



# media

INDIRIZZO ELETTRONICO DELLA PAGINA: multimedia@mcclink.it

**INTERNET.** I campus Usa già organizzano gruppi terapeutici, per notizie sul vostro stato di salute visitate la pagina «netaholics»

## «Devo collegarmi...» Siamo già alla cyberdipendenza?

Mentre impazza la corsa al cyberspazio inevitabile affiora una domanda: esiste un pericolo di cyberdipendenza? È possibile che la vita in rete diventi un per verso surrogato della vita reale? Molti sembrano crederlo. E non pochi campus Usa già vanno organizzando gruppi terapeutici preventivi o curativi. Per raggiugli sul vostro stato di salute visitate nella World Wide Web la pagina chiamata *netaholics anonymous*

DAL NOSTRO INVIATO  
**MASSIMO CAVALLINI**

■ CHICAGO Se siete tra coloro che non hanno resistito alla tentazione di far stampare l'indirizzo elettronico sul biglietto da visita potete tranquillamente considerarci «a rischio». Se già avete litigato con vostra moglie perché quest'ultima troppo a lungo occupa la linea telefonica per fare cose inutili tipo parlare già state scivolando lungo una pericolosissima china. E se infine abbordando un taxi comunicate la vostra meta facendola precedere da un *http://www* è meglio che poniate fine ad ogni indugio interpellate immediatamente un buon psichiatra o ancor meglio entrate in uno dei gruppi terapeutici espressamente dedicati alla cura di quella che è probabilmente destinata a diventare la più acuta sindrome del terzo millennio: la cyberdipendenza.

Questo almeno è il campanello d'allarme che da tempo con sempre maggiore frequenza risuona sulle pagine di quelli che i cyberfurologi chiamano «media della seconda ondata» un innocua guida domenicale tra le meraviglie dell'Internet - ammoniscono preoccupati - può trasformarsi per molti in un autentico «viaggio senza ritorno». Fermatevi dunque prima di incautamente superare come l'Ulisse dantesco le colonne d'Ercole del buon senso. Ovvero prima di irrimediabilmente perdere ogni contatto con ciò che i non cyberbaurati usano definire la «vita reale».

### Netizens

Di che si tratta? Di socochesse rispondono in coro e senza esitare le organizzazioni dei *netizens* (da *net citizens* cittadini della rete). Un termine questo il cui uso viene dai teorici della cyberdipendenza considerato «sintomo grave della malattia». E con il sussiego di chi vive nel futuro rammentano al mondo come analoghi sospetti avessero a suo tempo circondato la televisione. Chi ha ragione?

### Netaholic

Comunque sia il termine *netaholic* è ormai diventato parte del cyberdizionario. Al punto che anche in rete - vale a dire alla stessa fonte del male - vanno di questi tempi moltiplicandosi i *sites* dedicati al tema. I più prevedibilmente sono palese «opera del demone». Ovvero apertamente ispirano al motto «siamo cyberdipendenti e

ce ne vantiamo. Un esempio per quanti vogliono correre il rischio di una verifica il *webaholics center* (<http://www.vaxline.com/koren/creed.html>) che giunge al punto di pubblicare in forma di preghiera un «Credo del netaholics». Altri - vedi il *netaholics anonymous* - al (<http://www.safan.net/~pan/netanon/>) - si premurano invece con più raffinata tecnica di spaccio di render pubblici in crederci di gravità i più frequenti sintomi della malattia. Se cominciate ad incontrare difficoltà nella comunicazione orale perché non potete usare le «facce» dell'intercalare elettronico ammoniscono siete ancora in tempo iniziate - e subito - una rigorosissima «cyberdieta». Se impiegate da abitudine il termine *downloading* per dire che dovete andare in bagno già siete gravissimi. E se quando viaggiate in aereo usate tenere il portatile sulle ginocchia e mettere il bambino nel bagagliaio sopra di voi non vi resta che ricorrere alla più drastica delle soluzioni. Quella che giunta all'ultimo grido della sua discesa negli inferi della cyberdipendenza la *netaholics anonymous* perentoriamente indica «comprate immediatamente il computer ed uscite a prendere una boccata d'aria fresca».

La «libertà» sembra a questo punto a portata di interruttore. Ma subito mellifluamente la pagina torna incontro alle vostre debolezze. Come vi dice siete ancora qui? Ho capito volete un ultimo *link* prima di smettere. Non ditelo a nessuno ma provate questo. Un *click* e sullo schermo appare una finestra di nuovo spalancata sugli inferi paesaggi cyberpazzali un autentico irresistibile superdose di collegamenti. E le porte della *cyberpurgatoria* tornano inesorabilmente a chiudersi alle vostre spalle.

■ Qualcuno lo ha chiamato il PageMaker della Web. PageMaker è il software che inventò quello che oggi si chiama il desktop publishing. L'editoria elettronica PageMill ha l'ambizione di rappresentarci per chi pubblica in rete un salto qualitativo fondamentale. Non a caso PageMill è stato acquistato in blocco assieme a Corel, la società che lo ha inventato dalla Adobe proprietaria anche di PageMaker e di *Acrobat* altri titoli destinati all'editoria elettronica. Creare pagine e per la Web è stato finora un lavoro relativamente facile. L'HTML (hyper text markup language) è la lingua franca della rete giunta alla versione due mentre la versione 3 è già stata definita anche se alcuni *browser* (il software che vi consente di leggere i documenti della rete) usano comandi propri non standardizzati. Quello che mancava era uno strumento sufficientemente potente da tradurre in HTML un impaginato ma

mouse ed il gioco è fatto. Quelle tre righe di codice sono già scritte. Altrettanto facile è cambiare il colore di fondo, fare delle liste, cambiare lo stile e il corpo del testo. Lavorate come fareste con una pagina bianca. Come la vedete voi così apparirà poi in rete. PageMill si limita per ora a interpretare lo HTML 2. Restano fuori alcuni comandi come quelli che consentono di realizzare le tabelle, una funzione ormai presente da mesi su alcuni *browser* come ad esempio Netscape. Il più diffuso software di navigazione della rete. E molte funzioni della versione 2 di Netscape appena pubblicata nella sua configurazione definitiva come la possibilità di dividere la pagina in più sezioni sembrano lontane dall'essere incorporate da PageMill. Ma resta il principio che oggi tutti anche la mitica casalinga di Varese possono davvero fare pagine per la Web. La rivoluzione è già qui. [Toni De Marchi]

## Nausea e disorientamento Realtà virtuali ma malattie reali

STEFANO BOCCONETTI

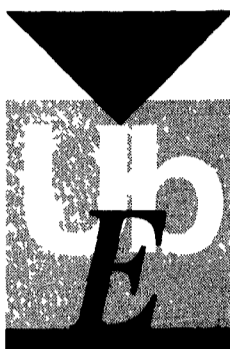
■ Una realtà virtuale e una malattia vera. Con sintomi tanto concreti quanto fastidiosi la nausea per dirne uno. La notizia non è nuovissima nel senso che da molto tempo la comunità scientifica esprime dubbi su quei caschetti che ti permettono di entrare in mondi costruiti col computer. Ora però la rivista *New Scientist* ha voluto fare il punto sulla situazione scoprendo che esistono già tante ricerche sull'argomento. E che tutte convergono su un unico risultato: la realtà virtuale può far male. L'allarme che naturalmente le grandi compagnie produttrici hanno già provato a smorzare riguarda tutti gli utenti. Bambini compresi. Ma per ovvi motivi l'indagine si è concentrata su chi utilizza la realtà virtuale (quella cui si accede tramite un caschetto con un paio di occhiali) che sembrano prelevati da qualche fumetto avventuroso ed un joystick per lavoro. Si sta parlando dei piloti che si addestrano a far fronte alle situazioni di emergenza si sta parlando dei medici che simulano un'operazione o - come dice *New Scientist* - dei tecnici delle centrali nucleari che così imparano a far fronte per esempio ad un incendio. Uno dei primi studi dedicati all'argomento è quello firmato dalla Britain's Defence Research Agency. La dottoressa Clare Regan ha analizzato il comportamento di 150 persone che avevano dovuto provare per addestramento la realtà virtuale. Ha così scoperto che il 61% dei soggetti denuncia

va effetti collaterali. Di questi il 28% riportava sintomi di nausea. Senza contare che 8 persone avevano interrotto la loro prova perché troppo forti erano le vertigini. Che cosa accade? La spiegazione più accreditata è questa: l'ambiente elettronico crea un conflitto fra diverse parti del sistema sensoriale. Per capire la realtà virtuale inganna il nostro VOR (il riflesso vestibolare che ci permette di non cadere) mandando in tilt il collegamento neuronale fra gli occhi ed il labirinto (l'organo situato nell'orecchio che garantisce appunto l'equilibrio).

Un po' più nel dettaglio: quel famoso caschetto produce più o meno questo col joystick noi muoviamo continuamente lo scenario in cui siamo immersi. Ci muoviamo insomma anche se dentro l'universo virtuale. Nel frattempo però il riflesso vestibolare e (di conseguenza) il nostro sistema di bilanciamento ci chiedono per chi stai fermo? Perché ti comporti come se non camminassi mentre invece lo stai facendo? Domande destinate a restare senza risposte.

A questo punto però il cervello in terrena automaticamente. E dice c'è qualcosa che non va. C'è una disfunzione. E come spiegano i ricercatori il cervello legge questa discrepanza come un sintomo di avvelenamento da qui la nausea. E anche vero comunque che questi effetti non durano all'infinito. È stato calcolato che dopo la seconda «immersione» i sintomi scendono già della metà. Un po' come accade ai maniaci che dopo qualche mese di navigazione non sanno più neanche cosa sia il mal di mare.

Problemi risolti o risolvibili allora? Non del tutto perché andando avanti nelle ricerche alcuni studiosi di Edimburgo sono arrivati alla conclusione che il vero problema non è la nausea ma i disturbi alla vista. Che si trasformano poi in disturbi alla percezione. Negli ambienti virtuali tanto più in quelli a tre dimensioni ogni occhio altera il proprio focus. Un comportamento questo degli occhi che prosegue per un po' anche dopo aver smesso l'elmetto. E c'è da considerare che molti utilizzano la realtà virtuale inframmezzandola alla loro attività: un medico fra un'operazione e l'altra un pilota nelle pause di volo. E chi si affida a un operatore che avesse ancora una percezione distorta della realtà? Non c'è soluzione dunque? Neanche di questo sono convinti gli studiosi. Tant'è che un'equipe dell'università di Nottingham sta già provando a mettere a punto alcuni parametri rispettati i quali la realtà virtuale potrebbe diventare sicura ed innocua. Ma per ora siamo ai preliminari.



#197 A proposito di provider. La scorsa settimana avevamo fornito un indirizzo che con il passare del tempo è cambiato. Tempo velocissimo per altro. O meglio è accaduto ciò che non è infrequente nella movimentata grande Rete: cioè che i siti abbiano bisogno di un periodo di assestamento. E il caso di *www.tenet.it* provider Ancora non è attivo sotto questo indirizzo ma sotto quello numerico <http://193.76.241.5/provider>. Quando questo non funziona prova i torate al primo. E qui che troverete la lista dei fornitori italiani (solo quelli di primo livello). PoP sono molti di più ma potete chiedere informazioni.

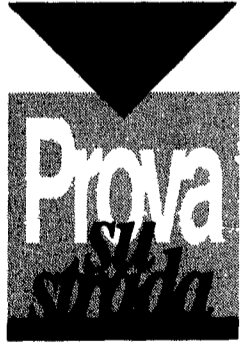
#198 Segnalazione da un affezionato lettore perché dare solo quell'indirizzo per la lista dei provider? Propono in alternativa il sito dell'Associazione Italiana Internet Provider e il Cnr. Ecco a voi la URL dell'Aiip: <http://www.aiip.it>. La lista non compare in pagina ma c'è un indirizzo per informarsi: [info@aiip.it](mailto:info@aiip.it). Vi diamo anche il sito del Cnr: <http://www.cnr.it>.

#199 Si discute molto in questi giorni in diversi forum delle reti italiane del presente e del futuro di Internet. Argomenti caldi: leggi, democrazia, mercato e telecomunicazione. Ma si discute anche di Tut. Tre siti attivi su questi punti: <http://www.alter.it/p.view>, <http://www.citvni.it> e <http://www.mcclink.it/info-rum/>. Siamo tutti invitati ad intervenire.

#200 Non serve ma lo ricordiamo: Internet non è solo Web. C'è la parte Usenet che per quanto relegata un po' ai margini dalle imprese commerciali e quella viva e genuina della Rete. C'è un sito che può aiutarvi a recuperare tra i tanti gruppi di discussione quelli in cui sono stati affrontati argomenti che vi interessano. Si tratta di <http://www.deja-news.com>.



Disegno di Marco Petrella



PageMill per disegnarsi le pagine Web

## Sul sito di «Mediamente» la legge Usa

«Mediamente» la trasmissione in onda ad ore piccolissime il mercoledì (00.40 su Raiuno con striscia quotidiana tutti i giorni dal lunedì al venerdì ore 11.30 su RaiTre), pensata per chi si vuole preparare all'avvento delle nuove tecnologie, ha aperto sulla sua homepage un campo dedicato alla discussa legge americana, approvata qualche giorno fa, che vincola pesantemente la libertà su Internet. Troverete il testo un intervento di Furio Colombo e cosa più importante, uno spazio aperto per dire la vostra. La URL è <http://www.uni.net/mediamente>. Vale la pena farci una visita: è uno dei siti italiani più seri ed interessanti per quanto riguarda la Rete e la Cultura del nostro secolo.

## Dopo il Cd-Rom arriva l'epoca del SD-Rom

Dopo il Cd arriva il SD-Rom. Si tratta di un nuovo lettore Toshiba che, provato dalle Apple sul Power ha fatto impallidire i 4-velocità SD sta per Super Density e dentro trova posto un numero di informazioni 15 volte superiori all'attuale CD Rom. Lo standard sarà unificato con quello Philips Sony e saranno lanciati sul mercato per la fine del 1996. Prezzo previsto circa 1000 dollari. Inutile dire che leggono benissimo anche i CD Rom e i CD Audio. C'è da credere che questa supersensibilità porterà via mercato anche alle videocassette consentendo una qualità maggiore e una possibilità di interazione più vicina a quella televisiva.

## Timothy Leary Dalla psichedelia al cyberspazio

Invece di ballare e suonare tamburi, siamo meraviglie grafiche ed arcobaleni elettronici. Usiamo computer e video per creare e comunicare. Questo sta avvenendo sta nascendo un nuovo genere umano. Non è il pensiero del giovane entusiasta guru tecnologico Negroponte, ma quello di vecchio Timothy Leary, anarchico guru psichedelico degli anni Settanta, oggi gravemente malato ma battagliero cybermauta. Lorenzo Miglioli ha incontrato Leary in California e domani sera in esclusiva per la rubrica «Notizie dal sottosuolo di Loredana Lipperini» (all'interno di «Altra edicola», RaiDue ore 24.30) verrà trasmessa l'intervista. Ci rendiamo conto che l'ora è proibitiva, ma vale la pena registrare.