

Anime digitali ♦ Islam

Talebani in rete contro i Talibani

MARCO MERLINI

Televisione, radio e cinema sono banditi nell'Afghanistan islamico. D'altra parte, non si può affermare che gli ex studenti di teologia godano in Occidente di buona stampa. Così, irresistibile è stata la tentazione di sfruttare Internet e inondare il mondo con proclami guerrafondai e imperativi teologici. Una delle ali più integraliste e tecnofobiche dell'Islam è perciò sbarcata in rete con un sito altamente professionale e graficamente ricercato. E ha immediatamente coinvolto il Web in una battaglia religiosa.

Sfondi con dune sabbiose. Una

mesta catasta di bandiere israeliane, statunitensi, inglesi, francesi e indiane schiacciate sotto il tallone di una bellicosa scritta in arabo. Guerrieri simil-ninja con spada roteante sopra la testa, pronta a decapitare quella dei nemici. Uno slogan a tutto campo: «La legge di Allah sulla terra di Allah» e, in calce, l'immagine vorticante di un mappamondo. Eccoli nell'indirizzo elettronico di Taliban on line (http://www.taliban.com/). Messaggio a parte, la qualità professionale lascia spazzati davanti a un'organizzazione che condanna a parole la tecnologia contemporanea come opera di Satana. Con un solo colpo di mouse e disponendo del programma real

player 5.0, il cyber-fedele può ascoltare on line le incitazioni a viva voce dei più accreditati teologi-guerrieri. Il fatto poi che il sito sia interamente redatto in inglese lo classifica quale prodotto per l'esportazione, il solo esempio di vero giornalismo islamico nel mondo: nel menù sono messe bene in evidenza le news sul fronte della guerra per Allah, una chat room per cementare il rapporto con curiosi e simpatizzanti ed elargizioni di verità dottrinarie. Non mancano aspetti più pragmatici, quali moduli on line per il sostegno finanziario (si accettano tutte le maggiori carte di credito occidentali), schede su aziende afgane interessate ad attrarre capitali stra-

neri e offerte di software «genuinamente islamico». Lo scontro sul Web deve essere veramente duro. Non dal punto di vista del confronto delle idee, ma degli attacchi informatici dei loro nemici, di qualunque specie essi siano. Non a caso la home page di questi ultimi deve appoggiarsi a siti mirror, come http://www.ummah.net/taliban e sfruttare indirizzi elettronici ubicati in Occidente. L'impossibilità di conoscere l'identità di chi si cela in una home page apre spazi contro-propaganda. Scoprono infatti l'esistenza di un concorrente Afghan Taliban online (http://www.taliban.com). Dunque, taliban.com contro taliban.com. Quale il sito autentico?

PRETI SPOSATI IN RETE

■ L'Associazione italiana dei preti sposati si chiama Vocatio e possiede un sito in rete (www.ticino.com/ur/alfag/vocatio). Vocatio è nata alla fine degli anni Settanta e per rendersi conto dell'importanza del movimento occorre guardare alle cifre della «diaspora». In Italia nel ventennio 1970-1989 i religiosi che hanno abbandonato l'abito talare sono stati 1.713, ma in questa cifra non rientrano i religiosi che hanno compiuto abbandoni «di fatto», cioè circa 8.000, secondo le stime di Vocatio: su 58.000 preti la diminuzione corrisponde al 13,8%. In tutto il mondo gli abbandoni sono stati circa 100.000 su un totale di 448.000 (pari al 22,3%). E molti di questi uomini hanno abbandonato l'abito e i voti perché si sono innamorati, sposati, e hanno messo su famiglia. Gli ex

sacerdoti che hanno aderito all'associazione non sono preoccupati di difendere i loro diritti di uomini mantenendo l'impegno di fede. Nella loro Carta d'intenti si legge infatti: «In questi ultimi anni si è sentito il bisogno di alcune riflessioni per consolidare l'esistente e rilanciare le nostre scelte: il prete che si lega per amore di una donna, il prete che si sposa, ma più incisivamente la crisi di identità del prete nella Chiesa e nella società contemporanea (...). L'orizzonte in cui sfocia questa presa di coscienza della propria crisi non si riduce affatto all'intento di traghettare il prete sposato nella chiesa istituzionale, bensì di diventare un soggetto provocatore di un rinnovamento nell'esperienza di fede e di una rifondazione dell'aggregazione cristiana». Vocatio pubblica anche una rivista trimestrale, che si chiama «Sulla strada» ed è diretta da Rosario Moccia.

Internet

homepage

Mediamente

di Baldo Meo



La rivoluzione di «Open touch»

Vecchia password addio
Arriva l'impronta digitale

Tra non molto, per aprire il nostro computer non avremo più bisogno di ricorrere a fantasiose password, agli immancabili nomi della moglie, dei figli o alla data del nostro compleanno. La «chiave» sarà il nostro pollice. Un semplice chip grande quanto un francobollo potrà essere attaccato al nostro computer e leggerà, con la precisione a disposizione dell'Fbi per identificare le persone, la nostra impronta digitale.

A partire dall'anno prossimo, «Open touch», questo il nome del sistema rivoluzionario, verrà introdotto non solo nei notebook e nei computer da tavolo, ma sarà utilizzato anche per le abitazioni, le automobili,

li, i telefoni cellulari, il passaporto, le diverse carte di credito e carte d'identità digitali. Una diffusione favorita dal basso costo, meno di 10 dollari, grazie anche alle imprese della Corea e di Taiwan che lavorano per la Veridicom, minuscola compagnia californiana che detiene il brevetto.

Dopo la «voice mail», Tom Rowley, a capo della Veridicom, sta dunque per lanciare quella che - secondo il «New York Times» - si appresta a diventare una tecnologia di larghissimo uso. Il cui primo obiettivo è quello di garantire la massima sicurezza personale nella vita di ogni giorno, non soltanto nelle transazioni commerciali. Sarà solo e senz'altro quello che compra, entra

nella mia auto, chiama al telefono. Il salto qualitativo rispetto ai diversi codici di accesso o alle password, sempre sotto minaccia, è davvero sorprendente. Ma, di conseguenza, sale anche il livello di rischio per la privacy. Esistono tecnologie «sporche» e «trebbere» essere in grado di farne un numero inestimabile di persone che potrebbero essere in grado di farne un uso sconosciuto, collegarla ad altre informazioni, sapere molto di più su di noi.

L'uso dei famigerati «cookies», quei files che i siti Web che visitiamo provvedono gentilmente a lasciarci sui nostri hard disk per poterci identificare la prossima volta, trasformerà il segno messo a difesa della nostra proprietà in uno strumento di completa deprivazione e cattura. E addio al diritto all'anonimato.

Se prima il cookie riconosceva il computer e l'utente, ma non sapeva nulla sulla sua reale identità, tanto che ognuno di noi può assumere una sua identità elettronica, mascherarsi, spacciarsi per altro, ora saprà senza ombra di dubbio chi sta dietro il computer. Tu non conosci loro, ma loro sanno certamente, esattamente chi sei. La schiera dei tanti «piccoli fratelli» al di là del video è più pericolosa di un unico, leggendario, sempre più improbabile, Grande Fratello.

zioso, quello che rappresenta l'espressione inequivocabile della nostra identità diventa il mezzo per una messa in rete globale della nostra privacy. Viaggiando in Internet la nostra impronta sarà conosciuta da un numero inestimabile di persone che potrebbero essere in grado di farne un uso sconosciuto, collegarla ad altre informazioni, sapere molto di più su di noi.

L'uso dei famigerati «cookies», quei files che i siti Web che visitiamo provvedono gentilmente a lasciarci sui nostri hard disk per poterci identificare la prossima volta, trasformerà il segno messo a difesa della nostra proprietà in uno strumento di completa deprivazione e cattura. E addio al diritto all'anonimato.

Se prima il cookie riconosceva il computer e l'utente, ma non sapeva nulla sulla sua reale identità, tanto che ognuno di noi può assumere una sua identità elettronica, mascherarsi, spacciarsi per altro, ora saprà senza ombra di dubbio chi sta dietro il computer. Tu non conosci loro, ma loro sanno certamente, esattamente chi sei. La schiera dei tanti «piccoli fratelli» al di là del video è più pericolosa di un unico, leggendario, sempre più improbabile, Grande Fratello.

Giochi

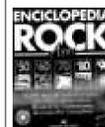


R.S.V.P.
Edi Group/
Medialine
Windows 95
Lire 100.000

Pongo
che passione

■ Ricordate quel capolavoro di spot di parecchi anni fa realizzato da Fernet Branca? E non vi siete dimenticati quanto era bello giocare con la plastilina da piccoli? Ecco qualcosa che fa per voi (e per i vostri figli). Un Cd Rom interattivo dove i personaggi di molte favole sono stati animati e ricreati in plastilina. E se avete amato Biancaneve e Cappuccetto Rosso, ma vi sarebbe sempre piaciuto poter cambiare la loro storia, finalmente potete inventare percorsi alternativi, fiabe tutte vostre. Un prodotto di gran livello. Un'unica perplessità: la manualità dei bambini?

Musica



Enciclopedia
del Rock
Arcana Editrice
Windows e
Macintosh
Lire 99.000

Enciclopedia
del rock

■ Tremila nomi di gruppi e solisti, 45 mila album schedati: sono solo alcuni dati di questa enciclopedia multimediale che si propone di schedare e raccontare tutti i protagonisti del rock mondiale: biografie complete, formazioni e discografie di cantanti singoli e di moltissime formazioni. Purtroppo non sono previste schede audio, ma si può agevolmente accedere a quelle biografiche grazie ad un sistema a rubrica. L'altro criterio di «navigazione» è invece quello temporale, con la suddivisione per decenni, dai mitici Cinquanta ai nostri Novanta.

Arte



Gian Lorenzo
Bernini
Opera Multimedia
con Touring Club
Windows
Lire 49.000

Capolavori
di Bernini

■ Non poteva mancare un Cd Rom dedicato a Gian Lorenzo Bernini nel 140° anniversario della nascita, oltre alle mostre romane, alla riapertura della Galleria Borghese e alla contestata esposizione americana. Tre sezioni, dedicate a La vita e le opere, Figure e Opere e una decina di parole chiave - da Teatro a Natura, da Allegoria a Acqua - per entrare nell'estetica, nella creatività e nel complesso mondo creativo di questo grandissimo scultore e architetto, nella scelta dei suoi marmi e dei progetti urbanistici. Spiegazioni chiare, ma navigazione un po' involuta.

Medicina



Omeopatia
Discoblo
Windows e
Macintosh

Omeopatia
per tutti

■ Stanchi di aspirine e antibiotici? Interessati alle cure naturali? Ecco un trattato di omeopatia multimediale supervisionato dal professor Negro, medico di grande fama e esperienza, che garantisce rigore all'opera. Destinato a utenti specializzati ma anche a quanti, pur non interessandosi professionalmente di medicina, desiderano avere maggiori conoscenze sulle possibilità offerte dalla medicina fondata da Hahnemann. Il Cd Rom è suddiviso in vari capitoli che prendono in esame sintomi e malattie, ma anche i rimedi più usati in omeopatia. Tra 124 finalisti del premio Moebius Multimedia città di Lugano.

Fantascienza ♦ Dai film al video e ritorno

«Il quinto elemento» è un gioco
E Lara Croft diventerà di carne

Assieme alla maglietta, ai pupazzi e alla videocassetta, è diventata ormai prassi aggiungere nel merchandising di ogni film hollywoodiano anche il videogame. L'ultimo in ordine di tempo è «The Fifth Element» (Goumont Multimedia-Kalisto Entertainment), tratto dall'omonima pellicola di Luc Besson, che uscirà a giorni in Italia. Il gioco ricalca ovviamente la trama del film con l'aggiunta di alcune situazioni nuove. Nei 15 livelli che bisogna superare si vestono i panni sia di Korben Dallas (Bruce Willis), che di Leolo (Milla Jovovich). Nel complesso questa ennesima versione per console di una pellicola cinematografica non arriva ad eguagliare i migliori adventure in 3D sul mercato, malgrado sia un buon gioco. Del resto raramente i videogame tratti da grandi successi del cinema d'azione sono stati all'altezza del loro compito, fatta eccezione per «Blade Runner» della Westwood Studios e «007 Goldeneye» della Nintendo, anche quando avevano come marchio di fabbrica la LucasFilm o la DreamWorks. E non è andata meglio ai film basati sui videogiochi, come «Mortal Kombat» o «Street Fighter». «Super Mario

Bros», che aveva qualche pretesa in più, non è riuscito ad ottenere risultati molto migliori. Gli insuccessi però non hanno rallentato il genere. È in preparazione infatti un film che avrà come protagonista Lara Croft, eroina del pluripremiato videogioco «Tomb Raider», giunto al terzo episodio previsto per questo dicembre. In attesa di vederla in carne ed ossa, i suoi fan potranno intanto guardare Lara nella pubblicità della Ford Arosa per il mercato francese fatta interamente al computer in 3D. Prossimamente uscirà una mezza dozzina di giochi tratti da film di successo. Inevitabile quelli sul Titanic, di cui uno ispirato al film di Cameron, e un altro ambientato sul transatlantico ma con una trama da giallo stile Sherlock Holmes. La Fox Interactive lancerà i videogame di «X-Files», «Alien Resurrection» e «Godzilla», e si aspetta anche, dalla DreamWorks, «Small Soldiers» e il terzo episodio della serie giurassica, «Trespasser». È la prossima generazione in fatto di avventura - dicono alla DreamWorks -. Dovrete imparare a sopravvivere, improvvisando. Consideratevi avvertiti! Speriamo bene. Jaime D'alexandro

MURSIA
NAVIGA NEL MARE
DEL WEB

■ Un tema caro alla casa editrice Mursia, quello del mare e della navigazione. Adesso, dopo aver portato in Italia i romanzi di Conrad e aver tradotto tutte le opere di Melville e Stevenson, Mursia si getta a capofitto nelle acque di Internet. Il suo sito www.mursia.com nasce come punto di riferimento per gli amanti del mare e quelli della letteratura che al mare si è ispirata e si ispira. Un sito-racconto, con alcune tra le più belle pagine del genere. E vari approdi: il Porto Mursia, il Museo del mare, la Biblioteca, il Forum per scambiare chiacchiere e informazioni. Ma anche un bollettino meteorologico per chi naviga davvero.

CHEWING GUM
SENZA SEGRETI
SULLA RETE

■ Volete sapere tutto, ma proprio tutto sulla gomma da masticare? Pare dunque che la prima versione del chewing gum risalgia ai Greci, che masticavano resina di pino, ma anche i Maya e gli indiani d'America

usavano la linfa delle conifere per rinfrescare l'alito. Il primo brevetto ufficiale risale però al 1869, nell'Ohio: da lì in poi è un continuo tentativo di migliorarne il sapore, il profumo, l'elasticità sino all'introduzione della menta forte e, nel 1950, della prima gomma senza zucchero. Il cinema e il rock'n'roll hanno fatto il resto. Gli indirizzi: http://members.aol.com/Pegpum/gum2.htm, sito di un collezionista scrupolosissimo; www.gum-mints.com/, dove un leader mondiale dell'industria racconta ingredienti e segreti; www.junglegum.com/joy/techno.html, sito da primato.

BUON
COMPLEANNO
VIRGILIO

■ È il più diffuso motore di ricerca italiano e alla vigilia del suo compleanno annuncia l'attivazione di 14 nuovi canali tematici tra cui quelli dedicati alla meteo, alla home banking, e a lavoro, donne, libri, hobby, ragazzi, ambiente... Con l'ampliamento dell'offerta arriva anche il potenziamento delle funzioni di ricerca grazie all'accordo con Eurosearch, siglato con le più importanti guide europee.

