

# media LAWS

Rivista di diritto dei media  
3/2023 dicembre



## Saggi

- 9 **L'informazione giornalistica. A 60 anni dall'entrata in vigore della l. 3 febbraio 1963, n. 69**  
Maurizio Pedrazza Gorlero - Daniele Butturini
- 41 **Riverberi costituzionali del Metaverso**  
Raffaele Bifulco
- 50 **Paving the path towards general purpose AI systems regulation in the AI Act: an analysis of the Parliament's and Council's proposals**  
Giulia Olivato
- 72 **La questione *deepfake* in Italia: una panoramica**  
Veronica Azzali - Nicol Ellecosta
- 90 **Il reato di sostituzione di persona online di fronte a *socialbot* e ritratti "*AI-generated*". In favore di una interpretazione estensiva dell'art. 494 del codice penale**  
Alessandro Tedeschi Toschi
- 114 **Delega di funzioni regolamentari e lotta ai rischi sistemici causati dalla disinformazione nel *Digital Services Act*: quali rischi per la libertà di espressione?**  
Andrea Palumbo - Jacopo Piemonte
- 144 **Il sistema europeo di cooperazione informativa per il contrasto alle minacce informatiche. Verso una definizione di cybersicurezza integrata?**  
Federico Serini

## Note a sentenza

- 189 **Tecnologie di riconoscimento facciale e diritti fondamentali a rischio: il caso *Glukhin c. Russia* dinanzi alla Corte europea dei diritti dell'uomo**  
Giuseppe Gallo
- 200 **Diffamazione e *social network*: l'attribuzione del *post* all'imputato tra prova logica e prova diretta**  
Andrea Ranghino
- 204 **I criteri per la determinazione della competenza territoriale nella diffamazione telematica: l'accertamento dell'evento tra rigore tecnico e ricorso alle presunzioni**  
Federico Riboldi

## Cronache

- 208 **La tutela del pluralismo nell'ecosistema digitale**  
Augusto Preta
- 233 **Transumanesimo: tra *privacy* e *AI***  
Giulio Lombardi - Antonio Lombardi - Antongiulio Lombardi

---

# Riverberi costituzionali del Metaverso\*

Raffaele Bifulco

## Abstract

In quale modo il Metaverso interessa il diritto costituzionale? La principale caratteristica del Metaverso è, dunque, la sua capacità mimetica, la possibilità di riprodurre gran parte delle funzioni, delle attività, dei comportamenti che si sviluppano nel mondo reale. In quanto specchio virtuale del mondo reale, nel Metaverso si riprodurranno, poi, i conflitti esistenti in quest'ultimo. Le più classiche e antiche controversie del mondo reale sono destinate a riprodursi in quello virtuale. È possibile porre, in relazione al Metaverso, le stesse questioni “costituzionali” che si sono poste per Internet? In particolare, anche il Metaverso ha bisogno di una costituzionalizzazione? E perché? Da chi e come sarà regolato? Dagli Stati, dai *tech activist* che vogliono un *open web* oppure dai grandi *players* del mondo digitale (*business-oriented tech sector*)?

Why is constitutional law interested in the Metaverse? Its primary characteristic is its mimetic capability, allowing it to reproduce the fundamental functions, activities, and behaviors of the real world. As a virtual mirror of reality, the Metaverse will mirror the conflicts and societal rifts present in the tangible world. Will the Metaverse encounter similar issues as the Internet? Does the Metaverse require constitutionalization? Who will regulate the Metaverse—nation-states, tech activists advocating for an open web, or the major players in the digital world?

## Sommario

1. «*Metaverse [...] is springing everywhere*». – 2. Dal mondo virtuale a quello reale e ritorno. – 3. Come si governerà il Metaverso? – 4. Costituzionalizzare il Metaverso?

## Keywords

Metaverso – capacità mimetica – conflitti sociali e virtuali – costituzionalizzazione

---

## 1. «*Metaverse [...] is springing everywhere*»

Partendo da questa constatazione contenuta in un rapporto della Commissione europea (di cui darò conto), nelle pagine che seguono – senza alcuna aspirazione ad

\* L'articolo è stato sottoposto, in conformità al regolamento della Rivista, a referaggio “a doppio cieco”.

una trattazione sistematica di un fenomeno che si annuncia complesso e, allo stesso tempo, avvincente per il diritto – proverò a estrarre alcuni fili di una matassa piuttosto intricata, ponendo qualche questione che tocca da vicino il diritto costituzionale. Per quanto l'attenzione intorno al Metaverso, da parte della ricerca interdisciplinare che si occupa della Rete, possa farsi risalire alla fine degli anni Novanta dello scorso secolo<sup>1</sup>, lo stadio ancora iniziale degli studi giuridici sul Metaverso giustifica lo stile di questo breve scritto, contenente per lo più domande e quesiti piuttosto che risposte e soluzioni<sup>2</sup>.

Come è noto, Metaverso allude a ciò che è oltre, risultando da una crasi tra il prefisso “meta” e “verso” come frammento di universo. Un lemma nuovo che allude al divenire e, allo stesso tempo, alla instabilità, alla provvisorietà. E in effetti l'incertezza sugli sviluppi del Metaverso è uno dei suoi tratti caratteristici<sup>3</sup>.

Se il Metaverso è concetto nuovo e in continua e progressiva trasformazione, è pur vero che esso rappresenta l'evoluzione di Internet, da cui prende le mosse per poi, in qualche modo, trascenderlo. È un punto pacifico tra gli studiosi del fenomeno<sup>4</sup>. Allo stesso tempo, il Metaverso è anche il frutto dell'integrazione di una varietà di nuove tecnologie: il 5G e il 6G dal punto di vista infrastrutturale, nonché l'intelligenza artificiale e Internet delle cose<sup>5</sup>. Questa dipendenza dallo sviluppo delle tecnologie rende il Metaverso un concetto in continua evoluzione. Bisognerebbe anche chiedersi se sia corretto usare il termine Metaverso, che sembra espressione metonimica per alludere al più ampio e plurale fenomeno di mondi virtuali. In questa sede userò il termine Metaverso per alludere al fenomeno più esteso di mondi virtuali.

Nei mondi virtuali hanno trovato un campo di applicazione privilegiato i giochi e i video games, ma non solo. Il Metaverso si rivela promettente anche per più rilevanti settori sociali, come il commercio (*virtual shopping*), il lavoro (nella specie dell'*homeworking*)<sup>6</sup>, l'educazione, la medicina e, in genere, la sfera sociale<sup>7</sup>. Estremamente sintoma-

<sup>1</sup> Così H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges*, in *arxiv.org*, 18 novembre 2021, 10, i quali individuano quattro fasi di sviluppo del Metaverso, a partire dal 1998 (anno di pubblicazione del romanzo *Avalanche* di Neil Stephenson) fino al 2021, l'anno in cui il Metaverso ha preso effettiva consistenza. Si veda tuttavia V. Mayer-Schonberger – J. Crowley, *Napster's Second Life?: The Regulatory Challenges of Virtual Worlds*, in *Northwestern University Law Review*, 100-4, 2007, 1782 ss. per una ricostruzione del progressivo sviluppo dei mondi virtuali.

<sup>2</sup> Nella letteratura giuridica italiana il volume di F. Sarzana di S. Ippolito – M. Pierro – I. O. Epicoco, *Il diritto del metaverso. NFT, DeFi, GameFi e privacy*, Torino, 2022 appare il primo studio sul Metaverso.

<sup>3</sup> Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse – Virtual world, real challenges*, in *consilium.europa.eu*, 9 marzo 2022, 3: «we don't really know in detail what Metaverse will look like in 10 years' time».

<sup>4</sup> Una rassegna sui principali studi sul Metaverso si trova in Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy*, in *arxiv.org*, 8 aprile 2022, 3.

<sup>5</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 12-5; Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 1, 6, indicano sei tecnologie alla base del Metaverso: 1) *interactivity*; 2) *Digital Twin*; 3) *Networking*; 4) *Ubiquitous Computing*; 5) *Artificial Intelligence*; 6) *Blockchain*.

<sup>6</sup> Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 7.

<sup>7</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey*

tico del Metaverso è poi lo sviluppo degli NFT (*Non Fungible Tokens*), in cui la capacità mimetica del Metaverso si esercita nel campo dell'arte (quella del mondo reale). Non è certo il caso di improvvisare analisi sociologiche dell'arte ma certo si può osservare – ricordando le parole di W. Benjamin sul sempre più imperioso «bisogno di entrare in possesso dell'oggetto, a distanza ravvicinata, nell'immagine, o meglio nella copia, nella riproduzione» – come anche questo nuovo tipo di tecnologia contribuisca ulteriormente a cambiare la percezione dell'arte<sup>8</sup>.

L'immersione in mondi virtuali lascia immaginare, già a livello intuitivo, i riflessi profondi che questa esperienza potrà avere sul benessere fisico<sup>9</sup> e spirituale<sup>10</sup> delle persone. Altrettanto intuibili sono i riflessi del Metaverso sui futuri sviluppi del mondo del lavoro, del commercio, della medicina, dell'insegnamento delle arti e delle scienze<sup>11</sup>. In quale modo il Metaverso interessa il diritto costituzionale?

## 2. Dal mondo virtuale a quello reale e ritorno

Come accade per ogni campo del diritto, anche il diritto costituzionale è direttamente investito dallo sviluppo delle nuove tecnologie. Può definirsi oramai risalente il dibattito sul rapporto tra biotecnologie e norme costituzionali a tutela della persona e della sua salute. Negli ultimi anni, poi, sono stati Internet e le tecnologie ad esso connesse ad aver occupato la dottrina costituzionalistica per i suoi effetti non solo sui diritti delle persone ma anche per i riflessi sull'*empowerment* della persona e quindi sul principio di eguaglianza. Le innovazioni normative provocate da Internet sono continue: basti pensare che la enorme circolazione di dati personali che si svolge sulla Rete ha rappresentato un importante fattore causale nel rafforzamento della tutela europea dei dati personali realizzata dall'Unione europea con l'adozione del Regolamento 2016/679. E come si vedrà, una delle principali questioni che solleva lo sviluppo del Metaverso si collega proprio all'uso dei dati e alla tutela della privacy.

---

*in Metaverse*, cit., 6, 11, 24; Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 8; Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 7, dove si cita Bill Gates secondo cui le riunioni da remoto si sposteranno sempre più sul Metaverso.

<sup>8</sup> W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, in W. Benjamin (a cura di), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica e altri scritti*, Milano, 2012, 19, il quale, nella stessa pagina, osserva come «Avvicinare a sé le cose, spazialmente e umanamente, è un'esigenza delle masse attuali altrettanto appassionata della loro tendenza a superare l'unicità di qualunque dato reale mediante la ricezione della sua riproduzione» (corsivo di Benjamin).

<sup>9</sup> In via esemplificativa un legame troppo stretto con il proprio avatar può essere all'origine di problemi motori e di disordini alimentari: Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 11.

<sup>10</sup> Si pensi ancora alla *cyber-gyndrom*, una malattia causata dall'uso eccessivo di Internet: H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 28.

<sup>11</sup> Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 8, osservano che il Metaverso può rivoluzionare le nostre abitudini, ad esempio, attraverso forme di *virtual shopping*, *virtual dating*, *virtual chatting*, *global travel*, *even space/time travel*, cfr. anche H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 24, per un elenco delle applicazioni nei campi dell'educazione, dell'industria, dell'arte, della medicina e del sociale che li porta ad affermare che «*the Metaverse has unprecedented explosive power*».

Con riguardo più specifico al Metaverso, basta provare a prendere in considerazione la sua caratteristica principale per accorgersi della rilevanza che esso è in grado di esplicare sul diritto costituzionale. Si allude, in particolare, alla sua capacità di creare una realtà virtuale che riproduce quella reale pur essendo completamente staccata da quest'ultima. Grazie a specifiche tecnologie, che richiedono l'uso di sensori, occhiali, *smartwatch*, ciascuno di noi può sperimentare tale realtà utilizzando un avatar che, in qualche maniera, lo rappresenta<sup>12</sup>. Si entra così in una realtà alternativa che avvolge e assorbe totalmente<sup>13</sup> e che tuttavia riproduce il mondo reale, tanto che si può parlare di una realtà interna (quella del Metaverso) e di una realtà esterna (quella del mondo reale)<sup>14</sup>. Pur senza sposare problematici paralleli tra il Metaverso e più risalenti esperienze spirituali<sup>15</sup>, appare corretto ritenere che entrare nei mondi del Metaverso significa entrare in una dimensione che supera i limiti del mondo reale sia dal punto di vista spaziale che da quello temporale.

La principale caratteristica del Metaverso è, dunque, la sua capacità mimetica, la possibilità di riprodurre gran parte delle funzioni, delle attività, dei comportamenti che si sviluppano nel mondo reale<sup>16</sup>. In fondo, utilizzando la sua identità virtuale, l'avatar, in sostituzione dell'essere umano (o in sua rappresentanza), esercita e partecipa a quelle funzioni sociali che caratterizzano il mondo reale<sup>17</sup>.

Le due realtà, quella del mondo virtuale e quella del mondo reale, rimangono tuttavia comunicanti. E le esternalità che dal mondo virtuale si producono verso quello reale possono rappresentare un problema per il diritto costituzionale. Si prenda il caso di notizie false riguardanti un candidato alle elezioni o un partito che dal mondo virtuale si diffondono in quello reale o all'uso di monete virtuali che vengono tuttavia utilizzate come misura per scambi economici che si svolgono nel mondo reale. Si intravedono le prime interferenze, giuridicamente rilevanti<sup>18</sup>.

<sup>12</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 16, sottolineano che gli individui che entrano nel Metaverso avranno una propria identità, che non necessariamente coincide con quella del mondo reale.

<sup>13</sup> Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 6, ragionano di *immersiveness*.

<sup>14</sup> *Metaverse as best described as an immersive and constant virtual 3D world where people interact through an avatar to enjoy entertainment, make purchases and carry out transactions with crypto-assets, or work without leaving the seats*: così Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 3.

<sup>15</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 23, indicano, piuttosto confusamente, come ascendenze del Metaverso il Taoismo, il triplice mondo di Platone, la teologia di Aristotele, l'idea assoluta di Hegel.

<sup>16</sup> Già nel 2006 V. Mayer-Schonberger – J. Crowley, *Napster's Second Life?*, cit., 1784, evidenziavano come fosse proprio la capacità di riprodurre la realtà (gli autori usano il termine “*simulacrum*”) l'aspetto più complesso da realizzare per i creatori di mondi virtuali; H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 1, sottolineano che il Metaverso *“tightly integrates the virtual world and the real world and the real world into the economic system, the social system, and the identity system, allowing each user to produce content and edit the worlds.”*

<sup>17</sup> *“A quantum leap from current virtual reality [...] to a world that truly blends the real with the virtual”*: così T. Breton, *People, technologies & Infrastructure – Europe's plan to thrive in the metaverse*, in *ec.europa.eu*, 14 settembre 2022, 2.

<sup>18</sup> Si lasciano da parte altre più strutturali preoccupazioni intorno al Metaverso, come quella espressa dal Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 11 che, da un lato, sottolinea la pesante impronta delle infrastrutture digitali e l'uso massiccio di energia richiesto per il funzionamento

Anche la comunicazione tra mondi virtuali può essere fonte di problemi. Sarà possibile lasciare i confini di un mondo virtuale per entrare in quelli di un altro? Prevarrà, quindi, la libertà della persona oppure la logica del mercato? Ragionando a bocce ferme, sembra prevalere quest'ultima giacché i *provider*, governati da logiche e calcoli economici, tendono a fidelizzare gli utenti, rendendo comunque difficile l'abbandono di un mondo virtuale a favore di un altro. Quanto viene creato all'interno di un mondo virtuale – si tratti di amicizie, reputazione, identità o denaro virtuale – potrà certo essere trasferito in un altro mondo<sup>19</sup>. Ma a quale prezzo e secondo quali regole?

In quanto specchio virtuale del mondo reale, nel Metaverso si riprodurranno, poi, i conflitti esistenti in quest'ultimo. Le più classiche e antiche controversie del mondo reale sono destinate a riprodursi in quello virtuale. Nei mondi virtuali è possibile esercitare forme di commercio, con la conseguenza che le relative transazioni possono essere all'origine di controversie giuridiche; o ancora, in mondi fondati sulla comunicazione<sup>20</sup>, è facile immaginare ipotesi di diffamazioni, di ingiurie e simili fattispecie.

Altri problemi di *governance* derivano dalla permeabilità dei due mondi. Diffondere la musica di un autore in un mondo virtuale, senza autorizzazione o licenza, può tradursi in una violazione delle norme sulla proprietà intellettuale oppure, al contrario, utilizzare i dati personali, di cui si è venuti a conoscenza nel mondo virtuale, all'interno del mondo reale non può non tradursi in una violazione delle regole della privacy e della protezione dei dati personali.

Rimanendo all'interno della problematica dei dati personali, può dirsi che non c'è autore che si sia occupato di Metaverso che non abbia sottolineato i rischi che lo stesso presenta per la tutela della privacy e dei dati personali<sup>21</sup>. A tal proposito conviene isolare la voce del Parlamento europeo che, sottolineando l'enorme quantità di dati personali che è possibile raccogliere nel Metaverso<sup>22</sup>, pone sia questioni concrete – quali le difficoltà di distinguere tra titolare e responsabile del procedimento di trattamento dei dati ovvero di raccolta del consenso, estremamente complessa vista la natura di flusso continuo e immersivo dei mondi virtuali – sia questioni più generali – relative al se le regole sulla privacy dovranno adattarsi a ciascun mondo virtuale, alle sue specificità, o se dovranno valere per l'intero universo del Metaverso. L'insieme dei tanti profili

---

del Metaverso, dall'altro ricorda che il suo uso in ambito lavorativo potrebbe contribuire a liberare il mondo reale dall'uso di autoveicoli e comunque dalla necessità di spostamento fisico degli individui.

<sup>19</sup> Così V. Mayer-Schonberger – J. Crowley, *Napster's Second Life?*, cit., 1804-5.

<sup>20</sup> Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 5 osservano che alla base del Metaverso ci sono le informazioni: «*In summary, information is the core resource of the metaverse and the free data flow in the ternary world makes the digital ecology, which eventually promotes the integration of virtual and actual worlds.*

<sup>21</sup> Consiglio dell'Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 10; I. Ahmad – T. Corovic, *Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse*, in *dataprotectionreport.com*, 25 January 2022, 2; H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 16; Y. Wang – Z. Su – N. Zhang – D. Liu – R. Xing – T. H. Luan – X. Shen, *A Survey on Metaverse*, cit., 2; European Parliamentary Research Service, *Metaverse. Opportunities, risks and policy implications*, in *europarl.europa.eu*, 24 giugno 2022, 8.

<sup>22</sup> European Parliamentary Research Service, *Metaverse*, cit., 4: «*including biometric data and data on the emotional and physiological responses of users, representing sensitive personal data under General Data Protection Regulation.*

problematici spinge il Parlamento europeo a chiedersi se il Metaverso non obbligherà ad una revisione del Regolamento sulla tutela dei dati personali<sup>23</sup>, anche in ragione del fatto che nel Metaverso è molto più difficile applicare i meccanismi di tutela della privacy<sup>24</sup>.

In conclusione, ci troviamo di fronte a microcosmi virtuali, che riproducono aspetti, attività, funzioni del mondo reale<sup>25</sup>. Resta da capire il rapporto di scambio che si creerà tra questi microcosmi e la realtà. Il valore pratico del Metaverso potrebbe risiedere proprio nella dimensione e nella qualità del suo rapporto con il mondo reale<sup>26</sup>.

### 3. Come si governerà il Metaverso?

È possibile porre, in relazione al Metaverso, le stesse questioni “costituzionali” che si sono poste per Internet? In particolare, anche il Metaverso ha bisogno di una costituzionalizzazione? E perché? Da chi e come sarà regolato? Dagli Stati, dai *tech activist* che vogliono un *open web* oppure dai grandi *players* del mondo digitale (*business-oriented tech sector*)?

È certo vero che il Metaverso esiste grazie ad Internet, che ne è in qualche modo un’evoluzione e da questo punto di vista potrebbe sollevare gli stessi problemi giuridici legati ad Internet. Allo stesso tempo, però, sembra distinguersene perché i mondi virtuali che in esso si sviluppano sono, almeno per il momento, effetti degli sforzi produttivi di società commerciali che mantengono poi il controllo sulle vicende costitutive, modificative ed estintive – per rifarsi al linguaggio processuale – di questi mondi virtuali.

La questione è sicuramente intricata. Per rispondere a queste domande, andrà meglio capito in quale misura riuscirà a svilupparsi, all’interno del Metaverso, la dimensione dell’autonomia, dell’indipendenza da sistemi di *governance* centralizzata. I presupposti di uno sviluppo dialettico tra centralizzazione e decentramento all’interno dei mondi virtuali sembrano esservi. Difatti, un altro elemento tipico del Metaverso è il suo sot-

<sup>23</sup> European Parliamentary Research Service, *Metaverse*, cit., 5-6.

<sup>24</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 21, fanno il seguente esempio: se un avatar segue il nostro avatar mentre esso passeggia in un centro commerciale, potrà capire le nostre preferenze e usare le informazioni per un «*social engineering attack that can violate your privacy in the real world*». A tale proposito può essere utile rinviare alla ricerca di R. E. Leenes, *Privacy regulation in the metaverse*, in B. Whithworth – A. Moor (a cura di), *Handbook of research on socio-technical design and social networking systems*, Hershey (PA), 2009, 125 ss., che mostra come all’interno di *Second Life* sia molto facile intercettare discorsi altrui. Per evitare che le informazioni personali raccolte all’interno di *Second Life* possano uscire da tale mondo virtuale, le poche regole interne stabilite si sono rivelate inutilizzabili. Da qui il modello di “*benevolent dictatorship*” usato da Linden-Lab, la società commerciale che ha creato *Second Life*, in base al quale tutte le comunicazioni sono monitorate. Ciò conferirebbe a Linden-Lab di assumere una “*God Perspective*” sull’ambiente e sui residenti, comunque inadeguato alla tutela della privacy.

<sup>25</sup> R.E. Leenes, *Privacy regulation in the metaverse*, cit., 124, a proposito di *Second Life* scrive di «*a social micro cosm*».

<sup>26</sup> In tal senso pare esprimersi il gruppo dirigente di Microsoft secondo quanto riportano H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 7.



trarsi a posizioni dominanti (*decentralization*), il che spiega anche il ricorso alla *blockchain*, una tecnologia che presuppone il “pluralismo” e l’autonomia dei partecipanti<sup>27</sup>. In questa prospettiva può essere interessante notare che all’interno di alcuni mondi virtuali sono state immaginate forme federali di *governance*<sup>28</sup>.

La dimensione del *laissez-faire*, dell’autoregolazione solleva il rischio di uno scenario da *Wild West*, che potrebbe spingere verso una reazione di tipo opposto, in cui saranno gli Stati ad esercitare il pieno controllo sul Metaverso. Non sembri un’esagerazione. Se è vero, come afferma il Consiglio, che chi controlla l’accesso e i percorsi del Metaverso, controlla anche il cittadino<sup>29</sup>, se questa non auspicabile previsione dovesse rivelarsi una realtà allora può essere corretto concludere che le prossime elezioni politiche saranno condizionate dal Metaverso, così come Facebook prima e Twitter poi hanno condizionato le ultime elezioni presidenziali statunitensi<sup>30</sup>.

Ciò che sembra probabile è che entrambe le opzioni – sia quella pienamente liberista, sia quella integralmente statalista – influenzeranno i circuiti di formazione della sovranità degli Stati<sup>31</sup>. I timori delle istituzioni europee disvelano, quindi, una ulteriore dimensione costituzionalistica del Metaverso. È dunque necessario porsi la questione della *governance* dei mondi virtuali.

Le chiavi, come si accennava, sono per ora in mano ai *provider*. Sono loro che devono stabilire le regole di accesso e convivenza nonché quelle di reazione in caso di violazione delle prime. In relazione al profilo della posizione delle norme, è difficile immaginare paralleli con il mondo reale, almeno con le esperienze che contrassegnano le democrazie costituzionali. Esistono infatti tentativi di riprodurre sia forme di democrazia diretta sia forme di democrazia rappresentativa. I risultati, tuttavia, sono stati deludenti<sup>32</sup>.

Dunque, un primo ordine di problemi di *governance* deriva dalla circostanza che mondi virtuali e mondo reale, dal punto di vista della formazione delle regole, non sono sovrapponibili giacché i mondi presenti nel Metaverso sono sicuramente più immaturi, dal punto di vista dello sviluppo sociale e politico, rispetto al mondo reale. Le comunità che vi si formano restano, almeno per ora, comunità di utenti e consumatori di un servizio. Certo, come è stato notato, sarà la spinta economica a rendere i *provider* comunque attenti e, nei limiti del possibile, responsabili nei confronti degli utenti, pur re-

<sup>27</sup> H. Ning – H. Wang – Y. Lin – W. Wang – S. Dhelim – F. Farha – J. Ding – M. Daneshmand, *A Survey in Metaverse*, cit., 16. Inoltre, il Metaverso pare rappresentare un ottimo terreno di coltura per le DAO (*Decentralized Autonomous Organizations*): sulle DAO cfr. World Economic Forum, *Decentralized Autonomous Organizations: Beyond the Hype*, in *weforum.org*, 23 giugno 2022.

<sup>28</sup> Cfr. R.E. Leenes, *Privacy regulation in the metaverse*, cit., 131-2 a proposito di una proposta, riguardante la società Linden Lab (e quindi *Second Life*), di organizzazione di tipo federale con al centro la compagine societaria e in periferia le “*estates*”, cui residuerebbero notevoli poteri. Sempre all’interno di questo mondo virtuale il “*Local Governance Study Group*”, nel 2007, ha proposto un “*bill of rights/constitution*”.

<sup>29</sup> Consiglio dell’Unione europea: Segretariato generale, *Metaverse*, cit., 13: «those who take control of the building blocks of the Metaverse now are set to become the future gate keepers».

<sup>30</sup> Ivi, 19.

<sup>31</sup> Ivi, 9.

<sup>32</sup> A tale proposito si legga il resoconto di V. Mayer-Schonberger – J. Crowley, *Napster’s Second Life?*, cit., 1794-6, riguardante sia l’esperienza di democrazia diretta esperita all’interno di LambdaMOO sia quella di democrazia rappresentativa condotta all’interno di MediaMOO.

---

stando fermo che la responsabilità dei *provider* non può essere paragonata a quella che si esige all'interno dei sistemi democratici da parte dei detentori del potere politico<sup>33</sup>. Emerge dunque una situazione complessa in cui è ancora la dimensione economica, e cioè la presenza degli interessi economici delle società commerciali creatrici dei mondi virtuali, che condiziona le modalità di regolazione del Metaverso.

#### 4. Costituzionalizzare il Metaverso?

Più sarà forte e intensa l'autonomia riconosciuta al Metaverso, ai mondi che si svilupperanno al suo interno, maggiore sarà la probabilità di conflitto tra legalità diverse. Quale sarà allora il criterio per risolvere questi contrasti? Sarà possibile fare ricorso ad un uso "interno" di ordine pubblico per cui l'autonomia riconosciuta a una determinata sfera giuridica o a un determinato settore giuridico viene riconosciuta fino al limite dell'ordine pubblico, che implica il rispetto dei principi e delle politiche di altre sfere o settori giuridici?<sup>34</sup>

E ancora, una delle questioni principali che plausibilmente si porranno nel prossimo futuro riguarda l'autonomia del Metaverso rispetto alla infrastruttura sulla quale si è sviluppato: è il Metaverso, in altri termini, una realtà diversa da Internet? Ha o necessita di una struttura ordinamentale diversa rispetto a Internet? La domanda è tanto più legittima quanto più si porge attenzione agli assunti del costituzionalismo societario, che, partendo da istanze molto vicine all'istituzionalismo romaniano, ritiene che laddove si formano settori sociali autonomi, là si producono parallelamente regole giuridiche. Il passo ulteriore che compie il costituzionalismo societario rispetto alle prospettive istituzionalistiche sta nella tesi che il processo di giuridificazione implichi anche un processo di sostanziale costituzionalizzazione del sistema<sup>35</sup>. È dunque desiderabile pensare che il Metaverso non venga lasciato ad un'integrale autoregolazione, non fosse altro per la forte permeabilità tra mondo virtuale e mondo reale.

Il costituzionalismo societario ritiene che la sfida per il diritto costituzionale sia oggi costituita dalla capacità di governare i processi sociali liberati dalla digitalizzazione. Lasciati a se stessi, infatti, questi processi sono in grado di minare le basi stesse sulle quali poggia il costituzionalismo, inteso come disciplina e limitazione del potere e garanzia delle sfere individuali e sociali. E il Metaverso può considerarsi certamente come uno di questi processi, soprattutto se riuscirà a svincolarsi dalla logica economica dalla quale ancora appare governato.

Appare molto interessante, da questa prospettiva, l'esperienza di *Second Life*, allorché,

---

<sup>33</sup> Ivi, 1797.

<sup>34</sup> G. Teubner, *De collisione discursum: communicative rationalities in law, morality, and politics*, in *Cardozo Law Review*, 17, 1996, 917.

<sup>35</sup> Nel testo si allude naturalmente alle tesi di G. Teubner, che sul tema della molteplicità delle costituzioni civili è ritornato più volte. Si ved, ad esempio, quanto afferma in G. Teubner, *Constitutionnalisme societal et globalization: alternatives à la théorie constitutionnelle centrée sur l'État*, in *La Revue Juridique Thémis*, 39-3, 2005, 452: «la question continue à être celle de la compréhension du processus paradoxal selon laquelle n'importe quelle création de droit présuppose toujours déjà des éléments rudimentaires de sa propre constitution tout en les constituant en même temps uniquement par leur mise en oeuvre».

nel 2003, la società (Linden Lab) decise di riconoscere ai suoi utenti i diritti di proprietà intellettuale sulle loro creazioni. È stato così rinvenuta una fase di crescente costituzionalizzazione, identificabile nella volontà di introdurre norme vincolanti in uno spazio virtuale rinviando a norme giuridiche del mondo reale<sup>36</sup>. In effetti, per quanto mossa da intenti competitivi, questa scelta può essere intesa come un avvio di costituzionalizzazione, visto che la norma è scaturita dall'interazione di autonomi processi sociali da un lato e autonomi processi giuridici dall'altro<sup>37</sup>.

Da quanto detto finora non è possibile trarre conclusioni di alcun tipo ma solo la formulazione di un invito a seguire con attenzione lo sviluppo di un fenomeno che segnerà i caratteri delle società democratiche nel prossimo futuro. Andrà capito, in particolare, il rapporto di influenza del Metaverso sul mondo reale. Se è vero che la "realtà" dei mondi virtuali non sarà solo quella dei giochi, come per lo più è stato finora, è possibile che le istanze del costituzionalismo societario e digitale si estenderanno anche nei confronti dei mondi virtuali<sup>38</sup>. Le preoccupazioni delle istituzioni europee, di cui si è dato conto, sembrano in effetti rafforzare le preoccupazioni verso le tendenze espansive del Metaverso. Pressioni esterne e autoriflessione interna potranno allora costituire utili stimoli per una regolazione giuridica di questo nuovo mondo<sup>39</sup>.

---

<sup>36</sup> V. Mayer-Schonberger – J. Crowley, *Napster's Second Life?*, cit., 1809.

<sup>37</sup> G. Teubner, *Constitutionnalisme societal et globalization*, cit., 453.

<sup>38</sup> Per uno sguardo d'insieme su questi due fenomeni cfr. le ricche sintesi contenute in A. Jr. Golia, *The Critique of Digital Constitutionalism*, MPIL Research Paper Series 2022-13, in *papers.ssrn.com*, 24 giugno 2022 e in A. Jr. Golia, *Costituzionalismo sociale (teoria del)*, in *Digesto delle Discipline Pubblicistiche*, Aggiornamento, 2017.

<sup>39</sup> G. Teubner – A. Beckers, *Expanding Constitutionalism*, in *Indiana Journal of Global Legal Studies*, 20-2, 2013, 526 ss.