

Redazione e  
amministrazione:  
Scesa Porta Laino, n. 33  
87026 Mormanno (CS)  
Tel. 0981 81819  
Fax 0981 85700  
redazione@faronotizie.it

Testata giornalistica  
registrata al Tribunale di  
Castrovillari n° 02/06  
Registro Stampa  
(n.188/06 RVG) del 24  
marzo 2006

Direttore responsabile  
Giorgio Rinaldi



## PIO BORGO. CIVILTA', TECNOLOGIA... VERSO QUALE FUTURO?

di Francesco Aronne



In rete, nel sito istituzionale del Pio Borgo, c'è un invito a partecipare al decoro della nostra città che raccogliamo volentieri. Non sapendo come scrivere su quella pagina lo facciamo qui. E su queste corde riaffiorano memorie di epici duelli su due ruote, alla Coppi - Bartali maniera, per intenderci, che si ripropongono ciclicamente in ogni *Giro*, in ogni *Tour*, in ogni *Vuelta*, in ognuna delle grandi classiche del Nord. L'agonismo esasperato di uno sport che rimane di squadra, magari nel massimo dello sforzo, cerca nella borraccia una manciata di energia che può aiutare il ciclista a fare la differenza nel gareggio. E fin qui lo sport. Contestualmente il gesto, visto tante volte, della borraccia che ormai vuota viene scagliata oltre i margini della carreggiata. È un gesto che suona come il segno dei tempi. L'inciviltà che si fonde allo spreco e trascina il pensiero dell'osservatore in una sorta di usa e getta mentale. Un gesto che, non biasimato dal distratto cronista, passa inosservato e diventa modello inconscio ignorato, quando non condiviso, dai più. Ed è, probabilmente, da ricercare in questa condivisione inconscia il comportamento di tanti aspiranti campioni o, comunque sportivi in erba, che dalla *Piazza 8 Marzo* o dal *parcheggio comunale* si cimentano con il lancio di quel che capita nell'area sottostante. Il campionario è vasto e va dalla bottiglia di birra a quella di spumante che vanno in frantumi con le immaginabili conseguenze. Non mancano lattine, buste di patatine, ombrelli, cartoni e cartacce e tanto altro ancora. Si evidenziano due criticità che vogliamo sottoporre all'attenzione della municipalità. La prima riguarda la sicurezza di quanti transitano in quella zona che rischiano di diventare inermi bersaglio di intollerabili e pericolosi lanci di bottiglie e oggetti vari. La seconda riguarda il non secondario aspetto del decoro urbano richiamato dal portale del Comune. Un aspetto che stride fortemente con gli apprezzabili sforzi di migliorare la raccolta porta a porta e della differenziazione dei rifiuti. Raccolta in continuo rodaggio, con un ultimo recente contrordine che vanifica l'affidabilità dell'ultimo calendario di raccolta diffuso ed aumenta la confusione del cittadino. La raccolta della carta slitta infatti al venerdì. Ma torniamo agli apostrofati gesti di ordinaria barbarie di quanti si cimentano con lo sport indigeno del *tiro del rifiuto da altura*. Siamo convinti che questa deprecabile ordinarietà potrebbe essere ridimensionata efficacemente con un uso giudizioso delle sonnacchianti ed inoperative telecamere di videosorveglianza. Ovviamente con un uso delle immagini finalizzato a contenere comportamenti deprecabili e non solo di memorizzazione inutilizzata a perdere. Tracce di orde barbariche di minori maleducati e non sorvegliati da genitori e custodi amorfi, che tendono a trasformare angoli del Pio Borgo in un accampamento gitano abbandonato, quando non triviali gesti goliardici di incivili ed immaturi maggiorenti. Secoli orsono si fondevano i *bronzi di Riace* con la loro indescrivibile bellezza, secoli dopo siamo capaci solo di fondere inciviltà e spazzatura in una venefica commistione divoratrice di futuro. Assistiamo inerti e passivi all'accelerazione di inarrestabili dinamiche degenerative del pianeta.

È sempre più evidente come le nuove generazioni di nativi informatici siano più sensibili alla pulizia dello schermo di telefonini, tablet, hard disk e altre *smartdiavolerie* che non alla pulizia di strade, piazze e ambiente. Una sorta di doping telematico abbruttisce legioni di *iperconnessi* e li segrega in comportamenti automatici determinati da una sorta di *rete-dipendenza*.

Il mondo virtuale si espande ed annega le coscienze in quella che si configura un'alba che, mediante incontrollati automatismi, spingerà moltitudini in un esodo inevitabile verso oscure ed imprevedibili porzioni di futuro. Il *Grande Fratello* di *orwelliana* memoria appare un vecchio canuto e stanco, demotivato dalle tentacolari ed inarrestabili intrusioni di *Apple, Google, Facebook, Twitter, WhatsApp* e altre grandi sorelle nelle nostre vite. Quel 1984 che sembrava lontano da venire è distante ormai innumerevoli giorni luce.

Uno spettacolo che era di tipo fortemente immaginativo soltanto qualche lustro fa, disegna e ricama di assurdo il nostro presente quotidiano. Persone distratte che vagano assenti nell'ambiente circostante sono collegati tramite onde a persone o realtà distanti. Giovani vite andate, perse in conversazioni che ne hanno accorciato l'esistenza, ignare di treni di passaggio in un inimmaginato transito fatale. In una età che si brucia in fretta, abitudini che portano ad identificarsi in applicazioni che richiedono connessioni permanenti alla rete, neanche fanno in tempo ad essere declassate dal disinteresse che ecco affacciarsi nuove sirene incantatrici.

L'applicazione che cattura ora le moltitudini è un ritorno di cartoni animati giapponesi di fine anni Novanta che ispirarono un videogioco di successo. Parliamo dei *Pokemon (pocket monster, mostriciattoli tascabili)*. Per le strade del mondo moltitudini con aria concentratissima e sguardo ipnotizzato dallo schermo dello smartphone vagano incuranti dell'intorno nel tentativo di catturare questi mostriciattoli. A volte da soli, a volte in gruppo. La sera del 15 luglio a Central Park a New York erano così tanti da bloccare il traffico. C'è chi ha salutato questo nuovo *viral-game* come un fenomeno di massa da benedire poiché a differenza di altri videogiochi crea socialità reale e non virtuale, facendo alzare i *videogamer* dal divano, sguinzagliandoli in ogni dove alla ricerca di mostriciattoli da catturare. Questo gioco è reso possibile da due tecnologie dei moderni telefonini, la *geolocalizzazione* e la *realtà aumentata*. La prima si basa generalmente sulla rete GPS che consente ai navigatori satellitari di funzionare. Ogni dispositivo, che sia uno smartphone, un tablet o un computer viene localizzato su una mappa e tracciato nei suoi spostamenti. La *realtà aumentata* è invece la maniera con cui si può vedere sullo schermo del nostro dispositivo un luogo reale, quello in cui ci troviamo, a cui si sovrappongono elementi virtuali. La *realtà aumentata* si contrappone alla *realtà virtuale* poiché a differenza di quest'ultima non crea simulazioni di luoghi ma aggiunge in tempo reale elementi implementativi. È possibile inquadrare un monumento per vedere sullo schermo una scheda con la sua storia o ascoltare un file audio che la narra. Una frontiera conoscitiva che si apre ad imprevedibili ed interessanti scenari. Ma nel gioco *Pokemon-Go* tra le frontiere ad essere oltrepassate vi sono quelle di sicurezza e della civiltà. Si sono registrati e continuano a registrarsi diversi incidenti di chi alla guida di veicoli ha centrato alberi o pedoni o, anche a piedi, è precipitato nel vuoto, all'inseguimento degli ammaliati mostriciattoli. L'immersione nella *realtà aumentata* genera un rapimento sensoriale che per tanti determina astrazione dalla realtà effettiva con la marginalizzazione della stessa in pochi centimetri quadrati di pixel. Ciò può portare alla completa sottovalutazione dei tanti pericoli disseminati nella realtà effettiva che insidiano l'incolumità di ognuno, *videogamer* compresi. Lasciamo il giudizio su *Pokemon-Go* ai sociologi ed alla evoluzione della specie, anche se ci farebbe veramente tanto piacere sapere il Pio Borgo come "**Zona Pokemon Free**".

