

Violazioni di dati in rete, l'Italia è al 10° posto

È di recente pubblicazione la ricerca che elenca quali siano i dieci paesi al mondo in cui maggiormente avvengono violazioni di dati personali degli utenti in rete. Notizie non troppo piacevoli per l'Italia, che è presente nella lista, nonostante si collochi al 10° posto con 4.193.083 violazioni ogni milione di abitanti. Gli esperti di Proxyrack, azienda che

analizza il traffico web a livello globale, hanno individuato i settori su cui i criminali informatici si concentrano in modo prevalente, per ragioni prettamente economiche. Si tratta infatti delle attività di cybercrime più fruttuose, e in cima alla lista c'è l'healthcare, seguito dalle organizzazioni finanziarie e da quelle farmaceutiche. Oltre al numero di data breach per



paese ne sono stati analizzati anche i costi per le imprese che subiscono gli attacchi.

I risultati mostrano come nel 2021, il costo medio della violazione dei dati per

le aziende con un numero di dipendenti remoti compreso tra l'81% e il 100% è stato di oltre 5,5 milioni di dollari, mentre per le imprese che hanno tra il 61% e l'80% dell'organico fuori dall'ufficio il costo medio delle violazioni si aggira intorno ai 4,4 milioni di dollari. Gli Stati Uniti pagano il prezzo più alto in termini di furto o perdita delle informazioni, con un costo medio di 9,05 milioni di dollari. Il Medio Oriente segue con 6,93 milioni di dollari mentre il Canada è terzo, con 5,40 milioni di dollari. In

riferimento ai Paesi più colpiti, se l'Italia chiude la top ten, Usa, Francia e Sud Sudan guidano la classifica, con Repubblica Ceca, Germania e Singapore che seguono a ruota. Canada, Portogallo e Australia completano il quadro. Il costo medio di una violazione dei dati nel settore sanitario è di 9,23 milioni di dollari, il più alto di tutti i comparti analizzati. Il finanziario è al secondo posto, con 5,27 milioni di dollari. Poco sotto il farmaceutico, che supera i 5 milioni di dollari.

R.V.

APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

APPELLO – SERVE UN'ALGORETICA CHE GUIDI LA PROGETTAZIONE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Cattolici, ebrei e musulmani, firmata la «Rome Call»

Ci siamo riuniti con i nostri fratelli ebrei e musulmani in un evento di grande importanza per invitare il mondo a pensare e ad agire in nome della fratellanza e della pace, anche nel campo della tecnologia. La sottoscrizione della Rome Call da parte di leader religiosi ebrei e musulmani e l'appello congiunto di un'algoritica che guidi la progettazione dell'intelligenza si riferisce proprio alla necessità sempre più urgente di costruire percorsi di pace, rispetto reciproco, dialogo e comunità». Con queste parole l'Arcivescovo Vincenzo Paglia, Presidente della Pontificia Accademia per la Vita e della Fondazione RenAIssance, ha accolto in Vaticano i partecipanti a un evento unico, che ha riunito esponenti religiosi di spicco e protagonisti della tecnologia internazionale, come Microsoft e IBM. Promosso dalla RenAIssance Foundation del Vaticano, dall'Abu Dhabi Forum for Peace degli Emirati Arabi Uniti e dalla Commissione per le Relazioni Inter-religiose del Rabinato Capo di Israele, l'evento si è articolato in due parti. «Il giudaismo esalta la saggezza dell'umanità, creata nell'immagine divina di Dio manifestata generalmente nell'innovazione umana e nell'intelligenza artificiale in particolare», ha affermato il rabbino capo Weisz. «Tuttavia, allo stesso tempo deve esserci una tensione creativa tra la creatività umana e la guida morale che scaturisce dalla nostra connessione con il Creatore dell'Universo, la Fonte di ogni saggezza; perché senza di essa si mette in pericolo l'unicità e la vocazione della persona umana creata a immagine divina e si pone un pericolo esistenziale per l'umanità in generale». SE Sheikh Abdallah bin Bayyah (Presidente



del Forum per la Pace di Abu Dhabi), ha inviato un videomessaggio in cui ha affermato: «Le religioni, in fondo, cercano di assicurare la felicità dell'uomo sia in questo mondo che l'aldilà. Pertanto, ci esortano a cercare i suoi mezzi di attualizzazione. A questo proposito, la religione dell'Islam incoraggia l'acquisizione della conoscenza, la ricerca di una comprensione dell'universo e un perpetuo aumento dell'apprendimento. Il Sacro Corano afferma: 'Di Mio Signore, accrescimi in conoscenza'. Quindi padre



Francesco: «La fraternità tra tutti è la condizione perché anche lo sviluppo tecnologico sia al servizio della giustizia»

Paolo Benanti, professore Straordinario di Etica delle Tecnologie presso la Pontificia Università Gregoriana e Direttore Scientifico della Fondazione RenAIssance, ha tenuto un intervento, nel quale ha ricordato ai partecipanti l'urgenza di sviluppare l'algoritmo, affermando: «Dobbiamo creare un linguaggio in grado di tradurre i valori morali in qualcosa di calcolabile per la macchina. Tuttavia, nel rapporto uomo-macchina, il vero esperto e portatore di valori è l'uomo. La dignità umana e i diritti sottolineano che l'uomo deve essere protetto nel rapporto uomo-macchina». La delegazione è stata poi ricevuta dal Pontefice che ha voluto sottolineare: «La vostra

concordia nel promuovere una cultura che ponga questa tecnologia al servizio del bene comune di tutti e della custodia della casa comune è esemplare per tanti altri. La fraternità tra tutti è la condizione perché anche lo sviluppo tecnologico sia al servizio della giustizia e della pace ovunque nel mondo. Siamo tutti consapevoli di quanto l'intelligenza artificiale sia sempre più presente in ogni aspetto della vita quotidiana, sia personale che sociale. Essa incide sul nostro modo di comprendere il mondo e noi stessi. Le innovazioni in questo campo fanno sì che tali strumenti siano sempre più decisivi nell'attività e perfino nelle decisioni umane. Vi incoraggio pertanto a proseguire in questo vostro impegno». Al termine della giornata, mons. Paglia ha annunciato il prossimo evento che sarà organizzato dalla Fondazione RenAIssance per promuovere il Rome Call for AI Ethics: ovvero la firma dell'appello da parte dei leader delle tradizioni religiose orientali nel luglio 2023 in Giappone.



Rome Call for AI Ethics
Il testo dell'appello firmato da cristiani, ebrei e musulmani.

PER VALUTARE I DSA

#Playseriously, per videogame inclusivi

«Vogliamo progettare un videogame con finalità educative, con cui arrivare a una diagnosi dei bambini in età prescolare attraverso modalità non invasive ed inclusive». Così è nato a Milano l'hackaton #Playseriously, come racconta Alessandra Micalizzi, coordinatrice del Comitato scientifico del progetto. Nel nostro Paese è previsto che sia compito delle scuole, in accordo con le famiglie degli alunni, attivare gli interventi più idonei per individuare i casi di Disturbi Specifici dell'Apprendimento, come la dislessia, la disortografia, la disgrafia e la discalculia. Nel 2020, secondo il Ministero, la popolazione scolastica italiana con Dsa ammontava al 3,2%, un numero triplicato in dieci anni. Così, durante l'hackathon milanese sviluppatrici e sviluppatori, psicologhe e psicologi, game designer e game artist si sono sfidati, mettendo in comune le loro competenze, per realizzare un applied game, non invasivo ed inclusivo, per lo screening della dislessia in fase



prescolare. Offrendo un contesto ludico e protetto si riduce l'ansia da prestazione nei soggetti dello screening. «Di solito i bambini vengono sottoposti a una serie di test che, per quanto giocosi, possono provocare un certo stress, perché comunque vengono percepiti come prove di valutazione». Da qui l'importanza di ricorrere al gioco e, in particolare, al videogioco: «Con i nostri ragazzi», conclude la docente del SAE Institute, «cerchiamo sempre di uscire dalla logica più strettamente commerciale di prodotto per guardare al videogioco come a una grande opportunità relazionale, un contesto che fa parte della cultura del nostro tempo, un'opera artistica che sfrutta i linguaggi della iper-modernità. I progetti sono sempre più innovativi e sempre più spesso realizzati in collaborazione con altri stakeholder. Penso in modo particolare alle recenti applicazioni del gioco nell'arte, nell'apprendimento, nella formazione oppure, come in questo caso, nella cura. Ci dimostrano che è esattamente questa la direzione da seguire e il modo in cui guardare al videogame».

Jasmine MILONE