

Il Garante della privacy boccia «Replika», l'amico virtuale

Il Garante della privacy ferma «Replika». Il chatbot, che genera un «amico virtuale», per il momento non potrà usare i dati personali degli utenti italiani. Il Garante della privacy ha infatti disposto con effetto immediato, nei confronti della società statunitense, la limitazione provvisoria del trattamento dei dati. Alla luce delle recenti notizie stampa e delle prove condotte dall'Autorità

su «Replika», l'applicazione presenta infatti concreti rischi per i minori d'età, a partire dalla proposizione ad essi di risposte assolutamente inidonee al loro grado di sviluppo. L'«amico virtuale» - presentato come in grado di migliorare il benessere emotivo dell'utente, aiuterebbe l'utente a comprendere i propri pensieri e calmare l'ansia, attraverso la gestione dello stress, la



socializzazione e la ricerca dell'amore - ha caratteristiche che, intervenendo sull'umore della persona, possono accrescere i rischi per i soggetti

ancora in una fase di sviluppo o in stato di fragilità emotiva. Manca peraltro ogni meccanismo di verifica dell'età: filtri per i minori, ma anche blocchi

dell'app di fronte a dichiarazioni in cui l'utente esplicita la propria minore età. E la proposizione di «risposte» da parte del chatbot risultano spesso palesemente in contrasto con le tutele rafforzate che vanno assicurate ai minori e a tutti i soggetti più fragili. Diverse recensioni pubblicate nei due principali «App Store», peraltro, contengono commenti di utenti che lamentano contenuti sessualmente inopportuni. «Replika» viola il Regolamento europeo sulla privacy, non rispetta il

principio di trasparenza ed effettua un trattamento di dati personali illecito, in quanto non può essere basato, anche solo implicitamente, su un contratto che il minore è incapace di concludere. La società sviluppatrice statunitense, Luka Inc, oltre a dover interrompere il trattamento dei dati degli utenti italiani, deve comunicare entro 20 giorni le misure intraprese in attuazione di quanto richiesto dal Garante, pena una sanzione fino a 20 milioni di euro o fino al 4% del fatturato globale annuo.

APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

INDAGINE DEL SENATO - IL CERVELLO E I CONDIZIONAMENTI DERIVATI DALL'USO DEGLI SMARTPHONE

Apprendimento: gli effetti del digitale sugli studenti



Ci sono i danni fisici: miopia, obesità, ipertensione, disturbi muscolo-scheletrici, diabete. E ci sono i danni psicologici: dipendenza, alienazione, depressione, irascibilità, aggressività, insonnia, insoddisfazione, diminuzione dell'empatia. Ma a preoccupare di più è la progressiva perdita di facoltà mentali essenziali, le facoltà che per millenni hanno rappresentato quella che sommariamente chiamiamo intelligenza: la capacità di concentrazione, la memoria, lo spirito critico, l'adattabilità, la capacità dialettica... Sono gli effetti che l'uso, che nella maggior parte dei casi non può che degenerare in abuso, di smartphone e videogiochi produce sui più giovani. Niente di diverso dalla cocaina. Stesse, identiche, implicazioni chimiche, neurologiche, biologiche e psicologiche. È quanto sostengono, ciascuno dal proprio punto di vista «scientifico», la maggior parte dei neu-

rologi, degli psichiatri, degli psicologi, dei pedagogisti, dei grafologi, degli esponenti delle Forze dell'ordine auditi. Un quadro oggettivamente allarmante, anche perché evidentemente destinato a peggiorare. Tutte le ricerche internazionali citate nel corso del ciclo di audizioni giungono alla medesima conclusione: il cervello agisce come un muscolo, si sviluppa in base all'uso che se ne fa e l'uso di dispositivi digitali (social e videogiochi), così come la scrittura su tastiera elettronica invece della scrittura a mano, non sollecita il cervello. Il muscolo, dunque, si atrofizza. Detto in termini tecnici, si riduce la neuroplasticità, ovvero lo sviluppo di aree cerebrali responsabili di singole funzioni. Analogamente si registra nei bambini cui è stata limitata la «fisicità». Nei primi anni di vita, infatti, la conoscenza di sé e del mondo passa attraverso tutti e cinque i sensi: sollecitare prevalentemente la vista, sottoutilizzando gli altri quattro sensi, impedisce lo sviluppo armonico e

completo della conoscenza. È quel che accade nei bambini che trascorrono troppo tempo davanti allo schermo di un iPad o simili. Per quest'insieme di ragioni, non è esagerato dire che il digitale sta decerebrando le nuove generazioni, fenomeno destinato a connotare la classe dirigente di domani. Mai prima d'ora una rivoluzione tecnologica, quella digitale, aveva

scatenato cambiamenti così profondi, su una scala così ampia e in così poco tempo. Il motivo è evidente, lo smartphone, ormai, non è più uno strumento, ma è diventato un'appendice del corpo. Soprattutto nei più giovani. Un'appendice da cui, oltre ad un'infinita gamma di funzioni, in larga parte dipendono la loro autostima e la loro identità. È per questo che risulta così difficile convincerli a farne a meno, a mettere da parte il telefonino almeno per un po': per loro, privarsene è doloroso e assurdo quanto subire l'amputazione di un arto. Dal ciclo delle audizioni svolte e dalle documentazioni acquisite, non sono emerse evidenze scientifiche sull'efficacia del digitale applicato all'insegnamento. Anzi, tutte le ricerche scientifiche internazionali citate dimostrano, numeri alla mano, il contrario. Detta in sintesi: più la scuola e lo studio si digitalizzano, più calano sia le competenze degli studenti sia i loro redditi futuri.

Non si tratta di dichiarare guerra alla modernità, ma semplicemente di governare e regolamentare quel mondo virtuale nel quale, secondo le ultime stime, i più giovani trascorrono dalle quattro alle sei ore al giorno. Si tratta di evitare che si realizzi fino in fondo quella «dittatura perfetta» vaticinata da Aldous Huxley quando la televisione doveva ancora entrare in tutte le case e lo smartphone aveva la concretezza di un'astrazione fantascientifica: «Una prigione senza muri in cui i prigionieri non sognano di evadere. Un sistema di schiavitù nel quale, grazie al consumismo e al divertimento, gli schiavi amano la loro schiavitù». Giovani schiavi resi drogati e decerebrati: gli studenti italiani. I nostri figli, i nostri nipoti. In una parola, il nostro futuro.

(estratto)

PREVENZIONE - PER I GIOVANI

SmartBus, tappa a Torino

A Torino la prima tappa dello «SmartBus», il mezzo intelligente che insegna ai giovani come evitare i pericoli del web. Il bus è un'aula didattica virtuale, dove ragazze e ragazzi hanno la possibilità «giocare» con la prevenzione alla cybersicurezza simulando, ponendo domande e fornendo risposte, con l'aiuto dei tutor e dell'app didattica sviluppata da «Parole O Stili», associazione che ha l'obiettivo di responsabilizzare ed educare gli utenti della Rete a scegliere forme di comunicazione digitale non ostili. L'iniziativa «SmartBus» è l'estensione all'Italia di un progetto Huawei già partito in alcuni Paesi europei e rientra in un folto bouquet di iniziative di corporate social responsibility dell'azienda di telefonia. In Italia è stato implementato grazie proprio alla collaborazione con «Parole O Stili», che dei pericoli della rete ha fatto la sua mission tra gli adolescenti. Huawei riporta un'indagine Ipsos-Changes Unipol del 2022 che sostiene che il 30% degli Italiani non



percepisce il Cyber Risk come un pericolo, mentre il 17% dei cittadini non è in grado di valutare questo rischio e le relative conseguenze. E si inizia, purtroppo, da piccoli a sottovalutare la questione. La condivisione dei dati personali e delle foto è infatti una pratica estremamente diffusa anche tra i più giovani. Sempre nel 2022 la Polizia Postale e delle Comunicazioni e i Centri Operativi Sicurezza Cibernetica hanno registrato un aumento dei reati connessi ad abusi «tecnomedici» a danno di minori. In particolare, l'adescamento online ha coinvolto maggiormente la fascia dei pre-adolescenti (10-13 anni). Mentre i casi di cyberbullismo hanno interessato principalmente la fascia di età 14-17 anni. Attraverso il laboratorio posto nel bus i giovani potranno approfondire i temi legati alla protezione nel digitale e imparare come difendersi da immagini e parole moleste incontrate sul web, grazie ad un progetto didattico mirato a «fornire degli strumenti di protezione, prima di tutto culturali, e, perché no, magari aprire un futuro di opportunità nello stesso ambito».

Jasmine MILONE



Che cosa sono GPT, GPT-3 e ChatGPT?

Un video che spiega bene la nuova frontiera dell'intelligenza artificiale, quella creativa.