

INTERNET



IL CASO Il gran ritorno di Napster



Napster ritorna. Con buona scelta di tempo Fanning ha creato un software che permetterà alle major di farsi pagare ogni volta che gli internauti scaricheranno una canzone dalla rete.

IL DATO Arriva il Walkman per l'Mp3



Nella rincorsa alla Apple - dominatrice del mercato della musica digitale con l'iPod - c'è chi prova a rilanciare in chiave moderna marchi storici del passato.

Internet ha stravolto la vita. E non è ancora finita

Gli esperimenti parlano di una forte evoluzione, di un futuro «world network»: sarà la Rete a venire a cercarci. Restare lontani dal web oggi può essere un inferno: nasce anche una sindrome, difficile resistere senza collegarsi.

LA NOVITA' In arrivo batterie a più lunga durata per il mobile

Arriva dalla Germania l'invenzione che promette di estendere la durata delle batterie dei cellulari o di qualunque altro dispositivo mobile che faccia uso di un comune accumulatore al litio.

Internet ci ha cambiato la vita, ma non finisce qui: con i prossimi sviluppi previsti nella rete, la nostra vita subirà ancora una volta profonde modifiche.

Gli esperti parlano di un futuro «world network» (rete mondiale) o anche di Internet 2.0, quasi si trattasse di una seconda versione dell'attuale world wide web.

La differenza tra l'Internet attuale e quello di domani è quasi filosofica. Oggi siamo noi a cercare servizi sulla rete, quando ci colleghiamo a siti come Amazon (libri, cd e dvd), Expedia (viaggi e alberghi), eBay (aste online), Yahoo! (posta elettronica e servizi vari).

Ma vediamo un esempio, di fantascienza ma non troppo, illustrato dal quotidiano americano. Tb è al corrente che un suo cliente ha un volo previsto alle sei del pomeriggio, acquistato su Orbitz, perché verifica regolarmente i siti visitati da chi sottoscrive al servizio.

Ma Tb è anche in grado di accorgersi che c'è un problema da risolvere, perché due ore prima il suo cliente sta partecipando ad una riunione nel centro di una città, dove c'è stato appena un grosso incidente, un fatto che potrebbe fargli perdere l'aereo.

to con un sito come MapQuest (cartine stradali e situazione del traffico). Se non trova strade alternative veloci per recarsi all'aeroporto, invia una e-mail al suo cliente (che la riceve).

Ma non finisce qui: Tb

presenta al suo cliente una scelta di voli successivi: per cambiare aereo basta cliccare sulla casella giusta e il gioco è fatto.

Questo è solo un esempio. I servizi online (o sen-

za fili) saranno molti di più, molti dei quali forse difficile da indovinare oggi.

Fatto sta che la rivoluzione che si sta prospettando avrà lo stesso impatto,

sulle nostre vite quotidiane, di quella Internet, scattata all'inizio degli anni 90: con pochi collegamenti molto lenti e pochi servizi offerti.

Intanto, però, c'è anche chi scopre che la vita ai tempi di Internet, quando si è lontani dalla Rete, può essere un inferno: difficile resistere più di due settimane senza collegarsi al web.

Lo hanno scoperto due società leader nel campo dei media, la Yahoo! e l'agenzia pubblicitaria Omd, che hanno presentato i dati di una ricerca che lo dimostra. La ricerca ha fotografato 28 navigatori di Internet: condannati, ai fini dell'esperimento, a restare per settimane lontani dalla rete, offline come si dice in gergo.

Ebbene, quasi la metà degli intervistati ha dichiarato di non poter stare disconnesso per più di due settimane ma, in base alle prime rivelazioni delle cavie, si comincia a star male in media dopo cinque giorni. Dopo circa una settimana, si fanno vivi i primi sintomi di crisi d'astinenza da Rete: confusione, perdita di orientamento, frustrazione. La Rete ormai occupa buona parte della vita di gran parte della popolazione. E ogni giorno senza Internet può risultare addirittura «frustrante».

L'alternativa di usare un supporto cartaceo per ottenere le stesse informazioni (una mappa stradale o un elenco telefonico, ad esempio), non viene neppure in mente ai giovani internauti.

Internet aumenta la qualità della vita, secondo i navigatori-cavia, e il «Digital Divide», ovvero la differenza di stile di vita tra chi ha l'accesso al web e chi no, esiste davvero. Una seconda ricerca dimostra inoltre che, per i tre quarti, la Rete è uno strumento per risparmiare, comprare meglio, godere di migliori servizi. Tre sono i punti evidenziati dai ricercatori. Primo, la rete è il «lenzuolo protettivo», dà sicurezza, dà risposte rapide, dà conforto per ogni ansia o dubbio. Secondo, è anche un luogo di ritrovo, tanto che le cavie condannate a stare alla larga da e-mail e chatline si sono sentite sole al mondo.

IL SITO

Su «10x10» le 100 immagini e parole dell'ultima ora

A che cosa assomiglia un singolo momento in un mondo come il nostro? Se potessimo congelare un'ora sulla terra in un'immagine, che immagine sarebbe? Come si documenta la storia dell'umanità nel suo divenire? Queste sono le domande che hanno ispirato l'artista di Fabrica Jonathan Harris nella creazione di 10x10 («Ten by Ten»), un nuovo pezzo di arte in Internet che raccoglie automaticamente le prime 100 parole e immagini del mondo, con cadenza oraria, in base alle notizie di attualità.

Lanciato in rete il 4 novembre, il sito 10x10 (www.tenbyten.org) «è subito diventato - raccontano a Fabrica, il Centro di Ricerca sulla Comunicazione di Benetton a Treviso - un fenomeno globale, utilizzato da centinaia di migliaia di persone, ne hanno parlato Cnn e Usa Today e sta infiammando la rete Internet. 10x10 ha debuttato in sordina, con un link sulla home page di www.fabrica.it e attraverso un messaggio e-mail inviato da Harris ad alcuni amici.



Internet ha cambiato la vita di tutti. Ma gli esperti avvertono: non è ancora finita

BOOKMAKER



www.jre.it Buona cucina

→ La cucina non è solo passione, ma diventa anche arte e design. Il meglio della cucina italiana reinventata e ridisegnata dai grandi chef dell'associazione Jeunes Restaurateurs d'Europe su www.jre.it.

www.airc.it Arance in salute

→ A gennaio la nuova campagna «Arance della salute» promossa dall'Airc. Con un contributo minimo di otto euro si potrà fare tanto, dare una mano alla ricerca ed acquistare una reticella da tre chilogrammi di arance rosse di Sicilia contrassegnate dal marchio dell'Associazione.

www.latessitura.com Magiche luci

→ La magica atmosfera de «La Tessitura» trasforma il frenetico periodo che precede il Natale in un momento di relax e divertimento tutto da «gustare! Prima di avventurarsi nel lussuoso concept store merita di essere visitato il sito ufficiale: www.latessitura.com.

www.aill.it La ricerca al top

→ Finanziare la ricerca, la costruzione di residenze nelle aree intorno ai centri di terapia dove ospitare i pazienti che risiedono lontano ed offrire servizi di assistenza a domicilio sono solo alcuni degli obiettivi dell'Ail, l'Associazione italiana contro le leucemie.

www.fiatfreestyleteam.com Giovani e sport

→ Nasce il Fiat Freestyle Team. La nuova strategia Fiat Auto, sponsor ufficiale delle Olimpiadi di Torino 2006, per avvicinare i giovani agli sport invernali. Su www.fiatfreestyleteam.com saranno disponibili numerose informazioni, oltre ai risultati delle gare in calendario, gli appuntamenti del team e una community on line.

GAME CORNER

MULTIPIATTAFORMA

A bordo del «solito» bolide per le vie della nuova città

→ Il primo capitolo è stato il gioco più venduto del 2003 tra quelli di corse automobilistiche. Per il suo sequel, Electronic Arts ha fatto le cose in grande: Need for Speed Underground 2 si svolge in una gigantesca città, divisa in 5 quartieri, percorribili anche ai di fuori dei tracciati di gara. Il gameplay non è cambiato, ma sono molti gli aggiornamenti funzionali: come ad esempio l'opzione multiplayer online, e le gare anche alla luce del sole. Una volta saliti a bordo del nostro bolide, possiamo muoverci liberamente per le oltre 120 miglia di strade disponibili: sulla mappa compaiono dei punti colorati che rappresentano le opzioni del gioco: il giallo indica che si possono sostenere gare di abilità, il viola quelle di velocità in circuito, l'arancione indica i meeting-point con gli sfidanti e il blu è il luogo delle corse clandestine vere e proprie.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Sviluppatore ed editore: Electronic Arts Per: Pc, Ps2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance

MULTIPIATTAFORMA

Torna la Supercar della tv nelle missioni anti-criminali

→ Kitt (acronimo di Knight Industries Two Thousands) è una macchina incredibile. Parla, si guida da sola, viaggia a superelevità. Ed è stata la protagonista di una serie tv del 1982, protagonista David Hasselhof. Ora, Supercar si trasforma ancora una volta in un videogioco, nel quale il protagonista Michael Long torna a combattere la criminalità. Supercar 2: Knight Rider è un gioco di azione e guida che ripropone l'atmosfera tipica della serie tv. Il gioco prevede anche alcuni mini-games (Dirt Track Racing e The Shooting Gallery) che possono essere sbloccati solo terminando alcune missioni.



SUPERCAR 2: KNIGHT RIDER Sviluppatore: Davilex Editore: Koch Media Per PC (prezzo: 19,99 euro) e PS2 (prezzo: 29,99 euro)

PLAY STATION 2

Nelle vie grigie di Londra la squadra antiterrorismo

→ Classico sparatutto, reduce da un notevole successo nelle sale giochi, arriva sulla Ps2 Crisis Zone, erede della serie Time Crisis. Ambientato in piena Londra, Crisis Zone mette il giocatore nei panni di Claude McGarren, agente della squadra antiterroristica Special Tactics Force. Il suo compito è di eliminare un gruppo di terroristi che ha occupato una zona commerciale alla periferia della città. Solo contro tutti, ma armatissimo, il soldato speciale dovrà eliminare il maggior numero di terroristi possibile. Ideale da giocare con una pistola Usb, per chi non la possiede il gioco è anche in vendita con una G-con 45.



CRISIS ZONE Sviluppatore: Namco Editore: Sony Solo per PlayStation 2 Prezzo: 59,99 euro (con pistola G-con 45 a 75,99 euro)