

## **Metaverso criminale. Quali interazioni nel presente nazionale e quali sfide globali del prossimo futuro.**

di **Daniele Ingarrica**

**Sommario:** **1.** Introduzione. - **2.** Il metaverso. - **2.1.** La percezione del metaverso. - **3.** Ipotesi di applicabilità del diritto penale italiano al metaverso. - **3.1.** L'Avatar e l'identità personale. - **3.2.** Applicabilità del diritto penale. - **3.3.** Conformità del principio di materialità al metaverso. - **3.4.** Il problema dei reati che si perfezionano con la valutazione soggettiva della vittima. - **3.5.** Il sottile confine (se esiste) tra virtuale e reale. - **3.6.** Il reato di atti persecutori all'interno del metaverso. - **4.** E-Norme, E-Giurisdizione, E-Personalità. La sfida del futuro. - **5.** Riflessioni e conclusioni.

### **1. Introduzione.**

Il metaverso è una realtà che sta progredendo in modo esponenziale e numerose multinazionali stanno investendo nel settore centinaia di milioni di dollari/euro. Già oggi nel metaverso si effettuano scambi commerciali, si acquistano beni, proprietà immobiliari o oggetti d'arte digitali; stilisti creano linee di abbigliamento specifiche ed esiste già il problema della tutela dei marchi e delle contraffazioni, il problema della tassazione dei guadagni e diversi problemi di privacy. Dopo l'articolo uscito sui giornali<sup>1</sup> della ricercatrice inglese Nina Jane Patel che denunciava una violenza sessuale subita nel metaverso<sup>2</sup> mi sono domandato – andando oltre il lavoro di Continiello nell'articolo già pubblicato da questa rivista – in che modo il nostro sistema di diritto penale potrà essere in grado di gestire questo nuovo mondo per poi arrivare alla conclusione che sarebbe necessaria una legislazione criminale specifica a livello sovranazionale.

### **2. Il metaverso.**

Già nel 2009 si considerava il cyberspazio o metaverso come una comunità "reale". Luoghi dove i soggetti interagiscono tra di loro (lavorano, studiano, investono, guadagnano, effettuano transazioni ecc.), dove si riproduce un complesso sistema sociale ed economico così come accade nella realtà,

---

<sup>1</sup> La Repubblica <https://www.repubblica.it/esteri/2022/02/14/news/metaverso-337711044/>

<sup>2</sup> Articolo web pubblicato dalla stessa Patel a dicembre 2021 <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>.



conservando allo stesso tempo l'originaria natura di "formidabile mezzo di comunicazione tridimensionale". Non si capisce dunque per quale motivo tutte queste attività umane debbano sfuggire al "controllo" e ai mezzi di tutela approntati dal diritto nella quotidiana realtà<sup>3</sup>.

È opportuno precisare che non esiste un solo metaverso, ma più metaversi che sono tutti collocati all'interno del cyberspazio. Infatti, ogni azienda può crearsi il proprio spazio in rete in cui realizzare il proprio metaverso.

Definire oggi il metaverso non è facile in quanto è l'unione di molti aspetti. L'Accademia della Crusca lo definisce come un <<insieme di ambienti virtuali tridimensionali in cui le persone possono interagire tra loro attraverso avatar personalizzati>><sup>4</sup>. La Treccani come uno spazio tridimensionale all'interno del quale persone fisiche possono muoversi, condividere e interagire attraverso avatar <<un luogo virtuale tridimensionale e connesso dove i giocatori si identificano in avatar sempre più avanzati: estensioni della propria personalità nutrite anche attraverso look personalizzati costruiti su N.F.T., i *Non-Fungible Token*>><sup>5</sup>. Si può sostenere che il metaverso sia una evoluzione di più fattori quali: internet, social network, piattaforme di collegamento video da remoto ed ovviamente una evoluzione delle piattaforme che già fornivano un mondo virtuale in 2D<sup>6</sup>.

Nel metaverso si entra attraverso un visore ma sarà possibile in un futuro molto vicino, mediante guanti o altri indumenti, percepire anche gli oggetti virtuali come reali, con la medesima consistenza.

Il metaverso non è un gioco, è una realtà – seppur virtuale – parallela a quella che si sta vivendo. Nel metaverso, così come nella realtà, si possono acquistare beni ed immobili<sup>7</sup>, si possono creare oggetti di arredo o gioielli ed il mondo in cui si vive questa nuova realtà è realizzato non da un software, ma dalle stesse persone che lo vivono per il tramite del proprio avatar. Ci

---

<sup>3</sup> De Vivo – *Viaggio nei metaversi alla ricerca del diritto perduto* in *Informatica e diritto XXXV annata, 2009 n. 1* PP. 191-225

<sup>4</sup> <https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/metaverso/21513>.

<sup>5</sup> [www.treccani.it/vocabolario/gaming\\_%28Neologismi%29/](http://www.treccani.it/vocabolario/gaming_%28Neologismi%29/)

<sup>6</sup> Tra i tanti si cita "Second Life" che nasce nel 2003 e forniva la possibilità, tramite un avatar controllato tramite tastiera del pc, di crearsi una vita virtuale.

<sup>7</sup> Gli acquisti vengono effettuati nel metaverso attraverso le criptovalute. Esistono diversi tipi di criptovalute (Bitcoin, Ethereum, Ripple XRP ecc.) ma hanno tutte le stesse caratteristiche: sono dei Token, si basano sulla Blockchain, sono beni fungibili esattamente come le valute fiat (non ancorate al prezzo di materie prime).



sono le mode, le tendenze, gli artisti<sup>8</sup> stanno già effettuando concerti solo nel metaverso, le speculazioni<sup>9</sup> e le pubblicità sui cartelloni stradali. A differenza del mondo digitale, nel quale siamo abituati al concetto di "abbondanza digitale"<sup>10</sup>, nel metaverso attraverso gli N.F.T.<sup>11</sup>, che si basano sulla Blockchain, è possibile creare un oggetto unico ed irripetibile e quindi si potrà parlare anche di "scarsità digitale"<sup>12</sup>. È possibile creare delle scarpe in edizione limitata o un quadro in un unico esemplare.

Nel metaverso sarà possibile lavorare, partecipare a riunioni, confrontarsi su progetti e svolgere moltissime attività allo stesso modo di come si farebbe realmente. <<In questo futuro sarai in grado di teletrasportarti istantaneamente come un ologramma per essere in ufficio senza spostarti, a un concerto con gli amici o nel soggiorno dei tuoi genitori. Questo aprirà più opportunità, non importa dove vivi. [...]>><sup>13</sup>

### **2.1. La percezione del metaverso.**

Un ulteriore aspetto che non può essere trascurato, in quanto è il presupposto logico di questa analisi, è la percezione che ha il soggetto del metaverso.

Il metaverso è una simulazione del mondo reale e per comprendere le implicazioni psicofisiche di questo nuovo mondo immersivo e fino a che punto diventa difficile distinguere a livello più o meno conscio il virtuale dal reale, è necessario capire il meccanismo su cui si basa questa nuova realtà. Già nel mondo reale il nostro cervello, sulla base degli stimoli esterni quali

---

<sup>8</sup> Anche il cantante Achille Lauro insieme alla casa di moda Gucci ha realizzato più di un evento nel metaverso Roblox nel febbraio del 2022.

<sup>9</sup> Un esempio di speculazione immobiliare è avvenuto dopo l'acquisto da parte di Snoop Dogg – rapper americano – di un terreno nel metaverso di Sandbox, nel quale ha costruito un'arena per i concerti. Gli immobili presenti nei dintorni hanno subito acquistato un maggior valore immobiliare. Ovviamente chi aveva avuto questa notizia in anteprima ha potuto guadagnare molto.

<sup>10</sup> Nel mondo digitale abbiamo la possibilità di duplicare infinite volte un file (che sia una immagine o un pdf) senza mai perdere la qualità originaria e senza che vi sia alcuna differenza.

<sup>11</sup> I *Non-Fungible Token*, come dice la parola stessa non sono beni fungibili a differenza delle criptovalute. Sono unici, differenti gli uni dagli altri, indivisibili e sono garantiti da un certificato di autenticità e di proprietà.

<sup>12</sup> L'opposto del concetto di abbondanza digitale che è possibile realizzare grazie alla crittografia a chiave asimmetrica della tecnologia della *Blockchain*

<sup>13</sup> Definizione di Mark Zuckerberg – creatore di Metaverse – presente all'interno della comunicazione data ai fondatori di Meta il 28/10/2021

vista, tatto, olfatto, esperienze ecc, percepisce la nostra presenza all'interno di uno spazio reale<sup>14</sup> mediante una simulazione. Nel mondo virtuale il nostro cervello non fa altro che riproporre lo stesso schema e pertanto, in quel momento il virtuale diventa reale<sup>15</sup>.

Ciò che caratterizza nel dettaglio il mondo virtuale è la c.d. "l'illusione percettiva di non mediazione", ovvero la sensazione di essere in un luogo senza percepire la tecnologia che lo ha generato<sup>16</sup> e, quindi, non avere la consapevolezza di essere all'interno di un mondo virtuale. La realtà virtuale cerca di prevedere le conseguenze sensoriali e gli stimoli esterni del soggetto mostrandogli situazioni, immagini e accadimenti che vedrebbe nella realtà: più il modello della realtà virtuale e quello del cervello sono simili più è elevato ed intenso il senso di presenza fisica e del coinvolgimento emotivo del soggetto. Una esperienza virtuale diventa credibile non tanto grazie alle potenzialità tecniche del mezzo utilizzato ed alla perfetta rappresentazione della realtà ma nella *liaison* che si crea tra l'esperienza virtuale e ciò che nella

---

<sup>14</sup> Lo "spazio peripersonale" è quella porzione di spazio più vicina al corpo ed ha una fondamentale importanza nella nostra vita quotidiana, perché è all'interno di questa porzione di spazio che possiamo interagire con gli oggetti e le persone che ci circondano, così come difenderci da imminenti pericoli. Fonte web <https://ilbolive.unipd.it/it/news/anche-neonati-percepiscono-spazio-peripersonale#:~:text=Lo%20E2%80%9Cspazio%20peripersonale%E2%80%9D%20%C3%A8%20quella,come%20difenderci%20da%20imminenti%20pericoli>.

<sup>15</sup> In particolare, la realtà virtuale condivide con il funzionamento del nostro cervello il meccanismo delle c.d. "simulazioni incarnate"; il cervello crea tale simulazione del proprio corpo nel mondo al fine di rappresentare e prevedere azioni, concetti ed emozioni. La teoria della simulazione (*embodied simulation*) fondata sulla scoperta, avvenuta nel corso degli anni Novanta del 20° sec., di neuroni di tipo particolare (*neuroni specchio*) localizzati nelle regioni parieto-motorie del cervello, [...]. L'osservazione di azioni o comportamenti prodotti da individui conspecifici induce nel cervello dell'osservatore l'attivazione dei medesimi circuiti nervosi deputati a controllarne l'esecuzione, producendo una simulazione automatica definita *simulazione incarnata*. [...]. Percepire un'azione non semplicemente come una sequenza di movimenti equivale a "simularla" internamente, ossia ad attivare il suo programma motorio pur in assenza dell'esecuzione fattuale di quella stessa azione. Ciò consente all'osservatore di utilizzare le proprie risorse neurali per penetrare il mondo dell'altro "dall'interno", mediante un meccanismo automatico e prelinguistico di simulazione motoria. Fonte Treccani: [https://www.treccani.it/enciclopedia/simulazione-incarnata\\_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/simulazione-incarnata_(Lessico-del-XXI-Secolo)/)

<sup>16</sup> Matthew Lombard, Theresa Ditton, At the Heart of It All: The Concept of Presence, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 2, 1 September 1997, JCMC321, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>

mente del soggetto è reale.

### **3. Ipotesi di applicabilità del diritto penale italiano al metaverso**

Per comprendere le difficoltà che ci possono essere nell'impostare un discorso di legislazione solo a livello nazionale, ho valutato la possibilità di adeguamento del nostro sistema penale a fatti ed accadimenti nel metaverso. Questo studio non prende in considerazione l'aspetto procedurale dell'individuazione del foro competente – o addirittura della giurisdizione competente – e pertanto per questo esempio, si immagina che gli ipotetici fatti vengano commessi in un metaverso composto solo da avatar il cui corrispettivo umano sia un soggetto che fisicamente si trova sul territorio nazionale.

Prima di affrontare effettivamente la questione dell'applicabilità del diritto penale al metaverso, è necessario qualificare l'avatar non tanto sotto il punto di vista giuridico ma più che altro sotto il profilo soggettivo di espressione della propria personalità. Questo è effettivamente il presupposto per poter proseguire il ragionamento

#### **3.1. L'Avatar e l'identità personale.**

Nel metaverso il soggetto partecipa alla vita sociale per il tramite il proprio Avatar che viene definito generalmente nei dizionari come la <<rappresentazione grafica e virtuale di un visitatore di un sito web>><sup>17</sup>. La definizione è abbastanza "vecchia" in quanto oggi, riferendoci al metaverso, un Avatar è definibile come dei dati elettronici idonei a riprodurre la persona del proprietario nel metaverso. A prescindere dalla definizione, questo è il mezzo che permette al soggetto in carne ed ossa di interagire con il mondo virtuale ed il primo aspetto di diritto che si affronta, è proprio quello di valutare se l'Avatar possa essere considerato o meno una nuova espressione dell'identità personale.

La giurisprudenza ha elaborato il concetto di identità personale sin dagli anni '70 riconoscendo il diritto all'identità personale accanto al diritto al nome e all'immagine<sup>18</sup>. Successivamente anche la Suprema Corte di Cassazione ha affermato che: <<Nell'ordinamento italiano sussiste, in quanto riconducibile all'art. 2 Cost. e deducibile, per analogia, della disciplina prevista per il diritto al nome, il diritto all'identità personale, quale interesse giuridicamente meritevole di tutela a non veder travisato o alterato all'esterno il proprio

---

<sup>17</sup> <<Rappresentazione grafica e virtuale di un visitatore di un sito web>> Fonte dizionario *Nuovo Devoto – Oli* Edizione maggio 2022

<sup>18</sup> Pret. Roma 06 maggio 1974, Giurisprudenza Italiana 1975

patrimonio intellettuale, politico, religioso, ideologico, professionale, ecc. >><sup>19</sup>. La successiva elaborazione giurisprudenziale ha, seppur con dei piccoli correttivi, ribadito che gli articoli 2 e 3 cpv della Costituzione sono il presupposto per riconoscere al diritto all'identità personale rilevanza costituzionale per la sua stretta correlazione con la garanzia del pieno sviluppo della personalità nella forma individuale che nella propria vita relazionale e la propria vita associata, intesa come idee esperienze e convinzioni<sup>20</sup>. Un diritto quindi che consiste nel vedersi riconoscere la paternità delle proprie azioni, ovvero l'unicità del soggetto inteso sia come corpo o immagine di sé che come attività o manifestazione della sua volontà di esistere.

Alcuni autori preferiscono ricondurre la garanzia costituzionale del diritto all'identità personale al principio della libertà di manifestazione del pensiero di cui all'art.21 cost., in base all'agevole rilievo che l'attribuzione ad un soggetto di opinioni mai professate viola il suo diritto appunto a non manifestare certe idee e opinioni, e a vedersi riconosciuta la paternità solo delle proprie idee e opinioni.<sup>21</sup>

Ad ogni modo il concetto di identità personale è quindi legato indissolubilmente con quelli di comunità, società e mondo inteso come un ambiente popolato da un insieme di individui che in esso interagiscono e si contraddistinguono sia esso reale o virtuale.

Generalmente la lesione al diritto dell'identità personale si lega indissolubilmente a quella dell'onore e della reputazione. Ma anche recentemente la Corte di Cassazione, ribadendo che l'identità personale è un diritto, ha aggiunto che la sua lesione può sussistere indipendentemente da una lesione dell'onore elevandolo quindi a fonte autonoma per un eventuale risarcimento del danno.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Cassazione Civile, I, 22 giugno 1985 n. 3769 (dal testo di una intervista resa ad un settimanale dal direttore dell'istituto tumori di Milano, era stata estrapolata per poi essere riprodotta in un inserto pubblicitario redazionale, un'affermazione circa la minor nocività delle sigarette leggere; sulla base del principio sopra riportato è stata confermata la condanna generica al risarcimento del danno a carico sia della società produttrice di sigarette che dell'agenzia pubblicitaria)

<sup>20</sup> Cassazione Civile, I, 7 dicembre 1996 n. 978

<sup>21</sup> Pino in AA.VV. *Gli interessi protetti nella responsabilità civile*, Torino 2005, vol II, pp. 367/394

<sup>22</sup> Cassazione Civile, III, Ordinanza del 30.5.2017, n. 13520 «la violazione dell'obbligo di rettifica di cui all'art. 8 della l. n. 47 del 1948 integra un illecito distinto ed autonomo rispetto alla diffamazione, trovando fondamento nella lesione del diritto all'identità personale, che può sussistere indipendentemente da quella dell'onore e

Nel metaverso la corporalità è sostituita dall'avatar per cui sia l'identità individuale – intesa come immagine dell'individuo – che l'identità sociale – intesa come la capacità di relazionarsi con gli altri e la sua riconoscibilità – sono soddisfatte da una identità digitale che permette all'individuo di agire e compiere azioni nella sua vita sociale in rete<sup>23</sup>.

L'avatar, quale nuova forma di espressione dell'identità personale, è quindi l'immagine di sé, proiettata in un mondo virtuale che si muove, interagisce, si relaziona e risponde agli stimoli virtuali nello stesso modo in cui il soggetto si muove, interagisce, si relaziona e risponde agli stimoli reali rimettendo al soggetto reale la paternità di tutte le azioni comportamentali dell'avatar stesso.

### **3.2. Applicabilità del diritto penale**

Il metaverso deve essere inteso non come mezzo o strumento per la commissione di reati, ma proprio come luogo nel quale alcuni reati – applicabili al mondo reale – possono configurarsi. Questo in considerazione del fatto che il nostro sistema si è già adeguato a punire tutti quei reati – tra cui truffe, diffamazioni, estorsioni ecc. – che vengono commessi mediante l'utilizzo di internet, chat, sistemi di messaggistica e social e pertanto non vedo differenze applicative con il metaverso.

Dobbiamo anche considerare che in un futuro molto vicino il metaverso potrà essere anche un luogo di lavoro – per esempio è utilizzabile il metaverso anche come una evoluzione delle conference call che già oggi a causa della pandemia abbiamo imparato tutti ad utilizzare –. Pertanto, oltre al fatto che il metaverso deve essere considerato un luogo fruibile a tutti proprio per la sua caratteristica di estrinsecazione della socialità dell'individuo, potrebbe diventare anche un "obbligo" per altri soggetti per poter continuare a svolgere le mansioni per le quali si era stati assunti.

Per entrare nel vivo della questione, in primis è necessario valutare se oggi una azione realizzata da un Avatar possa essere oggetto di rimprovero nei confronti del "corrispondente" soggetto fisico. In secundis è necessario valutare se il soggetto, che accede al metaverso per il tramite di un Avatar, sia titolare nel mondo della realtà virtuale di diritti e/o situazioni giuridicamente rilevanti e tutelabili dall'ordinamento penale.

---

della reputazione, sicché l'esercizio dei rimedi ordinari e speciali previsti dall'ordinamento contro la sua inosservanza costituisce una domanda diversa, per "petitum" e "causa petendi", da quella afferente il risarcimento del danno e gli altri rimedi conseguenti alla diffamazione a mezzo stampa»

<sup>23</sup> De Vivo op. cit.

Sotto il primo punto di vista è opportuno valutare e considerare che l'Avatar, in quanto *longa manus* del corrispondente proprietario, risponde in modo indissolubile al soggetto fisico e quindi tutte le sue azioni sono inequivocabilmente legate al corrispondente essere umano. Quindi la risposta non può essere che affermativa.

Sotto il secondo punto di vista ed in linea generale la risposta non può che essere positiva sulla base di quanto affermato sull'avatar in quanto espressione della propria identità personale del "corrispettivo umano". Quindi l'avatar, in quanto strumento/mezzo con il quale il soggetto accede al metaverso, ha il diritto di poter svolgere, senza interferenza alcuna, la propria vita sociale all'interno di una nuova realtà tra i consociati – sempre virtuali –.

Sotto il primo punto di vista, e in alternativa, è possibile applicare al concetto di avatar le medesime considerazioni svolte in merito alla responsabilità penale delle società. Infatti, con l'entrata in vigore del D.Lgs 231/01 è stato superato il brocardo "*societas delinquere non potest*" che fino all'inizio del millennio lasciava indenne le società da qualsivoglia responsabilità penale proprio basandosi sul fatto che, una finzione giuridica, esiste artificialmente solo all'interno di stretti confini patrimoniali non potendo rientrare nel concetto di "responsabilità personale". L'introduzione del Decreto Legislativo 231 ha quindi superato uno dei principi fondamentali del nostro diritto penale, ossia la personalità della responsabilità penale intesa solo ed esclusivamente come responsabilità della persona fisica. Dottrina e giurisprudenza hanno a lungo dibattuto sulla natura di questa nuova forma di responsabilità per le società – se penale pura, amministrativa o mista – ed alla fine, la diatriba si è conclusa con optando per un "*tertium genus*" ovvero una responsabilità di natura mista penale/amministrativa. La nota sentenza *ThyssenKrupp*<sup>24</sup> ha specificato che il Decreto Legislativo non viola il principio di colpevolezza, nonostante il rimprovero venga fatto nei confronti della Società e non solo del soggetto che ha agito, in quanto in tal caso è necessario applicare il concetto della c.d. "colpa dell'organizzazione". Principio in base al quale è possibile attribuire una responsabilità ad una organizzazione o società nel momento in cui questa non attui sistemi di controllo e di gestione dei propri dipendenti e, questi ultimi, proprio in mancanza di tali sistemi, commettono dei fatti costituenti reato per interesse o vantaggio proprio dell'ente. In conclusione, essendo già stato superato il concetto di personale responsabilità penale si ritiene assolutamente possibile applicare i medesimi ragionamenti anche all'avatar rendendo di fatto un

---

<sup>24</sup> Cassazione, SS.UU. 24 aprile 2014, 38343

soggetto virtuale destinatario di rimproveri unitamente al suo corrispondente fisico.

### **3.3. Conformità del principio di materialità al metaverso**

Il nostro diritto penale ed i suoi principi ispiratori sono parametrati su fatti commessi da persone nel modo esteriore. Uno dei principi fondamentali, infatti, è il principio di materialità il quale identifica un fatto costituente reato con una condotta (sia attiva che omissiva) posta in essere da un uomo che si concretizza e manifesta all'esterno, non essendo ammessa la punizione del mero pensiero o intenzione che è parafrasato dal brocardo *nullum crimen sine actione*.

Detto principio trova il suo fondamento nell'articolo 25 c.2 della Costituzione dove, enunciando il principio della irretroattività della norma penale e introducendo il concetto di "fatto commesso", respinge il c.d. principio di soggettività fondando il diritto penale italiano sulla materialità del fatto. La materialità del fatto di reato può andare dalla estrinsecazione minima dell'azione per esempio nell'ipotesi del tentativo, a quella intermedia come nei reati di mera condotta, fino a quella massima nei reati di evento. L'estrinsecazione minima a partire dalla fine degli anni '70 ha subito un "allargamento" dettato da norme emergenziali anti-terrorismo fino ad arrivare alla introduzione dell'articolo 270 ter c.p.<sup>25</sup> che di fatto, ma solo per gli atti di terrorismo, ha anticipato la consumazione del reato per il solo fatto di ideare o partecipare ad un progetto terroristico finalizzato alla sovversione violenta dell'ordinamento dello Stato.<sup>26</sup>

Si potrebbe ipotizzare che nel metaverso il comportamento dell'avatar sia solo una rappresentazione virtuale del proprio pensiero ma non è così. L'Avatar non è una semplice esteriorizzazione di un pensiero del "titolare" dell'Avatar, ma il suo comportamento corrisponde ad una vera e propria attività decisionale del corrispondente umano di relazionarsi in un determinato modo, all'interno di una società – quella virtuale – e nei confronti degli altri consociati reali che manifestano la propria identità in modo virtuale. È proprio nei confronti degli altri consociati che determinati comportamenti possono integrare il concetto di "fatto commesso" previsto dal dettato Costituzionale. Anche il concetto di mondo esteriore – nel quale

---

<sup>25</sup> Legge 438 del 2001 approvata in seguito alla tragedia delle *Twin Towers*.

<sup>26</sup> Cassazione, II, 25 maggio 2006 n. 24994: la Suprema Corte ha affermato la conformità di detta norma al principio di materialità del reato in quanto anche in situazioni emergenziali, ha escluso la punibilità della mera immoralità individuale ed ha ribadito che la sola intenzione di essersi associati per sovvertire violentemente l'ordinamento dello Stato, non è idonea a far sussistere il reato.

l'azione deve essere posta in essere – è rispettato. Infatti, per mondo esteriore non deve intendersi solo ed esclusivamente il mondo reale, ma qualunque mondo nel quale il soggetto reale possa esercitare il proprio diritto all'identità personale e possa esplicitare la propria identità relazionale e sociale.

Sul punto non concordo con l'opinione di Continiello<sup>27</sup> il quale, nel valutare la possibilità di contestare al soggetto fisico una violenza sessuale commessa dall'avatar, conclude con l'impossibilità in quanto un simile fatto ricadrebbe nel concetto espresso dal brocardo *cogitationis poenam nemo patitur*. Contra per l'analisi da me svolta fino ad ora sarebbe sì impossibile contestare il reato di violenza sessuale – anche nella sua forma tentata – ma ex art. 49 c.p. in quanto reato impossibile. Questo in quanto il reato di violenza sessuale, così come il reato di omicidio necessitano di un corpo reale. Chi scrive è a conoscenza degli arresti giurisprudenziali che considerano integrato il reato di violenza sessuale nella sua forma tentata anche in assenza di contatto fisico<sup>28</sup> e della recente sentenza del 2020<sup>29</sup> nella quale però, in fase cautelare – quindi non entra specificatamente nel merito della condotta ma solo in misura astratta e sufficiente per decidere la questione sulla misura cautelare –, si è ritenuta integrata la condotta nella fattispecie del 609 bis c.p. in danno di minore per il solo scambio di immagini ritraenti parti intime ed il successivo ricatto consistente nella pubblicazione delle foto qualora la vittima non avesse avuto rapporti sessuali con il soggetto agente. Queste sentenze non

---

<sup>27</sup> Continiello *Le nuove frontiere del diritto penale nel Metaverso, elucubrazioni metagiuridiche o problematica reale?* - *Giurisprudenza Penale Web 2022*, 5 - <https://www.giurisprudenzapenale.com/2022/05/12/le-nuove-frontiere-del-diritto-penale-nel-metaverso-elucubrazioni-metagiuridiche-o-problematica-reale/>

<sup>28</sup> Cassazione, III, 14 giugno 1994, 8453, Mega, Rv. 198841 - 01 La Corte ha qualificato come tentativo di violenza carnale (e non come diffamazione aggravata) il fatto di chi, minacciando - e poi attuando la minaccia - di inviare ai parenti di una donna foto compromettenti scattate in occasione di incontri amorosi con lei precedentemente avuti, tenti di costringerla ad ulteriori rapporti sessuali, non rilevando l'assenza di qualsivoglia approccio fisico, in quanto con l'effettuazione della minaccia, diretta a costringere la persona offesa alla congiunzione, iniziava comunque l'esecuzione materiale del reato – Conforme: Cassazione III, 3 dicembre 2008 (dep. 2009), Brizio, Rv. 243090 – 01.

<sup>29</sup> Cassazione, III, 2 luglio - 8 settembre 2020, 25266 Nel caso di specie la persona offesa era un minore e la Corte ha valorizzato anche gli aspetti di contesto sulla persistente dolosa strumentalizzazione dell'inferiorità della vittima da parte dell'agente

possono essere utilizzate come parametro di riferimento in quanto hanno dei presupposti di fatto molto lontani dall'ipotesi trattata che non permettono alcun accostamento.

Pertanto, ritornando al caso di specie, il reato di violenza sessuale nel metaverso – anche nella sua forma tentata – è un reato impossibile per la mancanza anche potenziale della reale fisicità corporale su cui commettere, o tentare di commettere, l'atto di violenza.

#### **3.4. Il problema dei reati che si perfezionano con la valutazione soggettiva della vittima**

Di certo nel metaverso non potranno realizzarsi reati che necessitano di una particolare qualifica soggettiva – né da parte della vittima e né del soggetto agente –, né condotte che vanno a minare il bene giuridico dell'integrità fisica – intesa in forma restrittiva – così come è pacifico che si potranno realizzare reati patrimoniali, reati di contraffazione, reati di offesa alla dignità e onorabilità ecc. che già oggi vengono perpetrati con il mezzo dei social e di internet in generale.

La mia attuale valutazione riguarda in particolar modo tutti quei reati che per la loro configurazione necessitano di una "valutazione" da parte della vittima e di tutti quei reati che hanno come bene giuridico tutelato quello dell'integrità psichica di un soggetto. Sul punto, individuare i beni giuridici tutelabili nel metaverso potrebbe sembrare cosa elementare, ma non è così. Questo a causa di una "malattia" del nostro ordinamento che sempre più pressantemente sta modificando la percezione di cosa è reato e cosa no. La malattia consiste nell'influenza che hanno le vittime di presunti illeciti morali nel nostro sistema giudiziario che, per colpa anche dei *media* che amplificano a dismisura la loro voce, fanno sì che la nostra giurisprudenza allarghi a dismisura le maglie dell'interpretazione arrivando ad esasperare i concetti espressi dalle norme. Un esempio fra tutti è il movimento *#metoo* <<che ha esteso a dismisura nozioni giuridicamente consolidate come il concetto di molestia, ha condizionato di fatto e in modo indebito varie forme di rapporti intersoggettivi e di ruolo sociale, ha ribaltato inevitabilmente il canone dell'onere della prova[...] il ruolo sempre più significativo che le emozioni hanno acquisito nella realtà contemporanea comporta che la percezione della vittima assuma centralità nella dinamica penale: la condotta dell'agente può essere oggettivamente neutra, ma se viene percepita come lesiva dall'interlocutore diventa reato >><sup>30</sup>. Si pensi per esempio alle molestie verbali a sfondo sessuale la cui tipicità penale dipende direttamente dal

---

<sup>30</sup> Sgubbi *il diritto penale totale*, Milano, il Mulino 2019, pp.37-38/47 e ss

grado di gradimento<sup>31</sup> di chi le riceve – il *Catcalling* –, oppure a tutti quei fenomeni di mancanza di rispetto o semplice maleducazione nei quali la vittima, qualora appartenga ad uno di quei gruppi classicamente ritenuti discriminati oppure a categorie da tutelare e proteggere a priori, potrà vantare una discriminazione o una violenza e pertanto la condotta potrà assumere rilievo penale come, per esempio, in alcuni casi eclatanti di estremizzazione del concetto di *stalking*<sup>32</sup>.

Purtroppo, stiamo andando sempre di più nella direzione – sia da parte del legislatore che della giurisprudenza – di assegnare alla persona offesa un ruolo essenziale per la qualificazione di un fatto come reato o meno. Questo elimina qualsiasi elemento di certezza. Infatti, nel reato di *stalking* <<il verificarsi dell'evento dipende, per quanto riguarda i casi di condotte che sono al limite dall'essere oggettivamente idonee o meno, dal carattere, dal vissuto, dall'educazione del destinatario della condotta stessa, quando non addirittura dalla contingente situazione – più o meno "stressata" – che essa sta vivendo in quel determinato momento, magari anche per cause indipendenti dalla condotta dello stalker. Insomma: la medesima condotta potrà conseguire, oppure no, l'evento – dunque integrare il reato, ovvero il tentativo, ovvero ancora una azione penalmente irrilevante – a seconda della personalità del soggetto contro il quale essa è diretta. Tutto ciò con evidente compromissione dei principi di tassatività e determinatezza che devono governare la fattispecie penale, con concreto pericolo di enfattizzazione del disagio specifico e conseguente tentazione di strumentalizzarlo<sup>33</sup>>>.

Con questo voglio sostenere che c'è un rischio fortissimo che nel prossimo futuro potremo vedere ampliare a dismisura la portata normativa di alcuni precetti penali. Fermo restando che alcuni reati – come, per esempio, il reato di *stalking* come vedremo tra poco – si potranno commettere nel metaverso e senza uscire da esso e per i quali la norma penale è già idonea a tutelare il bene giuridico sotteso, per tanti altri è necessario che il legislatore ponga dei paletti altrimenti si rischia realmente di vedere alla "sbarra" un soggetto per una violenza sessuale tra avatar operata nel metaverso.

---

<sup>31</sup> La direttiva 2006/54/Ce sulle pari opportunità ha definito la molestia sessuale come <<qualsiasi forma di riferimenti indesiderati verbali o non verbali>>

<sup>32</sup> Cassazione, V, 03 aprile 2018, 33842, Rv. 273622

<sup>33</sup> Fumo *La tutela dell'integrità psicofisica nei rapporti di prossimità e il reato di atti persecutori – uno strumento (ancora) da calibrare* - <https://www.cortedicassazione.it/cassazione-resources/resources/cms/documents/>

### **3.5. Il sottile confine (se esiste) tra virtuale e reale**

Cercando quindi di non cadere nella trappola del reato presunto e quindi di allargare a dismisura la tutela penale a condotte in realtà irrilevanti ritengo che il metaverso debba essere considerato un luogo nel quale si possono compiere condotte penalmente illecite e pertanto meritevole di approfondimento.

È necessario quindi capire come sia possibile che, all'interno di un mondo virtuale, il soggetto fisico percepisca come pericoloso/dannoso il comportamento posto in essere da un avatar – quindi inconsistente nella sua fisicità – il tutto restando all'interno della realtà virtuale. Quest'ultimo elemento è essenziale in quanto, nel momento in cui la dimensione virtuale diventa reale allora non esiste più alcuna questione da sciogliere.

Nina Jane Patel, che aveva denunciato lo stupro avvenuto nel metaverso, ha anche affermato che *la sua risposta fisiologica e psicologica è stata come se quella brutta cosa fosse accaduta nella realtà. L'attacco posto in essere dagli altri avatar l'ha colto di sorpresa, terrorizzata, paralizzata. Non è nemmeno riuscita a mettere in atto la barriera di sicurezza.*<sup>34</sup> Questo lascia presupporre che l'effetto reale dell'esperienza virtuale sia veramente ai massimi livelli. A conferma di ciò si evidenzia che se nella realizzazione del metaverso, i programmatori hanno avuto la necessità di creare una safe zone – ovvero una stanza di protezione nella quale ci si catapulta immediatamente qualora ci si dovesse sentire in pericolo semplicemente cliccando su uno specifico link – vuol dire che effettivamente le sensazioni sono reali. Reali a tal punto da non cogliere più la differenza tra reale e virtuale – il c.d. "effetto Proteus"–. Stati emotivi negativi quali la paura, l'angoscia, la preoccupazione si creano nel metaverso ma si percepiscono nella realtà.

Quindi alcuni dei reati che presumono una valutazione da parte della vittima del comportamento del soggetto agente che genera in loro stati emotivi negativi, possono configurare fattispecie di reato all'interno del metaverso senza necessariamente uscire dal mondo virtuale.

### **3.6. Il reato di atti persecutori all'interno del metaverso.**

Partendo quindi come base di partenza che è un diritto del soggetto frequentare il metaverso, che non è sempre possibile per il soggetto distinguere il virtuale dal reale e che gli stati emotivi generati nel virtuale sono reali, un esempio di reato che si potrebbe consumare nel metaverso, e restare limitato a quel mondo immersivo, potrebbe essere il reato di atti

---

<sup>34</sup> Fonte Web <https://it.aleteia.org/2022/02/03/molestata-gruppo-metaverso-trauma-rimasto-realta/>

persecutori o *stalking*.

Questo reato è, anche a parere di chi scrive, molto complesso nella sua struttura prevista dal legislatore tanto da essere considerata una figura criminosa più compatibile con un sistema casistico di tipo anglosassone che con un sistema dogmatico di tipo continentale<sup>35</sup>. Il reato di *stalking* si perfezionerebbe all'interno del metaverso per condotte – minaccia o molestia – che portano non tanto alla paura per la propria incolumità o per quella di altri, quanto piuttosto alla modifica di abitudini di vita – intesa come vita sociale virtuale – e/o nell'ingenerare un grave stato di ansia nel corrispondente fisico dell'avatar. È un reato caratterizzato dalla percezione negativa che ha la presunta vittima della condotta posta in essere dal soggetto agente e non da un dato oggettivo che qualifica la predetta condotta.

Pertanto, qualora un soggetto con il proprio avatar, a causa del comportamento di altro avatar, che ha generato nel corrispettivo soggetto fisico del primo, un grave stato di ansia, è costretto a non frequentare più un determinato luogo o un determinato ambiente virtuale e quindi a non esercitare più il suo diritto di autodeterminarsi e di manifestare la propria identità personale all'interno di una collettività, sarebbe astrattamente possibile configurare il reato di *stalking* in danno del corrispettivo soggetto fisico dell'avatar che ha posto in essere i comportamenti integranti la condotta dello *stalking*.

#### **4. E-Norme, E-Giurisdizione, E-Personalità. La sfida del futuro**

Fino ad oggi tutti i sistemi giudiziari mondiali hanno ragionato cercando di applicare il modello di diritto penale esistente ed anche le altre norme, al mondo di internet. Il risultato si potrebbe anche dire che è stato soddisfacente e possibile e, l'ipotesi avanzata nel paragrafo 3.4, ne è una conferma.

Questo ragionamento è però limitato e soprattutto non potrà più ritenersi adeguato in un futuro neanche troppo lontano dove internet è il passato remoto ed il cyberspazio popolato da avatar creati da intelligenza artificiale è il presente. Sì! sono stati già sviluppati avatar – quindi delle realtà virtuali – da intelligenze artificiali e quindi completamente slegate dall'essere umano. Si continua ad immaginare ed a lavorare su uno stereotipo di metaverso che è sempre legato al fattore umano e, se oggi è ancora così, non possiamo non prevedere il contrario e conseguentemente non mettere in stretta relazione

---

<sup>35</sup> Fumo *op.cit.*

l'intelligenza artificiale con il cyberspazio.

È stato ipotizzato che il metaverso attraverserà tre fasi di sviluppo. La prima nella quale avatar e oggetti virtuali dipendono completamente dagli sviluppatori; la seconda nella quale avatar e oggetti apparterranno in parte agli sviluppatori ed in parte agli utilizzatori; la terza nella quale il metaverso non appartiene agli sviluppatori e la gestione dei soggetti e degli oggetti è effettuata dal proprietario o autonomamente in quanto sia i soggetti che gli oggetti saranno dotati di funzionalità e diritti inerenti al proprietario.<sup>36</sup> Su questa terza ipotesi basti pensare che alcuni studi sull'intelligenza artificiale sostengono che, grazie alla rete neuronale artificiale, tra pochi anni un computer sarà in grado di apprendere come il cervello umano<sup>37</sup>. Questo comporterebbe la possibilità che un metaverso creato da una intelligenza artificiale sarebbe in tutto e per tutto estraneo all'uomo. Unire l'intelligenza artificiale al cyberspazio, renderebbe la terza fase di sviluppo molto vicina con la caratteristica peculiare che si tratterà di un mondo nuovo, diverso e svincolato dalla realtà umana nel quale si creeranno diritti e doveri. Basti pensare che in Sudafrica ed in Australia ad una intelligenza artificiale è stata già riconosciuta la qualifica di inventore<sup>38</sup> e che alcuni studi stanno considerando la possibilità di attribuire personalità elettronica ai robot con intelligenza artificiale<sup>39</sup>. La "E-Personalità", concetto astrattamente molto più vicino alla personalità giuridica delle società che non delle persone, dovrà essere cucita e realizzata su misura e concederebbe all'intelligenza artificiale di esercitare diritti e di svolgere doveri. Si potrebbe anche ipotizzare differenti tipologie di "E-Personalità" in base al grado di sviluppo tecnologico dell'intelligenza artificiale e/o in base all'oggetto elettronico. Infatti, sarebbe possibile definire e stabilire un tipo di E-Personalità per un robot dotato di

---

<sup>36</sup> Kostenko, *Electronic jurisdiction, metaverse, artificial intelligence, digital personality, digital avatar, neural networks: theory, practice, perspective*. - World Science 1 (73) (2022).

<sup>37</sup> Taddei – Elmi *Intelligenza artificiale, Algoritmi giuridici, Ius condendum o "fantadiritto"?* Pacini Editore, Pisa 2020.

<sup>38</sup> Seppur non riconoscendola come soggetto titolare di diritti. Infatti, per i diritti di sfruttamento economico dell'opera brevettata sono stati riconosciuti in capo al soggetto fisico che ha realizzato l'intelligenza artificiale. Fonte Web: <https://www.wired.it/attualita/tech/2021/09/27/intelligenza-artificiale-dabus-inventore/#:~:text=In%20Sudafrica%20e%20Australia%20a,termini%20di%20riconoscimento%20dei%20diritti>.

<sup>39</sup> Avila Negri, "Robot as legal person: Electronic personhood in robotics and artificial intelligence." - *Frontiers in Robotics and AI* (2021): 419.

intelligenza artificiale ed una differente per un avatar ed un'altra ancora per un avatar creato da intelligenza artificiale.

A questo punto appare logico pensare che nell'arco di pochi anni non saranno più applicabili le norme tradizionali, neanche interpretandole nel senso più ampio del termine per il semplice fatto che si andranno a creare nuove forme di socializzazione e di relazioni cosmopolite che coinvolgeranno soggetti di tutto il mondo. Un mondo seppur virtuale ma senza regole adeguate per far fronte alle nuove esigenze diventa un mondo pericoloso e già ora è necessario cominciare a capire come poter risolvere delle enormi problematiche legate alla vastità del cyberspazio.

È stata ipotizzata la realizzazione di un insieme di norme elettroniche applicabili in una giurisdizione elettronica globale, separata e distinta da quella terrena – accettabile da tutti gli utenti indipendentemente da nazionalità e ubicazione fisica –, oppure un insieme di E-Norme che prima risolvono il problema legale inerente alle relazioni sociali del cyberspazio, per poi trasferirsi in una determinata giurisdizione fisica.<sup>40</sup> Una E-Giurisdizione separata e distinta da quella terrena vorrebbe dire che il centro di interessi diventerebbe solo ed esclusivamente l'avatar che a questo punto dovrebbe essere dotato di una E-Personalità specifica. Questo a priori dovrebbe avere un sistema di creazione di avatar univoco – ovvero che un soggetto non può avere più di un avatar e su questo le aziende stanno già studiando come fare – e, a seguire, che l'avatar diventerebbe un soggetto virtuale destinatario anche di sanzioni sia civili che penal-criminali svincolato dal corrispondente fisico. Come abbiamo visto – Cfr paragrafo 3.2 – in Italia, parafrasando il concetto espresso con il D.Lgs 231/01, e la successiva giurisprudenza di legittimità, con il quale è stato ricompreso il concetto di persona nella persona giuridica riconoscendo come rispettato il principio della personalità della responsabilità penale anche a soggetti non umani ma creazioni di diritto – rendendo quindi una società destinataria di pene e sanzioni di carattere penalistico superando il limite dettato dal brocardo *societas delinquere non potest* –, questo sarebbe senza dubbio possibile.

Lo stesso Kostenko conclude il suo lavoro con la realizzazione di sette postulati a cui far riferimento per costruire una teoria scientifica del diritto del metaverso che si possono tradurre in principi atti a tutelare e regolamentare questa nuova forma di socialità nonché evidenzia la necessità di costituire un nuovo codice etico per l'utilizzo corretto di strumenti che potrebbero anche avere risvolti negativi se utilizzati impropriamente. Unico

---

<sup>40</sup> Kostenko op. cit.

limite attuale, a mio parere, della teoria dell'autore ucraino è la globalità della sua valutazione – <<la trasformazione delle dottrine giuridiche nazionali verso la creazione di una unica giurisdizione elettronica globale è essenziale>> – nonché il non aver considerato che il cyberspazio può essere popolato da illimitati metaversi ognuno di proprietà di società private – e perché no, anche di enti pubblici – ben distinte.

"E-Norme", "E-Giurisdizione" ed "E-Personalità" del cyberspazio e del metaverso dovrebbero diventare oggetto di studio delle comunità internazionali più che dei singoli stati così da superare l'attuale limite della previsione dell'autore ucraino. Così come per l'intelligenza artificiale, per la quale la Commissione Europea ha già redatto il "libro bianco" per cominciare a dettare i principi generali<sup>41</sup> ed il Consiglio d'Europa sta approfondendo la questione del suo utilizzo in vari ambiti con la creazione di commissioni ad hoc<sup>42</sup>, così l'Europa dovrebbe mettere in agenda anche le problematiche appena descritte sulla nuova forma di socialità mondiale.

### **5. Riflessioni e conclusioni**

Per fare fronte a questo nuovo mondo, dobbiamo necessariamente abbattere quelle barriere mentali che legano il mondo dei rapporti sociali ed economici all'uomo ed alla sua materialità e soprattutto ragionare non sul come modificare le norme attuali al nuovo mondo, ma creare proprio dei principi giuridici nuovi.

Personalmente ritengo che oggi i principi ispiratori e generali del nostro sistema penale siano adeguati per poter contrastare l'insorgenza di reati anche nel metaverso attuale – che è ancora estremamente legato al mondo reale –, ma è pacifico che le singole fattispecie necessitano di correttivi ed adeguamenti che devono essere il frutto di una analisi politica ed una scelta di politica criminale. Non solo per evitare che possa dilagare la giustizia-popolare con la proliferazione dei reati presunti, e quindi quanto affermato dal Prof. Sgubbi, ma soprattutto per affrontare un problema che potrebbe avere anche dei risvolti sociali ben peggiori. Mi riferisco a tutte quelle condotte che se direttamente non costituiscono reato lo sono nelle conseguenze che possono causare. Il bullismo ed il *mobbing* sono alcune di queste. Questi fenomeni, direttamente non sanzionabili penalmente, possono però causare dei danni psicologici reali e, conseguentemente,

---

<sup>41</sup> LIBRO BIANCO. *Sull'intelligenza artificiale – un approccio europeo all'eccellenza e alla fiducia*, Bruxelles 19 febbraio 2022

<sup>42</sup> CAI Committee on Artificial Intelligence che dal 2021 ha sostituito il CAHAI; CAPEJ European Commission for the efficiency of justice



devono trovare una tutela. La società si sta spostando verso il mondo virtuale e, così come già oggi le istituzioni si stanno muovendo per far fronte principalmente ai problemi economici di enormi flussi di denaro – seppur in criptovalute – e della relativa tassazione<sup>43</sup>, ai problemi di privacy e questioni riguardanti più che altro aspetti civilistici e commerciali, ritengo sia opportuno che si cominci anche a pensare a come tutelare il corrispettivo fisico dell'avatar da situazioni che nel mondo reale ed anche nel mondo virtuale costituirebbero reato. Così da dare una certezza al diritto penale senza lasciarlo nelle mani di soggetti che non sono preposti a tale scopo.

---

<sup>43</sup> Vedi il disegno di legge presentato al Senato (n. 2572) per la tassazione diretta sulla plusvalenza generata dalle criptovalute