

# Tecnologie provate

Idee da copiare

## La festa dove ti aggiustano il pc

Nata a Londra, arriva a Milano: riparazioni fra un caffè e una birra  
Dagli elettrodomestici ai telefonini, i primi laboratori di quartiere

Tutto s'aggiusta? Facile a dirsi. Quando si parla di tecnologia la realtà è più complicata, soprattutto se con l'elettronica non si ha dimestichezza e se l'unica idea che ci viene in mente, quando un elettrodomestico o il pc smette di funzionare, è di provare a spegnere e riaccendere, accanirsi contro il mouse o scuotere nervosamente il tablet.

Partendo da questa consapevolezza sono nati a Londra, e a breve è previsto lo sbarco in Italia, i *Restart Party*: feste a tema riparazione, dove ci si scambiano problemi e competenze. Chi ha la radio, il computer o il frullatore rotto lo porta con sé, mentre qualcun altro, quelli che ne sanno, mettono a disposizione il loro saper fare. Per aggiustare e imparare a farlo, invece di buttare via. Con un occhio all'ecologia e uno al portafoglio: perché se riciclare è verde, evitare il cestino lo è ancora di più.

L'idea è venuta a Ugo Vallauri, trentacinquenne di Bra, insieme a

### Niente sprechi

La crisi ha allungato la vita media dei beni: cellulari e computer si tengono in media per due anni di più

Janet Gunter, 33 anni. Sono i due fondatori di *Therestartproject.org*. «Organizziamo i party in pub, gallerie d'arte o biblioteche», racconta Vallauri. E la partecipazione non è mancata: «Le persone arrivano con computer portatili, stampanti o telefonini. C'è chi ha portato una radio, un frullatore o un rasoio elettrico. Si beve qualcosa insieme, si chiacchiera e si collabora, si fa comunità». Aspetto, questo, non secondario. Perché spesso, quando si vuole riparare qualcosa, non ci si fida di chi fa il lavoro: il timore è che magari si trattava di una vite da fissare e il conto parla invece di svariate operazioni per centinaia di euro.

Il *Restart Project* vuole anche sviluppare una piattaforma online per fornire suggerimenti per il «fai da te» e una mappa dei tecnici a cui rivolgersi, insieme a gruppi di «riparatori volontari». Rivolgendosi all'altra faccia dei tecnoutenti: a chi non si mette in coda per l'ulti-



### I luoghi

Pub, biblioteche (foto) e gallerie d'arte. Sono i posti più usati per incontri, far comunità e riparare oggetti

### I momenti

Dai pc alle macchine fotografiche (foto sopra), si ripara di tutto e ci si scambiano competenze

mo modello di telefonino che aspettava con ansia. «Si tratta di sfatare un tabù: spesso non hai bisogno di un computer nuovo», continua Vallauri, che anticipa l'idea «di organizzare un *Restart Party* in Italia all'inizio del nuovo anno».

Troverà terreno fertile. La riparazione in Italia sta tornando di moda. «La crisi pare allungare la vita media dei beni», si legge nel rapporto *Findomestic* di novembre sui consumi: «Per cellulare e pc la vita è allungata di circa 2 anni». Anche se per questi ultimi resiste ancora una tendenza usa e getta: il 42% degli italiani cambia lo

smartphone, e il 32% il computer per l'effetto novità.

Così anche in Italia si sta diffondendo il verbo della riparazione. A Milano, per esempio, c'è l'esperienza di *PcOfficina*, con incontri settimanali: «Il modello è quello della ciclofficina. Non è un laboratorio dove lasci il tuo portatile da riparare e poi passi a ritirarlo. Ci si vede, magari si beve una birra, e si aggiusta insieme», spiega Giovanni Spósito, 32 anni, ingegnere biomedico, tra i fondatori. L'associazione pratica anche la «nobile arte del *trashware*» (da «trash», spazzatu-

ra, e hardware): recupera quanto viene dismesso da privati o aziende per progetti che già hanno fornito attrezzature informatiche a scuole elementari e carceri minorili.

L'associazione *Ohibò*, sempre a Milano, ha deciso di fare un passo più in là e puntare soprattutto all'educazione. Già il nome del progetto, «Oratorio digitale», dà l'idea di quello che vuol essere un «momento di aggregazione, giocoso ma costruttivo, rivolto a ragazzini dagli 11 anni in su, magari con il coinvolgimento dei genitori», spiega il curatore Emilio Della Sala, 35 anni, ingegnere aeronautico. Cosa si impara in questo oratorio? «A non piangere: tutto quello che si rompe, dal giocattolo all'apparecchio elettronico, si ripara. Insieme». Di più: «Si impara a non aver paura della tecnica e della matematica. E a riflettere davvero sui desideri e sulle necessità. Non vogliamo creare dei tecnomaniaci, anzi invitiamo a riflettere: il telefonino o il lettore mp3 all'ultimo grido mi serve davvero o lo voglio perché l'ho visto al compagno di classe?». L'idea è quella di creare un laboratorio di quartiere: «Dove la mamma viene con il figlio e porta l'aspirapolvere che non va più. E lo si aggiusta insieme». La sfida all'elettronica usa e getta è stata lanciata.

Renato Benedetto  
rbenedetto@corriere.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA

### Games Week

## Fiera dei videogiochi, passione trasversale Alla console quattro italiani su dieci

Dopo l'antipasto di ieri, oggi alla *Games Week* di Milano è previsto il pienone. Con anche la possibilità, dicono gli organizzatori, di chiudere anticipatamente i cancelli se ci dovesse essere troppa ressa alla seconda edizione della fiera italiana dei videogiochi (alla *FieraMilanoCity*, oggi e domani dalle 9.30 alle 19.30, per info: [gamesweek.it](http://gamesweek.it)).

Un'evenienza da non escludere perché ormai i videogiochi sono una passione sempre più trasversale in famiglia: a insistere per passare una parte del weekend tra

console e nuovi titoli potrebbero non essere solo i figli. Seconda una ricerca commissionata per l'edizione 2012 della fiera da Aesvi, l'associazione di settore, la percentuale degli italiani — nella fascia tra i 16 e i 64 anni — che «videogioca» è arrivata al 41%. Cifre da contagio digitale che sarebbe arrivato

a toccare anche il pubblico femminile — il 48% dei gamer italiani sono donne — e le famiglie: il 40% dei genitori gioca abitualmente con i propri figli. Una buona pratica che all'interno della *Games Week* si traduce in uno spazio di mille metri quadri dedicato esclusivamente ai più piccoli. Oltre all'esposizione vera e propria, dove fanno bella mostra di sé gli stand di tutti i big del settore con le loro novità, da Nintendo a Sony Playstation passando per Microsoft Xbox ed Electronic Arts, la fiera propone altri spazi che sono espressione delle diverse facce dei videogiochi. Accanto all'*Arena*, dove si svolgono una cinquantina di competizioni tra gli appassionati, è presente una mostra permanente che racconta la cultura visiva dei videogiochi, mentre per gli aspetti più tecnici, all'interno della *Games Week* si svolgono le conferenze dell'*Italian game developers summit*. Infine, spazio allo spettacolo. Sul palco della fiera si alternano le esibizioni di diversi artisti amati dai più giovani: Mondo Marcio, Finley, Gemelli Diversi.

F. Cel.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

### lo & tech

di Edoardo Segantini



## Come difendere lo smartphone dai fuorilegge nascosti in virus e «botnet»

Il mondo degli smartphone sta diventando uno dei bersagli preferiti dai fuorilegge digitali. I veicoli attraverso i quali gli hacker colpiscono i telefoni cellulari più evoluti, spiegano gli esperti, sono diversi: si va da quelli più noti, come i virus e i cosiddetti *botnet* (le reti infettate), a quelli più recenti come le *app* malevole o contraffatte, scaricabili dagli *store*, che non sempre sono sottoposti a controlli di sicurezza molto accurati. Per dare un'idea, secondo un'indagine realizzata all'inizio del 2012, il 37 per cento delle applicazioni disponibili gratuitamente su *Android Store* presenterebbero forti rischi per la sicurezza. In queste applicazioni potrebbero annidarsi codici in grado di provocare la perdita o l'intercettazione di dati riservati, la violazione di numeri di carte di credito o di credenziali per

### Gli hacker

Gli attacchi degli hacker sono aumentati del 40 per cento in un anno

accedere a conti bancari online; infine, e più in generale, la sottrazione di altre informazioni sensibili fino ad arrivare a compromettere la riservatezza delle conversazioni telefoniche. L'attenzione agli smartphone non significa che gli hacker stiano trascurando di attaccare i vecchi, cari personal computer: le aggressioni, anzi, sono aumentate del 40 per cento in un anno. Diversamente da quanto alcuni credono, inoltre, le minacce informatiche non colpiscono soltanto le nuove tecnologie ma anche quelle «mature». I computer meno recenti, avendo concluso il loro ciclo di vita, non sempre dispongono di strumenti di difesa sufficientemente aggiornati per poter fare fronte alle intrusioni più innovative. Ciò significa che sia l'innovazione che la maturità tecnologica possono racchiudere insidie per la sicurezza. Ma mentre la prima, oltre ai rischi, porta molte opportunità, la seconda porta soltanto i rischi.

@SegantiniE

© RIPRODUZIONE RISERVATA