

I reati nel Metaverso

Abstract dell'intervento di Stefano Aterno presso la LUISS aula Nocco, sabato 3 dicembre 2022

di Stefano Aterno

Il Metaverso rappresenta uno spazio multidimensionale all'interno del quale persone fisiche dotate di appositi visori e strumenti software dedicati possono muoversi, condividere esperienze, interagire attraverso Avatar personalizzati che operano in questa realtà digitale aumentata.

Esistono già molte tipologie di visori e di strumenti, non solo di Meta, ma anche di altri produttori come ad esempio Microsoft con i suoi HoloLens e molti altri ne verranno prodotti. E' verosimile pertanto ritenere che la visione del futuro e dello sviluppo di questo spazio di realtà aumentata avverrà su molte piattaforme di Metaverso diverse tra loro, per questo non è sbagliato parlare di Metaversi.

Uno dei principali utilizzi del Metaverso si sta oggi sviluppando nel campo della formazione aumentata. L'ambito è quello industriale, della formazione medica, medico-chirurgica, nella telemedicina aumentata, nella formazione nell'ingegneria meccanica e delle infrastrutture, nell'ingegneria delle costruzioni e in architettura.

All'interno della propria area, le persone interagiscono e percepiscono suoni e contatti sul proprio corpo grazie a specifici guanti o altri oggetti wearable in grado di restituire all'utente immerso nel digitale le stesse sensazioni che proverebbe nel mondo reale. Si ha la sensazione di stringere o prendere veramente un oggetto virtuale o toccare un altro Avatar. Questi guanti, molti in fase di sviluppo altri già sul mercato, creano un livello di resistenza e di pressione sull'arto dell'essere

umano parametrato in base all'oggetto che si prende o si sfiora. La sensazione tattile viene incrementata da immagini quanto più possibile vicini alla realtà e da suoni e vibrazioni relative.

Un' azione realizzata da un Avatar può essere penalmente illecita e non vi è dubbio che il reato sia commesso dal soggetto che indossa il visore e che rappresenta quell'Avatar nel Metaverso.

Sotto il profilo soggettivo, l'Avatar con il quale il soggetto accede al metaverso, ha il diritto di poter svolgere, in quanto rappresentante di un essere umano e in quanto sua immagine ed espressione nel mondo virtuale, la propria vita sociale all'interno di una nuova realtà tra i consociati virtuali ed essere titolare di beni giuridici tutelati dalle norme nonché di assumere la qualità di indagato nel caso commetta azioni illecite in quanto tali condotte sono state sostanzialmente volute con coscienza e volontà dal "suo creatore" e titolare dell'account.

Escluderò pertanto da questa analisi tutti i casi nei quali il Metaverso viene utilizzato come luogo per la commissione di reati già commessi o commessi parallelamente anche nella vita reale e dove il Metaverso non è altro che un'altra dimensione dove può continuare l'azione criminale già commessa all'esterno. Si pensi alla partecipazione ad associazione mafiosa o ad accordi internazionali tra trafficanti di droga che si danno appuntamento nella workrooms o nella sala lounge di un albergo virtuale.

Diversi sono invece i delitti propriamente commessi nel Metaverso ovvero quelle condotte tipiche commesse durante la presenza dell'Avatar nello spazio virtuale.

E' ben possibile che accadano, ed e' già accaduto ad esempio un episodio di violenza sessuale. A fine novembre 2021, infatti, una utente ha denunciato di essere stata "palpeggiata" da un altro utente e di essere stata isolata e derisa dal resto dei soggetti "presenti" al fatto. Al di là, sembra dell'assenza, nel caso specifico, dell'elemento della materialità e del "contatto fisico" (l'altro elemento

necessario è l'uso di minaccia, violenza o abuso di autorità da parte dell'autore), il punto è che l'evento si è verificato in un contesto totalmente virtuale, in cui non c'è stato alcun fatto "materiale". Horizon Worlds , un vero e proprio ecosistema virtuale, infatti, funziona tramite il visore ed utilizzando due controller e il senso del tatto non sembrerebbe non essere implementato se non in modo molto blando e solo per prendere nelle "mani virtuali" con i controller oggetti o toccare cose.

La questione, ovviamente, ha preoccupato Meta che ha attivato una funzione della app denominata safe zone: in pratica, attorno all'utente che accede a questa funzione, si crea una "bolla" virtuale che impedisce agli altri utenti di interagire nel campo protetto.

Uno strumento utile per utilizzare la realtà virtuale in maggiore sicurezza e per consentire a Meta di scaricare ogni responsabilità legale per fatti di questo genere ma che certamente non impedirà la commissione di condotte di questo tipo anche nel prossimo futuro quando diventeranno di uso comune veri e propri guanti con sensori in grado di percepire anche una sensazione tattile e toccare gli altri Avatar. Forse mentre scriviamo si è già verificato.

Tra le condotte frequenti nel Metaverso rientrerà molto probabilmente il furto d'identità (digitale) o meglio, quello che i penalisti chiamano delitto di sostituzione di persona. Essa può verificarsi nel Metaverso sotto molti aspetti. Può accadere per esempio che la vittima del reato, precedentemente tratta in inganno con tecniche di social engineering, consegna senza volerlo, molte informazioni personali ad un male intenzionato il quale, grazie a particolari abilità e conoscenze informatiche fuori dal comune, riesce ad impossessarsi del suo account Meta, accedere al controllo dell'Avatar della vittima e sostituirsi completamente alla vittima nei rapporti con i suoi follower. Lo scopo di tale condotta può essere di diverso tipo: rovinare la reputazione della vittima stessa facendole dire frasi o fare

cose sconvenienti nelle community virtuali del Metaverso al fine di ledere il suo onore e la sua reputazione oppure commettere azioni per finalità di profitto. Ma la sostituzione di persona o furto d'identità digitale non necessariamente si verifica attraverso il furto delle credenziali dell'account. Può infatti accadere che un soggetto replichi un Avatar e un account utilizzando nome, cognome e tutti gli altri elementi caratteristici di una persona fisica completamente ignara (che magari non è sul Metaverso) e si comporti con l'Avatar esattamente come si comporterebbe la vittima del reato facendo credere alla comunità virtuale di essere la vittima al solo fine di realizzare quegli scopi a cui sopra si accennava.

Un delitto configurabile nel Metaverso può essere anche quello legato all'accesso fraudolento di un terzo all'interno dello spazio virtuale della vittima, ovvero il delitto di accesso abusivo a sistema informatico. Il delitto si configura nel momento in cui, usando le password o altre vulnerabilità, si accede nell'account e nel Metaverso della vittima contro la sua volontà.

Un tema legato ai reati informatici configurabili nel Metaverso è quello delle digital evidence molto difficili da rinvenire ed acquisire in virtù delle caratteristiche della piattaforma e della cifratura delle connessioni tra il visore e il Metaverso.