

n°1 Duemila **21**

QUARTER **it**

QUATTRO MESI DELL'ANNO .IT



Ludoteca

Registro**it**

3 IL QUARTER IN BREVE

Il 2021 e il .it, un viaggio chiamato “normalità”

4 PRIMA PAGINA

A conti fatti: report 2020 sulla crescita record di nomi .it

7 STATISTICHE

Crescita nuove registrazioni
Crescita annuale
Top regioni
Tipologie
Motivi opposizioni
Rapporto opposizioni-riassegnazioni
Andamento opposizioni
Andamento annuale opposizioni-riassegnazioni
Richieste Authinfo
Richieste autorità competenti
Nomi riservati
Verifiche domini da parte del Registro

13 .IT PARADE

PMD Web Talk 2021: puntare sul digitale è indispensabile
30 aprile 2021, 35 anni di Internet in Italia

17 SPECIALE (10 ANNI) LUDOTECA

Dieci anni di Ludoteca, l'educazione digitale che non si ferma
Il villaggio digitale della Ludoteca: dai più piccoli ai più grandi
Il videogioco che “insegna” nozioni sulla sicurezza informatica
La Ludoteca protagonista a Rai Gulp
I dati storici, dal 2011 ad oggi
Webinar cittadinanza digitale gennaio-aprile 2021

27 DAL MONDO

Survey per il progetto RegelD
Centr e l'aggiornamento della Convezione di Budapest
Il ccPDP4 e la gestione dei country code Top Level Domain IDN
Il “DNS abuse” e i regolamenti dei registri europei

31 EVENTI

Icann
Ietf
Centr
Ripe

COORDINATORE EDITORIALE

Anna Vaccarelli

COMITATO EDITORIALE

Valentina Amenta, Maurizio Martinelli, Anna Vaccarelli, Daniele Vannozzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Francesco Gianetti

COMITATO REDAZIONALE

Francesca Nicolini (coordinatore redazionale), Giorgia Bassi, Stefania Fabbri, Beatrice Lami, Gian Mario Scanu, Gino Silvatici, Chiara Spinelli

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO

Arianna Del Soldato, Adriana Lazzaroni, Maurizio Martinelli, Manuela Moretti, Sonia Sbrana (didascalie legali), Michela Serrecchia (didascalie tecniche), Daniele Vannozzi (didascalie operative)

FONTE DATI

Unità sistemi e sviluppo tecnologico del Registro .it

ELABORAZIONE DATI

Lorenzo Luconi Trombacchi, Michela Serrecchia (Servizi internet e sviluppo tecnologico), Luca Albertario, Daniele Pancrazi e Sonia Sbrana (Unità aspetti legali e contrattuali), Daniele Vannozzi (Unità Operazioni e Servizi ai Registrar)

A CURA DI

Unità relazioni esterne, media, comunicazione e marketing del Registro .it
Via G. Moruzzi, 1
I-56124 Pisa
tel. +39 050 313 98 11
fax +39 050 315 27 13
e-mail: info@registro.it
website: <http://www.registro.it/>

RESPONSABILE DEL REGISTRO .IT

Marco Conti

IL 2021 E IL .IT, UN VIAGGIO CHIAMATO “NORMALITÀ”

di Francesca Nicolini

Il 2020 ha portato con sé un evento rarissimo, la pandemia da Sars-Cov 2. Tutti ci siamo dovuti adattare, difendere dal contagio e reinventare. E come molte altre realtà, il Registro .it è andato avanti, con i suoi progetti, gli eventi online e, soprattutto, con la registrazione dei domini, crescendo fino alla soglia dei 3milioni e 500 mila nomi. E nel 2020 è stata registrata una preponderante presenza di imprese e freelance con siti .it. Il 2021 parte sotto i migliori auspici

Non siamo ancora fuori dallo stato emergenziale della pandemia, ma abbiamo imparato molto, oltre che a difenderci da un mostro invisibile, ci siamo organizzati e siamo transitati in un nuovo anno, più consapevoli, nell'attesa della cosiddetta “normalità”. Nel frattempo, sperando di tornare presto agli eventi in presenza, a confrontarci e dialogare guardandoci negli occhi, i numeri del report 2020 del Registro sui nomi .it ci forniscono un paio di informazioni molto importanti: in primo luogo la crescita dei domini a targa italiana, aumentati del 13,25% in più rispetto al 2019 (non si vedeva un tale incremento dal 2016); in secondo luogo l'importanza del digitale, e di quanto lo smart working, gli strumenti tecnologici e un'attività online debbano ormai essere parte integrante della nostra quotidianità. Aziende e liberi professionisti, la cui presenza è aumentata nel mondo dei .it proprio nel 2020, anno di pandemia e di lockdown, hanno compreso quanto sia fondamentale oggi avere un sito e quanto la Rete offra potenzialità molteplici, che ha permesso loro di lavorare durante il lockdown e di far conoscere la loro attività anche dall'altra parte del globo.

Ed è stato proprio questo lo scopo di PMD 2021, l'appuntamento online del Registro dedicato al mondo dell'imprenditoria, piccola e micro, affinché impari ad utilizzare gli strumenti digitali per far crescere il proprio business.

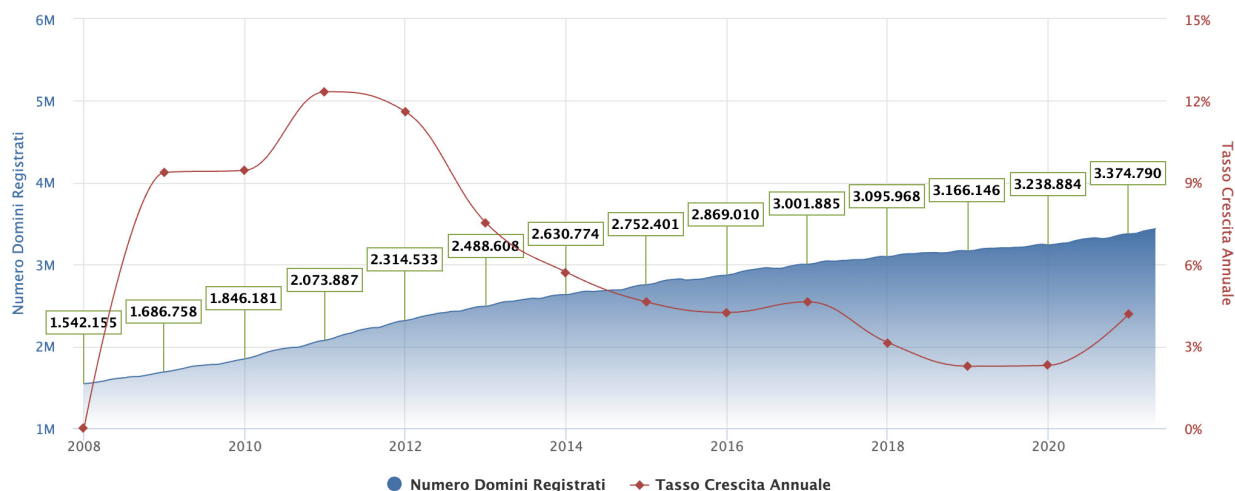
Il 2021 porta con sé un compleanno importante al Registro .it: i dieci anni di attività della Ludoteca, i cui laboratori di educazione digitale furono organizzati per la prima volta all'interno dell'Internet Festival a maggio 2011 a Pisa. Dagli esordi ad oggi sono stati raggiunti oltre 14.000 giovani internauti. Il primo importante obiettivo è stato raggiunto nel 2013 con il patrocinio dall'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza. Ma in questi due lustri, la Ludoteca è cresciuta, con contenuti e giochi nuovi nel corso degli anni, strumenti digitali e iniziative, prima adatti soltanto ai piccolissimi e via via anche per genitori e docenti.

E proprio a questa celebrazione abbiamo voluto dedicare una sezione speciale del primo Quarter 2021, ricco come sempre di statistiche, resoconti quadrimestrali e news ed eventi dal mondo.

Buona lettura!

A CONTI FATTI: REPORT 2020 SULLA CRESCITA RECORD DI NOMI .IT

di Maurizio Martinelli



Con l'inizio della pandemia, da febbraio 2020, il Registro .it ha avviato un'attività di analisi e monitoraggio delle registrazioni dei nomi a dominio .it.

La pandemia, di fatto, ha accelerato il processo di transizione digitale, ha modificato radicalmente le abitudini e lo stile di vita di tutti noi e la Rete è diventata la nostra migliore alleata per poter lavorare, studiare, acquistare e trascorrere il tempo libero. Per molte imprese e liberi professionisti Internet si è rivelato un'opportunità per riuscire a far fronte alla crisi economica, anche se, in moltissimi casi, si è trattato di una scelta pressoché obbligata.

L'analisi ha evidenziato che, nel corso del 2020, vi è stato un aumento significativo delle nuove registrazioni (592.821), pari al 13,25% in più rispetto al 2019 (523.449).

In particolare, soltanto nel mese di aprile 2020, in pieno lockdown, le nuove registrazioni hanno raggiunto 66.313 domini, corrispondenti ad un incremento del 44,26% rispetto allo stesso mese del 2019 (45.967), portando il tasso di crescita totale dei primi 4 mesi del 2020 all'1,60%.

La forte crescita si è protratta fino all'inizio dell'estate, con il mese di maggio che ha visto 59.474 nuove registrazioni, e un incremento del 28% rispetto al 2019, e giugno con 49.224 nuovi domini (+21,73% rispetto all'anno precedente).

Le nuove registrazioni sono tornate a salire nei mesi di ottobre, novembre e dicembre e il .it si è assestato, a fine 2020, su una crescita totale annua del 4,20% e un numero di domini complessivo al 31 dicembre pari a 3.374.790.

Soltanto quattro anni prima, nel 2016, riscontriamo un valore di crescita simile (4,63%). Il Registro .it ha analizzato e monitorato le nuove registrazioni non soltanto a livello

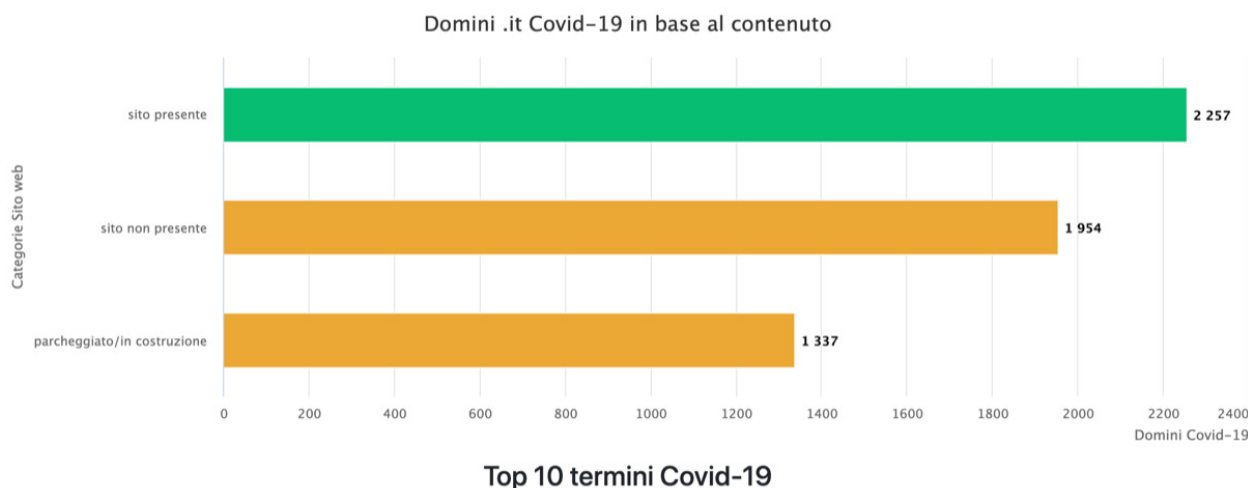
globale, ma anche livello regionale, provinciale e per categoria di soggetti registranti (imprese, liberi professionisti, persone fisiche, enti no profit, enti pubblici).

I dati hanno confermato ciò che tutti immaginavamo: il 2020 ha visto la Rete e le tecnologie digitali protagoniste indiscusse, il reale e virtuale intrecciarsi ormai in maniera indissolubile e l'esigenza di costruire e affermare la propria identità digitale al fine di sfruttare al meglio i vantaggi che Internet può offrire, far emergere e potenziare la propria attività commerciale, professionale e sociale.

Ne è risultato, infatti, che nel corso del 2020 sia le imprese, che i liberi professionisti e le persone fisiche, hanno registrato più nomi a dominio .it, con tassi di crescita rilevanti rispetto all'anno precedente (+35% per i liberi professionisti, +20% per le persone fisiche e +17% per le imprese).

In particolare, nel mese con il picco più alto delle registrazioni (aprile 2020), il numero dei nuovi domini registrati dai liberi professionisti ha visto un incremento pari al 113% rispetto ad aprile 2019 e, sempre nello stesso mese, il numero delle imprese che hanno registrato un nuovo dominio .it è stato pari a 23.721 (+56% rispetto ad aprile 2019), mentre le persone fisiche hanno registrato 28.768 nuovi domini (+52%). Per quanto riguarda la crescita 2020 a livello regionale, le 3 regioni con la maggiore diffusione sono state il Trentino Alto Adige, che ha raggiunto un TP (Tasso di penetrazione) pari a 456,36 domini .it ogni 10.000 abitanti, la Lombardia con un TP pari a 390,50 e la Toscana (TP 380,47).

Seguono Valle d'Aosta (TP 379,82) e Veneto (TP 372,78). A livello provinciale, Milano è risultata la provincia più digitale d'Italia, con un TP generale pari a 538,45 domini .it ogni 10.000 abitanti, seguita da Bolzano (TP 483,18), Firenze (TP 448,50), Rimini (TP 436,50) e Bologna (TP 431,35).



Milano è risultata anche la prima provincia per maggior diffusione sia nella categoria “imprese” che in quella “liberi professionisti” e “persone fisiche”. In particolare, su 100 imprese attive 26 possiedono un dominio .it e, su 10.000 abitanti, circa 55 domini sono registrati da liberi professionisti e 170 da persone fisiche.

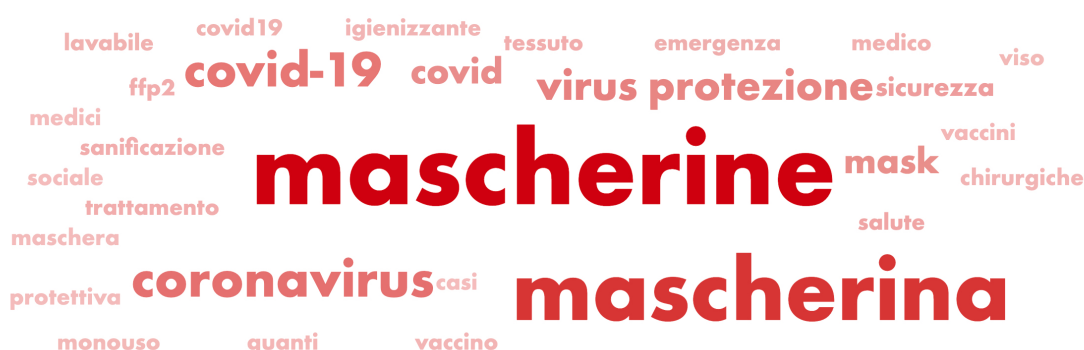


Covid-19 Sites Observatory

Osservatorio ▾ Domini Statistiche

Sono presenti **5548** domini .it covid

Osservatorio temporaneo sui domini del .it il cui scopo è di analizzare come la pandemia COVID-19 ha impattato sul DNS



Nel corso del 2020, il Registro .it ha, allo stesso tempo, progettato e realizzato un [“Osservatorio Web temporaneo per analizzare e monitorare la diffusione del fenomeno Covid in Rete”](#) e valutare il suo impatto sull’andamento dei nomi a dominio .it.

L’osservatorio ha avuto anche l’obiettivo di verificare che eventuali nomi a dominio legati alla pandemia non fossero stati registrati per scopi illeciti, cyber attacchi e diffusione di virus e malware.

Il primo dominio a tema pandemico, vaccinocoronavirus.it, è stato registrato il 28 gennaio 2020, circa un mese prima dell’inizio della pandemia in Italia. In seguito, a partire da febbraio 2020, si è poi verificata una vera e propria corsa alla registrazione di domini “covid”, domini contenenti sia nel loro nome, che nei contenuti dei rispettivi siti web, parole chiave che riconducessero al fenomeno della pandemia, quali: mascherine, lockdown, tamponi, vaccini, virus, coronavirus, pandemia, ecc., in tutte le loro accezioni, singolare, plurale e con il segno separatore “-” (come ad es. lockdown e lock-down, coronavirus e corona-virus, e così via).

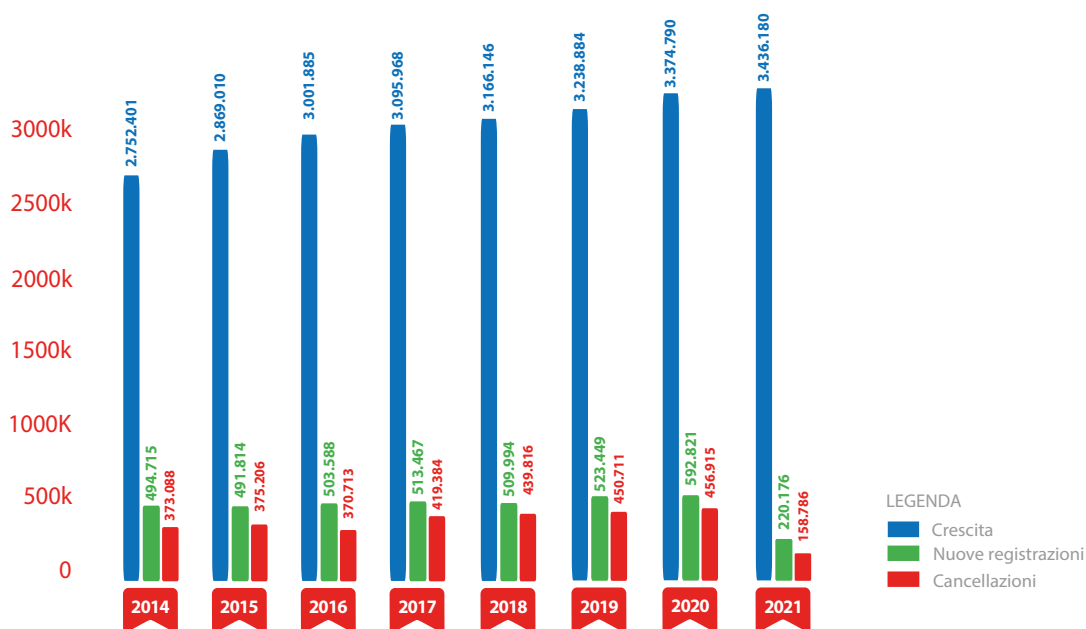
Nel mese di febbraio 2020 sono stati così registrati oltre 100 domini a tema Covid, anche se in realtà la maggior parte di tali registrazioni si è verificata nei mesi di marzo (1.162 nomi) e aprile (2.150 nomi), per un totale di 6.615 domini “covid” al 31 dicembre 2020.

CRESCITA NUOVE REGISTRAZIONI



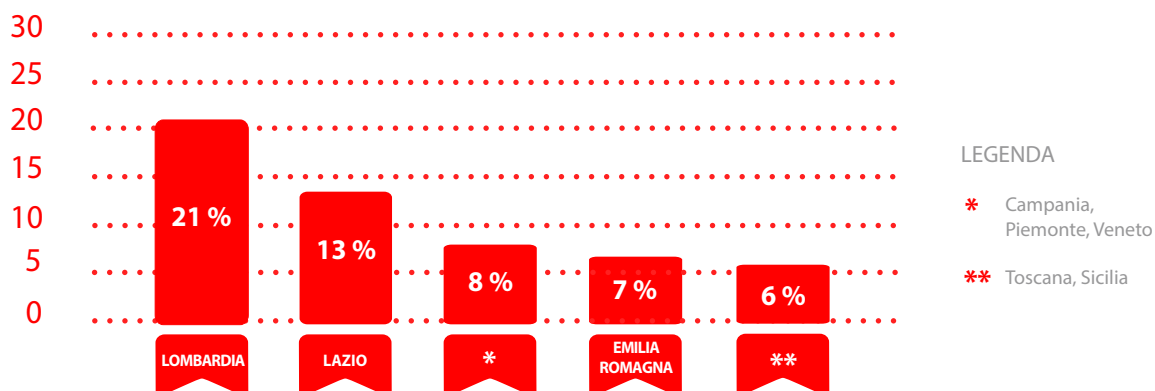
La differenza tra nuove registrazioni e cancellazioni ammonta a oltre 61mila domini, con dei picchi di nuove registrazioni a Febbraio (oltre 24mila) e Marzo (oltre 17mila). La crescita dei domini è considerevole se confrontata con quella rilevata nel primo e ultimo quadrimestre dello scorso anno. In tutti e quattro mesi le nuove registrazioni superano le cancellazioni. Tuttavia, si evidenzia un aumento considerevole del numero di cancellazioni a Gennaio rispetto allo stesso mese del 2020: il divario tra il numero delle nuove registrazioni e le cancellazioni è di soli 3.943 domini. Infine, il picco delle nuove registrazioni avviene nel mese di Marzo, anziché ad Aprile com'è avvenuto lo scorso anno

CRESCITA ANNUALE



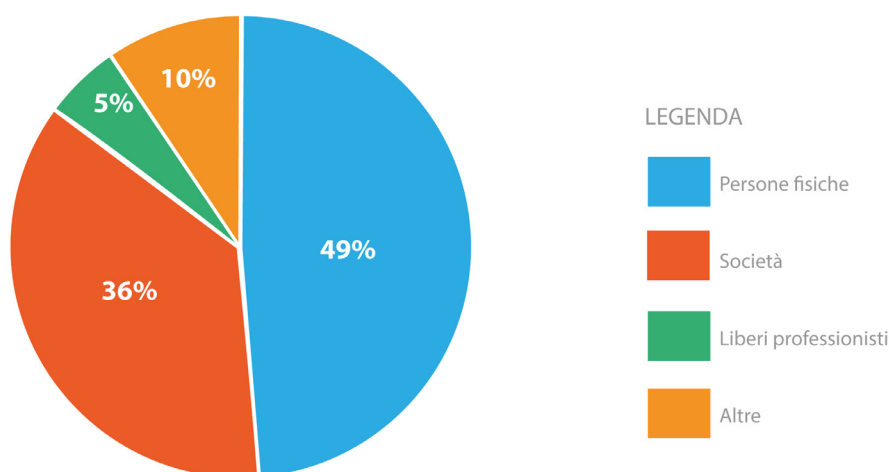
Alla fine del primo quadrimestre 2021 il numero complessivo dei domini .it ammonta a 3.436.180, con una crescita pari all' 1,82% (+61.390 domini), rispetto alla fine del 2020. Se confrontato con il tasso di crescita del primo quadrimestre dell'anno precedente, esso è risultato di poco superiore

TOP REGIONI



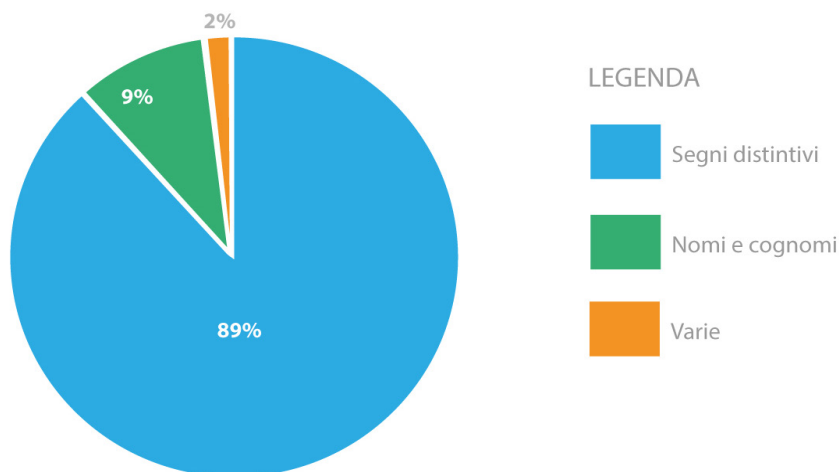
La classifica regionale, in termini di registrazioni di nuovi domini, non cambia nemmeno all'inizio del 2021. La Lombardia si conferma la prima regione con il maggior numero di nuove registrazioni, con un aumento di un punto percentuale, rispetto all'ultimo quadrimestre del 2020. Il Lazio è in seconda posizione con una percentuale pari al 13%, perdendo però due punti. La regione Campania, anche se rimane in terza posizione, insieme a Piemonte e Veneto, come il Lazio, perde due punti percentuali.

TIPOLOGIE



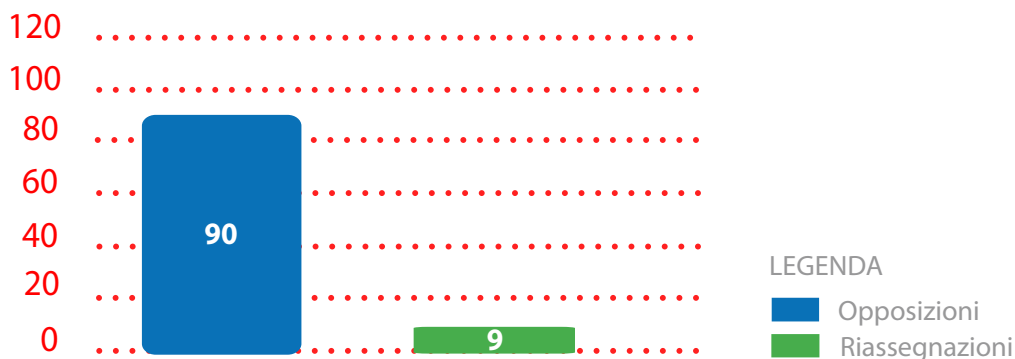
Nel corso del primo quadrimestre 2021, la percentuale di nuove registrazioni da parte delle persone fisiche, rimane invariata, rispetto al quadrimestre precedente, assestandosi al 49% (quasi la metà delle nuove registrazioni). Le imprese, invece, perdono un punto percentuale, mentre aumenta quella delle altre categorie. Rimane invariata anche la percentuale dei liberi professionisti.

MOTIVI OPPOSIZIONI



Il maggior numero di opposizioni attivate nel quadrimestre gennaio-aprile 2021, corrispondente all'89% del totale, riguarda la violazione dei segni distintivi. L'altro 11% è così suddiviso: il 9% coincide con le richieste atte a tutelare i nomi e i cognomi, il restante 2% riguarda motivazioni di vario tipo

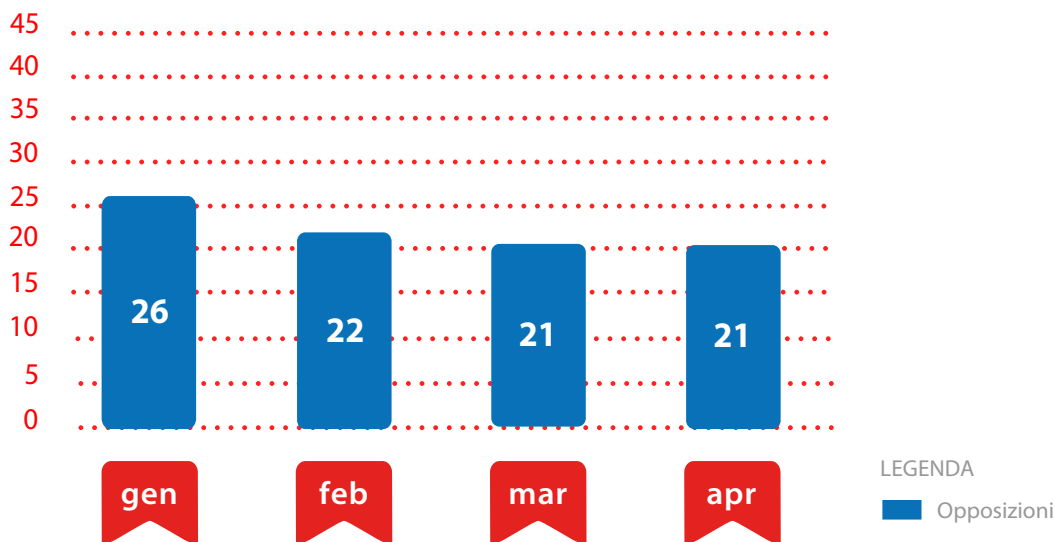
RAPPORTO OPPOSIZIONI-RIASSEGNAZIONI



GENNAIO - APRILE 2021

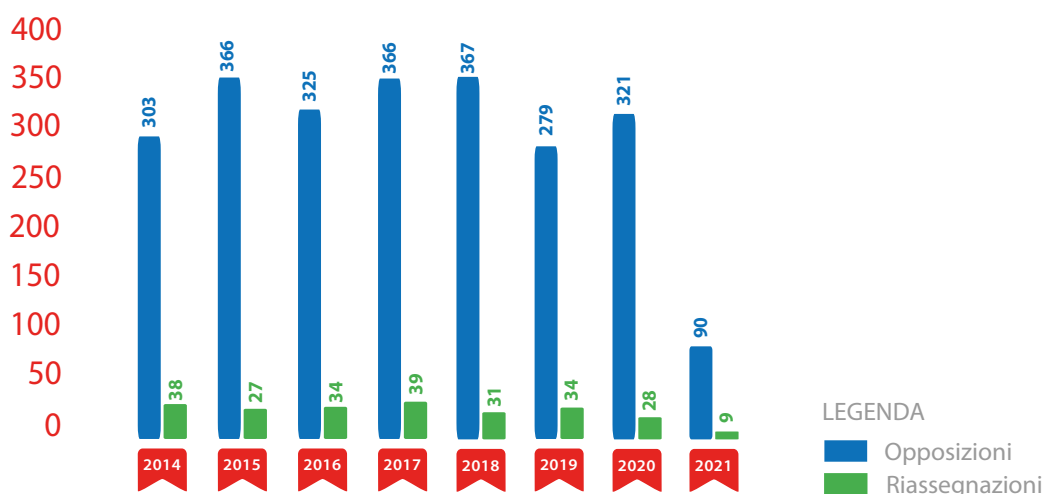
Si conferma il trend della maggioranza delle procedure di opposizione (90), rispetto alle procedure di riassegnazione (9). Delle 90 procedure di opposizione, 30 sono state intentate da soggetti italiani nei confronti di assegnatari stranieri; soltanto in un caso un soggetto straniero ha attivato l'opposizione di un nome a dominio assegnato a un soggetto italiano. Infine, 6 opposizioni hanno riguardato soggetti esteri, ossia registrante e opponente non italiani. Delle 9 procedure di riassegnazione, 4 sono state proposte da soggetti italiani nei confronti di assegnatari stranieri, altre 4 hanno, invece, visto fronteggiarsi soggetti nazionali e un solo caso ha visto come soggetto straniero come proponente

ANDAMENTO OPPOSIZIONI



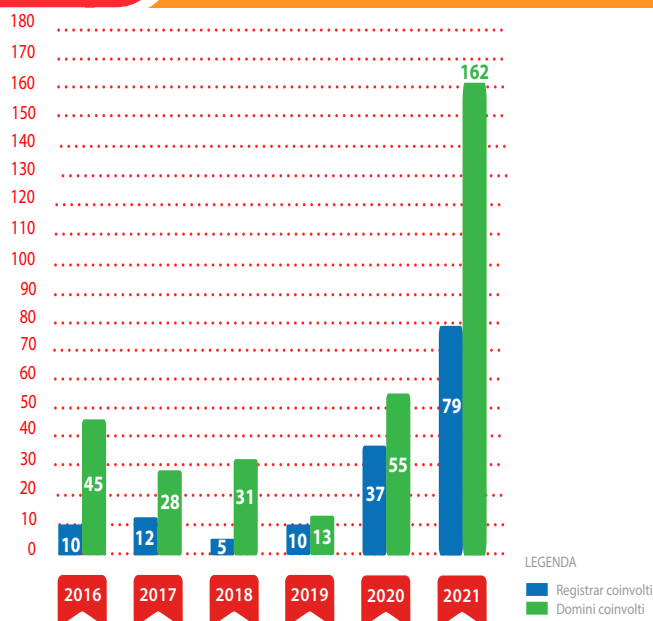
Nel mese di gennaio, è stato attivato il maggior numero di procedure. Da febbraio ad aprile, invece, l'andamento è rimasto costante. La media mensile del periodo equivale dunque a 22 procedure di opposizione attivate

ANDAMENTO ANNUALE OPPOSIZIONI-RIASSEGNAZIONI



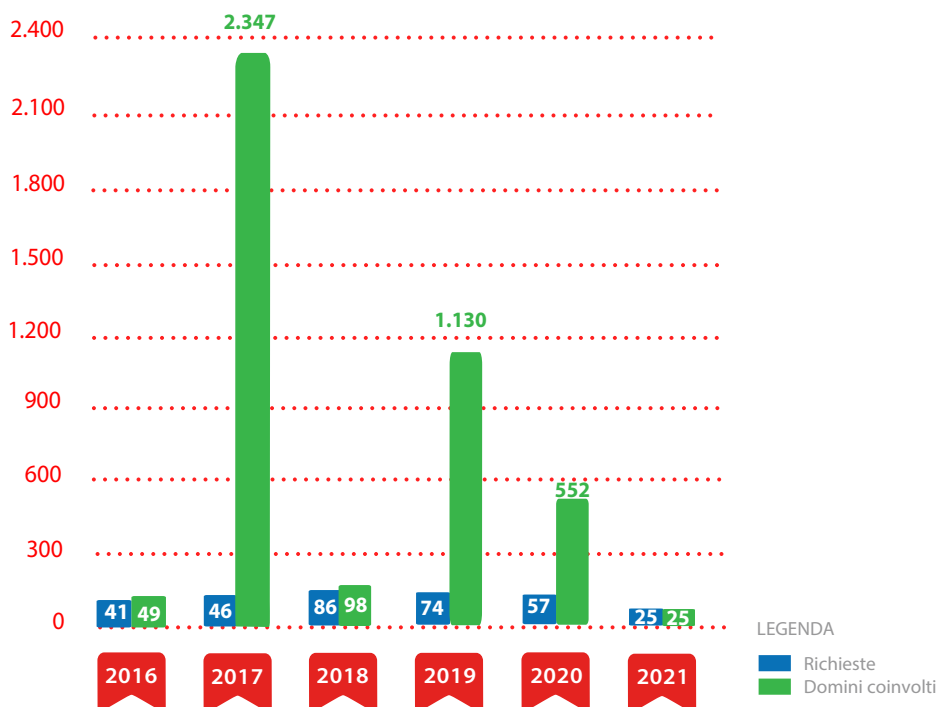
Nel primo quadrimestre 2021, a fronte di 90 opposizioni, 9 sono state le procedure di riassegnazione presentate presso i Psrd. Soltanto 3 casi, a conclusione della procedura, hanno visto l'accoglimento del ricorso, in quanto sono stati riconosciuti i diritti dell'opponente/reclamante. In un solo caso il Collegio ha respinto la procedura con la conseguenza che l'opponente non si è visto riassegnare il nome a dominio, che è rimasto in titolarità dell'assegnatario. In un altro caso, il Collegio ha dichiarato estinta una procedura. Infine, 4 sono in le procedure in attesa che il Collegio emetta la pronuncia

RICHIESTE AUTHINFO



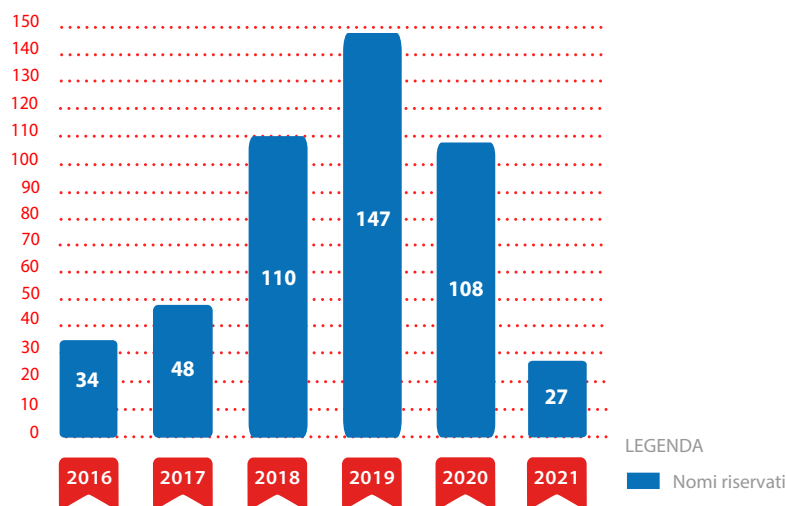
Rispetto al 2020, il numero di rilascio di codici Authinfo da parte del Registro .it è cresciuto esponenzialmente nel primo quadrimestre del 2021: la causa è da addebitarsi alla chiusura di alcune posizioni “Registrar” che avevano in gestione diverse decine di domini e per cui il Registro ha dovuto rilasciare direttamente i codici Authinfo ai Registranti

RICHIESTE AUTORIZITA' COMPETENTI



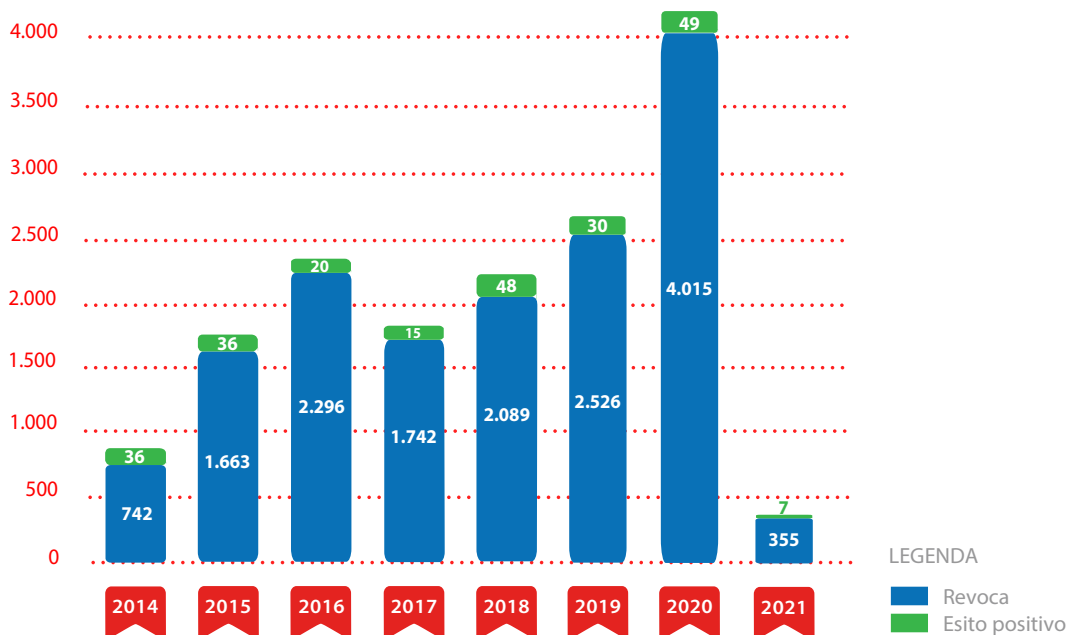
In questi primi 4 mesi del 2021, il numero di richieste di informazioni da parte delle autorità competenti è in linea con quello degli ultimi anni

NOMI RISERVATI



Il numero di richieste di registrazioni di nomi a dominio riservati a comuni, province e regioni è in leggera flessione rispetto a quanto avvenuto nello scorso anno. I dati del primo quadrimestre riguardano, quasi esclusivamente, la registrazione di domini da parte di comuni e, in un solo caso, di una provincia

VERIFICA DOMINI DA PARTE DEL REGISTRO



Il numero di nomi coinvolti nelle verifiche dei requisiti soggettivi è in controtendenza rispetto all'anno 2020, anche grazie a un lavoro sinergico portato avanti dal Registro con i Registrar. Questi ultimi, infatti, a fronte di puntuali segnalazioni su dati dei Registranti non del tutto accurati, hanno provveduto al loro aggiornamento o a cancellare o non rinnovare i nomi a dominio alla scadenza

PMD WEB TALK 2021: PUNTARE SUL DIGITALE È INDISPENSABILE

di Stefania Fabbri

PICCOLE MEDIE DIGITALI WEB TALK

MARZO 2021
25

L'arte e la sfida della digitalizzazione

ORARIO
18:00

INTERVISTA
ENRICO PAGLIARINI

OSPITI
ANNA VACCARELLI
PIERO MUSCARÀ
NICOLETTE MANDARANO
CHRISTIAN GRECO
PAOLO E MARTINA GASPAROLI
CAROLINA DONZELLI

PMD 2021 Il marketing digitale per un mondo che cambia

Registro.it
Consiglio Nazionale dei Dottori Commercialisti
Consiglio Nazionale della Forense

L'obiettivo del progetto è quello di sempre: parlare dei singoli settori chiave dell'economia italiana e di come questi possano evolvere grazie al digitale e all'uso che le Pmi possono farne per migliorare il loro business. Argomento al centro del Web Talk, il ruolo dei nomi a dominio, potenziati da strumenti e strategie di marketing pensati appositamente per imprese di micro, piccole o medie dimensioni.

In ogni puntata dell'edizione 2021 Enrico Pagliarini, giornalista e conduttore di Radio 24, conversa con opinion leader, influencer e Pmi dei vari settori per individuare i punti di forza del digitale in tutte le sue sfaccettature.

Tre gli appuntamenti del primo quadrimestre 2021:

- 25 febbraio - Prima puntata dedicata all'agrifood e all'importanza, per le imprese di questo settore, di presentarsi con un .it che identifichi il "made in Italy" in Rete, un vero e proprio biglietto da visita con cui le aziende agricole possano farsi conoscere nonché costruire e/o consolidare la propria reputazione;
- 25 marzo - Per parlare del settore dell'arte che, nonostante la chiusura forzata a causa della pandemia, ha continuato a far vivere il patrimonio artistico e culturale italiano utilizzando le tecnologie digitali. L'arte e la cultura italiana sono famosi nel mondo e anche in Rete è possibile identificare la propria appartenenza al Belpaese registrando un nome .it;

**PICCOLE
MEDIE
DIGITALI**
**Healthcare,
il paziente al centro:
il ruolo della
digitalizzazione**

WEB
TALK

APRILE 2021
22

ORARIO
18:00

INTERVISTA
ENRICO PAGLIARINI

OSPITI
SILVIA MAZZANTI
LORENZA PRATALI

BARBARA SALA
GRAZIELLA BILOTTA
ALBERTO TRUSSARDI

**PMD21**

PMD 2021 Il marketing digitale per un mondo che cambia

Registro.it

Registro.it è gestito da

Consiglio Nazionale delle Fianche

^ 🔊 📶 .it

- 22 aprile - Il Web Talk è stato incentrato sull'healthcare, su come questo settore caratterizzato sempre più da un approccio patient-centered stia cambiando proprio grazie al supporto del digitale nella diagnostica, nella personalizzazione della prevenzione e nell'assistenza virtuale e da remoto.

La pandemia ha inevitabilmente inciso anche sul modo in cui i cittadini si avvicinano alla pratica sanitaria, dando impulso alla telemedicina, con una presenza dei medici mediata dai canali digitali e dalle nuove piattaforme.

I Web Talk sono articolati in appuntamenti live sui principali canali social del Registro .it ed è possibile rivedere le puntate visitando il nostro canale YouTube oppure il nostro sito nella sezione dedicata a [PMD](#). Prossimi appuntamenti, sempre alle 18:00, il 25 maggio con una puntata dedicata all'editoria e il 24 giugno al turismo sostenibile.

**PICCOLE
MEDIE
DIGITALI**
**Agrifood tra
digitalizzazione
e sostenibilità**

WEB
TALK

FEBBRAIO 2021
25

ORARIO
18:00

INTERVISTA
ENRICO PAGLIARINI

OSPITI
ANNA VACCARELLI
MARIANNA PALELLA

FRANCESCA ZAMBONINI
ELISA MORETTO
STEFANO CACCAVARI

**PMD21**

PMD 2021 Il marketing digitale per un mondo che cambia

Registro.it

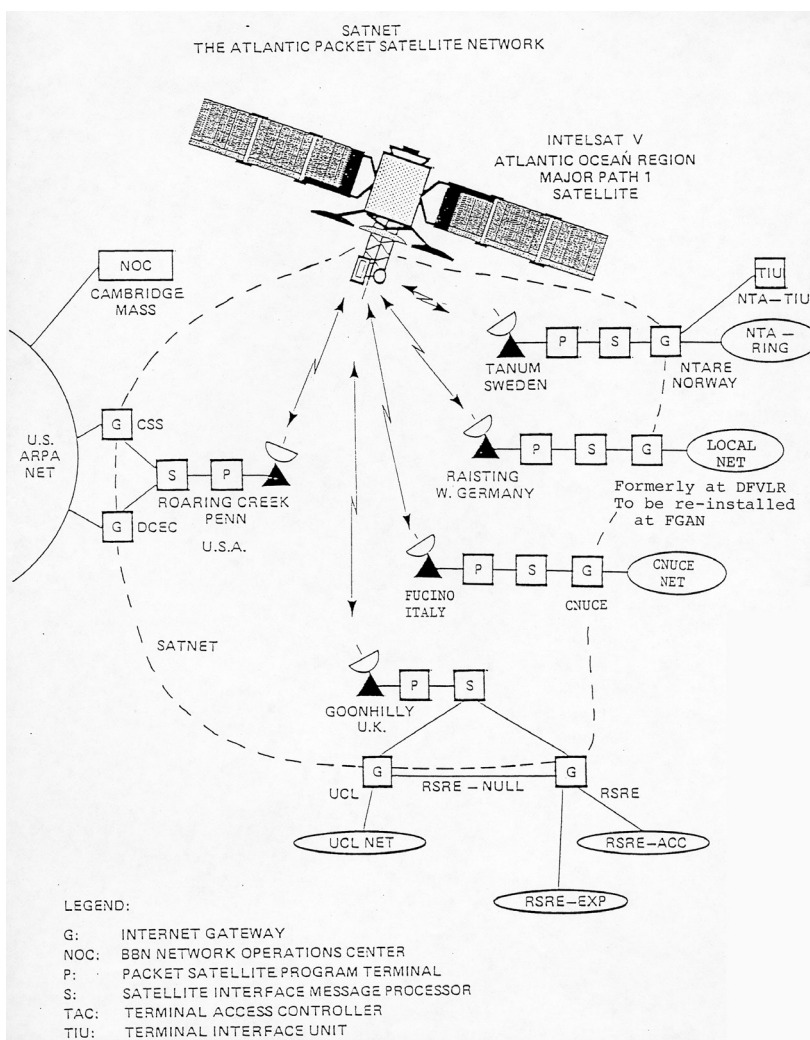
Registro.it è gestito da

Consiglio Nazionale delle Fianche

^ 🔊 📶 .it

30 APRILE 2021, 35 ANNI DI INTERNET IN ITALIA

di Chiara Spinelli



Il 30 aprile 1986, dalla sala macchine della sede dell'Istituto Cnuce Cnr a Pisa, al numero 36 di Via Santa Maria, partì il primo segnale che collegò l'Italia a Internet: un progetto frutto del lavoro di ricercatori e tecnici dell'istituto, che vantava già da anni studi di alto livello nel settore delle reti di computer.

Quella della prima connessione a Internet è una storia comune a molti progetti di frontiera del mondo della ricerca: una "scoperta" (in realtà il frutto di studi svolti in contemporanea in più parti del mondo, in cui gli Stati Uniti, grazie ai fondi impiegati dal Ministero della Difesa e alla sua ricca comunità di ricerca, giocarono il ruolo principale) che non sembrava di immediata utilità al di fuori del mondo accademico e militare e che avrebbe svelato tutto il suo potenziale solo qualche anno dopo, quando Tim Berners Lee nel 1991 inventò il World Wide Web, consegnando di fatto Internet al mondo intero.

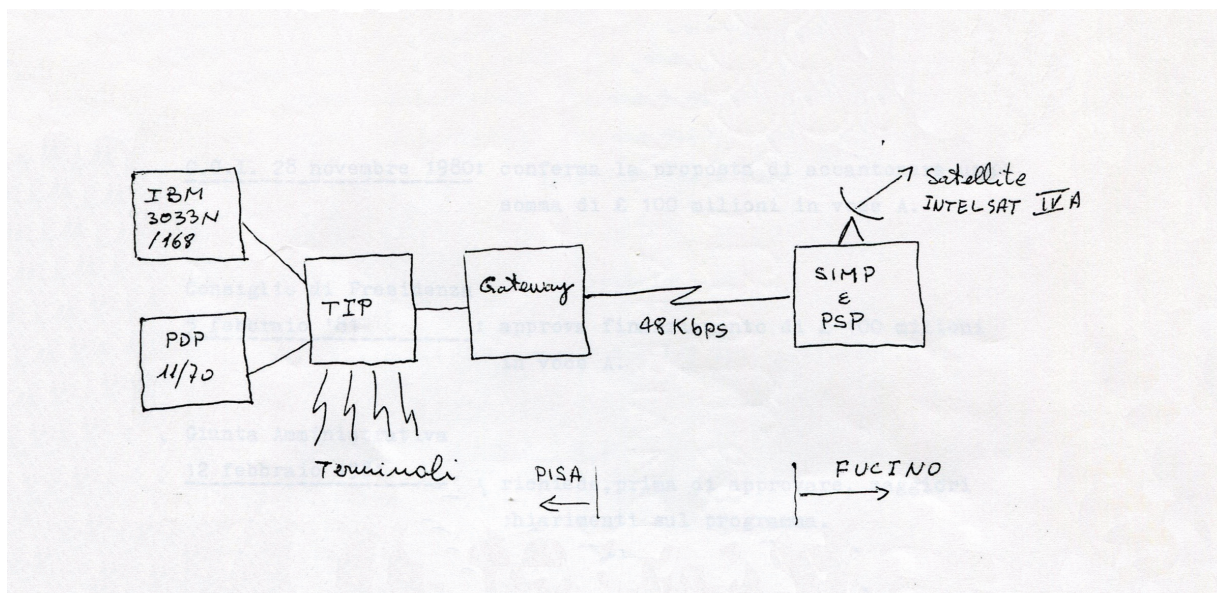
La storia di quel percorso di ricerca, ricca di documenti e testimonianze, è stata raccolta nel progetto *Le origini di Internet in Italia*, condotto negli anni scorsi dall'Istituto di informatica e telematica del Cnr di Pisa, in collaborazione con l'Università di Pisa.

Quel 30 aprile 1986 la prima connessione dell'Italia a Internet non venne particolarmente celebrata, neanche dai suoi artefici. Non esistono foto né video che immortalano quel momento: i protagonisti dell'epoca ricordano emozione e curiosità, ma non certo la sensazione di fare la storia. Blasco Bonito, il tecnico programmatore che lanciò il comando, era il solo del gruppo in sala macchine al momento del fatidico "Ping", mentre Luciano Lenzini, il ricercatore che aveva portato avanti il progetto, e Stefano Trumpy, il direttore del Cnuce che lo aveva supportato, erano già immersi in altre attività.

I giornali neanche accennarono alla cosa: in quei giorni la cronaca era piena delle notizie inquietanti che trapelavano da Chernobyl, dove il 26 aprile il reattore della centrale nucleare era esploso. Pisa continuò nel suo percorso di studi e ricerca di eccellenza nel settore informatico, già consolidata a partire dagli anni 60, con la realizzazione della Cep (Calcolatrice elettronica pisana) nel 1961 e la nascita del primo corso di laurea in Italia in Scienze dell'Informazione nel 1969.

L'Istituto di Informatica e Telematica ha poi raccolto l'eredità dell'istituto CNUCE (che oggi non esiste più) nel campo degli studi sul networking e porta avanti dal 2001 la ricerca sull'Internet di domani. Nel 1987, proprio a seguito della connessione a Internet del Cnuce, l'ana assegnò all'Istituto di informatica e telematica del Cnr di Pisa la gestione del Registro .it, dopo la registrazione del primo dominio italiano, "cnuce.cnr.it". Oggi il Registro italiano conta oltre 3 milioni e 400 mila domini: il .it, nella classifica dei ccTLD (country code Top Level Domain), si posiziona al sesto posto a livello europeo e al decimo a livello mondiale.

Vedi anche [30 aprile 2021 - 35 anni di Internet in Italia](#)



DIECI ANNI DI LUDOTECA, L'EDUCAZIONE DIGITALE CHE NON SI FERMA

di *Giorgia Bassi*

6 - 12 - 17 MAGGIO



Segui l'evento su facebook, twitter, youtube
e sul sito www.ludotecaregistro.it

A raccontare i 10 anni di Ludoteca del Registro .it dovrebbero essere i protagonisti di questa iniziativa: gli oltre 14.000 bambini e ragazzi che, in tutto il territorio nazionale, hanno partecipato con entusiasmo ai laboratori di educazione digitale.

Laboratori che hanno sempre puntato a divertire e incuriosire i piccoli utenti della Rete, per trasmettere loro conoscenze tecniche e stimolare un approccio critico all'uso delle risorse digitali.

Il debutto ufficiale del progetto è nel maggio 2011, in occasione della prima edizione dell'Internet Festival. Per questa ragione, a maggio 2021 abbiamo festeggiato i dieci anni della Ludoteca con tre eventi - distribuiti in tre date il 6-12-17 - sui temi dell'educazione digitale.

6 MAGGIO ORE 16.00	12 MAGGIO ORE 17.00	17 MAGGIO ORE 17.00
LA CYBERSECURITY È UN GIOCO DA RAGAZZI! MODERATORE ANDREA PLAZZI EDITOR E FUMETTISTA FOUNDER COMICS4SCIENCE RELATORI STEFANIA FABBRI DEPUTY MANAGER UNITÀ RELAZIONI ESTERNE, MEDIA, COMUNICAZIONE E MARKETING DEL REGISTRO.IT GABRIELE PEDDES FUMETTISTA E ILLUSTRATORE DI "NABBOVALDO E LE STAGIONI A INTERNETOPOLI", "NABBOVALDO CONTRO I PC ZOMBIE", VIDEOGIOCO "NABBOVALDO E IL RICATTO DAL CYBERSPAZIO" GIOVANNI ECCHER SCENEGGIATORE E GAME DESIGNER VIDEOGIOCO "NABBOVALDO E IL RICATTO DAL CYBERSPAZIO" CRISTIANO CONVERTINO PROJECT MANAGER E RESPONSABILE DELLO SVILUPPO GRIFO MULTIMEDIA SRL	DIVENTARE CITTADINI DIGITALI TRA OPPORTUNITÀ E RISCHI MODERATORE MARCO FERRAZZOLI CAPO UFFICIO STAMPA DEL CNR RELATORI ERSILIA MENESINI DIRETTORE DEL DIPARTIMENTO DI FORMAZIONE, LINGUE, INTERCULTURA, LETTERATURE E PSICOLOGIA DELL'UNIVERSITÀ DI FIRENZE GIOVANNI VESPOLI COORDINATORE SAFER INTERNET DAY GENERAZIONI CONNESSE AUGUSTO CHIOCCARELLO RICERCATORE DELL'ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE DI GENOVA ILARIA MATTEUCCI RICERCATRICE DELL'ISTITUTO DI INFORMATICA E TELEMATICA DEL CNR ANNA VACCARELLI RESPONSABILE LUDOTECA DEL REGISTRO.IT	CULTURA DIGITALE A SCUOLA: STRUMENTI E NUOVE SFIDE MODERATORE AURELIO CALAMUNERI PR & MEDIA RELATIONS DIRECTOR SPENCER & LEWIS RELATORI GIORGIA BASSI, BEATRICE LAMI, CLAUDIA MAZZANTI, MANUELA MORETTI STAFF LUDOTECA DEL REGISTRO.IT ALESSANDRO BENCIVENNI DOCENTE, FORMATORE, YOUTUBER E BLOGGER PROF DIGITALE SU WWW.PROFDIGITALE.COM SUSANNA COMPARINI REFERENTE CYBERBULLISMO ISTITUTO COMPRENSIVO TORRE DEL LAGO ANGELA FRANCESCHI ASSEGNIISTA CNR E PHD STUDENT DI FORMAZIONE, LINGUE, INTERCULTURA, LETTERATURE E PSICOLOGIA UNIVERSITÀ DI FIRENZE

Il progetto della Ludoteca nel 2011 è partito con una proposta che comprendeva attività e giochi per spiegare ai più piccoli la Rete e le sue opportunità, a partire dai suoi meccanismi di funzionamento. Uno fra tutti il gioco del filo, ancora oggi tra i più apprezzati



Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza

dalle classi, con cui si riesce a rappresentare un piccolo modello di Internet (i bambini stessi sono i nodi della Rete!) e spiegare in modo semplice la trasmissione dei dati.

Le scuole hanno da subito dimostrato interesse per l'iniziativa e, inizialmente, l'attività nelle classi è stata avviata a livello regionale. La partecipazione a fiere ed eventi di settore (Festival della Scienza, Internet Festival, Expo Scuola, ABCD scuola, Go on Italia, Smart Education & Technology days e Bologna Children's Book Fair) ha permesso, in seguito, di allargare notevolmente la rete di contatti e di dare al progetto una rilevanza nazionale.

Nel 2013 il primo importante traguardo: il patrocinio dall'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, una conferma sull'importanza di continuare a investire nel campo della cultura digitale, a partire dai piccoli utenti della Rete.

Negli anni successivi la Ludoteca ha cercato soprattutto di innovare strumenti e metodologie, grazie anche al confronto con i docenti, altra leva fondamentale per lo sviluppo e la crescita del progetto. Tra gli strumenti didattici di punta Internetopoli, una Web app multimediale dedicata alle tematiche della Rete, lanciata nel 2015 e arrivata oggi a circa 10.000 iscrizioni. Sul piano delle metodologie, il progetto ha avuto una nuova spinta grazie soprattutto al modello educativo della peer education, con l'iniziativa "Let's Bit!" che ha permesso di coinvolgere i ragazzi degli istituti superiori nel ruolo di "educatori digitali junior" nelle classi delle primarie.

Il 2017, trentennale dei domini .it, è l'anno dell' .itContest, concorso aperto alle scuole primarie e primi anni delle secondarie di primo grado, e il Roadshow della Ludoteca del Registro .it, evento itinerante che ha permesso di allargare ulteriormente la rete dei contatti con le scuole su tutto il territorio nazionale.

A partire dall'anno scolastico 2018/19, la Ludoteca del Registro .it ha avviato, inoltre, i laboratori di cybersecurity per le classi primarie e secondarie di primo grado, coinvolgendo circa 1.000 bambini: attraverso giochi di gruppo e tavole a fumetti, i bambini hanno avuto modo di conoscere le principali forme di minacce e di attacchi informatici, le contromisure tecniche ma, soprattutto, le buone pratiche da adottare per un uso si-

curo dei dispositivi digitali.

Per arricchire l'offerta delle risorse didattiche, sono stati realizzati anche dei comics, pubblicati sulla collana editoriale del Cnr Comics&Science, dal titolo "Nabbovaldo, ovvero le stagioni a Internetopoli" (2016) e "Nabbovaldo contro i pc zombie" (2018), entrambi illustrati da Gabriele Peddes.

I fumetti raccontano le avventure di Nabbovaldo, un giovane appassionato della Rete ma poco cosciente dei possibili rischi. Lo stesso personaggio è diventato anche il protagonista del videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" pubblicato nell'aprile di quest'anno e dedicato ai temi della cybersecurity.

Infine, nonostante la pandemia, i laboratori sono stati proposti a scuole di vario ordine, in modalità Dad (didattica a distanza), rimodulando alcune attività e avviando un progetto di valutazione dell'efficacia in collaborazione con il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (FORLILPSI) dell'Università di Firenze.



(disegni di Gabriele Peddes)

IL VILLAGGIO DIGITALE DELLA LUDOTECA: DAI PIÙ PICCOLI AI PIÙ GRANDI

di Claudia Mazzanti e Manuela Moretti



(Le esperte della Ludoteca, da sinistra, Beatrice Lami, Manuela Moretti e Claudia Mazzanti)

La Ludoteca del Registro .it fin dalla sua nascita ha avuto come obiettivo la diffusione della cultura di Internet e la promozione di un uso responsabile della Rete tra le nuove generazioni, rivolgendosi, inizialmente, ai bambini della scuola primaria.

Il successo del progetto ha richiesto una rimodulazione del percorso iniziale, arricchendolo di nuove attività, come “Let’s Bit!” nel 2015, e coinvolgendo così i ragazzi più grandi, (sul modello della peer education - educazione tra pari), responsabilizzati nel loro ruolo di “tutor” ed educatori dei più piccoli.

Tuttavia, in una società globalizzata e digitale, per educare al corretto uso della Rete e ai relativi strumenti in uso nelle classi e nella vita di tutti i giorni, è fondamentale coinvolgere e istruire anche docenti e genitori, primi e indispensabili riferimenti dei giovani. In famiglia e a scuola, non sempre si trovano preparazione e risposte corrette per ciò che concerne la Rete, e, non sempre, genitori e insegnanti sono in grado di seguire l'evoluzione tecnologica della scuola, delle “relazioni” social e degli strumenti digitali.

Per questa ragione, all'interno del progetto della Ludoteca del Registro .it, sono stati organizzati nel corso degli anni incontri, seminari, dibattiti all'interno delle scuole stesse

o in eventi i che promuovono competenze digitali come per esempio: Didamatica, Docenti Virtuali&Insegnanti 2.0, Safer Internet day, Children's Book fair; queste sono state occasioni per presentare progetti e le nostre attività della Ludoteca.

Nell'ambito delle attività di divulgazione di cultura digitale dal 2013 la Ludoteca ha dato la possibilità ai ragazzi delle primarie e delle secondarie di secondo grado di visitare la sede del Registro .it nell'Area della Ricerca del Cnr di Pisa, per poter approfondire non solo i temi legati al mondo del ICT e le attività del Registro .it ma anche e soprattutto per entrare in contatto con il mondo della Ricerca.

Nel 2017, in occasione dei 30 anni dalla registrazione del primo nome a dominio, è stato organizzato dalla Ludoteca un Road Show che ha percorso l'intera penisola e ha permesso di incontrare più di 400 tra insegnanti e genitori; le città tappa di questo evento sono state Udine, Torino, Roma, Pescara, Bari, Lecce e Catania.

La Ludoteca ha inoltre svolto seminari nelle scuole, di ogni ordine e grado, in prevalenza sul territorio toscano, su invito dei docenti tra gli Istituti comprensivi partecipanti possiamo citare per esempio "I.C. Falcone e Borsellino" di Navacchio (Pi) , e I.C. "Torre del Lago" (Lu) ma anche l' I.C. "B. Telesio" di Cosenza.

I seminari, inizialmente incentrati sulla presentazione delle attività della Ludoteca del Registro. it (il linguaggio binario, giochi, video, fumetti, ecc.), si sono arricchiti e ampliati in parallelo con lo sviluppo e l'adozione di nuovi strumenti didattici, mettendone in luce obiettivi, contenuti, navigazione, tool, percorsi didattici e tematiche di approfondimento.

Il primo strumento multimediale fornito a supporto, non soltanto ai ragazzi, ma anche alle altre figure che ruotano attorno alla loro formazione, è stata la Web App Interneto-poli, nella quale il mondo della Rete è rappresentato come una grande città con strade, piazze, regole e comportamenti corretti da seguire.

L'App è stata ben presto utilizzata sia come formazione di base per i ragazzi partecipanti a Let's Bit!, sia per i docenti e i genitori, che la possono tuttora utilizzare sia a scuola che a casa.

Attraverso il funzionamento di mirati e puntuali strumenti didattici e i relativi percorsi formativi, si possono continuare ad approfondire determinate tematiche digitali.

Il progetto Ludoteca, attraverso i seminari nelle scuole primarie, il progetto Let's Bit! e workshop rivolto ai docenti e ai genitori, si pone l'obiettivo di formare una società digitale consapevole, dove, dai più giovani ai più grandi, in ambito scolastico e familiare, si possa prendere coscienza dei rischi della Rete, ma anche delle grandi potenzialità e opportunità.

IL VIDEOGIOCO CHE “INSEGNA” NOZIONI SULLA SICUREZZA INFORMATICA

di Stefania Fabbri



La famiglia degli strumenti didattici della Ludoteca si arricchisce con il videogioco “Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio”, dedicato ai ragazzi dagli 11 ai 13 anni. Attraverso il gioco, i ragazzi potranno imparare, in modo inconsueto, concetti solitamente difficili da spiegare e capire, quali termini informatici, nozioni di base sulla sicurezza nel Web e comportamenti corretti per navigare in Rete.

La scelta di sviluppare un videogioco educativo interamente dedicato a questi temi rappresenta un’ulteriore spinta nella diffusione della “cultura della sicurezza informatica” attraverso una modalità didattica innovativa e ricca di potenzialità.

Il videogioco - ispirato al fumetto “Nabbovaldo contro i PC zombie”, pubblicato all’interno della collana “Comics & Science”, edita dal Cnr - ha gli stessi protagonisti e la stessa ambientazione di “Internetopoli”, che rispecchia negli ambienti e nei personaggi, totalmente immaginari, il complesso mondo della Rete, spesso rappresentato come una città.

Protagonista del videogioco è dunque Nabbovaldo, che si muoverà nella città della Rete per risolvere un problema di Ransomware, svolgendo una serie di azioni, mosso dal giocatore, e dovendo risolvere alcuni giochi per procedere nella sua sfida.



Vecchi e nuovi amici accompagneranno il personaggio principale in questa sua indagine volta a scoprire chi ha messo sotto scacco la città con un piano diabolico che mira al controllo totale di Internetopoli.

Il gioco prevede una struttura ibrida tra il “percorso fisso” e l’”open world”. Il giocatore può, infatti, muoversi liberamente nella mappa, parlare con i personaggi e risolvere i mini-giochi nell’ordine che vuole, ma la trama del gioco si sviluppa in quattro “capitoli” principali, più un quinto (epilogo) in cui il giocatore può soltanto effettuare un dialogo finale.

A queste sezioni se ne aggiunge una quinta, chiamata Nabbopedia, che consiste sostanzialmente in un piccolo dizionario, che raccoglie le definizioni dei termini “internet-tiani”, per lo più legati alla cybersecurity, e non solo, che il giocatore raccoglierà durante il gioco e che potrà consultare in qualunque momento.

Un punteggio finale stabilirà la conoscenza da parte dell’utente dei pericoli connessi all’uso di Internet, con una speciale attenzione a social network, virus, truffe online, file sharing, internet mobile, hotspot wi-fi e netiquette.

Il videogioco è disponibile su App Store di Apple e Google Play ed è rilasciato per gli ambienti desktop Windows e MacOS su richiesta. Potrà essere utilizzato sia in maniera didattica nel corso di lezioni e laboratori, che fruito singolarmente dai bambini e ragazzi.

LA LUDOTECA PROTAGONISTA A RAI GULP

di Giorgia Bassi

La Ludoteca fa parlare di sé. E stavolta, nel ruolo più importante che c'è, per una vera e propria lezione sul funzionamento del protocollo IP.

Sin dai suoi esordi, la Ludoteca ha sempre cercato di spiegare ai bambini, in modo semplice, i meccanismi di base del funzionamento della Rete. Questo perché, anche nel campo del digitale, non ci può essere consapevolezza senza un'adeguata conoscenza. Da qui la scelta di spiegare, nei laboratori nelle classi, concetti come l'indirizzo IP, i nomi a dominio, il domain name system. Naturalmente in modo semplice e intuitivo, attraverso metafore e riferimenti alla vita di tutti i giorni.

L'intervento alla trasmissione di RaiGulp "La banda dei fuoriclasse", il 22 febbraio, è stato un'occasione per spiegare a un largo pubblico di giovani telespettatori una nozione fondamentale che riguarda l'informatica: i protocolli e, in particolare, il TCP/IP.

Il concetto di protocollo non è però circoscritto all'informatica, ma indica un insieme di regole (ai bambini è stata mostrata l'immagine delle "regole della classe" per rendere più immediato il concetto). Nel caso della trasmissione dei dati in Rete, i protocolli sono quell'insieme di regole, valide per tutti i dispositivi, che assicurano che le informazioni viaggino e siano recapitate in modo corretto e affidabile. Per rendere questo concetto ancora più intuitivo, i protocolli TCP e IP sono stati paragonati a due uffici postali, ognuno con mansioni diverse ma in stretta sinergia. L'uso di immagini a supporto delle spiegazioni e l'interazione con il conduttore in studio hanno contribuito a vivacizzare i contenuti divulgativi.

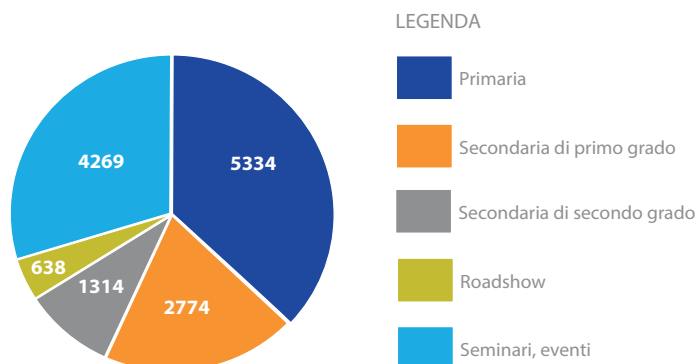


(Giorgia Bassi, l'esperta della Ludoteca, in diretta su Rai Gulp)

I DATI STORICI: DAL 2011 AD OGGI

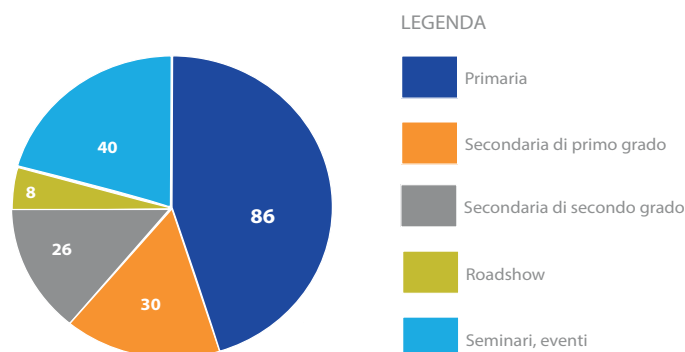
di Beatrice Lami

PARTECIPANTI 2011-2021



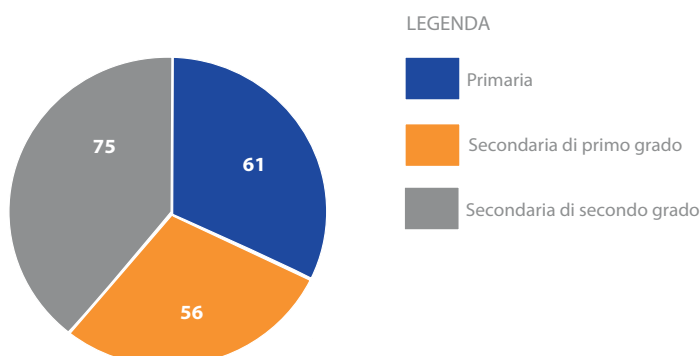
Da maggio 2011 alla primavera 2021, i bambini e i ragazzi che hanno partecipato ai laboratori della Ludoteca sono stati oltre 14mila: il 37% del totale è rappresentato dalla scuola primaria, seguito dal 30% dei bambini e ragazzi che hanno partecipato e ai seminari ed eventi, compreso il Roadshow della Ludoteca del 2017. La percentuale, invece, della scuola secondaria di primo grado è 19%, mentre la partecipazione dei ragazzi della scuola secondaria di secondo grado corrisponde al 9% perché sono stati coinvolti solo a partire dall'anno scolastico 2015-2016

SCUOLE 2011-2021



Le scuole che hanno aderito al progetto della Ludoteca sono state ben 190, e sono state raggiunte scuole di ogni ordine in tutta Italia. La parte più consistente delle scuole sono primarie con il 45% del totale, seguite dalle scuole che hanno partecipato agli eventi con il 21%, le scuole secondarie di primo grado e le scuole secondarie di secondo grado rispettivamente il 16% e 14%

ORE DI LEZIONE 2011-2021

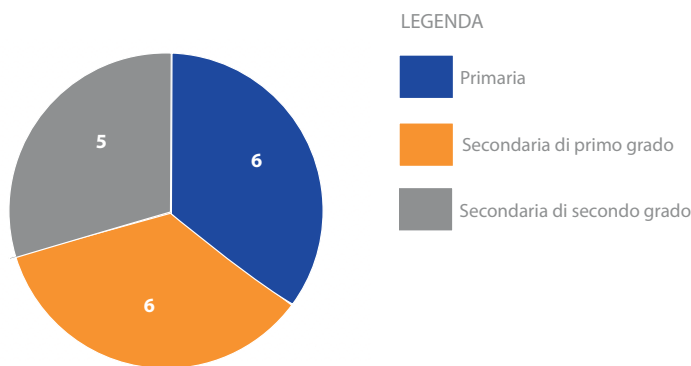


Sono oltre 1.400 le ore di lezione svolte in 10 anni: il primato spetta alla scuola primaria, che si aggiudica il 34% del totale, seguita dalla scuola secondaria di secondo grado con il 29%. Questo dato significativo dimostra che, considerando il numero di classi coinvolte, in ogni classe sono state fatte in media 6 ore di lezione

WEBINAR CITTADINANZA DIGITALE GENNAIO-APRILE 2021

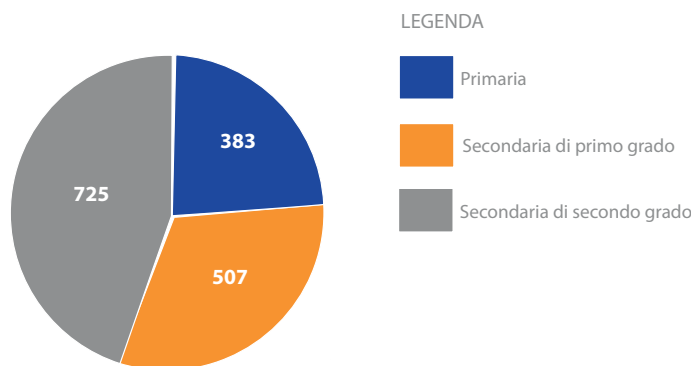
di Beatrice Lami

SCUOLA



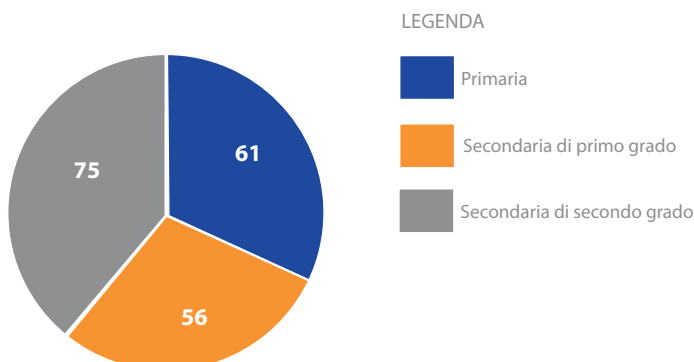
Nell'anno scolastico 2020-2021 a causa della pandemia tutti i laboratori sono diventati virtuali, con webinar dedicati al tema della Cittadinanza digitale, indirizzati agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. La nuova veste delle nostre attività ha riscontrato un notevole successo nel periodo gennaio-aprile 2021: hanno partecipato 17 scuole in numero uguale per ogni ordine e grado

PARTECIPANTI



Nei primi 4 mesi dell'anno i webinar della Ludoteca dedicati al tema della cittadinanza digitale si sono susseguiti a un ritmo sostenuto, con lezioni a ben 1.616 bambini e ragazzi. Il numero più consistente di partecipanti ai webinar è stato quello dei ragazzi della scuola secondaria di secondo grado, 726 pari al 45% del totale, seguiti dai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, 507 corrispondente al 31% del totale

ORE DI FORMAZIONE



Nel primo quadrimestre del 2021, il numero di ore di formazione ha raggiunto quota 192. Ai ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado è stato fatto il numero maggiore di webinar con 75 ore pari al 39% del totale. Seguono i bambini della scuola primaria con 61 ore e il 32% del totale

SURVEY PER IL PROGETTO REGEID

di Gino Silvatici

Il Registro .it ha aderito alla richiesta di Centr di partecipare alla survey relativa al progetto RegelD, che consentirà l'uso transfrontaliero di eID (identificativi digitali) emessi secondo il regolamento eIDAS (electronic IDentification Authentication and Signature) per servizi come l'amministrazione dei nomi a dominio e la convalida dei dati dei registri. In questo modo un cittadino europeo potrebbe gestire un dominio registrato in un altro Paese utilizzando il proprio identificativo digitale senza una nuova autenticazione.

Il progetto, promosso da Signicat e dai quattro registri europei (.cz, .dk, .ee, .nl) e presentato al Centr Registrar Day di ottobre 2020, è particolarmente rilevante oggi, poiché le persone si rivolgono sempre più alla sfera digitale per il loro lavoro, shopping, vita sociale, intrattenimento e amministrazione quotidiana, a causa della pandemia da Covid-19. Ciò ha portato a un maggiore utilizzo degli eID in generale, e di conseguenza RegelD mira a dare impulso a questa trasformazione digitale.

Per queste ragioni, è stata quindi lanciata una survey per ottenere informazioni sulle aspettative e sui requisiti per l'utilizzo di eIDAS da parte dei Registrar.

Per maggiori informazioni è possibile consultare la pagina [web](#).

Per compilare la survey è possibile consultare questo [link](#).

CENTR E L'AGGIORNAMENTO DELLA CONVEZIONE DI BUDAPEST

di Gino Silvatici

Il Consiglio d'Europa ha recentemente pubblicato una nuova versione della bozza del secondo protocollo aggiuntivo della Convenzione di Budapest sulla criminalità informatica. E' possibile avere maggiori informazioni sulla [pagina](#) dedicata del sito del Consiglio d'Europa. L'ultima bozza include una sezione sulla "Richiesta di informazioni sulla registrazione del nome di dominio" (articolo 6), che è stata aggiunta al testo provvisorio del protocollo nel novembre 2020. Centr ha partecipato alla precedente tornata di consultazioni riservate agli stakeholder presentando la risposta disponibile [online](#).

Sulla base delle ultime informazioni non è ancora chiaro come le misure proposte nell'articolo 6 possano essere riconciliate con il diritto primario e secondario dell'Ue, compreso il Gdpr e le adeguate garanzie di protezione dei dati. Per questi motivi Centr intende presentare un nuovo feedback ufficiale prima della scadenza del 2 maggio 2021 al fine di preservare gli interessi di tutta la comunità dei nomi a dominio.

IL CCPDP4 E LA GESTIONE DEI COUNTRY CODE TOP LEVEL DOMAIN IDN

di Arianna Del Soldato, Adriana Lazzaroni

Il ccPDP4 (country code Policy Development Process 4) è un gruppo di lavoro interno ad Icnan, costituito a Maggio 2020, nell'ambito del processo di sviluppo delle politiche del ccNSO con il compito di raccomandare una politica per la selezione e ritiro delle stringhe per i nomi a dominio internazionalizzati di primo livello associati ai codici di Paese (ccTLD IDN). La soluzione proposta dal ccPDP4 andrà a sostituire l'IDN ccTLD Fast Track Process", lanciato nel 2009, che attualmente guida il processo di selezione delle stringhe per i ccTLD IDN, e che di fatto non costituisce una politica ma un metodo concordato.

Il processo di sviluppo delle politiche del ccNSO, portato avanti da sottogruppi di lavoro secondo una tempistica predefinita, prevede la pubblicazione della bozza di un rapporto finale ad Agosto 2021. A Dicembre 2020, intanto, sono stati approvati i principi base della politica e i ccTLD IDN sono stati equiparati ai ccTLD ASCII, garantendone la coerenza nei processi di delega, trasferimento, revoca e ritiro, così come la partecipazione al ccNSO. Sono stati, inoltre, adottati i criteri e le procedure per il processo di selezione delle stringhe nei quali viene decretato che un ccTLD IDN può essere dichiarato tale solo se contiene almeno un carattere "non ASCII" e rappresenta in modo significativo il nome di un territorio, in una lingua che sia riconosciuta legalmente all'interno del territorio stesso o utilizzata nelle comunicazioni ufficiali. Ad oggi è stato stabilito che può essere registrato solo un ccTLD IDN per territorio.

Sono ancora oggetto di discussione le problematiche relative alla gestione delle varianti e delle procedure per la valutazione della similitudine tra due stringhe, così come le condizioni per il ritiro del ccTLD. In particolare, devono essere delineati gli aspetti tecnici, politici e operativi derivanti dall'esistenza di diversi metodi di scrittura utilizzati per esprimere la solita lingua (per esempio, la lingua giapponese ha tre metodi di scrittura: il kanji, l'hiragana e il katakana), e nondimeno deve essere scongiurato il rischio che un ccTLD IDN sia confondibile dal punto di vista visivo con un altro ccTLD, da un utente Internet che non ha familiarità col metodo di scrittura selezionato. Il rischio di confusione delle stringhe non è un problema tecnico del DNS, ma può avere un impatto negativo sulla sicurezza e stabilità del sistema dei nomi di dominio e, come tale, deve essere ridotto al minimo e mitigato, possibilmente in collaborazione col GNSO.

I principi adottati alla base della politica e i criteri e le procedure per la selezione delle stringhe saranno oggetto di una consultazione informale durante i prossimi meeting di ICANN71, al fine di recepire le reazioni della comunità in vista del rilascio della proposta finale.

IL “DNS ABUSE” E I REGOLAMENTI DEI REGISTRI EUROPEI

di Arianna Del Soldato, Adriana Lazzaroni



Un recente studio, apparso sulla rivista “Internet Policy Review”, quale risultato di un progetto di ricerca finanziato dall’Innovation Fund Denmark e dal Danish Internet Forum (DIFO), ha preso in esame il ruolo dei registri dei nomi a dominio geografici di 1° livello in relazione all’uso malevolo o illecito di un nome a dominio o dei contenuti del sito web ad esso collegato. Si tratta di un contributo empirico che arricchisce l’attuale dibattito sulla regolamentazione dei contenuti online, con una particolare attenzione ai registri dei ccTLD.

Lo studio mostra che esiste una diffusione relativamente ampia di risposte all’uso malevolo di un nome a dominio. L’esame dei regolamenti di 30 registri di ccTLD europei mostra che poco più di un terzo dei “Terms of Service” dei medesimi contiene disposizioni relative al contenuto o all’uso del dominio, rappresentando il 47,04% del mercato europeo dei registri dei ccTLD analizzato (contro il 59% di quello dei Registrar).

L’esame comparativo dei regolamenti dei registri presi in esame dimostra che questi possono essere raggruppati in tre principali categorie che: (1) si rivolgono in senso ampio all’uso malevolo del dominio o al contenuto illecito ad esso collegato, (2) conten-

gono disposizioni specifiche relative sia all'uso che al contenuto (3) non contemplano disposizioni relative al DNS abuse.

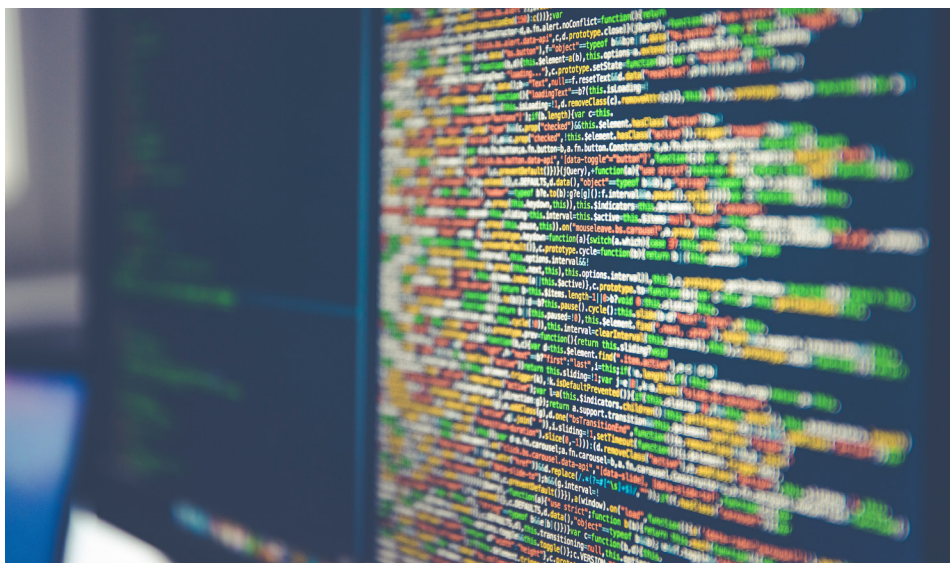
Nella prima categoria sono raggruppati i regolamenti dei registri che contengono ampie disposizioni relative all'illegalità del contenuto o all'uso malevolo del nome a dominio, che vanno dall'uso per scopi illegittimi a violazioni palesi o ad atti manifestamente illegali o illeciti (.nl, .uk, .be, .ie, .eu, .se, .dk). Nella seconda vi rientrano i regolamenti che contemplano casi specifici di utilizzo illegale o anche indesiderato di un nome a dominio, che vanno dai contenuti offensivi alla diffusione di virus e malware, phishing e denial of service e di attacchi botnet (.sk, .cz, .hu, .dk, .nl, .uk, .ch). Le succitate due categorie si confrontano con un gran numero di registri (19 su 30), che non sembrano contemplare alcuna disposizione relativa all'uso malevolo del nome a dominio (.es, .mt, .lu, .lt, .lv, .ro, .si, .gr, .fr, .it).

Una risposta alternativa che proviene dai registri presi in esame sembra essere “l'uso creativo” della convalida dei dati di registrazione. In altri termini, anche senza regolamentare espressamente l'uso del dominio e dei contenuti ad esso associati, questa opzione costituisce sempre più una soluzione pratica per ridurre al minimo l'uso malevolo dei nomi a dominio geografici.

Alcuni registri, come il .dk, hanno individuato una plausibile correlazione tra i domini utilizzati per scopi illeciti e la qualità dei dati di registrazione. Altri si riservano il diritto di completare una registrazione nel caso in cui questa si appoggi su informazioni errate o incomplete (.be, .se, .nl, .dk, .is, .eu, .it). Garantire informazioni corrette sul Registrant è stato quindi identificato da alcuni registri come uno dei metodi per mitigare il problema.

Alcuni registri infine analizzano o effettuano un monitoraggio proattivo circa l'utilizzo e il contenuto accessibile di un nome a dominio per rilevarne eventuali abusi (.eu, .be, .nl).

Data l'attualità della regolamentazione dei contenuti, è plausibile immaginare che questa pratica diventerà più diffusa tra i registri piuttosto che scomparire.



APPUNTAMENTI INTERNAZIONALI NEL MONDO DELLA RETE

a cura di Gino Silvatici

ICANN (WWW.ICANN.ORG)

14-17 giugno, 71st ICANN Meeting, Online

23-28 ottobre, 72nd ICANN Meeting Annual General Meeting (23rd), SEATTLE (USA)

IETF (WWW.IETF.ORG)

26-30 luglio, 111 IETF, Online

6-12 novembre, IETF Meeting, Madrid (SPAGNA)

CENTR (WWW.CENTR.ORG)

31 maggio, 5th CENTR Academy - Online

1-3 giugno, 2021 CENTR Member's Days - Online

3 giugno, CENTR Registry Day - Online

6-7 dicembre, 7th CENTR WG Chairs/Vice-Chairs meeting - Bruxelles (BELGIO)

RIPE

7 - 8 giugno, ENOG 18/ RIPE NCC Regional Meeting - Online

23 - 24 settembre, RIPE NCC Day Tashkent - Tashkent (UZBEKISTAN)

27 - 28 settembre, SEE 9 / RIPE NCC Regional Meeting - Ljubljana, (SLOVENIA)

