

## La truffa di CryptoEats, finta start up dell'inesistente Wade

Le frodi online non sono una novità ma quella verificata il mese scorso nel Regno Unito è sicuramente una delle più elaborate degli ultimi anni. La finta startup CryptoEats si è infatti proposta come maggiore competitor delle più popolari piattaforme di delivery, promettendo ai suoi utenti di poter pagare i propri ordini tramite criptovaluta. Accompagnata da comu-

nicato stampa ufficiale e promozione da parte degli influencer britannici più famosi sembrava il primo spazio dove poter utilizzare le cosiddette «shitcoin», criptovalute acquisite ma non spendibili sul mercato. Le dichiarazioni rilasciate dal fondatore del progetto, un certo Wade Phillips, informavano la comunità degli accordi di partnership presi con le catene di fast-

food e dell'esercito di rider già assunti, che avrebbero permesso all'azienda di «competere con colossi come UberEats e Deliveroo, grazie a un software con blockchain su base algoritmica». Il sito di CryptoEats sosteneva di offrire «centinaia di ristoranti tra cui scegliere» e prometteva di consegnare il caffè in meno di cinque minuti con un pulsante dedicato, incuriosendo i potenziali dipendenti con salario garantito e contributi per la pensione. Prima della vendita dei token, ha anche consegnato a numerosi



influencer le uniformi da rider con loghi e colori del brand. È risultato poi evidente che nulla di tutto questo fosse vero, Wade Phillips compreso, che sembra non essere mai esistito. Poco dopo l'apertura della vendita dei token il portafoglio dello sviluppatore di CryptoEats ha trasferito circa 500mila dollari (430mila euro) in Binance Coin in diversi portafogli e il progetto è completamente scomparso da internet, senza rilasciare la app promessa e lasciando nei guai tutti i suoi investi-

tori. La notizia della truffa è stata a sua volta comunicata attraverso il web, da uno dei blogger coinvolti, che ha dichiarato di non aver mai sospettato che si trattasse di una truffa e ha pubblicato «CryptoEats era tutta una truffa! Mi hanno pagato per fare un video promo per la loro app di consegne, sono stato invitato al loro evento, c'erano le bici per le consegne fuori... È un comportamento disgustoso truffare la gente e fregare soldi guadagnati duramente».

Jasmine MILONE

# APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

CNR DI PISA E MIT DI BOSTON

## I pedoni scelgono la direzione, ma non è la più breve

Uno studio dell'Istituto di informatica e telematica del Cnr di Pisa in collaborazione con il Mit di Boston e il Politecnico di Torino dimostra come i pedoni scelgano i percorsi senza calcolare quello più corto per raggiungere la destinazione, evidenziando che il nostro cervello non è ottimizzato per calcolare il cosiddetto «cammino minimo» quando lo spostamento è pedonale.

Il team di ricerca ha analizzato un data set di oltre 14mila persone e ha scoperto che i pedoni tendono a scegliere percorsi, detti «cammini direzionali», che sembrano puntare direttamente verso la destinazione anche se potrebbero alla fine risultare più lunghi del «cammino minimo». «La navigazione vettoriale viene usata perché richiede meno risorse cerebrali rispetto al dover calcolare il cosiddetto cammino minimo. Questo risparmio energetico cerebrale potrebbe essere il risultato dell'evoluzione, in modo da lasciare al cervello più risorse per compiere altre attività per la sopravvivenza», spiega Paolo Santi dirigente di ricerca del Cnr-Iit.

La mente distribuisce le energie tra le diverse attività di calcolo. «Sembra esistere un meccanismo che alloca le risorse computazionali del cervello per altri utilizzi. Trentamila anni fa, ad esempio, per fuggire da un predatore e oggi per evitare una zona pericolosa per l'eccessivo traffico», dichiara Carlo Ratti, professore di tecnologia urbana presso il dipartimento di Urban Studies and Planning del Mit e direttore del Senseable City Lab.

I risultati dello studio potrebbero essere utilizzati per la progettazione urbana. «Le potenzialità contenute nei dati di spostamento degli individui sono enormi. L'aver individuato caratteristiche comportamentali uniformi in città dalle caratteristiche così diverse ci fa ben sperare nella possibilità di usare questi dati per progettare meglio le città del futuro, rendendo gli spostamenti dei cittadini più efficaci, sicuri e, perché no, piacevoli», afferma Alessandro Rizzo, professore di automatica e robotica presso il Dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni del Politecnico di Torino.

R.V.



RIFLESSIONE – LO SPAZIO VIRTUALE NON SUPPLISCE A QUEL «LUOGO VISSUTO» CHE È LA SCUOLA

## Didattica a distanza, per i ragazzi aule e banchi non sono irrilevanti...

**G**iuggiola sei mia», è la poetica dichiarazione d'amore scritta con pennarello

giallo acceso sulla parte anteriore di un sottobanco. Il disegno di un volto stilizzato, quasi a tratto unico, ha per tela una delle porte dei bagni maschili. Una serie di cartelloni colorati apposti sulle pareti di un'aula, foto e scritte che intrecciandosi raccontano l'esperienza vissuta durante l'ultima uscita didattica. Quando si entra in una classe, persino nei bagni, non si ha mai l'impressione di entrare in un territorio neutro, ma sempre in un luogo fatto proprio da chi lo abita: in questo caso ragazzi e ragazze adolescenti. Questo vale per la scuola in presenza, ma non solo. Chi ha avuto la surreale esperienza di entrare in un'aula durante il lockdown accanto alla sensazione di un vuoto sordo ha avuto, paradossalmente, anche quella di una presenza osservando le tracce simboliche, più o meno evidenti, lasciate da tutti coloro che l'hanno abitata fino a pochi giorni prima. Quel luogo non è anonimo, ma è proprio: è di chi lo abita. Consegna tracce che parlano di un legame.

L'adozione della Dad come soluzione alla lacerazione del tessuto delle comunità scolastiche ha suscitato molte riflessioni e dibattiti, soprattutto riguardo al suo impatto sulla vita dei ragazzi. Gli aspetti maggiormente toccati sarebbero la socialità e la qualità del processo di apprendimento-valutazione. Vi è tuttavia, accanto ad essi, un altro aspetto meno citato ma forse altrettanto impattante: la perdita di un luogo proprio.

La psicologia ci insegna che noi instauriamo una relazione di attaccamento con gli ambienti che abitiamo e frequentiamo abitualmente, simile a quella che si crea con le figure significative. In questo senso un nuovo ambiente incontrato, abitato,



**Esiste un attaccamento agli ambienti che abitiamo, simile a quello che si crea con le persone**

se sufficientemente buono, assume col tempo specifici significati, fornendoci quel supporto ed appoggio di cui abbiamo bisogno per assolvere importanti compiti evolutivi. Fermandoci per un attimo a pensare, ciascuno di noi potrebbe indicare un luogo significativo, al di là della



Ma cosa accade quando un evento improvviso, come una pandemia, scippa questo luogo? Accade che i ragazzi scoprono, improvvisamente e drammaticamente, la sua valenza e quanto esso sia parte di loro. Cioè che quel luogo, giorno dopo giorno, silenziosamente, è diventato parte della loro identità, un'identità di luogo, in cui rientrano quegli ambienti significativi che ora, d'un tratto, non ci sono più, senza sapere fino a quando. La rottura del legame di attaccamento con quel luogo porta con sé una quota di lutto da elaborare, con tutti i correlati emotivi ad esso associati: tristezza, rabbia, stress.

Inoltre, questo furto sottrae quel potente «trampolino di lancio» in chiave di uno sviluppo che avviene nella sistole-diastole tra ambiente «primario» e «secondario». Perché, se la socializzazione ci è restituita in parte dai Social e la didattica ci è restituita in parte dalla Dad, quel luogo-scuola, quell'aula, quel banco, quei corridoi, palcoscenico silenzioso di passi di crescita, non si possono digitalizzare, se non facendoli diventare un museo virtuale. Abitare e digitale: quale coniugazione ottimale? (Per approfondire: Tredimensioni 3-2021).

Alessandro DE MICHELE docente



### Libri on air

L'Università a pagine spiegate: «Potere computazionale» di Massimo Durante.