



Rinviato il decreto sulle tariffe

Il ministero delle poste ha annunciato che intende per il momento rinunciare all'applicazione del decreto sulle tariffe telefoniche, nella parte che avrebbe dovuto contenere facilitazioni per gli utilizzatori delle reti Internet. Lo hanno comunicato le associazioni dei fornitori internet e alcune organizzazioni di consumatori al termine di un incontro tenutosi giovedì 24 aprile al Ministero delle poste. Come si ricorderà lo scorso marzo fu emanato un decreto per il riordino delle tariffe telefoniche che conteneva, tra l'altro, la previsione di sconti e riduzioni delle tariffe, soprattutto interurbane e internazionali. Veniva introdotto anche un bouquet di sconti che dava agli utilizzatori di Internet la possibilità di collegarsi al proprio provider con risparmi variabili tra il 15 e il 50 per cento a seconda della formula prescelta. La misura, annunciata con una certa enfasi dal Ministero, si dimostrò subito pressoché inapplicabile, oltre a presentare aspetti francamente poco accettabili. Prevedeva, ad esempio, che per ottenere lo sconto si dovesse consegnare a Telecom Italia la copia del contratto con il proprio Internet provider. Il sospetto che, attraverso questa misura, la società telefonica potesse «schermare» gli utenti e farne oggetto di marketing per spingere il proprio servizio di accesso era però forte. La quasi rivolta di associazioni ed enti che operano nel settore ha obbligato il Ministero delle poste a riconsiderare il tutto e a rinviare il decreto ad una successiva stesura, che sarà, probabilmente, pronta per il prossimo luglio. [T.D.M.]

Come tutelare in rete i beni culturali

Sarà sempre più difficile «dimenticarsi» di qualche gioiello del nostro patrimonio artistico e culturale, e si potrà organizzare meglio prevenzione, sicurezza, manutenzione e informazione. Merito del sistema informativo territoriale nazionale sviluppato dalla società Esri Italia per l'ufficio centrale del ministero dei Beni Culturali, un sistema che contiene dati cartografici, grafici alphanumerici e tabellari relativi alle aree vincolate di cui è stato realizzato il data base su supporto informatico, collegato, per ora in via sperimentale, con alcune Soprintendenze. All'indirizzo Internet www.mbca-ucap.interbusiness.it è possibile accedere ai dati relativi alle funzioni svolte, con chiavi di accesso diversificate in rapporto alle utenze (pubblica/privata). Una soluzione che permette di integrare dell'Ufficio con l'azione di ricognizione scientifica, documentazione dei beni tutelati o su cui estendere la tutela, di progettazione e partecipazione a campagne educative e di sensibilizzazione.

La Kodak ha presentato nei giorni scorsi la DC-120, capace di una risoluzione di quasi 1,2 milioni di pixel

Niente più pellicola né «laboratori» La fotografia digitale invade il mercato

Ora i nuovi strumenti sono a disposizione di una fascia di utenti piuttosto ampia. Le possibilità per il fotogiornalismo. Le pressoché infinite possibilità creative e di ritocco da realizzare sul proprio computer.



Pubblicità multimediale tratta dalla rivista «Wired»

Sta per essere varato il progetto dell'associazione editori elettronici

Per i reati commessi in rete vigileranno i «provider»?

Si pensa ad una sorta di autoregolamentazione dei fornitori di accessi: se rileveranno contenuti dannosi lo segnaleranno ad un organismo che informerà la magistratura

C'è un modo per conciliare la privacy e il diritto alla libera espressione col pieno rispetto della persona, con particolare riferimento all'infanzia e ai soggetti più deboli?

Sollevalo come un vespaio negli Stati Uniti, il problema della regolamentazione dei servizi on line si è presentato un po' ovunque.

Anche in Italia, a fronte della grossa crescita di Internet, sono emersi gli stessi problemi e, per questo, sono state avanzate alcune proposte di soluzione. Una tra le più recenti è il codice di autoregolamentazione cui sta lavorando l'Associazione Nazionale Editoria Elettronica (Anee), l'associazione di categoria nata nel 1992, che riunisce i più importanti operatori del settore multimediale (Cd-Rom e Internet).

La questione è delicata, e soggetta a confusione. Per il settore multimedia, secondo l'Anee, occorrono nuove regole e strategie, che tengano in considerazione le differenze e le specificità dei nuovi mezzi elettronici. Uno dei tempi più caldi è quello della

responsabilità. Chi è responsabile di ciò che viene immesso nella rete?

Il primo e più identificabile è il provider, cui spetterebbe il controllo e la prevenzione di ciò che mette a disposizione dell'utente e che, nel caso di rilevazione di contenuti particolarmente dannosi (i casi manifesti di pedofilia, appello alla rivolta e terrorismo, traffico di stupefacenti e prostituzione), dovrebbe informare un organismo di autodisciplina, creato ad hoc dai gestori della rete, per attivare l'intervento dell'autorità giudiziaria.

Ma l'identificazione di una responsabilità non è così pacifica, e il responsabile ultimo rimane infatti il fornitore dei contenuti.

Su questo problema si discute ormai da tempo, seguendo parametri già esistenti in altri campi ma che, nel caso di Internet, risultano inadeguati.

Conviene trattare il nuovo medium alla stregua della stampa, che gode ampia libertà di espressione, o come la televisione, per la

quale valgono regole più restrittive e codici che limitano la trasmissione di messaggi contenenti sesso e violenza?

Il fornitore deve essere equiparato all'editore, soggetto a precise responsabilità, o all'edicolante, che mette a disposizione informazioni e contenuti di cui spesso non è a conoscenza?

Il codice di autoregolamentazione dell'Associazione nazionale editori elettronici dovrebbe rispondere ad alcuni di questi problemi e focalizzarsi soprattutto sulla prevenzione e la mediazione, garantendo comunque la salvaguardia delle libertà fondamentali e la protezione della sfera privata, come la segretezza della corrispondenza e dei dati personali.

Qualcosa di più di un codice deontologico, che quindi, una volta definito, non mancherà di sollevare dubbi e polemiche, perché denuncerà la fine di un'utopia: la totale libertà e mancanza di controllo sulla grande rete.

Con i prodotti di questi due ultimi segmenti la qualità delle foto è tale da essere perfettamente utilizzabili nei servizi on-line, possono essere guardate sul televisore di ca-

sa, ma non danno granché se vengono stampate. Per chi ama guardare le foto, toccarle, scambiarle con gli amici, oppure ne deve fare un uso professionale su pubblicazioni di media qualità, il negativo o la foto invertibile non hanno rivali al momento.

Ma allora perché scegliere la foto digitale? Le ragioni possono essere molte, alcune anche decisive. La prima è che ci si libera per sempre dalla pellicola. La seconda è che si cancella definitivamente il laboratorio e la sua mediazione, non sempre gradita. La terza sta nella possibilità di rivedere immediatamente gli scatti e decidere quali tenere e quali gettare. Ma la vera ragione per cui la foto digitale, nel medio periodo, soppianta del tutto quella tradizionale, è che vi si può intervenire praticamente senza limiti, con correzioni, aggiunte, modifiche.

La magia della foto digitale sta quasi tutta nelle pressoché infinite possibilità creative che dà al fotografo, anche al meno esperto. Vi è antipatico il cugino in questa foto del matrimonio? Bastano due click di un mouse e questo sparisce, per sempre, obnubilato.

Ma se la dotazione informatica per un utilizzatore casuale è forse ancora eccessiva (serve un computer al quale collegare la macchina fotografica), la foto digitale è un grande passo avanti rispetto alle tecnologie attuali per quanti le utilizzino in servizi on-line.

La risoluzione dei monitor attualmente in commercio è di appena 72 dpi (punti per pollice, un pollice corrisponde a poco più di 2,5 centimetri), equivalente a quella ottenibile con la maggior parte delle macchine elettroniche oggi disponibili. Giornali on-line, agenzie immobiliari che vogliono presentare la propria offerta, e qualunque altro servizio che utilizzi internet o il computer come supporto ne beneficia in modo sostanziale.

Alla nuova, migliorata risoluzione della DC120, si aggiungono i progressi nella capacità delle memorie. Sempre la DC120 utilizza ad esempio le cosiddette carte di memoria flash, piccole memorie elettroniche, grandi meno della metà di una carta di credito, che possono contenere da un minimo di 2 megabyte a 10 megabyte.

Nella memoria flash più piccola, la DC120 può immagazzinare fino a 20 foto di risoluzione media, o due foto ad alta risoluzione. Ma sono già state annunciate carte con capacità di memoria superiore ai 24 megabyte, in grado cioè di contenere fino a 240 fotografie.

Queste memorie sono naturalmente tutte riutilizzabili appena le foto sono state scaricate sul computer, il che può avvenire anche a distanza, a patto che si abbia a disposizione un modem sufficientemente veloce.

Concludiamo con *Flight School* (Pc, 129.000). Questo Cd della Lago (i dominatori, in Italia, del mercato dei simulatori di volo) è un pratico corso per imparare a padroneggiare ogni sorta di velivolo simulato. Che si tratti di un minaccioso cacciabombardiere o di un pacifico Cessna, di fronte a quei cruscotti pieni di strumenti e indicatori si rimane sempre un po' perplessi; e certo in pochi hanno voglia di mettersi a leggere i ponderosi manuali allegati per imparare amenità quali la dinamica dei fluidi o le manovre di avvicinamento alla pista in caso di scarsa visibilità. Ecco un'alternativa: un semplice corso con ipertesti, comprensibili animazioni e filmati, che se si vuole è possibile collegare al Flight Simulator 5 Microsoft per verificare sul campo se abbiamo appreso bene le manovre. O se, invece, ci aspetta un rovinoso - ma virtuale - schianto al suolo.

Quella di far viaggiare attraverso la rete in fibra ottica una guida virtuale è una sperimentazione emblematica che ipotizza forme di comunicazione amichevole ed efficace, distribuite per la città. Oltre alle postazioni presso la Cavallerizza, sede della Mostra dei giovani artisti, «Info» appariva così anche nei locali degli Antichi Chiostrì, il fulcro informativo della Biennale, dove ha dialogato costantemente con l'ipercantiere svolgendo il ruolo di attore protagonista della Biennale Telematica.

«Info» dialoga quindi con il pubblico attraverso un sistema video a circuito chiuso che per la Biennale torinese vede l'utilizzo (si tratta di una sperimentazione che ha carettre di

CD ROM

Il pronto soccorso in un dischetto

Ammettetelo: chi è che non tiene in casa un manuale di medicina, con illustrazioni scioccanti e testi angoscianti, pronto da consultare al primo colpo di raffreddore? A tutti gli ipocondriaci - ma anche chi semplicemente ne vuole sapere di più - proponiamo *La grande enciclopedia medica multimediale* della Peruzzo (Pc, 89.000), un manuale su Cd che in forma in modo divulgativo sulla patologia e anatomia umana. Consultarlo è decisamente cosa facile, visto che la spiegazione delle diverse patologie si può ottenere non solo indicando direttamente il nome della malattia, ma anche utilizzando una lista di 100 sintomi - selezionandone uno vengono proposte tutte le malattie potenzialmente associate - oppure scegliendo tra le varie parole chiave. Alcune patologie sono poi corredate da circa 200 utili tavole anatomiche a colori con commento audio. Molto efficace la sezione pronto soccorso, che propone 12 videoclip che spiegano come comportarsi nei casi più comuni di emergenza. Insomma: bisogna consultare sempre un esperto; ma chi vuol saperne di più su malanni e dintorni potrà certo sfogarsi.

E passiamo a *Esploriamo l'Oceano* (Pc, Microsoft, 99.000), un gioco didattico graficamente accurato ed efficace per i ragazzi fino a 10 anni che si spedisce alla ricerca di un tesoro nascosto nelle profondità degli abissi. È solo un pretesto, naturalmente, per far conoscere ai piccoli utenti le meraviglie del mondo del mare, presentate con videoclip, animazioni, schede e immagini. A fare da guida saranno la stravagante miss Frizzle e la sua buffa ma intelligente classe. Ogni volta che si trova un indizio si accresce la propria conoscenza delle profondità marine, grazie alle spiegazioni della maestra e dei ragazzi opportunamente interrogati. Alla fine saprete tutto sulla barriera corallina, sulla catena alimentare, sui pesci abissali e su molto altro ancora, anche grazie alla possibilità di condurre esperimenti nel laboratorio scientifico di bordo. E se la caccia al tesoro non vi diverte, potete svagarvi con i videogiochi (antiquati ma divertenti) che sono sul retro dello scuolabus.

E visto che siamo in tema di giochi, parliamo del *Negozio di Giocattoli del Signor Meraviglia* (Pc e Mac, distribuito dalla Sacs, 99.900). Un dischetto che consente ai piccoli utenti multimediali di appagare questo sogno: nei grandi scaffali stipati all'inverosimile del «negozio virtuale» del barbutto signor Meraviglia sono esposti ben 97 diversi giocattoli con i quali è possibile interagire e divertirsi. Per scoprire come, basta cliccare sopra, ed è garantita ogni volta una piccola sorpresa divertente. Non sapremo distinguere a prima vista quali sono i giocattoli che attivano semplici animazioni, quali danno l'accesso a sezioni interattive in cui si deve colorare un oggetto che poi magicamente si anima, e quali invece portano alle «lezioni» tenute dal proprietario del negozio. Lezioni che spaziano su argomenti differenti di scienza e tecnologia. E non mancano poi le sezioni che ci insegnano a costruire con semplici oggetti giocattoli tutti nostri.

Queste memorie sono naturalmente tutte riutilizzabili appena le foto sono state scaricate sul computer, il che può avvenire anche a distanza, a patto che si abbia a disposizione un modem sufficientemente veloce.

Concludiamo con *Flight School* (Pc, 129.000). Questo Cd della Lago (i dominatori, in Italia, del mercato dei simulatori di volo) è un pratico corso per imparare a padroneggiare ogni sorta di velivolo simulato. Che si tratti di un minaccioso cacciabombardiere o di un pacifico Cessna, di fronte a quei cruscotti pieni di strumenti e indicatori si rimane sempre un po' perplessi; e certo in pochi hanno voglia di mettersi a leggere i ponderosi manuali allegati per imparare amenità quali la dinamica dei fluidi o le manovre di avvicinamento alla pista in caso di scarsa visibilità. Ecco un'alternativa: un semplice corso con ipertesti, comprensibili animazioni e filmati, che se si vuole è possibile collegare al Flight Simulator 5 Microsoft per verificare sul campo se abbiamo appreso bene le manovre. O se, invece, ci aspetta un rovinoso - ma virtuale - schianto al suolo.

«Info» dialoga quindi con il pubblico attraverso un sistema video a circuito chiuso che per la Biennale torinese vede l'utilizzo (si tratta di una sperimentazione che ha carettre di

unicità in Italia) della rete in fibra ottica: sono stati utilizzati quei «corrugati» (o meglio le fibre che vi passano dentro) che vengono visti per le strade della città, messi in opera in vari cantieri. Un'opportunità resa possibile da «Torino 2000», in cui convalidò il Comune di Torino e Telecom Italia e a cui stanno facendo riferimento enti pubblici, aziende e scuole per l'utilizzo delle reti a banda larga per applicazioni e nuovi servizi.

Quella di far viaggiare attraverso la rete in fibra ottica una guida virtuale è una sperimentazione emblematica che ipotizza forme di comunicazione amichevole ed efficace, distribuite per la città. Oltre alle postazioni presso la Cavallerizza, sede della Mostra dei giovani artisti, «Info» appariva così anche nei locali degli Antichi Chiostrì, il fulcro informativo della Biennale, dove ha dialogato costantemente con l'ipercantiere svolgendo il ruolo di attore protagonista della Biennale Telematica.

Toni De Marchi

Luca Longu

Roberto Giovannini