

16ª EDIZIONE

QV LA NAZIONE

## CRONISTI in CLASSE 2018


**CONAD**  
 Persone oltre le cose


**vodafone**

**Belvedere** Sp.A.  
 innovazione · progetti · sviluppo


**CARISMI**  
 CASSA DI RISPARMIO DI SAN MINIATO S.p.A. | Gruppo Bancario Crédit Agricole Italia

**Classe III F Scuola Fucini (succurs.)**  
 Pisa

# Svaghi culturali e tecnologia

## Inchiostro o pixel? Musica, tv, libri: cambia il modo di avvicinarsi alla cultura

### LE INSIDIE

### La guerra dei virus e gli hacker

**AL GIORNO** d'oggi chiunque naviga su Internet. Navigando però, capita spesso di incontrare i cosiddetti «virus». Un virus, in informatica, è un software appartenente alla categoria dei malware che, una volta eseguito, infetta dei file in modo da fare copie di se stesso, generalmente senza farsi rilevare dall'utente. Software? Malware? Sembra quasi fantascienza! Meglio fare ordine. Allora cominciamo dall'inizio; la parola Malware indica un qualsiasi programma informatico usato per disturbare le operazioni svolte da un computer, rubare informazioni sensibili, accedere a sistemi informatici privati, o mostrare pubblicità indesiderata. Un Malware è caratterizzato dal suo intento malevolo, agendo contro le necessità dell'utente, e include software che causano un danno non voluto a causa di qualche suo difetto. Invece, il Software in informatica è l'informazione o le informazioni utilizzate da uno o più sistemi informatici e memorizzate su uno o più supporti informatici. Tali informazioni possono essere rappresentate da uno o più programmi, da uno o più dati, oppure da una combinazione delle due. Ma allora viene spontanea la domanda... Chi è la malvagia persona dietro ciò? Chi è che potrebbe toglierci così il computer, ormai drasticamente diventata fonte di vita e indispensabile per così tante persone? Ebbene dietro tutto ciò ci stanno i tanto rinominati «Hacker». Ma i Virus non sono stati inventati con lo scopo di fare danni o causare problemi ad altri computer. Ebbene i Virus sono stati inventati inizialmente come gioco. Dei programmatori, i famosi inventori di «Core Wars» inventarono i virus come un gioco dallo scopo di sovrascrivere a vicenda.

**LA MUSICA** (i suoni della natura) è sempre esistita. Poi, dopo una lentissima evoluzione, apparve l'Uomo: questo per dire che la sua storia (come quella dei film e i libri) è lunghissima, e da un bel po' di anni, digitale. Questo avvenne nel 1980, con la nascita del CD-Audio. Il CD permetteva di poter «saltare» con perfetta precisione all'inizio del brano desiderato (una cosa impossibile sia con le cassette che con i dischi in vinile) e migliorava la qualità del suono, sempre più pulito. Tutti questi fattori hanno determinato il suo successo.

**DALL'AFFERMAZIONE** di Internet e dell'MP3 (che ha migliorato ancora questi aspetti della musica registrata), i supporti fisici sono decaduti e la rivoluzione che vede al centro la musica ha finito per cambiare profondamente lo scenario conosciuto, la percezione della musica stessa e del mercato musicale. Questo ha introdotto il concetto di multimedialità, oggi ancora più diffuso



grazie al web. Con esso abbiamo inoltre accesso a tutta la musica del mondo, gratis e in tempo reale, online o da scaricare (grazie ad app come Youtube, Spotify e alcuni ampliamenti dei motori di ricerca). Anche per quanto riguarda i film la tecnologia ci è stata molto di aiuto. Grazie a piattaforme come «Rai Replay» possiamo

vedere le puntate delle fiction che non abbiamo potuto seguire in tv mentre in altri siti c'è la possibilità di vedere film e programmi in streaming online (o anche di scaricarli) facendo un abbonamento mensile (ad esempio Netflix e Infinity). E tutto molto più immediato rispetto a quando si registravano i film sulle cassette VHS.

**RIGUARDO** ai libri l'ebook si sta diffondendo sempre di più, anche se non ha il successo sperato dai suoi ideatori. I lettori (soprattutto a noi italiani, ancora legati alle tradizioni) restano fedeli al libro stampato, hanno ancora bisogno di sfogliare le pagine, sentire la ruvidezza della carta e l'odore inconfondibile che ha. Inoltre il libro, per molti lettori, è considerato un oggetto inestimabile e di valore. Resta, però, inaspettato il risultato di diversi studi di università americane: le persone che leggono di più su carta sono i giovani sotto i 30 anni. Motivo? Vince il piacere della lettura. Altri studi mostrano che è più faticoso leggere un testo digitale piuttosto che uno stampato su carta, che quindi rimane più impresso nella memoria. Pensando questo è importante ricordare che il confronto tra «ieri e oggi» non è una sfida, sono cose che possono coesistere per usi diversi. Ce lo dimostra il fatto che oggi stiano tornando di moda tra gli amatori addirittura i dischi in vinile: i nostri svaghi saranno sempre gli stessi, almeno nel contenuto.

**NONNI SU YOU TUBE** DATI ALLA MANO, SONO 4,5 MILIONI GLI ANZIANI CHE UTILIZZANO I NUOVI STRUMENTI

## Così le vecchie generazioni tengono il passo

**PER AVERE** un parere dalla «Vecchie Generazioni» abbiamo intervistato i nostri nonni e con grande sorpresa abbiamo scoperto quanto siano state diverse le abitudini sulle modalità in cui è possibile ascoltare musica e guardare film... ma anche di come abbiano preso piede le nuove tecnologie su gran parte della popolazione più anziana. Ad esempio il nonno di G. che, dopo le diffidenze iniziali, ha cominciato a usare dispositivi per trasmettere film dal telefono al computer; oppure la nonna di A. che ha iniziato a fare video di ricette su YouTube per aiutare le più inesperte. Pure i dati parlano chiaro: sono circa 4,5 milioni di nonni che si sono adeguati alle nuove tecnologie. In più, in Italia sta iniziando un nuovo progetto: Nonni tecnologici, è un progetto per far adeguare le vecchie generazioni alle nuove tecnologie e, a quanto pare, sta diventando molto popolare. Abbiamo deciso infine di fare alcune domande ai nostri nonni e abbiamo semplificato



tutto in due risposte.

**Come ti senti rispetto alla tecnologia moderna?**

A: «Penso che la tecnologia moderna abbia degli alti e dei bassi; penso che, se usata con cautela, potrebbe rivelarsi molto utile».

B: «Io penso che la tecnologia moderna possa diventare troppo pericolosa e che non dovrebbe es-

sere usata, l'uomo non impara mai».

**Pensi che la tecnologia possa semplificare o complicare la vita?**

A: «Penso che la tecnologia possa semplificare la vita: basta pensare a quante volte devo comunicare qualcosa a mio figlio, non ci riuscirei senza lo smartphone».

B: «Penso che la tecnologia complichino sicuramente la vita: non riesco a capirci niente in quegli aggeggi con migliaia di tasti».

**Pensi che i nuovi modi di leggere (ad esempio il Kindle) sia cambiato in bene o in male?**

A: «Penso che il Kindle aiuti ad occupare meno spazio per leggere in vacanza, ma almeno il 30% del piacere del leggere un libro derivi dall'averlo tra le mani, poter sentire la carta tra le dita».

B: «Secondo me, il Kindle non può nemmeno avvicinarsi al leggere un libro! Non credo che userò mai uno di quegli affari».

### LA REDAZIONE

**LA PAGINA** è stata realizzata dalla III F scuola «Fucini» succursale. Alunni: Mattia Amazio, Javier Belleza, Matteo Bensi, Emma Biondi, Pietro Bottai, Giovanni Chessa,

Jaycee Coronel, Alessi Cremona, Aurora De Silvio, Emma Del Guerra, Brenda Guerri, Alessia Leomporra, Federico Malasoma, Marco Mazzeo, Tangila Md Abu, Kiara Moreno Vidasl, Josip Niccolai, Elisa Paga-

no, Lavinia Paradiso, Massimo Valerio Pochini, Giulio Maria Papeschi, Ottavia Sbrana, Pietro Sbrana, Caterina Spaini, Brando Tedeschi, Costanza Tellini, Tommaso Trabalzini. Docente tutor: Paolo Cappagli. Dirigente scolastico: Floridiana D'Angelo.