

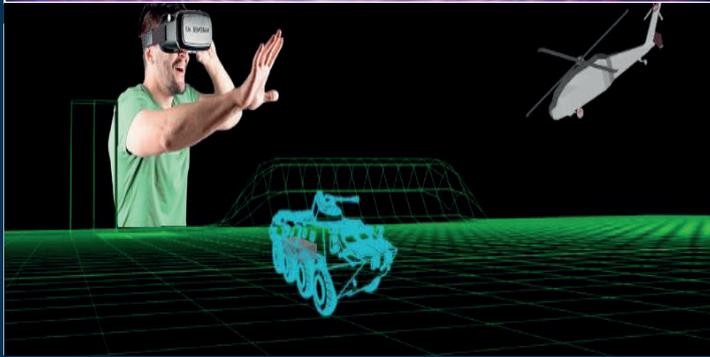


IN QUESTO NUMERO:



INFORMATICA

Internet Gaming Disorder: L'esagerazione cinese e la non considerazione occidentale



INFORMATICA

Il metaverso evoluzione della realtà virtuale e di internet.



LUOGHI

BRISIGHELLA:
Il borgo dei tre colli



CUCINA

Capesante su letto di zucchine e menta.

INTERNET GAMING DISORDER:

l'esagerazione cinese e la non considerazione occidentale

Quando alla fine dell'agosto 2021 il Governo Cinese, tramite gli organi di informazione ufficiali, annunciò l'introduzione di nuove misure restrittive nel campo dei videogiochi online nel tentativo di fermarne la dipendenza, tutti i giornali riportarono la notizia con molta enfasi dimenticando che, che già alla fine del 2017, l'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) aveva annunciato che nell'undicesima revisione dell'edizione della Classificazione internazionale delle malattie (ICD-11) che entrerà in vigore il primo gennaio 2022, il disturbo da gioco sarebbe stato identificato come un nuovo disturbo e che la stretta del Governo Cinese era già iniziata nel 2019 quando aveva vietato l'utilizzo agli utenti di età inferiore ai 18 anni di giocare ai videogiochi tra le 22 e le 8 del mattino e, comunque, per non più di 90 minuti nei giorni feriali. Quello che Pechino chiede alle aziende che offrono videogiochi online è però adesso qualcosa di più drastico, ovvero di attuare controlli più accurati su chi utilizza le loro piattaforme attraverso delle verifiche più rigorose che prevedono l'utilizzo di dati reali degli utenti e del riconoscimento facciale per poter accedere e utilizzare i servizi di queste ultime.

Secondo alcuni analisti la decisione del Governo Cinese è vista come una nuova fase della guerra "Hi-Tech" tra Pechino e Washington, (dato che la maggior parte dei giochi online sono creati da software house USA) mentre per altri rappresenta un nuovo modo che il regime cinese ha per controllare i propri cittadini.

Ma i video giochi ed in special modo quelli online portano davvero alla dipendenza?

A memoria di chi scrive questa diatriba tra chi sostiene la dipendenza e chi no è sempre esistita, tanto da ricordare che alla fine degli anni '80 avevo letto un articolo che difendeva i videogiochi (purtroppo non ricordo il nome della rivista) dove l'autore sosteneva che giocare ai videogiochi – n.d.r. delle sale giochi – non solo non era pericoloso ma addirittura aiutava la coordinazione tra occhio e mani.

Da allora sono passati ormai quasi quarant'anni ma regolarmente quest'idea della dipendenza da gioco continua a comparire.

Uno studio pubblicato sull'American Journal of Psychiatry nel marzo 2017(1) ha cercato di esaminare la validità e l'affidabilità dei criteri per il disturbo da gioco su Internet, confrontarlo con la ricerca sulla dipendenza dal gioco online e stimarne l'impatto sulla salute fisica, sociale e mentale. Lo studio ha rilevato che tra coloro che hanno giocato ai videogame, la maggior parte non ha riportato alcun sintomo del disturbo da gioco online e la percentuale di persone che potrebbero qualificarsi per l'Internet Gaming Disorder è estremamente piccola.

La ricerca che ha coinvolto diversi studi su adulti negli Stati Uniti, nel Regno Unito, in Canada e in Germania ha evidenziato che tra gli individui che hanno manifestato il disturbo da gioco su Internet tutti avevano una salute emotiva, fisica e mentale indebolita rispetto a quelli che non l'hanno manifestato.

Scrivendo in un commento sullo studio sull'American Journal of Psychiatry, Patrick M. Markey (professore del Dipartimento di Psicologia di Villanova University College of Liberal Arts and Sciences), e Christopher J. Ferguson (dottore in psicologia clinica presso l'University of Central Florida MS, psicologia dello sviluppo, Florida International University BA, psicologia presso Stetson University), hanno concluso che lo studio suggerisce che "la dipendenza da videogiochi potrebbe essere una cosa reale, ma non è l'epidemia che alcuni hanno immaginato essere".

Sicuramente i videogiochi di oggi, che fanno uso di internet per creare coinvolgimenti con altri utenti, sono fatti per creare situazioni nelle quali chi gioca è invogliato a continuare a giocare tramite l'acquisizione di crediti in base ai livelli che superano oppure comprandoli direttamente. Molte volte (soprattutto per i giochi che si svolgono sui dispositivi mobili) tra un livello e l'altro compaiono schermate pubblicitarie che invitano a comperare crediti o bonus per agevolare il superamento del livello successivo o dello stesso.

Una simile struttura di gioco se risulta pericolosa per un adulto sicuramente per un minore può essere distruttiva.

Consideriamo poi che il recente periodo di Lockdown dovuto al Covid-19 ha portato molte persone a rimanere chiuse in casa ed a usufruire di servizi di intrattenimento online alternativi come i giochi.

Ma come si manifesta disturbo da videogiochi? Secondo quanto riportato dall'OMS nell'IDC-112, con una serie di comportamenti persistenti o ricorrenti legati al gioco, sia online che offline, consistenti in: un controllo alterato sul gioco; una sempre maggiore priorità data al gioco tale che quest'ultimo diventa attività prioritaria nella vita rispetto ad altre attività quotidiane e rispetto agli interessi; una continua escalation del giocare a scapito di relazioni personali, familiari, sociali, educazionali, occupazionali. Per finire affinché venga considerato patologico il comportamento si deve reiterare per 12 mesi.

Da quanto riporta l'OMS sembra che non vi siano moltissime differenze tra la dipendenza da videogiochi e altre dipendenze e l'aggiunta dei videogiochi all'elenco delle dipendenze comportamentali riconosciute potrebbe aiutare milioni di persone bisognose, ma, allo stesso tempo, potrebbe anche "patologizzare" un comportamento normale e creare un nuovo stigma, un marchio, da apporre a chiunque passi troppo tempo a giocare per il puro divertimento.

Le misure che prende il governo cinese, seppur eccessive vanno viste nell'ottica di un governo che ha comunque una struttura di regime che vorrebbe "moralizzare" i suoi cittadini. I governi liberali occidentali dovrebbero comunque considerare di varare a breve delle misure che impongano delle misure di contenimento per quanto riguarda il tempo che minori e pre-adolescenti passano a giocare online.

Il mondo cambia velocemente e la società gli va a ruota ma non sempre la politica si muove alla stessa velocità!

1 Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon, 4 novembre 2016

2 WHO, Addictive 2018 behaviours: Gaming disorder, 14 settembre

BIBLIOGRAFIA:

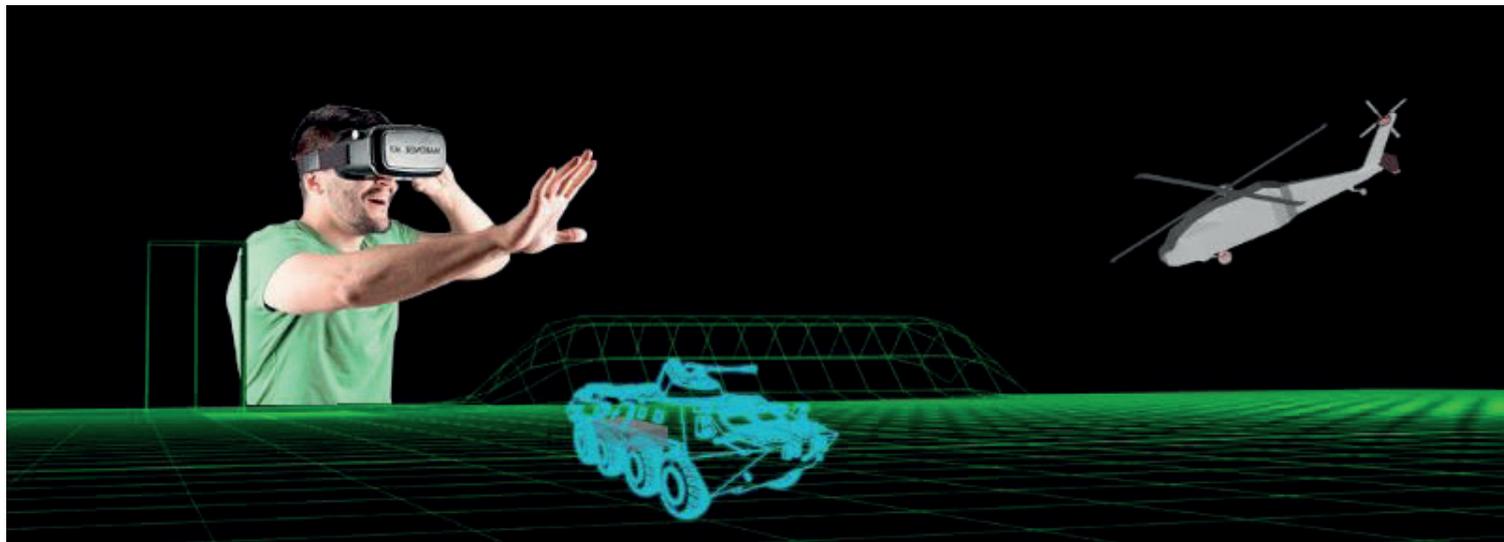
<https://ajp.psychiatryonline.org/doi/full/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>

(Ultima consultazione settembre 2021)

<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

(Ultima consultazione settembre 2021)

IL METAVERSO EVOLUZIONE DELLA REALTÀ VIRTUALE E DI INTERNET.



Molti utenti whatsapp si saranno accorti che da qualche tempo il celebre programma di instant messaging non reca più la scritta "From Facebook" ma bensì "From Meta". Le male lingue hanno insinuato che questo cambiamento è dovuto al recente scandalo - il secondo per gravità dopo quello di Cambridge Analytica - emerso dalle dichiarazioni della whistleblower Frances Haugen riguardo diverse pratiche dannose di cui Facebook era consapevole e, di conseguenza, ad un tentativo da parte della società di rilanciare la propria immagine uscita acciaccata dai "facebook pappers".

Così, dopo mesi di anticipazioni, smentite e retroscena, è arrivato l'annuncio ufficiale: il "gruppo Facebook" cambierà nome e si chiamerà "Meta" che in greco vuol dire oltre e l'intenzione (a parole) di business model dall'azienda di Menlo Park fin qui seguito è quella di andare "oltre" l'utilizzo di app tra loro interconnesse come Facebook, Instagram, Messenger, Whatsapp, ecc.

Questo non vuol dire che le nostre app che tutti i giorni guardiamo e utilizziamo cambieranno nome, Facebook continuerà a chiamarsi Facebook, Whatsapp con il suo nome e così tutte le altre.

No, l'idea di Zuckerberg & Co. È quella di creare una nuova realtà virtuale, totalmente immersiva che ci dovrebbe accompagnare nella vita di tutti i giorni dal lavoro alla socialità.

Quella proposta da Zuckerberg non è una novità nel mondo dell'informatica né tanto meno dell'intrattenimento. L'idea di una realtà immersiva si può far risalire alla metà del secolo scorso, quando un giovane cineasta, Mort Heiling vide a Broadway il film "This is Cinerama" proiettato su schermo gigante e ricurvo, che prende il nome appunto di Cinerama.

Da quell'esperienza Heiling ebbe l'idea di creare un dispositivo che permetteva a chi lo utilizzava di provare vere sensazioni e che chiamò "Sensorama". Si trattava di una cabina in grado di ospitare una persona e che combinava effetti tridimensionali tramite un visore stereoscopico sul modello del View-Master 1, suono stereofonico, vibrazioni per mezzo di un manubrio che veniva afferrato e soffi di profumi. Quello che sensorama permetteva di fare era di creare nello spettatore un'esperienza il più realistica possibile di una corsa in un mercato dei fiori, su di una spiaggia e sulle strade di Brooklyn. Brevettato nel 1962 non ebbe successo tra le grandi case cinematografiche e divenne famosa come macchina a gettoni nei luna park.

Qualche anno dopo (1965) un giovane ingegnere di nome Ivan Sutherlan ebbe l'idea che si potessero utilizzare i computer per il lavoro di progettazione; secondo Sutherlan un monitor collegato ad un computer offriva la possibilità di acquisire familiarità con concetti impossibili da realizzare nel mondo reale. Con quest'idea nel 1968, mentre era ancora professore all'università di Harvard, insieme ad alcuni suoi studenti tra i quali Bob Sproull, Quintin Foster, Danny Cohen creò il primo casco per la realtà virtuale.

Ma i mondi virtuali non devono solo essere percepiti ma c'è bisogno che si possa interagire con loro, così nel 1970 Myron Krueger, pioniere della computer art, interessandosi "agli ambienti sensibili controllati dal computer" coniò il termine realtà artificiale. Secondo Krueger la tastiera teneva lontani tanti utenti nell'accostarsi al computer per creare espressioni artistiche e così ideò "Videoplacement": un sistema composto da una telecamera controllata da un computer e da un grande schermo. Quando un utente si metteva davanti alla telecamera la sua immagine veniva catturata dal computer, proiettata sullo schermo e combinata con le immagini ivi presenti. L'immagine della persona era rappresentata come una silhouette e interagiva con gli oggetti presenti sullo schermo spingendoli, afferrandoli, alzandoli, ecc.

Il progetto di Krueger morì perché non ottenne finanziamenti per il suo sviluppo mentre nello stesso periodo il Governo Federale degli Stati Uniti investiva ingenti somme nello sviluppo della tecnologia "Moviemap" del MIT che consentiva all'utente di muoversi attraverso una versione video di Aspen toccando semplicemente alcune parti dello schermo. Da lì, nel 1981, nacque il progetto "SuperCockpit" dell'aeronautica militare sotto la direzione di Tom Furnes: una finta cabina di pilotaggio che utilizzava alcuni computer e un casco virtuale per addestrare i piloti al combattimento.

Il SuperCockpit aveva però costi altissimi e la Nasa nel 1990 sviluppò "VIEW" (Virtual Interface Environment Workstation), il primo sistema a combinare grafica computerizzata, immagini video, riconoscimento vocale, un casco per la realtà virtuale ed un guanto tattile (inventato nel 1982 da Tom Zimmermann e Jaron Lanier quando lavoravano alla Atari).

L'idea della Nasa di utilizzare tecnologie già presenti e relativamente economiche per creare simulazioni realistiche per le future missioni spaziali fece capire che era possibile creare una realtà artificiale senza dover investire milioni di dollari.

Gli inizi degli anni '90 videro un fiorire di idee per la realizzazione di realtà virtuale con progetti fai da te come gli schemi per poter collegare il "Power Glove"2 della Mattel (creato per la piattaforma videoludica della Nintendo) ad un normale computer tramite porta parallela3 nonché i relativi codici per programmarlo tramite linguaggio C, la nascita di diversi software a pagamento o freeware per la creazione di mondi ed in fine, la commercializzazione dei primi caschi di realtà immersiva a prezzi relativamente bassi (qualche centinaia di migliaia di lire).

Qualche anno più tardi le prime webcam che venivano commercializzate spesso erano accompagnate da programmi che permettevano (come nel caso della webcam LG LPCU30) di interagire con immagini generate al computer come nel videoplacement di Krueger.

Nella letteratura fantascientifica l'idea di mondi virtuali ha preso piede, soprattutto nella cultura Cyber Punk in romanzi come "Neuromante" o "Aidoru" di William Gibson dove il reale ed il virtuale si fondono in un'unica realtà soggettiva. Ed è proprio dalla cultura Cyber Punk che nasce il termine "Metaverso" utilizzato da Zuckerberg per la sua nuova creatura, in particolare dal romanzo "Snow Crash" del 1992 di Neal Stephenson. Nella cultura mainstream, l'idea di un mondo virtuale dove le persone interagiscono lo si trova in film come "Il 13° piano" tratto dal romanzo "Simulacron 3" di Galouye o la trilogia di "Matrix" (sempre ispirata dallo stesso romanzo).

Sulla scia di questi successi cinematografici, dell'interesse per la realtà virtuale, la massificazione di internet, nonché la nascita dei primi social network, nel 2003 nasce "Second Life": un mondo virtuale dove gli utenti (chiamati anche residenti) accedono al mondo virtuale attraverso un loro avatar e dove possono muoversi liberamente, interagire con altri utenti e acquistare beni e servizi virtuali o reali pagando con tanto di moneta virtuale convertibile in dollari o euro.

Dopo un inizio un po' difficile (le risorse chieste ai computer erano impegnative ed inoltre in Italia le connessioni internet erano ancora lente), Second Live ha raggiunto il massimo di utenti nel 2013 con un milione di abbonati per poi assestarsi tra gli 800.000 ed i 900.000. Negli ultimi anni diverse piattaforme sono nate, soprattutto a livello video ludico, per permettere agli utenti di interagire con mondi virtuali, come "Minecraft", "Fortnite" o "The Sandbox" molto simile al metaverso di Meta.

Cosa fa allora pensare a "Meta" che il suo "Metaverso" sia diverso da tutte le realtà già presenti?

Innanzitutto bisogna considerare che il metaverso farà largo delle tecnologie di realtà virtuale sviluppate negli ultimi anni come i visori sitle HoloLens alle quali affiancherà hardware sviluppato autonomamente già in progettazione (ad esempio i guanti tattili). In aggiunta a ciò Facebook/Meta può vantare un vasto background di utenza e una vasta esperienza nel coinvolgere gli internauti a diventare sempre più dipendenti dai propri prodotti.

Un'altra freccia all'arco di Zuckerberg è l'idea di presentare il metaverso come un mondo alternativo che però interagirà con quello reale e non sarà solamente un luogo di svago o di fuga, ma una piattaforma per poter anche lavorare, creare riunioni virtuali, lezioni virtuali il tutto tramite un avatar.

Certo la concorrenza non mancherà visto che Microsoft, a pochi giorni dall'annuncio di Meta ha presentato il suo metaverso durante Ignite 2021 (la principale conferenza Microsoft dedicata al mondo Enterprise) al quale si potrà accedere tramite la piattaforma Microsoft Mesh per Teams e che farà uso di visori a realtà aumentata. Come per il metaverso di Menlo Park anche quello di Redmond punta soprattutto agli utenti che professionisti che lavorano e lavoreranno (si presume in un futuro prossimo sempre di più) in smartworking.

Ma abbiamo davvero bisogno di un metaverso?
hardware.

Come tutte le tecnologie anche il metaverso può essere sia un bene che un male, dipende dagli usi che ne verranno fatti e dalla consapevolezza e maturità degli utenti.

Purtroppo abbiamo visto come, negli ultimi 15-20 anni internet, che è una tecnologia che permette di ampliare le proprie conoscenze e migliorare la vita dei singoli utenti, sia diventato monopolio di grandi multinazionali e ricettacolo di pseudo-verità e futili intrattenimenti, quando non anche per creare disinformazione (non ultimi i famosi Facebook pappers). Il metaverso è la naturale evoluzione dell'internet che conosciamo, ci vorranno anni per vederlo sviluppato alla massima potenza, per adesso abbiamo solo aziende come Microsoft, Roblox, Epic Games, Tencent, Alibaba e ByteDance che stanno investendo ma quello che sarà non è ancora definito; saremo noi, come è accaduto con lo sviluppo di internet, che decideremo cosa nascerà, facendo scelte che a noi sembreranno insignificanti ma che le grandi multinazionali usano per fare soldi. Lo scandalo Facebook, dove venivano evidenziati i post che creavano il maggior numero di interazioni al solo scopo di creare traffico, indipendentemente dalla verità o meno dei post stessi, ne è un esempio. Quindi quando inizieremo ad usare il metaverso, stavolta, ricordiamoci fin dall'inizio che saremo noi a creare il nostro futuro mondo virtuale.

Sarà diverso il metaverso o diventerà l'ennesimo spazio dove si rifugeranno le persone per scappare alla realtà? A noi la scelta!

BIBLIOIGRAFIA

Linda Jacobson, "Realtà Virtuale con il personal Computer", Apogeo, 1994.

Ron Wodaski e Donna Brown, "Realtà virtuale attualità e futuro", Tecniche Nuove, 1995

https://www.nasa.gov/ames/spinoff/new_continent_of_ideas/

Ultima consultazione dicembre 2021

BRISIGHELLA

Ravenna

Esempio di uno stile di vita rilassato

A metà strada tra Ravenna e Firenze sorge il pittoresco borgo di Brisighella. Qui il tempo rallenta e la vita sembra andare ad un ritmo diverso tanto che la famosa torre dell'orologio ha 6 numeri anziché 12. Il borgo si sviluppa nel pianoro sottostante la collina dei tre poggi e per visitarlo si segue un percorso in leggera salita. Brisighella viene anche chiamato il borgo dei tre colli in quanto sembra incorniciato da tre colli, sopra i quali sorgono la Rocca Manfrediana, la Torre dell'Orologio ed il Santuario del Monticino.

Prima però di parlare della rocca o della torre dobbiamo soffermarci sulla Via degli Asini o Via del Borgo, che, famosa per le sue caratteristiche che la rendono unica al mondo, è una strada sopraelevata si trova all'interno delle casette color pastello che si affacciano su di una grande strada che sembra più una piazza e che riceve luce dalle caratteristiche finestre ad arco. Nata nel XIV secolo per scopi difensivi (rappresenta il più antico baluardo difensivo a protezione del borgo), successivamente venne utilizzata per trasportare il gesso delle cave servendosi di asinelli e da qui deriva il nome. Gli animali, quando non lavoravano, erano riposti nelle celle sulla strada di fronte alle finestrelle ad arco, mentre i proprietari vivevano negli appartamenti sopra di esse.

La Torre dell'Orologio di Brisighella sorge oggi su uno dei tre colli che dominano il borgo. Fatta erigere da Maghinardo Pagani da Susinana nel 1290 per scopi difensivi, in quanto permetteva di avere un'ampia visione sul territorio e di controllare le mosse degli assediati nel vicino castello di Baccagnano, costituì fino al 1500 parte del sistema difensivo del borgo. La torre fu completamente ricostruita nel 1850 e nello stesso anno vi fu posto anche l'orologio la cui particolarità è quella di avere un quadrante con solo sei ore.

La torre è raggiungibile a piedi o in auto; se la si vuole raggiungerla a piedi il percorso parte dalla Via degli Asini e dopo 300 scalini si raggiunge la base della torre. Consiglio di fare il questo percorso in quanto offre degli scorci stupendi sui tetti e la vallata sottostante.

Dalla torre parte un sentiero che collega la stessa alla Rocca Manfrediana.

La rocca Manfrediana venne costruita nel 1310 dai Manfredi, signori di Faenza (i Manfredi) e fu la dimora di questa potente famiglia fino al 1500. Oggi la rocca è visitabile pagando un biglietto (circa 3€) e si può passeggiare sulle mura e sulle passerelle che collegano le torri. La Rocca conserva ancora le caratteristiche delle fortezze medioevali: i fori per le catene dei ponti levatoi sopra la porta d'ingresso, i beccatelli usati per sostenere parti sporgenti e le caditoie, i camminamenti sulle mura di cinta, le feritoie.

Dalla torre si può tornare in paese tramite un sentiero che scende senza scalini così da fare un percorso ad anello.

Brisighella offre molti posti dove mangiare bene e la cucina è veramente buona, ma a chi volesse provare consiglio la trattoria "La Casetta": ottima l'accoglienza, ampia scelta di menù sia di carne che di pesce; preparati e gentili i camerieri. Noi abbiamo optato per un menù degustazione che sinceramente anche se era squisito non siamo riusciti a terminare. Incredibile il rapporto qualità prezzo.





CAPELANTE SU LETTO DI ZUCCHINE E MENTA.

Antipasto

Ingredienti:

8 capesante
3 o 4 zucchine medie
10 foglioline di menta
1 spicchio d'aglio
2 noci di burro
½ bicchiere di vino bianco
½ bicchiere di brandy
sale e pepe q.b.

Procedimento:

Dosi per 4 persone.

Infarinare leggermente le capesante, quindi metterle a rosolare nel burro per circa 5 minuti.

Tagliare le zucchine a pezzettini, tritare lo spicchio d'aglio e la menta. Soffriggere l'aglio e la menta con un poco d'olio, aggiungere le zucchine e cuocere, sale e pepe.

Quando sono cotte scolare le zucchine e schiacciarle con la forchetta, quindi metterle dentro le conchiglie delle capesante, depositare sopra il mollusco.

Scaldare in un pentolino una noce di burro e sfumare con il vino e brandy per un paio di minuti. Versare il tutto sopra le conchiglie e infornarle per circa 10 minuti a forno preriscaldato a 200°.

