

**Anna Carla Nazzaro**

## ***Le regole del metaverso tra legge esistente e progetti futuri***

Sommario: 1. Il problema della natura giuridica del metaverso. – 2. Il dibattito sulla governance tra (necessità di) regole etiche e (mancanza di) norme giuridiche. – 3. Necessità di inquadramento giuridico del metaverso. – 4. Topologia di regole applicabili e necessità di regole future. – 5. I dubbi posti alla Commissione dell'Unione Europea. – 6. Conclusioni.

1. Affrontare la tematica della regolamentazione di un fenomeno sociale richiama innanzitutto l'interrogativo sulla sua natura giuridica. Tuttavia, il tema che ci occupa non permette un percorso di analisi così lineare.

Infatti, Metaverso e natura giuridica sono due termini che spesso si ascoltano insieme ma che ad una lettura più attenta sembrano difficilmente conciliabili.

Il primo è un termine che nasce da un'esperienza di fantascienza: è infatti noto a tutti che il termine Metaverso nasce in un romanzo di fantascienza del 1992 di Neal Stephenson dal titolo Snow Crash come combinazione dei termini, "meta" - che prende il suo significato attuale dalla "Metafisica" di Aristotele, che tratta, circa 2.500 anni orsono, di ciò che viene dopo e oltre la fisica e "universo", sul quale non sembra necessario indugiare in una definizione.

Quindi, metaverso è qualcosa che si trova oltre l'universo o, per dirla in termini di fantascienza, un Universo parallelo.

Lo stesso autore del libro lo descrive come una sorta di realtà virtuale condivisa tramite internet, dove si è rappresentati in tre dimensioni attraverso il proprio avatar. Un mondo nel quale, tuttavia, lungi dal regnare una situazione incontrastata di uguaglianza, si assiste comunque ad una suddivisione in classi rappresentata dalla risoluzione ottica del proprio avatar che determina la conseguente possibilità di accesso a luoghi esclusivi.

Il secondo concetto, cioè la natura giuridica, è una locuzione cara ai giuristi, perlopiù sconosciuto agli internauti, e forse anche alla stragrande maggioranza della società civile, e assume un significato solo se si accetta l'idea della necessità di regolamentazione.

E quest'ultimo è il punto maggiormente controverso che crea una difficoltà di conciliazione tra i due termini, poiché il Metaverso nasce proprio come un mondo parallelo, anche se interconnesso, nel quale la legge non è quella dello Stato o degli organismi sovranazionali ma, almeno in apparenza, è quella del codice sorgente.

E qui è troppo semplice e perfino banale richiamare la nota affermazione di Lawrence Lessig: The code is law.

Quindi, il discorso sulla regolamentazione del metaverso sconta la definizione di quello prodromico e sicuramente al momento più maturo della governance dell'intero sistema della rete, discorso che il legislatore, soprattutto sovranazionale, ha finora affrontato con una certa timidezza, puntando sulla *compliance* degli operatori telematici e indirizzando la propria attenzione più sugli effetti (che si potrebbero definire) reali dei comportamenti tenuti on line, che su regole di comportamento predefinite.

Ci si trova così, in un sistema che funziona *a contrario*, perché il possibile effetto dannoso può derivare da un comportamento che non viola alcuna norma (né regola, né principio) e ciò perché le norme non ci sono.

2. Tuttavia, quando poi ci si trova al cospetto di fatti che l'etica considera deplorabili, allora il giurista si indigna e invoca una sanzione alimentando il dibattito.

È accaduto per la vicenda di Nina Jane Patel, ricercatrice di una società specializzata nello sviluppo di esperienze virtuali per ragazzi fra gli 8 e i 16 anni: invitata, proprio in virtù del suo mestiere, a testare il "nuovo mondo", la ricercatrice ha denunciato che il 14 febbraio 2022 appena entrata su Horizon, la piattaforma virtuale di Meta, è stata aggredita verbalmente, palpeggiata e violentata in gruppo da altri avatar, fra l'incitamento di altri personaggi «tutti con voce maschile» che hanno scattato perfino foto e girato video. Tutto virtuale s'intende. Ma - dice la ricercatrice - non per questo meno traumatico.

Dopo un iniziale momento di freddezza, il gestore della piattaforma, che già aveva un sistema di sicurezza denominato Safe zone, ha implementato l'apparato normativo del mondo virtuale di sua competenza imponendo una regola: il "Personal Boundary", una sorta di distanziamento sociale che impone a tutti gli avatar la distanza di un metro. Ciò, peraltro, non ha impedito episodi simili come quello accaduto ad un'altra ricercatrice, lo scorso 22 maggio 2022.

I giornali che hanno riportato le vicende, e anche le ricercatrici stesse che hanno denunciato i fatti, hanno utilizzato termini forti: violenza sessuale; chiamando così direttamente in causa gli studiosi di diritto penale

che, ovviamente, hanno impostato l'analisi basandosi sulle norme della realtà fisica e, almeno nel nostro Paese, sulla possibilità di configurare il reato di violenza sessuale anche senza contatto fisico, citando ovviamente la nostra Cassazione Penale sull'argomento.

Anche dal punto di vista civilistico il dibattito si è incentrato soprattutto su tematiche note e, in particolare, sulla disciplina degli effetti di comportamenti non codificati. Infatti, l'applicazione di regole giuridiche al metaverso è stata rivolta soprattutto a norme in tema di tutela del diritto di autore, dei dati personali, dell'identità digitale. E le questioni sono state affrontate sempre a posteriori, cioè a seguito della violazione dei diritti.

Ma, a pensarci bene, si tratta sempre dell'applicazione di regole giuridiche tese a contrastare o bilanciare effetti che i comportamenti virtuali hanno nel mondo reale. Sono tutte ipotesi che possono causare lesione di diritti fondamentali o perdite patrimoniali. Tutte ipotesi che impattano direttamente sulla c.d. vita reale. E tutte ipotesi nelle quali le norme applicabili già esistono nella vita reale.

Questa riflessione ci porta direttamente nel tema della nostra relazione: cioè è necessaria una nuova regolamentazione per il metaverso o abbiamo già a disposizione le norme da utilizzare?

3. E si torna dunque al tema della natura giuridica e della conformazione normativa di questo nuovo modo virtuale.

Per capirci, nessuno si è mai posto il problema di verificare se a seguito di una battaglia su Fortnite, il vincitore debba rispondere di omicidio, o se il giocatore di Thief Simulator debba essere accusato di furto; allora perché per il metaverso dobbiamo ragionare in modo diverso?

La risposta è semplice: perché il metaverso, nelle idee dei suoi sviluppatori, non è un mondo virtuale completamente avulso dalla realtà fisica, ma dovrebbe collegarsi ad essa creando quella che in gergo si chiama interconnessione. Un mondo nel quale vivere parte della vita complessiva dell'individuo, tramite il proprio *alter ego* virtuale, che però altro non rappresenta che il riflesso dell'io reale.

In altri termini, e richiamando un metaverso di oramai dieci anni fa, non si tratta di creare una Second Life, ma di implementare l'unica vita dell'individuo con esperienze virtuali immersive che creano rapporti sociali, economici e giuridici.

Questo è il primo punto dal quale mi sembrava necessario partire, e questo primo chiarimento aiuta anche a portare avanti il discorso sulle regole.

Innanzitutto, le regole servono, il metaverso non può essere terra di nessuno, non può essere uno spazio senza norme e senza diritti. Si può discutere su quali siano le regole applicabili, ma non si può discutere sulla tutela dei principi fondamentali e, direi io, neanche sulla tutela dei principi di ordine economico che sovrintendono al funzionamento del nostro ordinamento. Mi riferisco, alla tutela dei diritti economici (proprietà, vincolatività del contratto, diritto di autore; per citarne solo alcuni).

4. Resta però ora da valutare su cosa debbano impattare queste regole, e cioè se esse debbano essere regole di funzionamento o se sia sufficiente normare gli effetti dei comportamenti tenuti in rete.

E qui il discorso si biforca.

Il secondo dubbio è il più semplice da fugare.

Se gli effetti del comportamento virtuale ricadono nel mondo reale, allora non ci devono essere perplessità sulla necessità di applicazione delle norme giuridiche poste a presidio della persona umana e del suo patrimonio.

Se un soggetto acquista NFT relativi ad un qualunque bene, virtuale o reale che sia, devo poter essere certo che quel certificato sia autentico, che il suo acquisto sia legale e che sarà tutelato contro comportamenti illeciti altrui. Non fosse altro perché, anche se il bene è virtuale e la transazione si è svolta in modo virtuale, la contropartita è l'esborso di una somma monetaria rappresentata da moneta avente corso legale in uno Stato. E su questo non c'è bisogno di soffermarsi troppo, posto che numerosissimi sono gli illustri colleghi che già da tempo si occupano della qualificazione di smart contract e blockchain.

Il problema da sciogliere è se tale regolamentazione sia sufficiente o se invece siano necessarie norme di comportamento in rete.

Si passa così alla prima domanda e cioè alla eventuale necessità di regole di funzionamento, ma su questo punto è opportuno prima perimetrarne il significato indicando a genere di regole ci si riferisce. Esse infatti, potrebbero essere regole di accesso (o mancato accesso) al mondo virtuale; regole di responsabilità per mancata valutazione preventiva dei rischi (la cosiddetta accountability); regole di governance della rete.

Come risalta subito agli occhi il discorso diviene più complicato. Perché è vero che in questi campi le regole mancano.

Prendiamo ad esempio l'accesso: nella Dichiarazione dei diritti in Internet, presentata dalla Commissione per i diritti e i doveri relativi ad Internet nel 2015, l'art. 2 qualifica l'accesso ad Internet come diritto fondamentale della persona e condizione per il suo pieno sviluppo individuale e sociale. Ma detto ciò le reali modalità di accesso e di interazione nel sistema possono porsi a differenti livelli di libertà e consapevolezza. Ma anche l'accountability, richiamata per la prima volta in forma solenne nel GDPR, è sì una responsabilizzazione dei provider, ma non sono definite con esattezza le sanzioni né le modalità di verifica. Sulla *governance* poi, il discorso potrebbe diventare lunghissimo se si considera che dopo oltre 10 anni di dibattiti si è giunti solo alla costituzione di un Internet Governance Forum (IGF) che si esprime tramite raccomandazioni non vincolanti.

5. Dunque, ciò su cui ci si interroga non è la necessità che la rete sia regolata (sulla risposta affermativa a questo dubbio la maggioranza dei giuristi è d'accordo), il problema è se siano sufficienti le regole esistenti o se sia necessaria una regolamentazione *ad hoc*.

E il dubbio è giunto anche al cospetto della Commissione UE con una interrogazione con richiesta di risposta scritta avanzata dall'eurodeputata Isabella Adinolfi, nella quale, dopo aver chiarito l'interoperabilità tra i due mondi, quello reale e quello virtuale, definendo il secondo "un universo capace di interagire con il mondo reale", e dopo aver evidenziato le opportunità di sviluppo ma anche i possibili pericoli legati all'utilizzo dei dati personali pone due domande:

1. Può essa avviare uno studio per meglio comprendere il "metaverso" con un focus particolare sui rischi per i cittadini?
2. Può essa iniziare a regolamentare fin da subito un settore che vista la vastità dei campi di applicazione rischia di sfuggire agli odierni controlli di legalità e tutela dei consumatori?

La Commissione è, per certi versi, inaspettata:

- la Commissione non intende avviare, in questa fase, uno studio specifico sul funzionamento del metaverso, che non è tuttavia da escludersi in una fase successiva;
- la Commissione non intende neppure proporre immediatamente misure politiche o normative specifiche riguardanti il metaverso, dato, in particolare, che il quadro normativo vigente si applica anche al metaverso. La legge sui mercati digitali e la legge sui servizi digitali, ad esempio, in merito alle quali è stato recentemente raggiunto l'accordo politico, forniscono il quadro adeguato e gli strumenti necessari per affrontare le questioni relative al metaverso.

Quindi, viene assegnato un ruolo privilegiato al digital market act che, a detta della Commissione, fornirebbe gli strumenti per promuovere la contendibilità nel metaverso.

6. Non resta, allora, che analizzare il DMA.

La norma si occupa soprattutto di regolamentare l'accesso alla rete imponendo obblighi di comportamento ai c.d. *gatekeeper*, cioè le piattaforme *on line* di grandi dimensioni che hanno un potere di controllo basato sulla supremazia tecnologica e sulla forza di mercato.

Punto centrale della normativa è l'obiettivo di garantire l'interoperabilità delle piattaforme imponendo ai *gatekeeper* un obbligo in tal senso, sia assicurando agli utenti di poter accedere ai dati che generano, utilizzando la piattaforma, sia consentendo loro di operare anche al di fuori della piattaforma.

Per vero, sembrano più interessanti i divieti imposti ai *gatekeeper*, i quali non possono discriminare i servizi a favore degli utenti della propria piattaforma, né impedire ai consumatori di mettersi in contatto con imprese al di fuori della piattaforma.

L'impressione è che nella sostanza il DMA sia una norma diretta a garantire che il mercato digitale mantenga una forma concorrenziale tramite il divieto di creare barriere all'entrata e all'uscita. Da ciò dovrebbero risultare tutelati anche i consumatori, seguendo peraltro la scia già da tempo delineata dal legislatore della legge antitrust (sia comunitaria che nazionale).

Sicuramente questa norma è applicabile al metaverso, anzi l'obiettivo dell'interoperabilità tra le piattaforme richiama proprio l'idea di spazio unico e intercambiabile che è alla base di questa nuova realtà virtuale. Bisogna però valutare se essa sia sufficiente a definire una *governance* di questa nuova dimensione interconnessa o se invece ne disciplini soltanto un aspetto, per giunta puntando l'attenzione solo settorialmente sulle problematiche economiche.

Sicuramente il sistema di regole che ne deriva è limitato e settoriale, ma non per questo sembra opportuno criticare *in toto* la risposta della Commissione.

Infatti, se il metaverso mira ad essere una realtà interconnessa tra virtuale e reale, un mondo non parallelo ma integrato nel quale proiettare il proprio io della realtà fisica, nel quale sviluppare con minori confini e maggiore libertà la propria personalità, allora siamo di fronte ad un falso problema, perché le norme ci sono e sono i principi fondanti alla base del nostro sistema nazionale ed europeo.

Si tratta semplicemente di allenare una nuova sensibilità negli operatori giuridici che ne dovranno garantire l'applicazione.