

Anime digitali ♦ Santa Claus testimonial d'eccezione

Scrivete una e-mail a Babbo Natale

MARCO MERLINI

Babbo Natale è, come al solito, nato con la camicia. Ha scelto un anno florido per piombare nei nostri computer, in apnea e strizzando il pancione per passare attraverso il filo telefonico, e rivelarci le meraviglie del commercio digitale. Stessati dalle code nei centri commerciali, ingorghi di traffico e battibecchi per il parcheggio, i cyber-utenti hanno risposto con entusiasmo fin eccessivo. In rete è divenuto quasi impossibile imbattersi in un sito natalizio di stampo non mercantile. I più maliziosi sono quelli (come <http://www.santasmessaggio.com>) pronti a

sfruttare i nostri sensi di colpa per le esuberanze consumistiche vendendo, oltre a gemelli-orologio o scatole portapreservativo dorate, una buona coscienza: devolvono quote di fatturato a nobili cause quali ricerche sul cancro o sanatori per cani. Peregrinando nei meandri del cyberspazio, siamo infine approdati all'indirizzo <http://www.christmas98.com/cards.html> che permette la confezione e l'invio gratuito di e-cartoline natalizie. Saranno anche gratis, ma chi ha il coraggio di ammorbare amici e parenti con un girotondo di vecchiette in costume da bagno, naso rosso a tromboncino e corna da renna? Il sito <http://www.saintnick.org> si fregia di rilanciare, contro ogni intento

commerciale, lo spirito natalizio originario e il senso comunitario di Internet dei tempi pionieristici. Oltre due milioni di piccoli visitatori bussano, da tutto il mondo, alla casa virtuale di Santa Claus per scambiare un'email con il ciccione rosso in persona, trastullarsi con videogiochi edificanti, sottoporsi a quiz tesi a contabilizzare il loro nozionismo su Natale e dintorni, condividere ricette e tradizioni. Non manca l'emozione di partecipare al loro primo sondaggio: credi in Babbo Natale? Curioso notare che i dubbiosi sono ben uno su quattro. Il sito permette inoltre di ascoltare le filastrocche natalizie assecondandole con un karaoke familiare online, di votare la melodia preferita

e di seguire lezioni in altruismo applicato. Solo i bambini buoni hanno diritto al biglietto per il lunapark digitale. Il piccolo cybernavigatore è spinto a scoprire il proprio grado di bontà scrutando dentro agli occhi di Babbo Natale. «...Proprio in questo momento Lui ti sta guardando», agghiaccia uno slogan a tutto campo. Ma esistono bambini non buoni? Di gioco in gioco, facciamo conoscenza e stringiamo amicizia con la Fabrick Communications Inc., un'importante ditta di servizi per Internet, gestrice della magione del Signore delle renne. Comprendiamo allora in che senso il sito è non commerciale: Babbo Natale si presta a fare da testimonial... gratuitamente.

CHRISTMAS ON LINE

Non potevano mancare. E sono un'infinità. Parliamo dei siti natalizi: regali, biglietti d'auguri, storia, leggende, idee, decori. Ecco, per esempio, dove trovare informazioni di vario tipo sulla festa più amata dell'anno: tanto per cominciare c'è www.christmas.com, «sito di Natale, ricco di link e perciò un po' faticoso da girare. Ci sono il conto alla rovescia, le tradizioni natalizie nel mondo, i giocattoli più nuovi e, naturalmente, un posticino Visa per acquistare quanto serve. Il più antico sito natalizio è invece il www.offline.fi/santa, mentre ricchissimo di informazioni di ogni genere è il www.geocities.com/Paris/Metro/2711. Un altro ottimo punto di partenza è il sito che porta e parte direttamente dal Polo Nord, casa di Babbo Natale; le tra-

dizioni italiane sono raccolte in www.notti.it/italiane.com/natale. Se siete tra i molti che quest'anno moltissimi pensano ai regali scelti e ordinati sul web potete visitare www.vinoplease.it, ovviamente dedicato all'arte del buon bere; oppure il supermercato virtuale al www.mercato.it, praticamente un centro commerciale sullo schermo; e poi www.nannucci.it, con proposte musicali per tutti i gusti e, ancora, una serie di negozi specializzati in commercio in rete e raggruppati in www.italystore.com. Chi vuole invece provare a fare auguri elettronici, da vedere su Internet e da spedire e-mail può farsi un'idea dell'offerta provando a navigare su www.greetingscard.com, semplice ma immediato oppure su www.greeting-card.com, pratica-mente un supermercato on line sull'argomento, piuttosto economico, e, per finire, la proposta del www.kodak.com.

Internet

homepage

Mediamente

di Stefania Chinzari



Mercato

Internet e Cd Rom nuovo business editoriale

S nel solo anno 1997 il personal computer ha conquistato ben il 16% di famiglie rispetto ai dodici mesi precedenti, passando da 4 a 4,6 milioni di unità, si fa presto a capire perché gli unici dati in crescita nella relazione sull'editoria presentata la scorsa settimana dal sottosegretario alla presidenza del Consiglio Marco Minniti siano quelli che riguardano il multimediale. «Il biennio 1997-98», si legge «ha segnato un marcato incremento nei volumi e nei fatturati sia per quanto riguarda i Cd Rom sia per quanto concerne Internet». E nell'ambito del Cd Rom è il settore «consumer» quello che tira, anche grazie al consolidamento delle vendite nelle edicole, fenomeno, que-

sto, tutto italiano.

E italiane sono comunque anche le cifre, senz'altro positive, ma ben lontane dai numeri di gran parte dei paesi europei, per non dire naturalmente di quelli statunitensi. Il volume d'affari complessivo generato dai Cd Rom è passato dunque di 385 miliardi di lire nel '97 ai 480 stimati per la fine del '98, secondo i dati forniti dall'Osservatorio sulla multimedialità realizzato dall'Associazione nazionale editoria elettronica e da Eurisko e Niche Consulting. Di questi il settore consumer copre ben 330 miliardi (erano 250 l'anno scorso), con buone previsioni di incremento per i prossimi anni, mentre si calcola resteranno sostanzialmente in-

riati i 150 miliardi rappresentati dall'area professionale.

Ma il vero e proprio boom del biennio è l'esplosione editoriale che riguarda Internet, con oltre il 50% dei quotidiani italiani ormai presente on line, spesso con pagine che offrono contributi e servizi informativi non presenti nelle edizioni cartacee. Mentre su 9.275 siti censiti dall'Authority italiana, ben 1.138 sono di servizi commerciali di natura editoriale. Senza contare l'incremento dell'editoria specializzata: riviste, mensili, settimanali in continua espansione.

Anche il mercato del Cd Rom destinato ai consumatori apre notevoli prospettive: l'Anee prevede per il 2000 un fatturato di 500 miliardi (erano 95 solo tre anni fa). E sono i giochi a far la parte del leone, seguiti dai dischi di software, dalle enciclopedie, da prodotti di musica e spettacolo, di disegno e grafica, di lingue, dagli atlanti e dall'arte fino ai titoli su film e teatro e sulla cucina. La Cd-teca media di una famiglia dotata di Pc conta 19,6 titoli, due in più rispetto all'anno scorso. Il numero delle famiglie «multimediali», invece, è salito del 40%, trascorre di media un'ora davanti al suo computer e ha introdotto nelle case italiane oltre 15 milioni

di nuove copie di Cd: un numero che non tiene ovviamente conto dei titoli piratati e che l'Anee stima in altrettanti milioni di copie, un fenomeno che colpisce i grandi titoli e che segna brusche quanto improvvise cadute nelle vendite. Il lettore di Cd Rom rappresenta insomma la dotazione informatica a maggior crescita.

Uno dei dati che segnala la maturità del mercato è anche il fatto che sale in modo significativo la quota dei titoli di produzione europea: se nel '94 provenivano dagli Stati Uniti quasi due terzi dei Cd Rom in commercio, oggi la quota europea di produzione è salita al 46%. E, nel nostro piccolo, possiamo dire che crescono anche i titoli italiani: erano 300 nel '97, sono state 360 quest'anno, mentre calano in genere i titoli in lingua originale, passati in un anno da 550 a 400. I temi su cui stanno puntando produttori e creativi sono quelli dell'arte e della cultura in senso lato (che ha realizzato l'anno scorso un fatturato di 76 miliardi) e soprattutto quelli dedicati all'education, comprendendo cioè il settore scolastico e il settore bambini, entrambi in crescita per l'incremento dei pc nelle case e nelle scuole italiane.

IL DIZIONARIO DELLA CYBERCULTURA

Magari li avete già incontrati e non siete troppo sicuri del loro significato: sono i neologismi della rete e, tranquilli, è appena uscito a Londra un dizionario che li raccoglie. Lo ha scritto Gareth Branwyn, si chiama «Jargon watch» ed è pubblicato dall'inglese Penguin. Qualche esempio? «Network»: un network non in funzione; «screenagers»: la generazione cresciuta davanti agli schermi; «guru site»: un sito da non mancare.

LE SCUOLE VINCITRICI DEL ROAD AHEAD

Potete vederli al sito www.scuole900.org i progetti che hanno partecipato alla seconda edizione del Road Ahead Prize - Internet una didattica per il futuro indetto da Microsoft e ministero della Pubblica Istruzione. Hanno partecipato 1200 scuole statali che hanno inviato alla giuria 300 progetti che prevedevano lo sviluppo di siti Web sul tema «I grandi

cambiamenti del XX secolo». E i 130 milioni in aule didattiche multimediali del premio sono stati assegnati all'Itis Galilei di Arzignano per le biotecnologie, alla San Benedetto di Roma per i grandi cambiamenti da piccoli punti di vista; al classico Montale di San Donà di Piave per Novecento: primavera di un'età felice o vigilia di un naufragio; e infine al Fermi di Arona per lo sport.

LIBRI IN RETE GATES VA ALLA GUERRA

Li dove non era ancora il numero uno, Bill Gates ha sferrato il suo attacco. Naturalmente alla sua maniera. Parliamo di librerie su Internet, dove Amazon è l'indiscusso protagonista, tallonato dal rivale Barnes & Noble. Gates ha dato proprio alla B&N l'esclusiva della rete di Microsoft: ogni volta si digiterà semplicemente la parola libro all'interno di un programma Microsoft si troverà al cospetto del sito di B&N. La Amazon, la più grande libreria virtuale del mondo, possiede l'80% del mercato librario on line, il suo rivale solo il 10%.

Divulgativo



Destino
Tecniche Nuove
Windows
lire 39.000

Il destino nel computer

Non ci sono solo i siti New Age, ma sempre di più anche i Cd Rom propongono prodotti che potremmo ascrivere nella filosofia del terzo millennio. Qui si parla di cinque strumenti di divinazione come i tarocchi, l'I Ching, Rune, la chiromanzia e la numerologia a cui si aggiunge la grafologia per fornire a chi interroga questo oracolo multimediale sulla propria personalità e sulla divinazione del futuro. Con un'interfaccia curata e evocativa che magari a scapito della navigazione, l'opera è per ricca di contenuti e ricca di curiosità e di approfondimenti.

Divulgativo



Filmania
Expert System
Windows 95 e 98
lire 99.000

Ciak si gira

Tempo di regali, tempo di cinema. Ecco l'enciclopedia multimediale per gli appassionati del grande schermo. Un'opera imponente (e infatti, attenzione: ha bisogno di macchine piuttosto potenti) con una serie pressoché infinita di link, citazioni, schede, elenchi, spezzoni e classifiche dei 30 mila film che hanno fatto la storia del cinema dal 1930 all'agosto di quest'anno. Molte le possibilità di ricerca (per titolo, per genere, per attori...) con una galleria centrale da cui si può passare a Kubrika Fellini. Inoltre, è possibile un collegamento-aggiornamento con la rete.

Didattica



Hyperlatino
Dida El
Windows e Mac
lire 190.000

Latino per tutti

Il primo volume di un'antologia dei più importanti autori della latinità, da Plauto a Agostino con brani di Catullo, Cesare, Virgilio, Fedro ed altri per un totale di otto autori, 164 brani antologici, dodici opere e oltre quattro ore di lettura metrica, con 93 esercizi e un dizionario di circa 900 voci. Il tutto in un prodotto con una navigazione facile e piacevole, pensata per studenti (con la possibilità di copiare e stampare i testi) e permettere loro di pensare al latino in termini assolutamente ipertestuali e dunque legato a storia, grammatica, mitologia, retorica.

Libri



Insegnare e apprendere in rete
Guglielmo Trentin Zanichelli
lire 25.000

Insegnare con la rete

Studiare la storia contemporanea con l'informatica e la telematica, imparare la poesia e la narrativa con la telematica, apprendere e collaborare tra docenti e studenti grazie alla rete: questo è altro nel libro di Guglielmo Trentin, da oltre dieci anni studioso di risorse di rete a supporto delle attività educative. Due le sezioni: nella prima gli aspetti tecnologici legati al funzionamento logico della rete e all'utilizzo dei servizi di comunicazione; nella seconda gli usi educativi e le risorse di rete. Con una particolare attenzione agli approcci metodologici e alle attività didattiche da progettare insieme, a mille miglia di distanza.

videogames



news

Tendenze ♦ Splatter per i giovanissimi

Il ritorno di Carmageddon il gioco che uccide i passanti

I passanti tentano di evitarti, ma con una sterzata secca puoi metterli sotto comune. Al massimo apri lo sportello passandogli a fianco e quelli diventano una nuvola di sangue e organi sul sedicento. Se poi monti sulla trebbiatrice tutto diventa più facile e le povere vittime vengono fatte letteralmente a brandelli. Vince chi fa più punti, in poche parole chi uccide di più. Questo è «Carmageddon 2», videogame appena uscito che molti tendono a far rientrare nella categoria dei giochi di corse automobilistiche, ma che di fatto rientra in quella dei più sanguinari e violenti. In passato videogame del genere hanno trainato l'intero settore. La serie di «Doom» che iniziò nel 1992 con «Wolfenstein 3D» e arriva ai giorni nostri con «Duke Nukem: Time to Kill», uscito poche settimane fa, ha venduto un milione e mezzo di copie (grazie anche ad alcune operazioni di marketing spregiudicate e particolarmente innovative). Si sparava ai nazisti, però, e in seguito a mostri extraterrestri che avevano devastato le nostre colonie o la Terra stessa. Mai a dei passanti inermi.

Oggi le cose stanno cambiando. La PlayStation, la console della Sony, ha venduto un milione di esemplari solo in Italia. Giocano persone di tutte le età e con gusti differenti, molte delle quali non si divertono a sterminare nessuno. Ed è forse per questo che i videogame sanguinari diventano ancor più estremi, scavandosi una nicchia di mercato fatta di fedelissimi teen agers appassionati. Alcuni, come «Resident Evil II», hanno mantenuto un alto tasso di violenza e sangue, altri invece, come «Spyro the Dragon» o «Zelda», hanno eliminato del tutto entrambi i fattori.

Questo sensibile cambiamento non ha arrestato le polemiche sull'eccessiva violenza dei videogame e l'anno scorso, quando uscì «Resident Evil II», il gioco venne censurato anche se possedeva una storia non stupida e persino romantica. «Carmageddon 2» stranamente non ha sollevato lo stesso clamore. Anzi, è perfino disponibile gratuitamente in versione demo su Internet (www.3dgv.com/game/review/carmageddon2/) malgrado sia vietato ai minori di 18 anni.

Jaime D'Alessandro