

Medicina Una lobby negli Usa per ottenere la pillola abortiva

WASHINGTON. Un gruppo per la difesa dei diritti all'aborto sta producendo negli Stati Uniti una copia della pillola francese RU-486 e progetta di iniziare al più presto i test per sperimentare l'efficacia su campioni di donne. L'obiettivo dell'Abortion rights mobilization (nella foto, la conferenza stampa tenuta l'altro ieri a Washington) è effettuare in questo modo pressioni sulla casa produttrice della pillola per l'aborto, la francese Roussel Uclaf affinché decida al più presto di immetterla sul mercato americano. Membri del gruppo hanno reso noto, nel corso di una conferenza stampa, di aver reclutato un team di scienziati per produrre circa 100 dosi della pillola. Gli esperti stanno lavorando alla realizzazione del farmaco basandosi anche su una pillola equivalente alla RU-486, prodotta e usata in Cina da 10 mila donne.



Ambiente Il vulcano erutta senza vittime

MANILA. Questa volta, l'eruzione del vulcano Mayon, nelle Filippine, non ha provocato vittime. Dall'altro giorno, la furia della «montagna di fuoco» che sorge a trecento chilometri a sud di Manila, alza nel cielo una colonna di fumo di cinque chilometri. La cenere è caduta abbondante in un larghissimo raggio, ricoprendo tetti e strade di molte città attorno al vulcano. Nel corso dell'ultima eruzione, il due febbraio scorso, il Mayon fu così elemente: sessantotto persone rimasero infatti uccise e alcune centinaia ferite.

Medicina Il battere dell'ulcera si trasmette usando posate sporche?

PARIGI. Si può trasmettere per via orale l'infezione che porta all'ulcera. Lo ha detto il professor Enrico Solcia, dell'università di Pavia, al congresso internazionale sulle malattie acidocorrelate che si svolge a Parigi. Con un bacio, ma soprattutto con l'uso promiscuo di forchiette, cucchiari e bicchieri può infatti essere trasmesso l'elicobacter pylori, un batterio resistente alla secrezione acida dello stomaco, che è oggi considerato come la principale causa della gastrite e della malattia ulcerosa. «La trasmissione da madre a figlio è dimostrata», ha detto Solcia - in quanto è stato identificato in entrambi lo stesso ceppo batterico. Ciò è dovuto alla cattiva abitudine di molte madri di assaggiare la pappa del bambino col suo stesso cucchiaino prima di imboccarlo. La gastrite, l'ulcera gastrica e il cancro gastrico sono malattie molto più diffuse, del resto - ha aggiunto Solcia - nei paesi poveri, dove c'è una maggiore promiscuità familiare e dove c'è di conseguenza, una forte endemia di elicobacter.

DALL'8 APRILE

con l'Unità, in anteprima
gli articoli di natura
la più prestigiosa
rivista scientifica americana

Soltanto su l'Unità
una pagina di Scienza
tutti i giorni
dal martedì alla domenica

Migliaia di persone vivono nottetempo nei villaggi Videotel. Storie Sotto il telefono, la piazza

Per non sentirsi soli bastano uno pseudonimo e una linea telefonica. A pensarla così è la stragrande maggioranza degli utenti del Videotel, il servizio telematico gestito dalla Sip. Nato per le banche dati e per facilitare l'accesso ai servizi pubblici, il Videotel si è rapidamente trasformato, come è già successo con l'analogo e più celebre servizio francese Minitel, in una gigantesca rete di messaggierie. È il cyberspazio descritto nei romanzi di William Gibson un altro genere di realtà virtuale, cui si accede solo attraverso i terminali. Un universo parallelo e inconsistente che diventa, però, molto reale nella vita di quanti dedicano alle messaggierie uno spazio sempre più ampio del loro tempo libero. E non si tratta solo di messaggierie erotiche. Gli utenti del videotel si riuniscono anche per parlare di calcio o di politica, per scambiarsi informazioni sulla loro collezione di francobolli o per discutere le avventure di un eroe dei fumetti. Ma soprattutto per dare vita a veri e propri villaggi telematici, abilitati da 3/4.000 persone che discutono, polemizzano e fanno amicizia tutto via cavo. È un modo per creare intimità che nella vita quotidiana difficilmente si realizza: confessa un appassionato di questo tipo di messaggierie.

«Sono persone di ogni tipo, anche se spesso di un certo livello culturale e sociale, oppure semplicemente appassionati di telematica. Molti cominciano per curiosità, e poi restano presi da questo mondo, in cui non contano l'aspetto esteriore, la ricchezza, il successo, ma l'intelligenza, i pensieri e i sentimenti a volte, ma non sempre, si tratta di persone che hanno problemi fisici, altre volte solo di qualcuno che ha bisogno di sfogarsi, di trovare solidarietà e comprensione».

Il rapporto che lega tra loro gli abitanti del «paese telematico» è simile a quello che unisce gli utenti dei «baracchini» che alleviano la solitudine dei camionisti. Solo che, in questo caso, invece della voce si usa la tastiera, con il vantaggio di conservare - se si vuole - un più ristretto anonimato, e di poter raggiungere persone anche molto lontane. Cominciare è facile: basta accedere alla messaggiera prescelta, scegliere il più promettevole tra gli pseudonimi delle persone «presenti» in quel momento e digitare il numero. Non si tratta di un'esperienza costosa. Per entrare in «Abaa Jour», una delle messaggierie più famose - circa 5 mila utenti fissi - basta digitare sul Videotel il 5913. La spesa è di 170 lire al minuto, ma i più fortunati possono sfruttare la politica di promozione della messaggiera, che consente in qualsiasi momento a 32 utenti di dialogare gratuitamente.

È difficile che «Abaa Jour» ospiti meno di 70/80 persone contemporaneamente. Tanto affollamento si spiega con la ricchezza di servizi offerti: ci sono spazi per lasciare poesie, caselle postali riservate e perfino bacheche pubbliche, veri e propri «Murales» per discutere l'argomento o la crisi delle istituzioni. E ancora giochi, oroscopi, orari ferroviari. Ma il cuore di «Abaa Jour» è il dialogo che consente ai partecipanti di scambiarsi idee e sensazioni. E col tempo qualche pseudonimo cade, e si finisce

con il conoscere bene gli utenti più assidui, veri «vip» del villaggio telematico e col seguire con passione le loro storie. Come quella di Alessio e Gianna: lui del Nord, lei del Sud, hanno cercato senza riuscirci di concretizzare la loro storia d'amore. Poi lui, per sfuggire alla tensione crescente, si è rivolto ad un'altra ragazza, Lucia. È stata una dedica alla ra-

Sono migliaia, si muovono di notte, percorrono strade invisibili. Si innamorano di nomi fantasma, cercano amici ombra, parlano di politica picchiando furiosamente sulla tastiera. Chiedono l'oroscopo e vanno in analisi senza muoversi dalla sedia. Sono i frequentatori dei «villaggi elettronici»

del Videotel, si collegano via cavo e si riconoscono in gruppi dotati di gerarchia e di storia. Sono controllati da «sindaci» che impediscono gli eccessi. Un mondo sconosciuto eppure vivace, un luogo dove si vive per molte ore al giorno. E si costruiscono aneddoti che qui proviamo a raccontare.

da rivelare a Concetta che Alessio aveva un altro legame. Così, i propositi di matrimonio sono tramontati. Ma i tre sono rimasti amici.

A volte, invece, si organizzano scherzi crudeli. Tempo fa un gruppetto, guidato da una ragazza che lavora in tribunale e si firma «Red Lights» o «Rossetto», aveva organizzato quella che in gergo si chiama «cac-

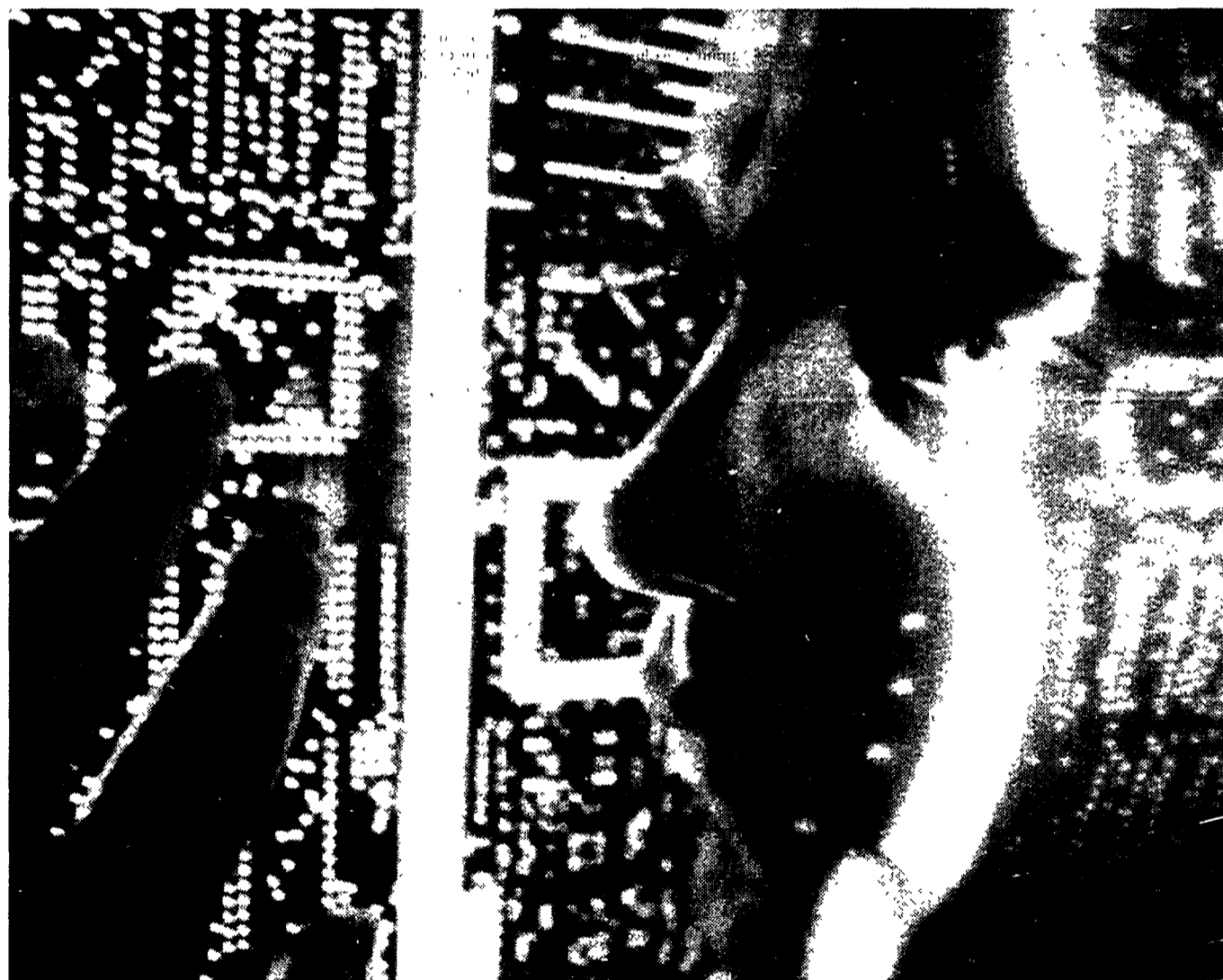
cia alla volpe»: si tratta di mettere in mezzo un utente particolarmente imbranato, facendogli credere che una ragazza si è innamorata di lui. E non manca neanche qualche vendetta. È capitato a Jim, un uomo sposato che aveva lasciato nella messaggiera una lunga scia di «sedotte e abbandonate», così imbarazzato della situazione da non osare più ricomparire per trovarsi nuovi amici telematici. Fu Manuela a eliminare il pericoloso Jim: entrò in contatto con lui, descrivendosi come una ragazza giovane e ingenua, finse di cadere nella sua rete, e poi mise in giro la voce che si era tolta la vita per colpa di lui. Col risultato che Jim sparì dal videotel: non sopportava più le chiamate di insulti che continuavano ad arrivarci. Più spesso, dalle chiacchierate via cavo nascono amicizie vere: si comincia con lo scambiarsi i numeri di telefono e si arriva a organizzare veri e propri raduni, per conoscersi finalmente di persona. Con sorti alterne «molte volte» ammette un utente, le amicizie più strette, gli amori più appassionati sono proprio quelli in cui si mantiene l'anonimato. E in questo modo si scoprono solitudini, problemi, difficoltà a rapportarsi con il prossimo. Non tutte le messaggierie sono così innocenti. Alcuni servizi nascono come emanazioni di riviste porno, come la celebre «Fermoposta», che ha prodotto una versione telematica degli annunci riservati, o la messaggiera di Maurizio Paradiso. E poi ci sono «Sextel», e «Motel», dove si ottiene l'accesso a una vera e propria «stanza» telematica, per incontrarsi con il partner prescelto. Le versioni più soft-

sticate consentono perfino di registrare messaggi vocali.

Anche la televisione ha imparato ad usare il videotel, per allargare la partecipazione ai sondaggi senza l'impaccio delle linee telefoniche sempre occupate. Mentre chi è in cerca di scambi internazionali può accedere, tramite Itapac e Videotel a «Qsd», l'unica messaggiera mondiale esistente. La rete che parte dalla sede francese di Metz consente - al costo di 350 lire al minuto - di dialogare in inglese e francese con utenti da tutto il mondo, compresi molti giovani serbi e montenegrini che forniscono informazioni e commenti in diretta sulla situazione della ex Jugoslavia. Tra gli utenti più assidui, ci sono molti italiani, tanto che «Qsd» ha predisposto per facilitarli un'interfaccia con i comandi nella nostra lingua.

Non tutte le reti telematiche utilizzano il videotel. Molte, specialmente negli Stati Uniti, sono accessibili tramite computer e modem. Gli appassionati di giochi utilizzano soprattutto «Genie» il simulatore di volo «Star» e «Air Warrior», una battaglia aerea organizzata in uno spazio telematico in cui i «nemici» sono altri utenti, collegati via cavo e provenienti da tutto il mondo. Altri servizi hanno solo funzioni tecniche e servono a scambiare informazioni. In Italia ci sono terminali di due reti famose, Internet e Videotel che permettono a utenti a grande distanza di comunicare senza l'onere delle tariffe intercontinentali. L'unica rete italiana di questo genere è Mc Link, il servizio telematico per appassionati di informatica realizzato dalla rivista Mc Microcomputer.

FRANCESCO CARLA



Vivere in simbiosi con un computer: un'elaborazione della Apple per il lancio di un suo prodotto

Meno aggressivi più interattivi I nuovi videogiochi

I videogiochi non fannomale. Anzi, è molto probabile che facciano bene. Questo, almeno, è quanto risulta dalle ultime indagini realizzate dalle case produttrici. La pensano diversamente probabilmente i genitori del ragazzo che l'altro ieri a Pisa ha avuto un attacco di epilessia mentre giocava con un videogame.

Comunque, se da un lato è aperta la competizione delle aziende per assicurarsi gli standard più innovativi, infatti, dall'altro entra in gioco la psicologia, per rispondere alle obiezioni di quanti considerano i giochi alienanti e pericolosi per la salute mentale - e a volte anche fisica - dei bambini.

Per rispondere alle polemiche, le aziende concorrenti si sono trovate d'accordo. Gli psicologi accusano i giochi di essere violenti, di portare all'isolamento, di ostendere le capacità di ragionamento dei più giovani? I videogiochi a contenuto più violento possono portare il bambino verso un senso di onnipotenza», osserva lo psicologo Alberto Oliverio. «Quando i bambini giocano tra di loro, è il contatto fisico stesso a porre il limite, a far capire dove fermarsi. Nel videogiochi, l'assenza di feedback tra-

sporta questa aggressività in una realtà fantastica, dove non c'è danno e non ci sono avvisaglie».

Detto fatto: il problema è il feedback? I ricercatori delle società che producono videogiochi hanno già trovato la soluzione. Non, ben inteso, creando apparecchi come quello con cui giocano Sean Connery e Klaus Maria Brandauer in *Mat dire mai* (una battaglia virtuale in cui scosse elettriche sempre più forti avvertono i giocatori che hanno fatto una mossa sbagliata). Le aziende hanno semplicemente deciso di produrre giochi che rendono al loro meglio se giocati da due o più persone insieme. Ci sono versioni informatizzate dei tradizionali giochi da tavolo, come Monopoli e Trivial Pursuit, ma anche simulatori di volo che si prestano a gare collettive, magari utilizzando un modem per mettere in contatto giocatori che vivono a chilometri di distanza. E soprattutto «adventure», giochi con personaggi dei fumetti e dei film di successo, in cui i giocatori possono dimenticare ogni mossa prima di scegliere come comportarsi per garantire il successo e la sal-

vezza al loro eroe. Sarà abbastanza per evitare che il videogiochi, come avverte il neuropsicologo infantile Pietro Pflanner, «possa portare alla stereotipia, alla banalità, ad un assorbimento eccessivo». Certamente, non si potrà più dire che il videogame è poco socializzante, e spinge i ragazzi a rinchiusersi in sé stessi. Anzi, la familiarità precoce con il computer potrà dimostrarsi preziosa nelle successive fasi di studio, particolarmente oggi che sono disponibili corsi delle materie più svariate da far «girare» sui personal. Anche qui, le preoccupazioni non mancano. C'è chi, come la psicoanalista Josephine Amati Malher, ha osservato - nel corso di un convegno dedicato a «il bambino tecnologico» - che i ragazzi di oggi mostrano una gran sete di sapere, ma con un'attenzione fluttuante e una grande capacità di concentrazione. Non si può escludere che si tratti di mutamenti epocali, forse inevitabili. Oggi noi possediamo probabilmente la stessa capacità di memoria che avevano i nostri antenati. Ma la utilizzazione meno, rispetto ad un'epoca in cui mandare interi poemi a memoria era considerato normale, anche per le persone più umili.

Ma torniamo ai videogame. Qualcosa di nuovo sta succedendo anche sul piano - tanto discusso - dei contenuti. Le aziende puntano a mettere da parte i giochi più violenti a favore di intrecci sempre più complessi e affascinanti, con l'obiettivo di conquistare anche il mercato femminile che finora è rimasto piuttosto in disparte. È una ricerca di questo tipo che ha portato alla realizzazione di «Lemmings», un videogioco realizzato dall'azienda inglese Psygnosis: il giocatore deve prendersi cura di un gruppo di pupazzetti di aspetto gradevole - i «lemmings» appunto, dal nome degli animali famosi per le loro migrazioni suicide - e guidarli attraverso un percorso irto di ostacoli in modo che arrivino alla meta sani e salvi. Il successo della prima versione dei «Lemmings» è stato tale che è già in commercio un «Lemmings 2», oltre che un certo numero di imitazioni.

Risolta, almeno per il momento, la polemica sui contenuti, il conflitto tra le aziende si sposta sulla forma, ossia sullo strumento sul quale far girare i giochi. E qui si è scatenata una guerra degli standard che va oltre il settore ludico, co-

me se si giocasse qui la prova generale di una battaglia ben più ampia. In campo sono scese le principali aziende, con i prodotti che vedremo a partire dal prossimo autunno. La Philips punta sul Cdi, il compact disc interattivo che consente di realizzare giochi di qualità molto superiore a quelli attualmente disponibili su dischetto o su cartuccia. Per tentare di sbarrargli il passo, Panasonic e Time Warner, insieme alla società produttrice di videogame Electronic Arts, hanno realizzato una nuova società, la 3Do, per creare un nuovo progetto: un lettore di cd interattivi basati su un potentissimo microprocessore Riso a 32 Bit, e su un coprocessore dedicato alla grafica e alla musica, realizzato dai tecnici che hanno progettato l'Amiga. Dovrebbe nascere così un sistema operativo che consente di far giocare insieme - attraverso un telefono o uno schermo televisivo - persone che si trovano in luoghi diversi. Per questa macchina sono già pronti alcuni giochi, tra cui «Jurassic Park», ispirato al nuovo kolossal di Spielberg, e un fantastico simulatore di Golf.

Anche la Pioneer è entrata in gioco presen-

tando una versione interattiva del suo laser disc, mentre Sega ha lanciato una versione Cd della sua console, che ha già venduto negli Stati Uniti più di 200 mila esemplari. Un altro sistema che sta andando forte, sempre negli Stati Uniti, è soprattutto grazie al suo prezzo competitivo, è quello composto di un Cdrom attaccato al Pc. Per questo sistema sono disponibili giochi celebri come «Comanche» e l'avventura thriller «Alone in the dark», più giochi di guerra come «Strike Commander». Saranno presto in vendita anche le avventure di Dylan Dog e di Simulman.

È possibile fare pronostici sul vincitore della gara per conquistare un mercato che, per la seconda metà del decennio, è stimato attorno a un milione di miliardi? La Philips sembra avere buone speranze, perché il suo Cdi è uno degli standard già diffusi, mentre il 3Do può garantire una migliore qualità. Ma è ancora troppo presto per dire se le nuove macchine in via di elaborazione, che puntano a portare nelle case i giochi basati sulla realtà virtuale finora disponibili solo nelle sale giochi, non riapriranno ancora una volta la gara.