



L'ENERGIA CHE TI ASCOLTA.

**RELAZIONI CON I MEDIA**

Tel. +39 06 83055699 - Fax +39 06 83053771

e-mail: [ufficiostampa@enel.it](mailto:ufficiostampa@enel.it)

[www.enel.it](http://www.enel.it)

Comunicato  
Stampa

## ENEL DEBUTTA SU SECOND LIFE

*La prima azienda del settore energetico a sbarcare nel mondo virtuale con un'"isola" tutta dedicata alle energie rinnovabili e all'innovazione tecnologica, dove i "residenti" potranno visitare gli impianti Enel, ma anche giocare e vincere premi*

**Roma, 23 luglio 2007** - Oggi, su Second Life - il mondo virtuale con oltre 8 milioni di "residenti" che provengono da 80 paesi differenti del Pianeta (vero) - apre i cancelli EnelPark, il parco a tema tutto dedicato all'energia rinnovabile e all'innovazione tecnologica.

Un'isola di 65 mila metri quadrati, dove le automobili vanno a idrogeno, l'energia è prodotta da fonti rinnovabili e le centrali termoelettriche non hanno camino. Una finestra su un futuro che in buona parte è già una realtà - e non virtuale - grazie alla ricerca e all'innovazione di Enel. Tutti gli avatar, le persone virtuali e tridimensionali che visiteranno l'Enel Park su Second Life, vedranno il futuro dell'energia così come l'Azienda lo sta realizzando nel mondo reale.

In Enel Park trovano posto nove attrazioni dedicate all'energia, attraverso le quali si può giocare, incontrarsi, vincere premi ma anche capire quanto si sta facendo e quanto si deve fare per arrivare alla produzione di energia ecocompatibile.

Al Teleport (porta d'ingresso) i visitatori incontreranno gli avatar Enel che daranno informazioni per facilitare la visita dell'isola.

Giunti al porto (verso Nord Ovest), i visitatori troveranno "Enel Boat", pronta a salpare l'ancora, proprio come Adriatica, la barca dei 'velisti per caso' Patrizio Roversi e Susy Blady, che è stata impegnata, nei mesi scorsi, con il patrocinio di Enel, a ripercorrere la rotta di Darwin intorno alle coste dell'America del Sud e alle isole Galapagos. Su SL gli ospiti potranno visitare l'imbarcazione, conoscere i moderni sistemi di alimentazione a energia rinnovabile e compiere l'intero periplo dell'isola di Enel ammirando dal mare tutte le innovazioni. Oltre all'area shopping - dove si possono reperire gadget e oggetti Enel Park - se ci si vuole cimentare in una gara con il vento, basterà guardare l'orientamento degli aerogeneratori eolici per conoscere la giusta direzione.

Sull'isola verde, i turisti del web possono apprezzare i metodi con i quali una piccola comunità isolana riesce a rendersi indipendente dalla terraferma producendo e risparmiando energia (come nel programma di collaborazione di Enel con le isole Eolie e Capraia). L'ospite avrà a disposizione una casa dove tenere comportamenti eco-compatibili, partecipando pienamente alla produzione, al risparmio di energia e al rispetto dell'ambiente circostante.

Gli ospiti virtuali potranno andare in discoteca, rilassarsi nella spiaggia attrezzata o sorseggiare un Energydrink al bar. Nell'Anfiteatro Enel organizzerà convegni, spettacoli ed eventi, tra cui le iniziative di solidarietà realizzate da EnelCuore.

Vicino alla centrale termoelettrica di Fusina, nell'area industriale di Marghera è già iniziata la costruzione della prima centrale interamente alimentata a idrogeno. Nell'area virtuale, turisti e residenti potranno sfidarsi in una gara automobilistica tra mezzi completamente alimentati a idrogeno. Fra le tecnologie avanzate di Enel per raggiungere l'obiettivo 'zero emissioni', ci sono la centrale senza camino e il progetto Archimede. Gli avatar potranno assistere alla cattura e allo stoccaggio dell'anidride carbonica con gli avveniristici sistemi realizzati dalla Ricerca di Enel. Accostandosi ad Archimede si noterà la portata innovativa di un progetto e di un impianto che Enel ed Enea hanno ideato per sfruttare al massimo l'energia solare.

Sull'isola virtuale gli uffici Enel sono sempre aperti. Chi visita questo spazio riceverà informazioni su Enel, sulle offerte e servizi per i clienti, sulla presenza di Enel nel mondo, news, bilanci, rapporti e iniziative.

Le isole che compongono il parco non risparmiano sorprese e ricostruzioni surreali, in pieno stile Second life. Un esempio su tutti il tappo di sughero su una ciminiera che segnala la cessazione dell'emissioni di CO2 sulle centrali di nuova generazione.

E' questo aspetto di edutainment a rendere EnelPark distante dalle iniziative di marketing che stanno invadendo l'universo virtuale più popolare del mondo e lo rendono un posto interessante in cui recarsi anche dopo la prima visita.