

Metaverso, metaversi o realtà aumentata?

Valeria Falce (Jean Monnet Professor in Trasformazione digitale e Professore ordinario di diritto dell'economia)

Ancor prima che di regolazione, il **metaverso è in cerca di definizione**. A fronte delle dichiarazioni dei Commissari Vestager, che ne coglie le potenzialità economiche, e Breton, che ne declina le direttrici (persone, infrastrutture e tecnologie resilienti), rimane il fatto che quando si parla di metaverso ci sono **più domande che certezze** (come emerge da un recente Convegno organizzato dalla Luiss Guido Carli sugli Stati generali del diritto di internet).

Partiamo da queste. Sappiamo che il metaverso si propone come **realtà virtuale, aumentata e tridimensionale**, persistente ed interconessa, e sappiamo che ambisce ad affermarsi come **ecosistema immersivo**, i cui contorni si allargano e si mettono a fuoco quanto più numerosi sono i passaggi e le interazioni tra mondo reale e realtà virtuale, e quanto più avanzate sono le tecnologie e i sensori utilizzati. Sappiamo che il perimetro del nuovo **universo multisensoriale** è a confini mobili, presentandosi come ambiente - unico ovvero in concorrenza con altri - di lavoro, gioco, interazione sociale, transazioni e persino di creazione.

In questi termini, il metaverso esprime la **nuova rivoluzione industriale**, poggia su un insieme di infrastrutture e tecnologie, applicazioni, servizi, prodotti e processi che, grazie ad una connessione stabile, si aggregano in modo sistemico attraverso tecnologie abilitanti (big data, data analytics e sistemi cognitivi, ma anche internet delle cose, cloud, realtà aumentata, tecnologie indossabili e robotica avanzata).

Il dibattito si va concentrando essenzialmente sui profili di mercato.

Senonchè, in questo contesto c'è poco di nuovo. Il o i metaversi sono sistemi a rete che condividono le tematiche di ogni ecosistema digitale. Per il fatto di offrire prodotti vuoi integrati vuoi complementari, sono in grado di risparmiare perchè con gli stessi fattori produttivi si possono produrre beni e servizi diversi e i risparmi aumentano all'aumentare delle quantità. Quanto più si estendono su mercati diversi, più si fortificano, perchè il valore dell'ecosistema e dei suoi servizi aumenta all'aumentare del numero di utilizzatori. E consolidano la propria posizione grazie ai dati, che trattati con sofisticate tecniche IA, sono in grado di intercettare prima e creare poi nuovi bisogni, classificare emozioni, indirizzare orientamenti.

Nella prospettiva della proprietà intellettuale, il o i metaversi seguono le medesime logiche **di ogni altro ecosistema digitale. Favoriscono le innovazioni che sostengono il metaverso e la sua architettura, mentre avversano quelle che non si incanalano nel solco innovativo prescelto dall'ecosistema.** L'innovazione che raggiunge il mercato è insomma quella che sostiene l'ecosistema e non anche quella capace di scardinarne i modelli di business.

Ecco allora che per intercettare le opportunità della nuova realtà aumentata, senza rinunciare a innovazione, concorrenza e contendibilità dei mercati, l'Europa si attrezza con 5 azioni concrete: 1. avvia la modernizzazione della normativa antitrust, 2. introduce regole asimmetriche graduate su forza di mercato, tipologia di servizi e rischi connessi (si vedano i Regolamenti UE su mercati e servizi digitali e la proposta di Regolamento su IA), 3. promuove lo statuto dell'accesso e della circolazione dei dati, pubblici e privati, assicurandone compatibilità, interoperabilità e portabilità (Direttiva Open Data e ora Regolamento sulla Governance dei dati e Proposta di Regolamento su Data Act), ma anche garantendo l'identità digitale e permettendo di accedere agli strumenti di finanza digitale (Regolamento Eidas e Pacchetto sulla finanza digitale), 4. persegue l'autonomia strategica (qui rilevano il Chips Act, gli investimenti e le iniziative tese a risolvere la dipendenza da paesi terzi

in termini di approvvigionamento, ma anche i programmi ed investimenti su competenze e applicazioni), 5. tratteggia i contorni della Strategia europea all'insegna della sicurezza, anche cyber, dei diritti fondamentali.

Piuttosto, a rimanere del tutto scoperti sono i pilastri delle nuove realtà immersive. Che insistono almeno su:

- a) cornice: va preferito un metaverso pubblico o privato, unico o in concorrenza, centralizzato o decentralizzato, chiuso o aperto, anonimo o subordinato a identificazione, autenticazione e verificaione?
- b) architettura: va favorito uno standard unico o no, europeo o internazionale, pienamente interoperabile o parzialmente aperto?
- c) ambiti di contribuzione: va introdotto un obbligo di contribuzione alle piattaforme specifico o generale per i costi di infrastruttura e di connettività?
- d) condizioni di accesso ed uso: quali protezioni vanno assicurate ai minori in particolare e ad ogni utilizzatore rispetto alla impressionante capacità di "penetrazione" delle nuove tecnologie?
- e) fattispecie illecite: vanno adattate quelle esistenti o ne vanno introdotte di nuove che tengano conto della specificità dell'immaterialità-materiale dei comportamenti?
- f) enforcement: vanno studiati dei correttivi o no per fronteggiare i rischi di anonimato e gli schermi alla tracciabilità, per superare la segretezza e inaccessibilità degli algoritmi di funzionamento?

Si tratta di fronti strategici, di sistema e di valori, su cui l'Europa non può permettersi di rimanere indietro.