

## Editoriale

Claudio Sarra

Università di Padova

Il volume che queste poche righe inaugurano costituisce la prima parte di una più ampia riflessione sulle questioni concettuali, giuridiche, etiche e sociologiche che ruotano attorno al termine “Metaverso”. Non nuova nel conio<sup>1</sup>, tale espressione è stata portata all’attenzione collettiva in occasione del *rebranding* di Facebook in *Meta* annunciato da Mark Zuckerberg nell’ottobre del 2021, ciò che ha avviato una discussione collettiva, tutt’ora in corso, sull’effettiva realizzabilità – e in che misura - degli scenari di integrazione “reale/aumentato/virtuale” che il termine evoca. Lungi dallo schierarsi *a priori* a favore o contro questa o quella visione del prossimo futuro tecno-sociale, in questi numeri del *Journal of Ethics and Legal Technologies*, il tema viene posto nella sua accezione più ampia, dando conto, fin da questa uscita, delle posizioni presenti nel dibattito e procedendo ad una discussione di molte delle questioni che vengono messe in gioco quando si evoca la parola “Metaverso”.

Sebbene sia senz’altro vero che l’evoluzione tecnologica spesso proceda accompagnandosi a “mode linguistiche” che accentrano l’attenzione su certe espressioni efficaci mediaticamente, magari per poco tempo, chi scrive ritiene che l’espressione “Metaverso” abbia un’utilità concreta nello scenario contemporaneo. Più che indicare una realizzazione compiuta – cosa che certamente non è, e non è detto che sarà mai – essa assolve la funzione di offrirsi come termine unitario per presentare *una linea di tendenza* nella ricerca e nello sviluppo tecnologico contemporanei che appare muoversi all’insegna della integrazione reciproca degli strumenti e delle innovazioni sviluppate negli ultimi decenni, mature abbastanza per potenziarsi a vicenda in ambienti di integrazione unitaria. Infatti, poggiando sul terreno ormai consolidato – che piaccia o meno – della datificazione universale<sup>2</sup>, la potenza sempre crescente delle capacità di calcolo e di utilizzo automatizzato di dati attinenti

<sup>1</sup> Il termine compare infatti nel romanzo di Neal Stephenson intitolato *Snow Crash* e pubblicato nel 1992.

<sup>2</sup> Cfr Sarra C., *Il mondo-dato. Saggi su datificazione e diritto*, CLEUP, Padova 2022.

ai più minuti aspetti dell'esistenza, consente di immaginare proiezioni del sé entro mondi virtualizzati e in grado di aumentare le capacità di esperienza percettiva umana entro contesti creativi che promettono di andare molto oltre le realizzazioni compiute in passato, si pensi a *Second Life* per esempio, e che già avevano suscitato molte discussioni.

Molte imprese stanno già lavorando sull'offerta di servizi basati sulla virtualizzazione di ambienti o contesti operativi, molta ricerca si sta già facendo sulle interazioni tra umani e *avatar*, e molto si sta sperimentando sulle esperienze di immersività socializzata, magari a partire da contesti già accettati e radicati socialmente – si pensi al *gaming* – nei quali anche l'utente medio sa di doversi dotare di strumenti *hardware* dalle capacità tecniche molto elevate in grado di procurargli quel coinvolgimento fisico ed emotivo che auspica e che lo attrae.

Dunque, se da un lato è vero che siamo molto lontani dalla realizzazione di relazioni tra *avatar* che rappresentino quella sorta di “proiezione astrale” del sé vivificata da una tecnologia che, senza cesura alcuna e senza turbamento, sia agita da noi stessi con totale naturalezza, è puranche vero che *qualcosa* del Metaverso è già tra noi e non da ora.

Naturalmente, portare tali esperimenti ad un livello di vita collettiva quotidiana su scala globale è una sfida che oggi appare immane: essa è fatta innanzi tutto di questioni *hard* come la disponibilità di infrastrutture adeguate, di centri di calcolo potentissimi, di livelli di connettività e trasmissibilità futuristica, nonché, simmetricamente, e oggi drammaticamente, di problemi di sostenibilità energetica.

Eppure, un mattoncino alla volta, si procede nella direzione-Metaverso: oggi abbiamo Intelligenze artificiali che generano, volti, immagini, testi; con esse è possibile produrre video con le figure e le voci di protagonisti virtualizzati, comporre brani musicali inediti nello stile di questo o quel compositore, far cantare brani musicali a cantanti defunti da tempo in maniera assolutamente credibile; insomma, le macchine appaiono già in grado di generare *contesti* di vita, nella forma del racconto e della narrazione multimediale cui assistiamo - certo - ancora da spettatori esterni. Ma per quale motivo non dovremmo riuscire, tra non molto, a generare l'esperienza percettiva dell'immersione in tali contesti? Non appare incredibile immaginare già oggi di assistere ad una lezione di fisica immersi in un'aula virtuale ascoltando nientemeno che (l'*avatar* di) Albert Einstein!

Se, dunque, volessimo dare un nome a questa linea di tendenza evolutiva di integrazione delle tecnologie non vedo perché non si potrebbe ben utilizzare quello che ora sembra identificarla con più successo, e cioè, per l'appunto, “Metaverso”, lasciando poi tutti i “se” e i “ma” al merito della discussione.

Naturalmente, si possono immaginare le innumerevoli problematiche etico-giuridiche che tanto le realizzazioni quanto il percorso stesso di integrazione tecnologica possono suscitare. Problematiche che, in ultima istanza, hanno come centro il tema antropologico: muta il modo per l'uomo di esperire il mondo, di pensarlo, di collocarvisi attraverso nuove forme d'azione e tale mutamento implica la messa in gioco di un nuovo livello di interazione con l'artefatto. Muta, cioè, l'*umanizzazione*: il farsi dell'uomo nella storia e il fare a misura dell'uomo ciò che egli incontra e che *prima facie* gli si manifesta nella modalità, destabilizzante, dell'altro da sé. Tale è, però, l'esperienza primigenia dell'uomo, la forma archetipica del suo significare che avviene nel momento stesso in cui apprende coscienza di ciò che gli si oppone e, perciò, distingue qualcosa da qualcos'altro con ciò stesso pensandoli in relazione e, quindi, nella modalità fondamentale del rinvio dall'uno all'altro. Ciò che distingue, è ciò che oppone ma anche ciò che limita, ed il limite è precisamente il punto in cui la cosa e il suo altro si presentano insieme congiungendo i distinti e mostrando quindi che l'uno senza rinviare all'altro, semplicemente non si dà.

Dunque, è in gioco l'umanità, non nel senso banale del suo possibile anientamento fisico da parte di macchine divenute "troppo" intelligenti, ma nel senso che rispetto alle realizzazioni tecnologiche che mette in atto l'uomo non è, e non può essere, spettatore o artefice esterno ma nel produrre l'artefatto, *si* è prodotto egli stesso.

Non sembri un caso, quindi che i primi due contributi di questo numero, quello di Stefano Fuselli e di Federico Reggio, mettano proprio al centro la questione dell'umano, l'uno andando nel dettaglio di quegli strumenti che connettono la parte più rappresentativa dell'uomo con l'artefatto e cioè le cc.dd. *Brain Computer Interfaces*, l'altro cercando un senso concreto a quella centralità dell'essere umano che è sempre decantata in tutti i documenti internazionali dedicati al tema delle nuove tecnologie e che appare troppe volte lasciata ad un piano di pura enunciazione retorica.

Michele Zanellato, invece, attraverso il caso del matrimonio celebrato nel Metaverso, osserva come la possibilità di questa nuova capacità esperienziale produce la necessità di ripensare concetti di base su cui si struttura la comprensione delle categorie giuridiche fondamentali.

Seguono tre contributi che si occupano del tema dell'intelligenza artificiale che, come si sarà capito, è destinata a svolgere un ruolo sempre più significativo e centrale in questa convergenza tecnologica.

Il contributo di Agata Amato Mangiameli offre un'introduzione ai temi essenziali nel rapporto tra intelligenza artificiale e diritto, mentre Dirk Brand ci porta sul piano della costruzione della città – ancora in senso fisico - attra-

verso l'uso di tale tecnologia, portandoci i primi esempi normativi e i principi che vengono individuati per la costruzione *smart* degli aggregati umani.

Infine, Massimo Antonazzi e Marco Cosentino portano la discussione sull'intelligenza artificiale sul piano della soluzione dei conflitti.

Naturalmente, è ovvio che non si ha la pretesa né con questo numero né con il prossimo, di esaurire i temi connessi alla costruzione del Metaverso.

Tuttavia, appare orientativamente importante - in un contesto storico fatto di accelerazioni e continue innovazioni - sollecitare la ricerca a porre domande che ambiscano a trovare categorie in grado di offrire uno sguardo di insieme, che siano al contempo generali ma sperabilmente non (troppo) generiche.

In questo senso, l'idea del Metaverso sembra promettente.

O per lo meno, non sembra ancora esaurita la sua capacità di servire allo scopo.