

Anime digitali ♦ Spirito e fitness

Prega per la salute, anche in conto terzi

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Si stanno moltiplicando le ricerche religiose-sanitarie tese a dimostrare che pregare migliora non solo la spiritualità, ma anche la salute fisica e psicologica dei fedeli. Il San Francisco General Hospital è andato oltre, cercando di provare la forza delle orazioni in conto terzi, cioè preghiere rivolte alla guarigione di altri. Secondo l'esperimento, i malati di cuore per i quali aveva intensamente pregato un'associazione neocatecumenale stavano meno peggio di quelli privi di febo spirituale. Ulteriori test sono in corso per alcolizzati e malati di AIDS.

Alcuni gruppi spirituali stanno verificando l'efficacia di preghiere guaritrici on line. E c'è chi pre-tende ancora di più dalla devozione. «Perché non sfruttare la preghiera in rete per risolvere problemi caratteriali e mentali?», si sono detti gli organizzatori del gruppo PPS: Porn Prayer Support (Supporto di preghiera per pornografi). Essi costituiscono una comunità votata alla salvezza, tramite la preghiera taumaturgica e il consiglio on line, dei «drogati di pornografia». Un aiuto altamente professionale, visto che proviene da ex pornodipendenti (http://www.jesus-connect.net/jesusco/PPS/). Untempo si consiglia a chi fosse in procinto di cadere

in tentazione, di incrociare le mani sul petto e pensare intensamente a cascate ghiacciate o a cadaveri in decomposizione. Ora si suggerisce di collegarsi a Internet e di mettere le mani sulla tastiera. Le vie della redenzione sono (quasi) infinite, stando al menù delle cyber-azioni concepite dal PPS. La prima cura comprende la recitazione di preghiere a tutto spiano e dialoghi a cuore aperto. Il lussuoso può tacitare il desiderio mettendosi in collegamento con gli ex attraverso un'apposita bacheca elettronica o lanciare l'S.O.S. su un canale IRC chiamato emblematicamente Prayer Alert Channel. Riceverà in risposta precisi e consigli. Per consentire un pronto inter-

vento mirato, è richiesta l'iscrizione a un gruppo specifico di depravati: gay, lesbiche, masturbatori (con propensione ai siti hard core). Se l'incontinentemente sente comunque prossima la perdita del controllo sui sensi, viene forzato a concentrarsi per ideare una preghiera personale. Motivo d'ispirazione saranno le orazioni di altri combattenti per la purezza. Il pornografo può interloquire con loro, assemblando una preghiera corale di liberazione dalla carne. Ma che fare se al poveretto difetta la vena creativa? Niente paura: sarà costretto a effettuare on line e ad alta voce la lettura edificante delle orazioni altrui. Dove non poté la preghiera, potrà il colpo di sonno.

CERCARE CASA
CON LA RETE

Anche per affittare o acquistare un appartamento si può fare più di un tentativo rimanendo seduti davanti al computer. Internet offre ormai numerosi siti da visitare. Si parte con www.domusonline.it, un sito semplice e funzionale, con una banca dati immobiliare che consente la ricerca di case in Italia e all'estero. www.casa.it vanta più di 500 utenti giornalieri. In caso di utenza privata, l'inserzione costa 30mila lire. www.incasa.it è invece un servizio gratuito, aggiornato quotidianamente. Tra gli altri siti, www.casamia.com, www.cercacasa.com e www.secondacasa.com.

VIDEO
A PAGAMENTO

Giganti dell'intrattenimento come la Warner Bros stanno cercan-

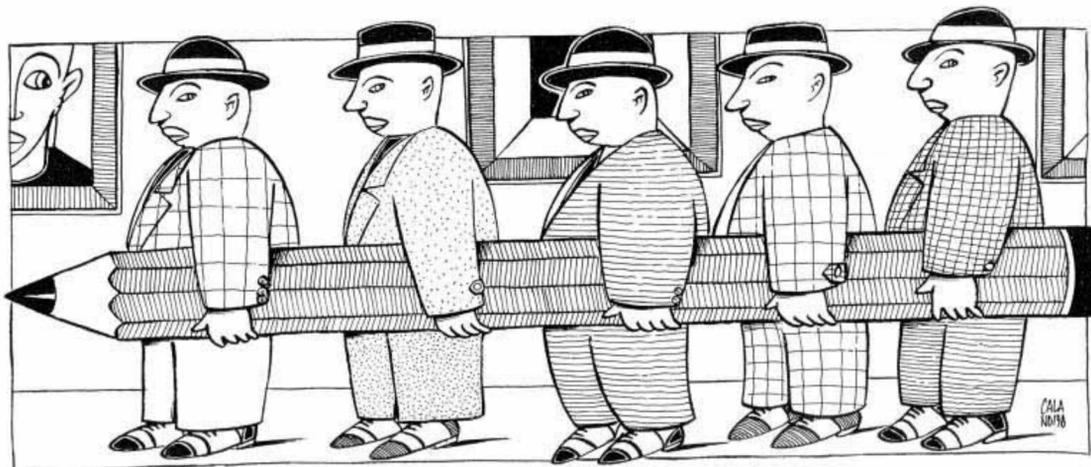
do di mettere a punto un servizio di pay per view su Internet. Ciò un servizio di noleggio video che entro la metà dell'anno potrebbe includere i giganti del cinema, come «Titanic». Inizialmente, però, il servizio offrirà solo alcuni clip destinati a un'audience mirata. Tra i problemi più immediati c'è la scarsa disponibilità di allacciamenti ad alta banda per il mercato di largo consumo, che gli operatori cercano di superare corteggiando gli operatori Usa del cable, che stanno cercando di potenziare la capacità di banda delle proprie reti. Un altro problema riguarda poi la licenza di trasmissione da parte dei detentori di copyright dei videoclip, i quali oggi come oggi stentano a cedere i diritti delle opere di cui sono proprietari. Infine, bisogna pensare agli utenti, che negli ultimi cinque anni non hanno mostrato l'interesse verso la tv via cavo che gli operatori speravano.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



Giochi di strategia

Il grande dittatore ha per scettro un joystick

Èra il 1994 e a Portland si stava tenendo un convegno sull'amministrazione dei centri urbani negli Stati Uniti. Erano presenti sindaci di città più o meno importanti e amministratori di vario tipo. Fra una conferenza e l'altra gli invitati si sfidavano a «SimCity», gioco di strategia che consiste nel costruire una città e nell'amministrarla. «The ultimate city simulator» appassionava così tanto gli invitati al convegno che questi si riunivano la sera nelle stanze dell'albergo sfidandosi fino alle prime luci dell'alba per stabilire chi fosse il miglior sindaco virtuale. Da allora sono passati quasi cinque anni e i videogame di strategia si sono evoluti rapidamen-

te diventando sempre più dettagliati. «Caesar III», «Western Front», «Settlers III», «Rainbow Six», sviluppato dallo scrittore Tom Clancy, e «Railroad Tycoon 2», usciti nelle ultime settimane, appartengono tutti a questa categoria. C'è qualcosa di morboso nei giochi di strategia. Qualcosa che ti afferra nel profondo e ti costringe a passare ore davanti al monitor. Quel costruire passo dopo passo la tua città, il tuo regno o impero, quel curare ogni aspetto fin nei minimi dettagli, una forza di attrazione irresistibile. Videogiochi del genere danno l'illusione di poter gestire la complessità. Ti metti lì e costruisci, consolidi, ti espandi, controlli. Vivi il dramma

della recessione o delle alluvioni, ti entusiasmi quando la tua multinazionale conquista nuovi mercati o quando la tua città arriva al milione di abitanti. Dai primi titoli sviluppati negli anni Ottanta da Chris Crawford, come «Balance of Power» e «Energy Czar», dove si giocava vestendo i panni del dittatore illuminato, passando per i vari «SimAnt», «SimWorld» e «Civilization», l'idea di fondo è rimasta sempre la stessa: il potere nella sua applicazione pratica. Secondo Wil Wright, il padre di «SimCity», la forza di questi giochi sta nel creare qualcosa che si evolve e cresce in modo unico grazie agli sforzi e alle capacità del giocatore. Come con il Tamagotchi, ma ad un livello più raffinato. E questo è vero anche per gli ultimi titoli appena usciti, fra i quali i più riusciti sembrano essere «Caesar III» e «Railroad Tycoon 2». Il primo, forse il migliore, è un videogame dove il giocatore deve amministrare una città all'epoca di Giulio Cesare. Tutti gli aspetti urbanistici, economici e sociali sono rappresentati in modo accurato e vanno gestiti con attenzione se non si vuol vedere la propria opera cadere in rovina. Si possono fare un'infinità di co-

se oltre a costruire la città, come aprire nuove vie di commercio, invadere altri centri o interrogare i singoli cittadini. Con «Railroad Tycoon 2» entriamo invece nel mondo delle ferrovie. È la seconda puntata di un gioco sviluppato da uno dei maestri del videogame strategico-manageriale: Sid Meier, il creatore di «Civilization». «Railroad Tycoon 2» è una specie di grande plastico per trenini molto complesso. Si parte dai treni a vapore e si può arrivare fino a quelli a levitazione magnetica del prossimo millennio, ammesso che si abbia la capacità di adottare le giuste strategie, reperire gli investimenti, e saper speculare in borsa. J.C. Herz, autrice del libro «Il popolo dei joystick», sostiene che il primo grande gioco di simulazione strategica fu il Rand Strategic Assessment, un programma usato dal Pentagono per simulare tutti i possibili scenari e le relative conseguenze di un conflitto nucleare. Dopo alcuni mesi di simulazioni si arriva alla conclusione dell'inevitabile distruzione reciproca e nacque l'idea che lanciare un attacco con missili atomici non fosse alla fine fin un'iniziativa particolarmente brillante.

Enciclopedie ♦ Rizzoli New Media

Tutta la storia dell'umanità in tre dimensioni per i più piccoli

È praticamente senza fine il capitolo di enciclopedie multimediali disponibili sul mercato. Dopo il ricco capitolo di titoli natalizi, vi proponiamo un altro prodotto, stavolta destinato ai piccoli utenti dai 7 agli 11 anni. Il prodotto, localizzato per l'Italia dalla Rizzoli New Media, porta il marchio di qualità Dorling & Kindersley, pregiata ditta di editori inglesi che testimonia della serietà dell'opera. «Enciclopedia giovane multimediale», solo per piattaforma Windows (costa 99.000 lire) entra dunque in diretta competizione con «Omnia Junior» di De Agostini, attestandosi come un titolo di sicuro successo. Facilmente intuitivo, gradevole nella grafica dei menu e dell'interfaccia, propone una navigazione tematica che attraverso un po' tutti i campi del sapere, dalla storia alla geografia, dalla natura alla cultura, con infinite possibilità di intersezione. Così, è possibile partire dalla vita e dalla struttura sociale degli elefanti per ritrovarsi ad approfondire i temi legati alla terra e all'ecologia, un argomento a cui, giustamente, l'enciclopedia appare molto sensibile, dando ai piccoli utenti una crono-

logia degli eventi legati alla distruzione cui stiamo condannando il nostro pianeta. Ma è piacevole anche seguire una delle tabelle cronologiche approntate nell'opera, quella dedicata alle invenzioni, per scoprire che gli orologi meccanici sono stati inventati in Cina addirittura nell'VIII secolo, e che sempre a loro, i cinesi, dobbiamo lo spazzolino da denti, ideato nel 1498. Seria e mai pedante è anche la sezione storica, con un capitolo dedicato all'Olocausto dove si racconta del termine di sei milioni di ebrei, ma anche della condanna nei lager di soldati russi, comunisti, zingari e omosessuali. Spigolando qua e là negli elenchi, abbiamo annotato la presenza di personaggi certamente noti ai ragazzi di oggi, da Giorgio Armani a Ayrton Senna a Arnold Schwarzenegger, sistemati in ordine alfabetico sia per nome che per cognome. Una sezioncina di barzellette, alcuni video nella sezione «Atlante», un gioco a quiz sui contenuti dell'enciclopedia e diversi ambienti tridimensionali esplorabili a 360 gradi completano il menu. Unico neo, la voce sintetica che descrive e accompagna il testo scritto. Stefania Chinzari

CdRom

news

ANCHE LINUS
ARRIVA
SULLA RETE

■ E sul Web è arrivato anche «Linus», testata storica del fumetto e della diversità, che dal numero attualmente in edicola annuncia ai suoi lettori di aver guadagnato un proprio sito, una sua postazione nel gran mondo dell'on line. Lo trovate al <http://linus.mir.it>, mentre tutti coloro che avessero voglia di comunicare via e-mail possono essere sfogliati anche in elettronica: oltre alle rubriche del giornale, si potrà intervenire su argomenti liberi usando la chatline La Piazza, oppure chiedere informazioni sugli autori italiani e stranieri alla sezione Disegnatori, oppure ancora fare un passo indietro nel «Linus» delle origini: trentacinque anni di fumetti nel Come eravamo, mentre link sono disponibili per collegarsi direttamente con i siti ufficiali dei disegnatori e dei personaggi storici della rivista, da Feiffer a Calvin e Hobbes, dai Peanuts al Centro fumetto Andrea Pazienza.

LA STORIA
DELLA FOTOGRAFIA

■ Roland Barthes ha definito la fotografia «medium bizzarro, nuova forma di allucinazione: falsa a livello della percezione, vera a livello del tempo». Nella nostra epoca la fotografia storica ha assunto un valore insostituibile e anche Internet sta contribuendo a diffonderne il valore e preservarne la memoria, attraverso alcuni siti. Quello della Daguerrean Society, <http://abel-laustine.edu/dag>, con la storia e le immagini di Daguerre. Due i siti su Nadar: www.fohnet.com/kap_it/histkap/nadar/nadar.htm e www.archive.com. Foto splendide anche nel sito del National Museum of Photography, Film & Television: www.nmsi.ac.uk/nmptf. e in quello delle biblioteche pubbliche americane, che conservano le prime immagini dei pionieri: <http://lcweb.loc.gov/r/print/guide/port-1.html>. Rarità dell'epoca zarista sono reperibili in www.columbia.edu/cu/record/record2008.17.html. Il percorso si chiude con le antiche macchine fotografiche, utile e divertente per chi magari avesse voglia di diventare collezionista: www.ies.la-f.in.us/photo.

Bambini



Il grande gioco di Urtuberli Editori Riuniti Multimedia Windows e Mac lire 69.000

Alla scoperta della musica

■ Vanta i disegni animati di un genio come Emanuele Luzzati, questo Cd Rom vincitore del Premio Andersen per prodotti multimediali per ragazzi. Organizzato come un percorso ludico e didattico completo, è finalizzato all'apprendimento della musica, allo sviluppo delle competenze e delle abilità musicali. Partendo dal riconoscimento dei suoni e dei rumori dell'eccezionalità e degli ambienti naturali, il bambino (e per ragazzini dai 7 ai 12 anni) arriverà naturalmente a giocare con accordi e spartiti, a familiarizzare con i concetti di suono, timbro, volume, chiave, melodia e armonia.

Archeologia



La Guerra di Troia Hochfelder Windows lire 30.000

Il fascino di Troia

■ Si parte non dall'epica, ma dall'archeologia, in questo Cd Rom dedicato all'affascinante mondo di Troia, alla lunga guerra ingaggiata con Atene e, naturalmente, ai testi di Omero che l'hanno immortalata. Ma è da Schliemann, ex uomo di affari votato agli scavi, che si dà avvio alla navigazione, ovvero all'uomo che riuscì a scoprire la collocazione di Troia e recuperare il tesoro di Priamo. Molte sono dunque le notizie e gli aneddoti legati ai lunghi scavi, ma una sezione intera è dedicata proprio al percorso da Omero a Schliemann.

Geografia



Atlante mondiale Encarta 99 Microsoft Windows lire 99.000

Il mondo in Cd Rom

■ Nuova edizione dell'Atlante Encarta che nell'aggiornatissima edizione '99ha reso ancora più completi testi, carte e funzioni multimediali. Tre le aree di attenzione: definizione potenziata delle carte, scoperta dei contenuti a partire dalle carte e interfaccia utente migliorata. Un atlante senz'altro ricchissimo, che offre risposte virtuali e ogni quesito su tutti i Paesi del mondo, organizzato in due cd realizzati in modo da ridurre al minimo i passaggi tra i due dischi. 2000 gli articoli nuovi, e oltre 10.000 articoli, immagini, suoni. Aggiunta dell'ultima ora, quella sulla Ue.

Edutainment



Mens Allenamento Rizzoli New Media Windows lire 69.900

Allenare la mente

■ Imparare a conoscere l'affascinante e misterioso mondo della mente umana attraverso una palestra virtuale di test, informazioni scientifiche e 500 esercizi di diversi livelli di difficoltà. Per mettersi alla prova, per verificare il proprio quoziente di intelligenza, per giocare con gli amici. O per provare ad entrare nella cerchia di Mens, l'associazione riservata a persone con Q.I. superiore a 130. Cinquanta schede sull'evoluzione dell'intelligenza, sul cervello, sul Dna con una tecnologia che permette di personalizzare il percorso cognitivo di ciascuno; una grafica essenziale e elevata interattività. Per divertirsi e imparare.

