

Anime digitali ♦ Jennifer Cobb

Arriva dallo schermo la mano di Dio

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Da sempre il dilagare di una nuova tecnologia produce ventate di spiritualità. Se prendiamo, per esempio, le cronache dei primi Novecento ci imbattiamo in visitatori all'esposizione internazionale parigina i quali, di fronte alla potenza in atto di una dinamo, provano l'impulso di inginocchiarsi e pregare; altri maledicono lo spirito diabolico che, impossessatosi di una macchina a vapore, scalpa un'operaia. Visto che l'umanità, da sempre, forgia strumenti i quali modellano di rimando l'immaginario dei loro creatori, possiamo arrivare a so-

stenere che ogni tecnologia di successo trascina con sé un proprio specifico tipo di religiosità. Anche Internet, stando a questa legge della storia, avrebbe in gestazione nuove forme di religiosità. Ma qual è la teologia del cibernautico? Teologa diplomata e al tempo stesso consumato consulente informatico, Jennifer Cobb è tra le persone più competenti per azzeccare una «teologia del cibernautico» finalizzata a «riconciliare la scienza e il sacro attraverso l'inclusione del computer dentro le nostre vite spirituali».

Il tentativo della ciber-teologa si è tradotto in un volume di incubazione decennale e di recente pubblicazione: «Cybergrace»

(Crown Books, 1998). Punto di partenza della Cobb sono le speculazioni del mistico francese Teilhard de Chardin. Gesuita e paleontologo, una cinquantina di anni orsono de Chardin entrò in conflitto con la gerarchia ecclesiastica per aver affacciato l'ipotesi idealistica che le leggi dell'evoluzione stavano portando a maturazione una sorta d'intelligenza planetaria. Egli definì questa mente globale in embrione «noosfera» (dal greco noo, «mente») per porla in contraltare rispetto alla biosfera. Cobb suggerisce che i sistemi tecnici, quando crescono oltre una certa soglia di complessità per l'assemblaggio e l'organizzazione gerarchica di un numero enorme

di elementi semplici, generano al loro interno, improvvisamente e con naturalezza, qualcosa di elegante, ispirato e assolutamente imprevedibile: la «mano di Dio». La rete telematica che sta avvolgendo il Pianeta sarebbe già maturata a uno stadio organizzativo tanto elevato da incarnare un passaggio importante nella costruzione della noosfera. Assumendo la creatività, l'amore e l'informazione come tre diverse forme di espressione dello spirito, per la Cobb Internet non è un profano veicolo di comunicazione, ma uno spazio potenzialemente sacro animato da energie divine, uno strumento che può aiutare ogni singolo uomo a ricongiungersi alla Madre Terra.

UN MOUSE
A «ROTELLINA»
PER MICROSOFT

■ Potrebbe sembrare uno sfizio inutile, ma non è così. I nuovi mouse con la curiosa «rotellina» (insieme ai programmi in grado di utilizzarla al meglio) che cominciano a diffondersi un po' dappertutto sono davvero in grado di cambiare il modo di utilizzare il proprio PC. Da poco è uscito il nuovo mouse con rotella della linea Intellimouse della Microsoft (99.000 lire iva compresa), in elegante versione nera, mouse che grazie all'interfaccia USB può essere collegata e configurata dal computer senza problemi (per chi ha Windows 98, però, chi non ha una porta USB, lasci perdere). Quali sono i vantaggi della «rotellina» centrale? Sostanzialmente si tratta di un pratico comando che controlla lo scrolling

verso l'alto e il basso delle finestre dei programmi, oltre all'ingrandimento (o il rimpicciolimento) delle immagini contenute nelle finestre. Ad esempio, in una finestra di Internet Explorer o Netscape, invece di spostare la freccia del mouse sugli «ascensori» per vedere l'intero contenuto di una pagina Web, cliccando e controclickando, basterà ruotare con l'indice la rotellina e andare su e giù a piacimento. Altra pratica comodità del programma Intellipoint: quando Windows apre una finestra che chiede all'utente una risposta con un click del mouse, invece di spostarsi affannosamente muovendo il mouse, ci penserà il programma, muovendo automaticamente il cursore nella zona giusta. Insomma, una bella comodità. E anche un bell'oggetto, con un design ergonomico che si adatta all'anatomia della mano e delle dita e punta a minimizzare gli indolenzimenti.

Internet

news

Mediamente

di Roberto Giovannini



I broker in Internet

Quel gioco pericoloso della Borsa in Rete

Dopo la calma (relativa) delle ultime settimane c'è chi spera che la dolce planata delle quotazioni delle «Internet Stocks» - le azioni delle aziende che forniscono servizi interattivi digitali, oppure hardware e software che serve per il funzionamento di Internet - si possa stabilizzare, senza arrivare al crollo rovinoso da molti invece atteso e previsto. È difficile capire se crollo sarà: quel che è certo che il 1998 e questa metà del '99 è stato un periodo pazzesco da questo punto di vista, negli Stati Uniti come nel nostro paese.

L'Internet-mania, sul piano economico-finanziario, ha due facce. Il primo è l'impressionante sviluppo del volume di tran-

sazioni finanziarie che vengono condotte via Internet da risparmiatori che, invece di dare ordini (costosi) per telefono o di persona a operatori finanziari di banche o broker, con un semplice personal computer, un programma e Internet riescono a fare tutto per conto loro, moltiplicando la velocità operativa, decidendo in tempo reale, e tagliando di molto i costi di gestione. Negli Usa, si stima, il 30% del totale delle transazioni della piazza newyorkese (mezzo milione di transazioni al giorno) sono svolte attraverso Internet-brokers, ovvero società (in alcuni casi filiazioni di broker tradizionali) che sui loro siti diffondono in tempo reale informazioni sull'andamento dei

mercati, notizie finanziarie, consigli, e lasciano poi decidere al cliente quali titoli comprare e vendere. Il business è di quelli succosi: anche se le transazioni costano molto poco (in media, l'1,8 per mille su ogni operazione, mentre in Italia una operazione finanziaria «normale» costa il 7 per mille del valore), i risparmiatori su Internet fanno in media più ordini che per telefono, speculando su più acquisti e vendite nell'arco di una seduta; e soprattutto appaiono più «caldi» e istintivi. I giganti dell'elettronico trading made in Usa, come Charles Schwab e E-trade, stanno tutti pianificando lo sbarco in Europa: gruppi europei come Schroders, Ing, Fidelity, Mercury o Flemings stanno correndo ai ripari. Qualcosa si muove anche in Italia: ci sono FinEco (www.fineco.it), Directa (www.directa.it) e ING (www.mediosim.it), altre Sim e banche si stanno organizzando.

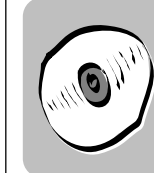
E non c'è dubbio che il boom dell'Internet-trading sia avvenuto in stretto rapporto con l'esplosione e la diffusione di Internet nella nostra civilizzazione. Una conseguenza è stata anche la seconda faccia dell'Internet-mania prima ricordata: il boom - a livelli demenziali - delle quotazioni delle Inter-

net Stocks, di cui abbiamo visto qualche minimo strascico anche a Piazza Affari a Milano. Negli Usa, le Internet Stocks hanno raggiunto una capitalizzazione pari ai 700 miliardi di dollari, il valore complessivo dell'intera Borsa di Tokio. Tra queste, molti nomi eccellenti e aziende solide: America on Line e Cisco (ISP e fornitore di connettività), Microsoft e Oracle (software) Compaq, Intel e Motorola (hardware), ma moltissime sono le aziende che possono vantare soltanto un'idea molto brillante, un grande successo di immagine, e molte perdite operative controbilanciate da futuribili superprofitti. Chi ha investito nelle Internet Stocks ha guadagnato molto bene: 100 milioni investiti il 9 aprile 1998 nell'indice Dow Jones sono diventati 12 mesi dopo 113, e 142 se investiti nell'indice Nasdaq.

Una crescita di valore ragionevole e fondata su potenziali di reddito plausibili, o soltanto su «belle idee» e tanto fumo? Non c'è dubbio che Internet si espande a tassi esponenziali, con ripercussioni economiche e sociali impressionanti. Ma è vero pure che per adesso, il sistema sembra scricchiolare, con incrementi di valore eccessivi. America on Line è il più grande Internet provider del mondo, e i suoi utili sono cresciuti a ritmo increscioso: ma l'azione in dodici mesi è passata da 17 a 135 dollari (160 valore massimo), ha un rapporto prezzo/utenti pari a 258 e vale in Borsa 100 volte il suo valore di libro. Da 41 a 118 dollari è cresciuto il valore di Cisco, che ha un rapporto prezzo/utenti di 143 e vale 20 volte il suo valore di libro; Yahoo, che in pratica «vende» solo un motore di ricerca, pubblicità e servizi interattivi, è salita in un anno da 24 a 207 dollari, ha un rapporto prezzo/utenti di 947 e vale 77 volte il suo valore di libro.

Indici semplicemente assurdi. Un giornale autorevole come l'«Economist» ha spiegato che un crollo è inevitabile: queste società non potranno mai realizzare gli elevatissimi profitti necessari a giustificare i loro prezzi attuali, cresciuti spesso solo grazie a un basso livello di flottante (ovvero, circolano relativamente poche azioni) e all'entusiasmo di investitori neofiti o poco esperti di telematica per tutto ciò che è Internet. D'altra parte, molto spesso a un boom rapido e entusiastico segue una disillusione amara e deludente, e un panico selling; e non appena infatti gli «uccelli del malaugurio» (o meglio, analisti meno accecati) hanno cominciato a far breccia nell'illusoristico ottimismo degli investitori, nel mese di aprile, le quotazioni sono state decisamente tostate. Ma non abbattute.

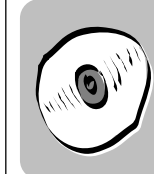
Videogame / 1

Fleet Command
J.C.S.
per pc
lire 70.000

Battaglie navali

■ La Jane's Combat Simulations è una delle migliori software house nel campo dei videogame di strategia bellica e «Fleet Command» simula le battaglie navali con un realismo notevole anche dal punto di vista geopolitico. Missioni per proteggere Taiwan? Missioni lungo le coste del Medio Oriente? Missioni per fermare l'invasione indiana dello Sri Lanka? C'è tutto. Mappa dettagliata, unità navali di diversi paesi fedelmente ricostruite, strategie belliche in tempo reale. Se avete passato o notti insonni giocano a Risiko, questo è il videogame che fa per voi.

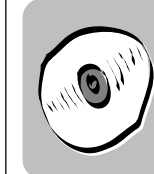
Videogame / 2

Need for Speed: Roar Challenge
E.A.
per PlayStation
lire 100.000

Una Ferrari per tutti

■ Lanciarsi a velocità sfrenata su strade di provincia con una Ferrari F50? È una cosa che nella realtà è meglio non fare, ammesso si abbiano i soldi per comprare una Ferrari, ma che nei videogame è consentito, molto divertente e alla portata di tutti. E questo nuovo «Need for Speed: Roar Challenge» offre al giocatore la possibilità di sbizzarrirsi alla guida di Bmw, Jaguar, Mercedes, Porsche, Aston Martin, Lamborghini, McLaren, affrontando circuiti diversi (tutti reali) e con differenti modalità di gara. Le vetture, poi, possono essere potenziate e personalizzate.

Accessori

Steering Wheel Dual Force
LMP
per PlayStation
lire 119.000

Un volante per giocare

■ Lo Steering Wheel Dual Force è un volante compatibile con la PlayStation, uno di quegli accessori che rendono la simulazione della guida ancor più realistica. Supporta la modalità Dual Shock che trasferisce al volante una serie di vibrazioni in corrispondenza di collisioni, irregolarità del manto stradale e urti di ogni tipo. Lo Steering Wheel Dual Force è, inoltre, dotato di cambio al volante, in perfetto stile con le moderne vetture di Formula 1, ed è compatibile con tutti i giochi realizzati per la PlayStation. In più ha un controller con otto bottoni.

Giochi ♦ Star Wars

La «Minaccia Fantasma», dal cinema al computer

JAIME D'ALESSANDRO

Escono i videogame tratti da *Episodio I: La Minaccia Fantasma*, l'ultimo film di George Lucas, e a differenza della pellicola escono contemporaneamente in tutto il mondo.

A quest'ora Dean Sharpe si starà godendo una meritata vacanza su qualche spiaggia dei Caraibi. Per il produttore della Big Ape, la società che in collaborazione con la Lucas Arts ha sviluppato uno dei due titoli, è stato un lavoro duro e faticoso. Un lavoro che per lungo tempo ha dovuto tenere segreto, quasi fosse un'operazione dell'Fbi perfino alla sua compagnia che lavora Lucas Arts ma in un altro settore. «Andiamo a letto assieme e non mi vuoi dire nulla di questo stupido gioco?!». Gli aveva chiesto lei. No, non poteva dirle nulla. Alla fine, sotto la minaccia di una rottura definitiva, Sharpe era riuscito ad ottene-

re un'autorizzazione scritta e finalmente aveva potuto parlare liberamente, ma solo con la sua compagnia.

Episodio I: La Minaccia Fantasma, il gioco Lucas Arts-Big Ape, ripercorre la storia del film con l'aggiunta di alcune situazioni nuove. È un'avventura 3D dove si vestono i panni di diversi personaggi partendo dal giovane cavaliere Jedi Obi-Wan Kenobi, per poi passare all'altro Jedi Qui-Gon Jinn, al capitano Panaka e alla Regina Amidala. La scena introduttiva e le varie sequenze filmate che servono da racconto fra i diversi quadri, opera della Lucas, sono spettacolari e suggestive. Lo stile del gioco invece è quello di Tomb Raider con alcune differenze importanti: i combattimenti hanno la stessa importanza dei dialoghi. Si duella con la spada laser, i vari «blaster», i detonatori termici, ma si deve anche stare attenti alla storia e alle proprie azioni che possono determinare

gli eventi futuri. Essere un Jedi non è cosa semplice, quindi è meglio evitare stragi di massa, facili uccisioni o atteggiamenti bruschi.

Altrettanto spettacolare e suggestivo è *Episodio I: Racer*, interamente sviluppato dalla Lucas Arts. È un gioco di corse fatto di pura adrenalina che trae spunto da una scena del film di cinque minuti dove il giovane Anakin Skywalker, futuro Darth Vader, partecipa alla competizione delle bighe volanti al cospetto della regina Amidala. Nel videogame sette «prodracer», le bighe futuribili, si danno battaglia su venti percorsi differenti (tre presi dal film, gli altri inventati per il gioco). Scorticatoie, colpi bassi, armi, sfondi dettagliatissimi e soprattutto velocità sfrenata unita ad un controllo invidiabile dei «prodracer», sono gli ingredienti base di questo titolo. Circa venti i mezzi disponibili con più di quaranta modifiche da apportare. La cosa esilarante sta nel fatto che

quando superi o vieni superato, gli altri concorrenti ti lanciano insulti in Huttese.

Con questi due ultimi titoli la saga di *Star Wars* nel mondo dei videogame, iniziata nel lontano 1983 con l'omonimo gioco da sala della Atari, supera le trenta unità che nel corso di sedici anni si sono susseguite a ritmo serrato. Una saga non sempre riuscita fatta sia di successi che di insuccessi. La Lucas però sembra aver capito l'importanza di questo settore e ultimamente ha spesso prodotto giochi notevoli, come lo splendido *Grim Fandango* uscito pochi mesi fa, non necessariamente tratti da una pellicola. *La Minaccia Fantasma* e *Racer* rientrano in questa categoria. Videogame di ottima qualità diretti ad un vasto pubblico e adatti a tutti. Inevitabilmente i patiti di *Doom* e di altri «sparatutto» del genere li troveranno troppo facili, ma non è a loro che la Lucas Arts pensava quando li ha realizzati.

Luisa Adorno

Sebben che siamo
donne

Sellerio editore Palermo

