

## **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.