

Società e Territorio

Una finestra sulla rete

Mondo in rete Internet non ha un centro e non ha un padrone. Non c'è possibilità di controllo. Ma che succede se tutti usano lo stesso *browser*, lo stesso modo di accedervi? Ripercorriamo la storia da Mosaic fino all'ultimo nato: Chrome di Google

Marco Faré

Le tecnologie che compongono internet esistono da quarant'anni. Un periodo ricco di novità ed eventi, tanto che potremmo quasi parlare di storia e preistoria di internet.

Nella storia dell'umanità, è l'avvento della scrittura a segnare il passaggio dal periodo preistorico a quello normalmente noto come storia. Nella storia di internet questo confine è segnato dall'immagine.

È infatti con Mosaic, primo browser con un'interfaccia grafica, che la fama di internet esce dal mondo accademico per arrivare al grande pubblico. Era il 1994.

Fino ad allora, internet era principalmente qualcosa di testuale. Le informazioni che si trovavano erano testi (non si può ancora parlare di ipertesti, non del tutto), oppure programmi da scaricare. Collegarsi non era banale, e bisognava interagire attraverso una riga di comando: erano gli anni del Dos, Windows era appena ai primi passi e Macintosh era poco diffuso.

Ma la vitalità non mancava, su internet: studiosi e ricercatori si scambiavano messaggi e ricerche in continuazione (con Ftp e Gopher) e sui forum (Usenet) si accendevano discussioni e litigi dai toni forti.

Il linguaggio Html inventato negli anni 90 ha aperto la strada alla multimedialità di internet

I primi accenni di multimedialità, che integrava testi e immagini, risalgono ai primi anni Novanta, quando Tim Berners-Lee scrive il linguaggio Html. L'Html è un linguaggio che descrive un documento, dice quali sono i titoli e i sottotitoli, permette di inserire rimandi ad altri file (gli iperlink) e integra file esterni (immagini, grafici). Per vedere un file scritto in Html è necessario un programma apposito, un *browser*. L'inglese *to browse* significa dare un'occhia-

ta o curiosare. Se pensiamo a un libro, può essere sfogliare.

Il primo *browser* si chiamava WorldWideWeb, poi rinominato Nexus, e fu distribuito a partire dal 1991. Nel giro di due anni ne vennero creati altri, in grado di interpretare il codice Html per diverse piattaforme hardware e software.

Mosaic arrivò nel 1993. Era facile da installare e da usare, funzionava sulle piattaforme in uso nelle università (Unix) e su Windows, era stabile e affidabile, mostrava le immagini insieme al testo (non in finestre separate) e costituiva la prima esperienza veramente multimediale su internet. Secondo Gary Wolf («Wired Magazine», ottobre 1994), Mosaic stava per diventare l'interfaccia standard. Nonostante non fosse la strada più diretta per trovare l'informazione in rete, né la più potente, Mosaic ha segnato i tempi perché era il modo più piacevole per «surfare» in internet.

Le parole di Wolf ci aiutano a capire non solo gli aspetti rivoluzionari di Mosaic, a quel tempo, ma anche la ragione per cui il *browser* è un tassello importante della rete. «Mosaic è il celebre *browser* grafico che permette di viaggiare attraverso il mondo dell'informazione elettronica usando un'interfaccia punta-e-clicca». L'interfaccia grafica di Mosaic è affascinante e «incoraggia le persone a caricare i propri documenti sulla rete, incluse le foto a colori, spezzoni di audio o video, e link ipertestuali ad altri documenti». Il web 2.0 arriverà dopo dieci anni abbondanti. Wolf prosegue, spiegando che «seguendo i link (...) si può viaggiare attraverso il mondo online su sentieri di capricci e intuizioni». Il *browser* è quindi il programma che si usa per accedere alla rete e a tutti i suoi servizi, la nostra finestra da cui guardiamo il mondo.

Le implicazioni commerciali di Mosaic potevano essere enormi. Marc Andreessen, uno degli sviluppatori, lasciò il centro di ricerche dove lavorava, rinominò la sua creatura in Net-



Marc Andreessen, inventore del browser Mosaic.

scape Navigator per ragioni legali e fondò un'azienda per distribuirlo. Netscape era gratuito ed era l'unico *browser* a disposizione per il grande pubblico, facile e affidabile. In breve, divenne leader soppiantando i suoi predecessori (Line-mode, ViolaWww, Erwise, MidasWww, MacWww/Samba) e i suoi concorrenti (Ibm Web Explorer, Navipress, SlipKnot, MacWeb, IBrowse, OmniWeb, WebRouser, Microsoft's Internet Explorer 1.0, basato su Mosaic).

Alla fine del 1995, la competizione era tra Netscape e Internet Explorer di Microsoft. Aggiornamenti e nuove versioni dei programmi erano rilasciati in continuazione, arricchiti con nuove funzionalità e con tentativi di chiudere il mercato, usando codici Html non standard. Colpi bassi, che minavano la stabilità delle applicazioni e la compatibilità delle pagine web. Mentre Microsoft poteva permettersi di combattere per la gloria, la Netscape Corporation doveva trovare un modo per far soldi. Nel 1997 Netscape Navigator divenne Netscape Communicator, un pacchetto piuttosto ingombrante di programmi che, per un uso commerciale, doveva essere pagamento.

Internet Explorer 4, pubblicato nello stesso anno, venne distribuito gratuitamente preinstallato su Windows 95.

Questo segnò la fine di Netscape: perché scaricare e installare un nuovo *browser* quando ce n'è uno già pronto?

Il codice di Netscape, però, vive ancora. Rilasciato gratuitamente alla comunità di sviluppatori, è stato usato per costruire un nuovo *browser*, più leggero e più efficace. Mozilla Firefox venne distribuito nel 2004, quando Internet Explorer era usato su più del 90% dei computer. Oggi Firefox è diffuso su quasi un quarto dei pc, mentre Internet Explorer è sceso sotto il 70%.

Circa il 10% dei computer usa altri *browser*, tra cui Opera e Safari, di Apple. Ma l'ultimo arrivato, circa un anno fa, suscita grande interesse e qualche timore. È Chrome, il *browser* di Google. Un programma snello, sicuro, che ha già conquistato il 5% dei pc del mercato. Al di là delle caratteristiche di questo *browser*, delle innovazioni tecniche e di interfaccia, Google Chrome sembra essere il primo passo verso un sistema operativo targato Google, che è stato annunciato per la metà del 2010. Un sistema operativo che funziona un po' sul nostro pc, un po' sui server di Google, regalandoci nuove prospettive nell'uso delle tecnologie informatiche, e tanta dipendenza verso Google.

Mister Browser

Marc Andreessen è uno dei programmatori che hanno lavorato a Mosaic, il primo *browser* grafico che ha segnato la storia di internet. Nato nel 1971, ha scritto Mosaic quando ancora non si era laureato e lavorava per il centro di ricerche Ncsa (National Center for Supercomputing Applications) presso l'università dell'Illinois. Una volta conseguita la laurea, ha fondato un'azienda per commercializzare il software, rinominato Netscape. Nel 1995 la Netscape Communication Corporation sbarcò in borsa e rese Andreessen uno dei primi imprenditori di successo dell'era di internet. Divenne un mito da invidiare: giovane, tecnologico, ambizioso e ricco.

Dopo aver attraversato senza troppi scossoni la crisi commerciale di internet del 2000, negli ultimi anni Andreessen è diventato un finanziere e ha investito nel sito Digg, un sistema sociale per segnalare notizie, e in altre start-up tecnologiche della nuova era del web, tra cui Plazes, Netvibes e Twitter. È coinvolto a vario titolo in Facebook, eBay e Skype. Ha lanciato Ning, una piattaforma pubblica per creare reti sociali. Recentemente è tornato ai *browser* e sta lavorando a un nuovo progetto di cui per ora si sa poco. Si chiama RockMelt e sarebbe un *social browser*, cioè un *browser* pensato per rendere la navigazione in internet meno solitaria.

Avventure, amore e morte nell'Era dei Draghi

Videogiochi L'azienda canadese BioWare ci propone il suo nuovo video-romanzo

Filippo Zanoli

Quando si tenta di forzare quelli che sono i «limiti percepiti» di una forma di espressione il risultato è, generalmente, una levata di scudi da parte dell'opinione pubblica. È successo con l'avvento dell'arte più o meno astratta, con la musica e il rock and roll, con il cinema, con il fumetto e l'animazione e, ovviamente, anche con i videogiochi.

Ci sono casi di produzione che, nell'arco degli anni, si sono specializzate nello sfidare il «comune pudore mediale» per motivi di marketing, è senz'altro il caso di Rockstar Games con i suoi *Gta* e *Bully*, ma c'è anche chi lo fa con scopi puramente legati ad una volontà diversa, che potremmo anche definire estetica. È il caso di BioWare che, con questo *Dragon Age Origins*, ha portato avanti quella la sua visione del videogioco che contempla elementi maturi e adulti quali il romanticismo, il sesso e le scelte morali fondamentali.

BioWare, azienda canadese fondata nel 1995, ha sempre immaginato il vi-

deogioco come mezzo ideale per una narrazione interattiva che si sviluppi attorno e per mano del giocatore stesso. La libertà di scelta e la conseguente possibilità di coinvolgimento emotivo e sentimentale si sono naturalmente sviluppate, dal primo *Baldur's Gate* (del 1998) fino al più recente e fantascientifico *Mass Effect* (2007). Ed è proprio quest'ultimo che ha suscitato un discreto polverone disinformato(re) oltre oceano visto che permetteva al giocatore di intrecciare relazioni sentimentali ed erotiche (anche omosessuali) con alcuni personaggi del cast.

Con *Dragon Age Origins* - sviluppato in più di cinque anni e pubblicato tramite Electronic Arts per Xbox360, Playstation 3 e pc - BioWare compie un paio di passi indietro per quanto riguarda le scelte di ambientazione (si ritorna in un medioevo fantastico) e di progettazione del sistema di gioco, ma rimane coerente per quanto riguarda l'aspetto maturo della narrazione e l'implementazione della «libera scelta».

Lo scenario è ben diverso da quello

che ci hanno abituato i canoni fantasy classici legati all'immaginario più o meno tolkeniano: non un medioevo rurale e bucolico (anche se minacciato), ma una terra già bruciata dalla guerra e un'umanità, al limite dell'estinzione, che non ha di meglio da fare che svenarsi fra intrighi intestini e colpi di stiletto.



Dragon Age Origins è ambientato in un medioevo fantastico.

Compito nostro è quello (tipico per i prodotti del colosso canadese) di vestire i panni dell'eroe predestinato che unisca i popoli e riporti la salvezza. Come ogni gioco di ruolo che si rispetti, grande importanza viene data alla creazione del personaggio che, in questo titolo, è un procedimento ancora più importante.

Oltre alla razza, l'aspetto esteriore e le solite statistiche sarà permesso scegliere l'estrazione sociale così come le origini del nostro personaggio. Quest'ultima decisione influenzerà direttamente le nostre prime ore di gioco che ci vedranno alle prese con l'ambiente familiare-natio, prima dello svezamento e la partenza per l'avventura vera e propria.

Altra componente di rilievo del gioco, assieme alla come sempre curatissima gestione dei dialoghi, riguarda i combattimenti, spesso veramente impegnativi, nei quali (soprattutto nella versione per pc) l'aspetto strategico acquisisce un ruolo fondamentale per la vittoria.

Ferelden, questo è il nome del mondo di *Dragon Age Origins*, è immenso e necessita più di un centinaio di ore per essere esplorato e completato. Per questo motivo è quindi dedicato ad una fetta di utenza composta prevalentemente da *gamers* accaniti con parecchio tempo da dedicare al proprio hobby. Per via dei contenuti e delle tematiche trattate, il gioco è consigliato ad un pubblico maturo [PEGI 18+]