COMMISSIONE AFFARI COSTITUZIONALI

Audizione informale

Tema del metaverso e delle sue implicazioni per l'ordinamento giuridico

Juan Carlos De Martin
Centro Nexa su Internet e società, Politecnico di Torino

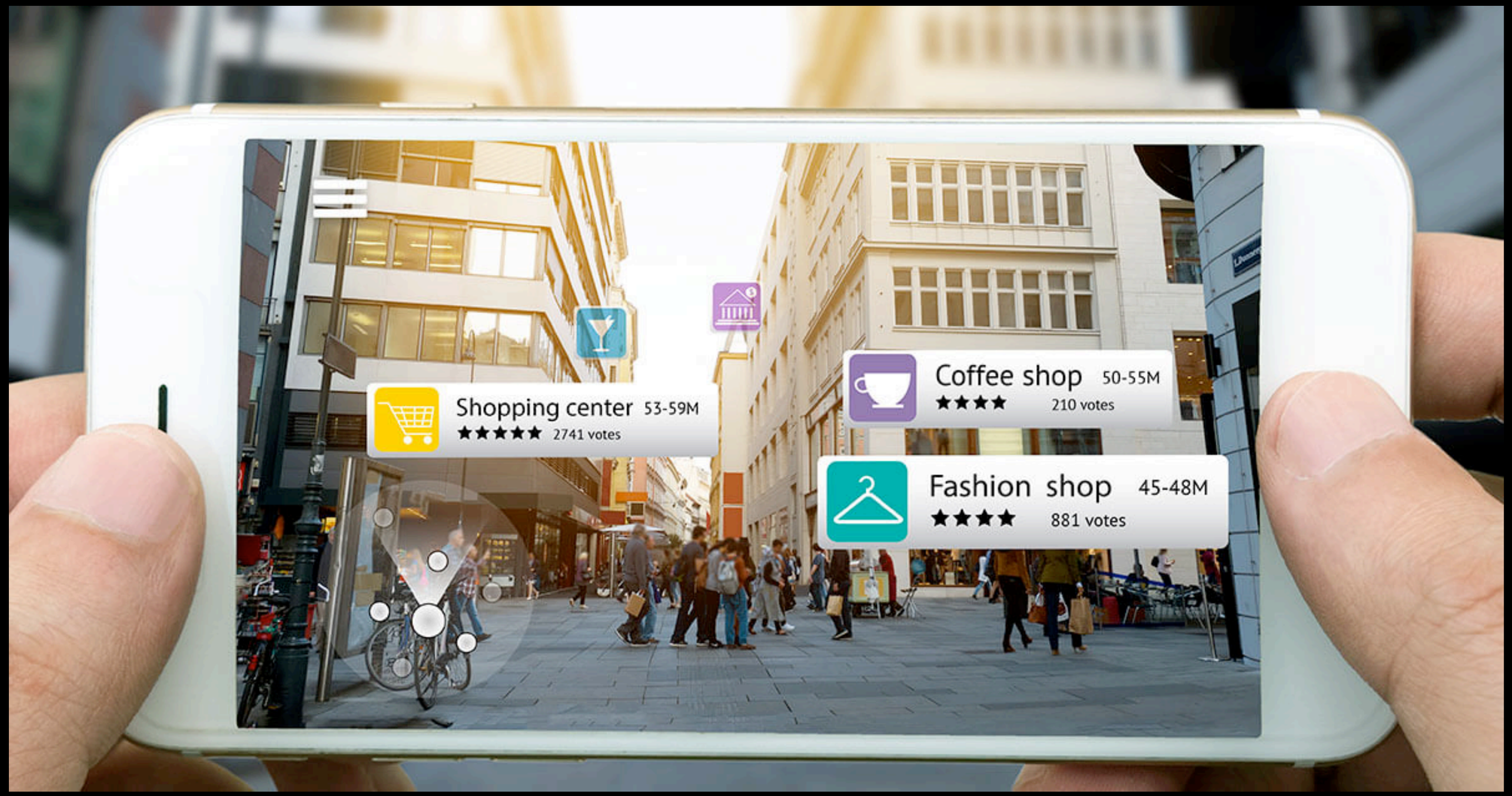
Giovedì, 14 luglio 2022

Realtà aumentata
Realtà virtuale
Intelligenza Artificiale
Metaverso

Le definizione che seguono sono tratte da www.treccani.it

REALTÀ AUMENTATA

“Tecnica attraverso cui si aggiungono informazioni alla scena reale. Questa tecnica è realizzabile attraverso piccoli visori sostenuti, come i caschi immersivi, da supporti montati sulla testa che permettono di vedere la scena reale attraverso lo schermo semitrasparente del visore (see-through), utilizzato anche per mostrare grafica e testi generati dal computer.”


Shopping center 53-59M
★★★★★ 2741 votes
Coffee shop 50-55M
★★★★ 210 votes
Fashion shop 45-48M
★★★★ 881 votes

REALTÀ VIRTUALE

“Simulazione all'elaboratore di una situazione reale con la quale il soggetto umano può interagire, a volte per mezzo di interfacce non convenzionali, estremamente sofisticate, quali occhiali e caschi su cui viene rappresentata la scena e vengono riprodotti i suoni, e guanti (dataglove) dotati di sensori per simulare stimoli tattili e per tradurre i movimenti in istruzioni per il software.”

LOGIN | LANGUAGE
SECOND LIFE®
Your World. Your Imagination.
Play for Free
The largest-ever 3D virtual world created entirely by its users.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

“Disciplina che studia se e in che modo si possano riprodurre i processi mentali più complessi mediante l'uso di un computer.”

METAVERSO

“Zona di convergenza di spazi virtuali interattivi, localizzata nel cyberspazio e accessibile dagli utenti attraverso un avatar con funzione di rappresentante dell’identità individuale. Superando i concetti di realtà virtuale e realtà aumentata, e come evoluzione dell’ubiquitous computing, la costruzione di un essere in presenza attraverso la tecnologia sociale (di cui Second Life può essere considerato la forma prototipica) si avvale dell’interoperabilità fra mondi e piattaforme, in un ambiente di ricerca che crea e interconnette informazioni, soggetti, avatar e oggetti”

Commenti

REALTÀ VIRTUALE

“Simulazione all'elaboratore di una situazione reale con la quale il soggetto umano può interagire, a volte per mezzo di interfacce non convenzionali, estremamente sofisticate, quali occhiali e caschi su cui viene rappresentata la scena e vengono riprodotti i suoni, e guanti (dataglove) dotati di sensori per simulare stimoli tattili e per tradurre i movimenti in istruzioni per il software.”

METAVERSO

“Zona di convergenza di spazi virtuali interattivi, localizzata nel cyberspazio e accessibile dagli utenti attraverso un avatar con funzione di rappresentante dell’identità individuale. Superando i concetti di realtà virtuale e realtà aumentata, e come evoluzione dell’ubiquitous computing, la costruzione di un essere in presenza attraverso la tecnologia sociale (di cui Second Life può essere considerato la forma prototipica) si avvale dell’interoperabilità fra mondi e piattaforme, in un ambiente di ricerca che crea e interconnette informazioni, soggetti, avatar e oggetti”

1. A oggi la realtà virtuale è ancora molto limitata e il metaverso non esiste

[attenzione ai discorsi sulla tecnologia futura (automobili a guida autonoma, realtà virtuale, metaverso, ecc.)]

2. Tema cruciale: quali diritti per le persone nei mondi virtuali (e quindi anche nel metaverso)?

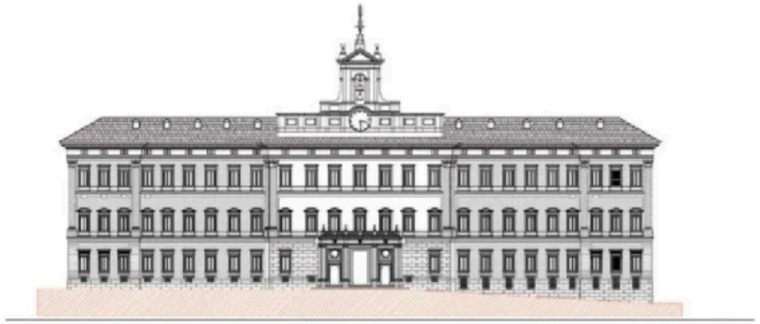
Già oggi con le piattaforme
siamo “inquilini”
in “latifondi” digitali privati altrui

Con i mondi virtuali saremo “inquilini” in - addirittura - REALTÀ private altrui?

Indispensabile assicurare
che la Costituzione abbia valore
anche nel virtuale,
mano a mano che si sviluppa

Camera dei deputati
XVII LEGISLATURA

COMMISSIONE PER I DIRITTI E I DOVERI IN INTERNET



DICHIARAZIONE DEI DIRITTI IN INTERNET

28 luglio 2015

COMMISSIONE
EUROPEA

Bruxelles, 26.1.2022
COM(2022) 28 final

Dichiarazione europea

sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale

grazie