

Anime digitali ♦ Ricerche

Clicca due volte per entrare in Chiesa

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Quali sono l'importanza e la natura della religione su Internet? Se l'è chiesto la Chiesa Metodista con una complessa ricerca articolata in sondaggi on line, interviste telefoniche, focus group. Malgrado l'utilizzo di metodologie scientifiche, il campione non appare rappresentativo del popolo dei cibernetici e tantomeno della popolazione americana, quanto del limitato segmento di utenti Internet membri delle istituzioni religiose cristiane. Basti dire che un quarto di questi pionieri della fede digitale cerca quotidianamen-

te informazioni religiose sul Web. Ne è derivato, piuttosto che una collezione di dati e tabelle sotto forma di rapporto sociologico, uno studio etnografico, una relazione di viaggio nella spiritualità cristiana digitale con corredo di suggerimenti ai leader religiosi su come sfruttare appieno le potenzialità del nuovo medium.

Al di là di segnare un limite, il carattere di « documento di lavoro » per la dirigenza della Chiesa rappresenta la ricchezza e l'unicità della ricerca (<http://www.religion-research.org/reports1.htm>). Attraverso il suo occhio « interno », l'indagine mette in luce aspetti poco sondati dalla

stampa come lo scambio massiccio di email all'interno delle comunità religiose. In effetti, Internet è uno strumento ideale per incanalare e smistare il traffico del « cerco-offro preghiere »: non è intrusiva come il telefono ed è immediata, a differenza della lettera. La ricerca ha riscontrato che ben il 53% degli intervistati ha inviato email ad altri fedeli chiedendo una preghiera. Il 70% ha pregato per altre persone, dopo aver ricevuto un S.O.S. nella posta elettronica. Informazione ancora più interessante, non cambia la propensione a rivolgersi a Dio a favore di altri se la sollecitazione viene da una email personale o da una catena pubblica e

istituzionalizzata di preghiera. Su Internet si offuscano i confini tra fonti informative private o pubbliche, personalizzate o massificate, individuali o collettive: in entrambi i casi sono prese sul serio. Forse è per una voglia di appartarsi tra credenti affini che i ricercatori hanno riscontrato molti sforzi delle chiese nella creazione di ciber-evangelizzatori o liturgie virtuali di massa, ma scarso successo di pubblico. Le persone preferiscono rimanere tra amici, scambiandosi via email pensieri edificanti o testimonianze ispirate di sostegno o chiacchierando di fede nelle chat room. Anche su Internet l'anima preferisce spazi intimi.

L'ELENCO DEL TELEFONO IN RETE

■ All'indirizzo <http://pic1.info-space.com/+1+417U9E048VRI0V/info/ntdb/ppfindint.htm?QO=IT> l'elenco telefonico è a portata di tastiera. Per rintracciare subito e con poca spesa un nominativo, senza dover chiamare il vecchio «12» - il cui addebito è di cinque scatti alla risposta, cara Telecom! -, si digita sulla tastiera il nome, il cognome, la città italiana prescelta, e in pochi istanti i dati richiesti dall'utente appaiono sul monitor. Mai più, dunque, messaggi del tipo «prego attendere in linea», centralisti frettolosi, numeri indesiderati: le informazioni sono aggiornate e generalmente non si rischia di rintracciare un numero

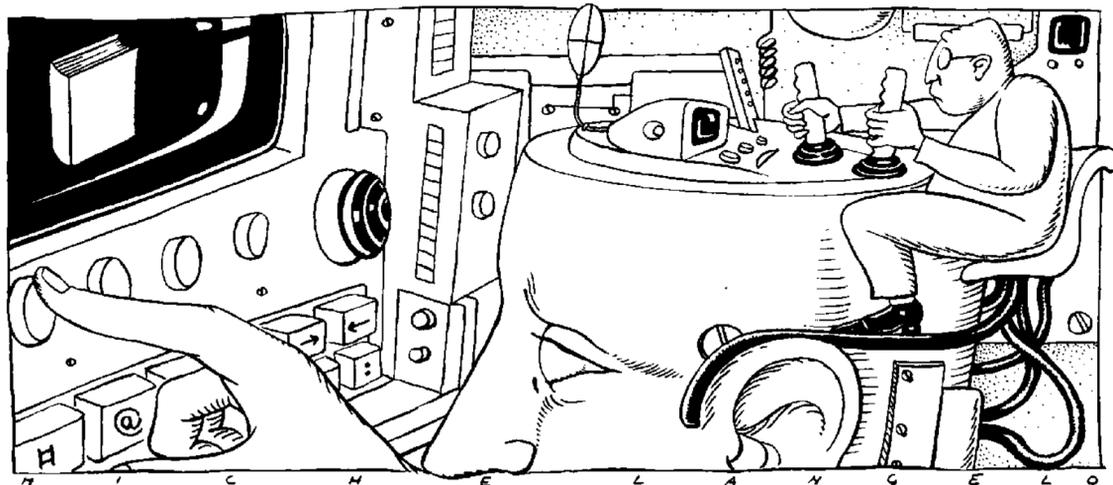
vecchio o inutilizzabile. In realtà questo è un servizio che anche altre home page offrono, ma sostanzialmente si rivolgono a cittadini residenti negli Stati Uniti. Chi usa tale servizio ha la possibilità, inoltre, di registrare gratuitamente il nominativo sull'agenda personale, per successive consultazioni sul sito; da segnalare la funzione che permette di effettuare una chiamata - se si è in possesso del software richiesto -, semplicemente cliccando sul numero di telefono dell'abbonato, sempre rimanendo collegati a Internet.

Per gli abbonati che vivono negli Stati Uniti, Canada, Regno Unito, Austria, Belgio, Germania, Lussemburgo e Spagna l'indirizzo è un altro: <http://pic1.info-space.com/+1+417U9E048VRI0V/info/people.htm>.

F. Ro.

Mediamente

Francesco Rota



Viaggiare

In aereo o in autostop
A prenotare ci pensa la Rete

Tra i siti più visitati, in cima alla lista delle classifiche sventano le home page dedicate ai viaggi. E in effetti non c'è niente di più facile ed immediato che organizzare e prenotare un viaggio direttamente dal computer. Non esistono itinerari impossibili, voli introvabili, alberghi non disponibili. In molti casi alcune tariffe sono ulteriormente ridotte se si prenota attraverso Internet. Questa è la politica di alcune compagnie aeree: prenotando sul sito della Go, (www.go-fly.com), tutta la procedura di acquisto di biglietti è estremamente semplice e lineare. Si segue il percorso cliccando il bottone «On line Sales», e si sceglie la destinazione preferita,

al prezzo che più soddisfa le proprie esigenze. Unico limite è una - se pur minima - conoscenza della lingua inglese (il sito è in lingua, come del resto il 90 per cento di Internet). Le tariffe minime sono quelle registrate nell'opzione «Standard», altrimenti si può scegliere il modello «Flexible», dove a un prezzo poco più alto si aggiunge una selezione più ampia di voli.

Per confermare (e di conseguenza acquistare) il volo, si comunica il numero di carta di credito (la transazione è completamente sicura, dal momento che il trasferimento dati è effettuato con il metodo SSL Secure Socket Layer, una tecnologia utilizzata dalla Difesa statunitense per pro-

teggere documenti top-secret). Medesimo metodo di prenotazione è adottato dalla British-Airways.com: anche qui lo « sportello » è ovviamente aperto 24 ore al giorno. Come per la Go, una volta terminate le procedure, il biglietto è recapitato a casa nel giro di qualche giorno. Se invece la ricerca è più complessa, e nel caso occorra anche prenotare macchina, albergo e quant'altro per rendere le proprie vacanze il più comode possibili, è bene fare un salto su Preview Travel (www.previewtravel.com), un'agenzia virtuale, che opera solo in rete. Meglio fare attenzione ai costi, non sempre vantaggiosissimi.

Per avere notizie delle ultimissime offerte dal mondo, è utile controllare i prezzi dell'«Ultimo minuto» (<http://www.lastminutetour.com/>): specialità Cuba e paesi tropicali. In aggiunta alla prenotazione in tempo reale, l'agenzia invia gratuitamente, su richiesta, tramite email, le proposte da tutto il mondo ai prezzi più bassi. Telephone Travel (www.telephone-travel.it) dispone di un motore di ricerca: si digita la località di destinazione e il prezzo massimo che si intende pagare, e in pochi secondi il viaggio è pronto da pre-

notare sullo schermo. Per chi, invece dell'aereo, preferisce spostarsi con la propria automobile, allora val bene costruire il proprio itinerario attraverso le mappe della rete. Uno dei siti più visitati sull'argomento è mapquest.com, un luogo veramente carico di notizie utili, ma soprattutto ricco di piantine di tutto il mondo, con una definizione da far invidia alle migliori guide. Tutto è molto chiaro: selezionare una città, un paese, una nazione e quindi stampare la piantina direttamente dal proprio computer. Se la destinazione è in Europa, CW Lease (www.cwlease.com) calcola le distanze in chilometri tra una città e l'altra, la distanza con il calcolo del consumo di benzina, ed eventualmente la strada più economica per risparmiare carburante e spese di autostrade. Per chi invece ha programmato una vacanza a costo zero, l'associazione «autostop.it» trova un passaggio (macchina, pullman) a chi lo cerca, ma anche a chi lo offre, se si dispone di auto, o - perché no - di barca a vela. Come ultima alternativa si può sempre provare a vincerlo, il viaggio: winnerland.com spiega come. Prossimamente un'estraneazione per quindici giorni in Oriente.

Videogiochi / 1

Street Skater
E.A.
Per PlayStation
lire 100.000In città
con lo skate

■ «Street Skater», ovvero skater di strada. Questo è il tema del nuovo videogioco della Electronic Arts, l'azienda che praticamente da sempre è il leader mondiale nella progettazione e nella realizzazione di giochi sportivisti per pc che per PlayStation. In Street Skater, ovviamente, si corre sullo skate scegliendo fra diversi atleti e varie tavole. Los Angeles, New York e Tokyo sono gli scenari urbani dove hanno luogo le gare e le competizioni. Salti doppi, rampe di scale, ringhiera. A parte le acrobazie concesse ai giocatori, ogni muretto, ogni spigolo di strada può essere sfruttato per aggirare ostacoli o per concedersi figure rischiose ed eleganti. Le mosse a disposizione sono più di 200 e le piste cambiano notevolmente. Un ottimo videogioco con una colonna sonora all'altezza del gioco. Fra gli altri, infatti, ci sono brani degli H2O, All, Plastikna Moshe Straight Faced.

Videogiochi / 2

Bugs Bunny
Infogrames
Per PlayStation
lire 100.000Bugs Bunny
nella storia

■ Esce «Bugs Bunny, Lost in Time», gioco della Infogrames che ha per protagonista il celebre personaggio dei cartoni animati. Un'avventura 3D dove Bugs Bunny dovrà esplorare cinque diversi periodi storici: il Medioevo, l'Età della Pietra, il Tempo dei Pirati, gli Anni Trenta e la Dimensione X. Già, perché il nostro eroe tornando nella sua casa a Pismo Beach ha trovato casualmente una macchina del tempo, pensando si trattasse di una centrifuga per le carote, l'ha attivata. Gli amanti dei Looney Toons possono stare tranquilli perché nelle cinque epoche Bugs Bunny incontrerà anche i suoi nemici di sempre come Taddeo, la Strega Hazel, Yosemite Same e Marvin il Marziano. Un videogioco ben fatto e pieno di sorprese.

l'Unità

Un quotidiano utile di Politica, Economia e Cultura

ABBONARSI ...È COMODO

...È CONVIENE

Perché ogni giorno ti sarà consegnato il giornale a domicilio
e se vorrai anche in vacanza.

...È FACILE

Perché basta telefonare al numero verde **167.254188**
o spedire la scheda di adesione pubblicata tutti i giorni sul giornale.

ABBONAMENTO ANNUALE

7 numeri	510.000	(Euro 263,4)
6 numeri	460.000	(Euro 237,6)
5 numeri	410.000	(Euro 211,7)
1 numero	85.000	(Euro 43,9)

ABBONAMENTO SEMESTRALE

7 numeri	280.000	(Euro 144,6)
6 numeri	260.000	(Euro 134,3)
5 numeri	240.000	(Euro 123,9)
1 numero	45.000	(Euro 23,2)

