Basic **Membership**
Upgrade to Premium today!
Your billing rate:
FREE*
Your current status:
Active
Next bill date:
—
Country of Residence:
romania Change
Avatarul Casinuca
Subject to VAT:
Yes
Linden Dollar Summary
Linden Dollar balance:
L$ 0
US Dollar balance:
USD 0.00
Land Holdings
Allowed holdings:
0.00 square meters Upgrade to Premium to get land!
Current holdings:
0.00 square meters
Available for purchase:
0.00 square meters
Peak square meter usage:
0.00 square meters
Total monthly cost:
USD 0.00*
*
Includes Value Added Tax (VAT). If you wish to provide a VAT Registration Number, you may enter it on this page.

[1] https://my.secondlife.com/, 14 octombrie 2012.

BDD-V545 © 2013 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-16 16:51:55 UTC)