

Il presente articolo è stato accettato per la pubblicazione all'esito di un giudizio di revisione "a doppio cieco" nella rivista scientifica (Fascia A) *Orizzonti del diritto Commerciale*, 2/2026 (in press, open access).

Cinema, IA e diritto d'autore tra US, EU, Italia e ToU **La protezione autorale degli *output* e degli *input* nei processi creativi assistiti da GenAI***

Cinema, AI and Copyright within US, EU, Italy and ToU **The Copyrightability of *Outputs* and *Inputs* in creative activities assisted by GenAI**

Francesca Vessia**

Abstract.

L'articolo analizza due questioni giuridiche interconnesse all'uso di strumenti di IA nel settore cinematografico: la protezione autorale degli output e degli input, nella prospettiva regolatoria e giurisprudenziale, e l'impatto delle regole private, cc.dd. Terms of Use (ToU), su queste tematiche, comparando gli Stati Uniti, l'Europa e l'Italia.

La recente disciplina e le prassi dell'Ufficio Copyright statunitense riguardante le ipotesi più problematiche (quali i prompt generici e quelli dettagliati, gli input espressivi, la modifica, selezione e disposizione di contenuti generati da IA) saranno presi in considerazione per valutarne la ragionevolezza delle soluzioni e le loro potenzialità applicative oltre Atlantico alla luce della disciplina e della giurisprudenza Europea.

L'analisi dei ToU rivela non soltanto rischi finora ignoti ma, finanche, un forte *Washington effect*, che entra in rotta di collisione con la regolazione europea sull'IA e con la normativa autorale, con particolare riguardo ai diritti morali e al diritto di opt-out nell'addestramento di IA, e la possibile violazione dei diritti d'autore sugli input espressivi usati nei processi creativi assistiti.

Infine, l'articolo confronta le conclusioni dell'analisi teorica con i risultati di una indagine empirica condotta tra i professionisti del settore audiovisivo. Gli esiti dell'analisi empirica rinforzano il fondamento dello studio teorico, confermando le preoccupazioni sollevate dallo studio dei ToU, laddove il principio di equità dei rapporti giuridici viene messo a repentaglio come conseguenza del *Washington effect*.

The article aims to scrutinise two interconnected issues related to the use of GenAI tools in the film industry: the copyright protection of outputs and inputs, from both a regulatory and case law perspective, and the impact of private regulations, the so-called Terms of Use (ToU), on these issues, comparing the United States, Europe, and Italy.

Recent regulations and practices of the US Copyright Office concerning the most problematic scenarios (such as generic and detailed prompts, expressive inputs, and the editing, selection, and arrangement of AI-generated content) will be taken into consideration arguing about the reasonability of solutions and their potential application across the Atlantic considering the European rules and case law.

The analysis of the ToU reveals not only previously undetected risks but, even worse, a strong *Washington effect*, which conflicts with European AI regulation and copyright law, particularly regarding moral rights and the right to opt-out in AI training, and the possible infringement of copyrighted works used as expressive inputs.

Finally, the article compares the conclusions of the theoretical investigation with the results of a survey conducted among film industry professionals. The empirical analysis reinforces the validity of the theoretical study, confirming the concerns raised by the analysis of the ToU, where principle of fairness is at stake as a consequence of the *Washington effect*.

Sommario: 1. Il ruolo delle fonti private nei processi creativi assistiti da GenAI. – 2. Basi giuridiche rilevanti del diritto d'autore in US, EU e Italia. – 3. Industria cinematografica: le ragioni di specifico interesse e preoccupazione. – 4. Protegibilità dei contenuti creati da strumenti di GenAI: le principali differenze ordinamentali. – 5. Specifici punti controversi e prospettive di risoluzione. – 5.1. *i) prompt* generici e dettagliati. – 5.2. *ii) input* espressivi. – 5.3. *iii) attività* di modifica, selezione e disposizione dei contenuti generati dall'IA. – 6. Termini d'Uso (ToU) e rischi associati al diritto d'autore. – 7. La consapevolezza dei rischi IP da parte degli operatori del settore: i risultati di una survey.

1. Il ruolo delle fonti private nei processi creativi assistiti da GenAI.

In un mondo globalizzato, alla ricerca di nuove regole e soluzioni per i prodotti *AI-generated*, la sfida si sta giocando non soltanto sul terreno delle innovazioni legislative ma anche su quello delle

regole private, elaborate allo scopo di armonizzare la disciplina dei servizi e prodotti digitali destinati a utenti dei diversi Paesi del globo, superando le strettoie del principio di territorialità delle tutele, tipico delle privative intellettuali (e non solo), e uniformando le regole che per loro natura (essendo espressione della sovranità nazionale) uniformi non sono.

Lo spostamento sul terreno privato e negoziale delle fonti di produzione del diritto non è un fenomeno nuovo¹ né limitato all'ambito del diritto d'autore o solo alle opere generate con *tool* di intelligenza artificiale (oggetto di questo studio), ma sta vivendo negli ultimi anni uno sviluppo esponenziale per effetto dell'espansione dei prodotti e servizi digitali accessibili mediante piattaforme (incluse quelle dei Metaversi), app, siti web, DLT, blockchain, motori di ricerca e social network, laddove ciascun operatore economico scrive le proprie regole negoziali di accesso al proprio servizio/prodotto o piattaforma. Nel contesto della *information and communication society* le regole private di cui ci occuperemo prendono il nome di *Terms of Use* (ToU), talvolta anche Termini di Servizio, Condizioni di Servizio o Termini e Condizioni.

Per comprendere meglio l'incidenza e la problematicità delle regole private è opportuno partire da una constatazione, tanto necessaria quanto banale: la nazione di stabilimento dell'impresa erogatrice dei servizi, sovente gli Stati Uniti in quanto culla dei giganti digitali (GAFAM) e dei principali sviluppatori di sistemi e modelli di IA, non è irrilevante ai fini della nostra indagine, generando un effetto espansivo – per via negoziale – delle regole (nel nostro caso quelle statunitensi) agli utenti dell'intero pianeta. Solo in relazione ad esso sarà qui usata l'espressione *Washington effect*.

Nello specifico sottosistema delle regole di diritto d'autore, però, la produzione di regole private e negoziali per i servizi forniti mediante *tool* di intelligenza artificiale pone problemi sia di compatibilità con norme nazionali imperative di applicazione necessaria (si pensi alla disciplina dei diritti morali d'autore), sia questioni di *fairness* e (dis)equilibrio negoziale tra i titolari dei *tool* che predispongono unilateralmente le regole e gli utilizzatori, quando questi siano professionisti (relazione B2B) e, a maggior ragione, quando invece siano consumatori (relazione B2C).

Con queste premesse, s'intende indagare in questo studio due problematiche legate all'uso di strumenti di GenAI nel settore cinematografico e tra loro interconnesse: quello della proteggibilità autorale dei *prompt* e degli *output*, nonché quella degli *input*, sia dal punto di vista delle regole normative che delle prassi giurisprudenziali, sia dal punto di vista delle regole private (ossia dei ToU), mettendo a confronto Stati Uniti, Europa e Italia.

In via preliminare (e in estrema sintesi), si darà conto delle principali differenze tra il diritto d'autore statunitense e quello europeo, e a cascata italiano, limitatamente agli aspetti che hanno

* Lo scritto è stato realizzato nell'ambito del progetto Progetto PE 0000020 “CHANGES - Cultural Heritage Active Innovation for Next-Gen Sustainable Society”, CUP H53C22000860006, PNRR Missione 4 Componente 2 Investimento 1.3, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

L'analisi empirica (di cui si dà conto nel par.7) condotta da I-COM Istituto per la Competitività è stata finanziata con il progetto PRIN PNRR 2022 dal titolo “Promises and Perils of NFT, DLT and AI in managing IPRs”, finanziato dal MUR con fondi Next Generation Europe, che coinvolge le Università degli studi di Bari Aldo Moro e di Catania, Codice P2022ZZSYZ.

** Professoressa Ordinaria di Diritto Commerciale e Industriale presso l'Università degli Studi di Bari Aldo Moro.

¹ Sul fenomeno della creazione di diritto “a-statuale” e transnazionale, si rinvia alla vasta letteratura su quella che si potrebbe chiamare la “*new lex mercatoria*” quale moderna riedizione dell'antico *ius mercatorum*: cfr. per tutti F. GALGANO, *Lex mercatoria*, Bologna, 2010, *passim* e, da ultimo, C. ANGELICI, *In tema di lex mercatoria*, in *Giur. comm.*, 2024, I, p. 265 ss. Per un'applicazione di tali categorie all'era digitale e agli *smart contract*, si veda in particolare C. PONCIBÒ, *Lex mercatoria ex machina*, in *MediaLaws*, 2021, p. 69 ss., la quale teorizza l'emersione di una nuova consuetudine dei “mercanti digitali” (o “*Lex Cryptographia*”) basata sull'automazione e sulla tecnologia *blockchain*.

Un ruolo centrale nell'armonizzazione di tali regole è svolto dall'UNIDROIT; si vedano in proposito i *Principi UNIDROIT dei contratti commerciali internazionali* del 1994 (l'ultima edizione è del 2016), che offrono un quadro di riferimento per la disciplina uniforme dei rapporti commerciali su base volontaria.

Per un approfondimento sulle fonti private e il ruolo dell'autonomia negoziale, si vedano infine gli scritti raccolti in V. DI CATALDO e P.M. SANFILIPPO (a cura di), *Le fonti private del diritto commerciale. Atti del Convegno di studi. Catania, 21 e 22 settembre 2007*, Milano, 2008, e in particolare, per considerazioni di carattere generale, F. DENOZZA, *Relazione introduttiva. Le fonti private del diritto commerciale tra mercato e politica* (p. 5 ss.) e M. LIBERTINI, *Relazione conclusiva. Le fonti private del diritto commerciale. Appunti per una discussione* (p. 433 ss.).

incidenza sul tema trattato (par. 2); per poi passare a spiegare quali sono le ragioni di specifico interesse in riferimento all'industria cinematografica (par. 3); successivamente, ci si concentrerà sui diversi approcci regolatori seguiti sulle due sponde dell'Atlantico rispetto alle urgenti questioni di proteggibilità autorale degli *output* generati con *tool* di GenAI (intelligenza artificiale generativa) (parr. 4 e 5); inoltre, si analizzerà l'impatto delle regole private contenute nei ToU rispetto alle questioni di titolarità del diritto d'autore sugli *output* e sugli *input* (i primi generati dagli *AI-tools* in relazione ai *prompt* e gli ultimi usati "*come prompt*" nei processi creativi assistiti da IA) e prospettando possibili rimedi nei diversi sistemi giuridici indagati (par. 6); e infine si confronteranno le conclusioni raggiunte nell'analisi teorica sui ToU con i risultati di un'indagine condotta tra i produttori cinematografici italiani (par.7).

2. Basi giuridiche rilevanti del diritto d'autore in US, EU e Italia.

Si deve partire constatando che il diritto d'autore statunitense ha il suo fondamento nella *U.S. Constitution* la quale sancisce nel *Article I, Section 8, Clause 8*, che: «*[The Congress shall have Power . . .] To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries*».

Benché si tratti soltanto di una norma programmatica che rimanda alla disciplina di dettaglio contenuta nel *Copyright Act (1976)* e nel *Title 17 of U.S. Code*, tale disposizione assume una certa rilevanza sia ai fini del controllo di coerenza funzionale delle norme giuridiche (di diritto d'autore e di brevetto), e delle loro applicazioni giurisprudenziali rispetto agli effetti sociali indotti (di cui la letteratura statunitense² si occupa, ma non se ne tratterà in questa sede), sia ai fini della verifica di legittimità delle clausole negoziali dei ToU e delle deroghe ai regimi legali di titolarità (di cui si vedrà meglio *infra* par. 6).

² Vedi J. Silbey, *Against Progress. Intellectual Property and Fundamental Values in the Internet Age*, Stanford, 2023, *passim*, spec. pp. 270-280. Il libro costituisce una critica giuridica, sociologica e politica al sistema della proprietà intellettuale, e alle logiche del capitalismo esasperato che esso porta con sé, accusato di esasperare l'individualismo di chi detiene i capitali da investire e le dinamiche appropriative, in una logica di continua competizione tra gli individui, riducendo lo spirito di cooperazione umana e la condivisione del sapere e delle risorse culturali disponibili. Attraverso la casistica giurisprudenziale e le interviste fatte ai *creators* e autori (di fotografie, sceneggiature e musica) emerge che il copyright finisce per proteggere gli investimenti fatti dagli imprenditori, piuttosto che il "sudore della fronte" degli autori, spingendo il mercato delle imprese culturali a proteggere sé stesse piuttosto che a promuovere il progresso e l'innovazione.

La prova di ciò viene fornita dall'Autrice analizzando i criteri di distribuzione dei proventi del diritto d'autore, i quali, per la gran parte, non vanno a remunerare la creatività degli autori ma vanno ad accumularsi nelle mani di chi detiene questi privilegi (per propria fortuna o per preesistente appartenenza) e li usa per arricchirsi ed escludere gli altri. Un'agente musicale (per esempio, Meredith) dichiara nella sua intervista che l'80% dei proventi dei diritti d'autore non vanno ai musicisti che fanno la carriera musicale ma ad altri. A ulteriore riprova, vengono esaminati (p. 279) i contratti stipulati dai fotografi e la loro scarsa forza negoziale, che li induce ad accettare il contratto così come viene predisposto dall'impresa editoriale oppure a rinunciare al contratto *take it or leave it approach*. Questo spiega perché molti artisti credono che queste logiche del mercato siano *unfair* e contrarie a buona fede (*lack of faith*).

Attenzione particolare viene dedicata allo sviluppo che il mercato digitale ha avuto negli ultimi trent'anni e, partendo dai noti casi di piattaforme di condivisione di contenuti musicali (caso Napster del 2001) o cinematografici (caso Grokster del 2005), l'Autrice prima si sofferma sul problema della c.d. *secondary liability*, usata come scorciatoia per ovviare alle difficoltà di colpire tutti i singoli consumatori che si erano scambiati file coperti da copyright senza averne la licenza (sarebbe stato come fare il gioco *whack-a-mole*). Successivamente, critica questa soluzione per carenza del presupposto soggettivo (mancanza di consapevolezza da parte delle piattaforme delle violazioni perpetrate sulla piattaforma, p. 298) per arrivare alla conclusione che queste decisioni della Corte Suprema hanno soffocato i diritti della collettività alla condivisione di contenuti via internet e quindi hanno di fatto negato i benefici della società dell'informazione, azzerando il razionale della teoria del *fair use*.

Nelle conclusioni (p. 307) concentra, infine, l'attenzione sull'importanza del pubblico dominio, che potrebbe porre rimedio al capitalismo frenato e all'individualismo che minano le basi dell'ottimismo verso il capitalismo dell'era informatica. Riducendo sempre più il pubblico dominio c'è il rischio che il copyright, da essere strumento per promuovere il progresso, di fatto finisca per realizzare l'effetto opposto a quello auspicato nella Costituzione degli Stati Uniti, aumentando le diseguaglianze e le ingiustizie sociali, che invece dovrebbero ridursi grazie agli strumenti tecnologici.

Per contro, né i Trattati europei né la Costituzione italiana contengono riferimenti diretti al diritto d'autore (essendo sufficiente, a tale scopo, la disposizione dell'art. 27, Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, v. *infra*) ma solo indiretti (art. 21 sulla libertà di espressione e 2 sui diritti inviolabili dell'uomo), né la legge nazionale italiana, n. 633/1941 sul diritto d'autore, contiene una norma fondativa ed esplicativa degli obiettivi perseguiti, al pari delle direttive europee che hanno armonizzato la materia del diritto d'autore tra i 27 Stati membri dell'Unione³.

Tuttavia, quanto contenuto nella Costituzione nordamericana costituisce una base indiscussa della conoscenza condivisa sulla materia del copyright (come anche del diritto dei brevetti) stante la previsione dell'art. 7 dell'Accordo TRIPs⁴, recepita in Europa come negli Stati Uniti. Questa disposizione, al pari della costituzione statunitense, fonda il principio della c.d. *double purpose* del diritto della proprietà industriale e intellettuale, cosicché il premio alla creatività individuale concesso agli autori (in forma di diritti esclusivi e per un periodo di tempo limitato) si giustifica non soltanto in ragione del perseguimento dell'interesse privato al recupero degli investimenti e alla promozione dell'innovazione della singola impresa, ma anche in forza dell'interesse collettivo alla promozione del progresso culturale scientifico e tecnologico, per il benessere sociale ed economico della collettività, attraverso il pubblico dominio.

Ulteriore principio comune è quello della *tutela della forma espressiva*, anch'esso contenuto nel succitato Accordo TRIPs⁵ (art. 9.2), ma non nella Convenzione di Berna, né esplicitato nelle normative considerate (italiana e europea), ma dato per assiomatico in tutti i Paesi aderenti al WTO, inclusi i 27 Stati membri dell'UE⁶. Inoltre, il principio trova espressa applicazione nella Sec. 102 *Copyright Act*⁷.

Spostando, invece, l'attenzione sulle differenze tra le leggi sul copyright degli Stati Uniti e dell'Unione Europea (plurime, anche se non tutte trattate in questo paragrafo e alcune menzionate nel prosieguo), è cruciale il diverso regime dei diritti morali d'autore (sia per l'ambito soggettivo degli stessi sia per la loro disciplina). Per quanto riguarda il primo aspetto, l'art. 17 del US Copyright Act § 106A, intitolato "Diritti di attribuzione e integrità", sottosezione (a) sancisce l'attribuzione dei diritti morali non a tutte le opere dell'ingegno ma soltanto agli autori dei lavori di arte visiva⁸ che possono essere anche oggetto di rinuncia, ma non di trasferimento a terzi. La lacuna riguarda soprattutto il diritto all'integrità dell'opera, laddove per contro il diritto di paternità risulta *de facto* assorbito dalla

³ L'elenco sarebbe lungo ma meritano una menzione, quanto meno, la direttiva 2001/29/CE c.d. InfoSoc, sul diritto d'autore nella società dell'informazione, la direttiva 2004/48/CE c.d. enforcement, sugli strumenti di tutela del diritto d'autore, la direttiva 2006/116/CE sulla durata della protezione, e la direttiva 2019/790 detta Digital Copyright sul diritto d'autore nel mercato unico digitale.

⁴ L'art. 7 dell'Accordo TRIPs testualmente recita: «*The protection and enforcement of intellectual property rights should contribute to the promotion of technological innovation and to the transfer and dissemination of technology, to the mutual advantage of producers and users of technological knowledge and in a manner conducive to social and economic welfare, and to a balance of rights and obligations*».

⁵ L'art. 9.2 dell'Accordo TRIPs recita: «*Copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such*».

⁶ Tra i molti riferimenti giurisprudenziali, fondamentale in ambito europeo è Corte giust. UE, 16 luglio 2009, causa C-5/08, caso *Infopaq International A/S c. Danske Dagblades Forening*, che ancora la tutela al concetto di "creazione intellettuale propria dell'autore", escludendo implicitamente i meri dati o idee. Ancor più esplicita è Corte giust. UE, 2 maggio 2012, causa C-406/10, caso *SAS Institute Inc. c. World Programming Ltd*, par. 33, ove la Corte, richiamando proprio l'art. 2 del Trattato WIPO e l'art. 9.2 TRIPs, esclude espressamente l'estensione della tutela del diritto d'autore alle idee e ai principi.

Nella giurisprudenza di legittimità italiana, il principio per cui il diritto d'autore protegge la forma (esterna e interna) e non l'idea è *ius receptum*: si vedano, *ex multis*, Cass., 13 giugno 2014, n. 13524, in *Riv. dir. ind.*, 2014, II, p. 417 ss., con nota di S. LANDINI, *Danno da lesione della proprietà intellettuale in caso di contraffazione*; in senso conforme Cass., 28 novembre 2011, n. 25173, in *Foro it.*, 2021, I, c. 74 ss.

⁷ La Sec. 102 *Copyright Act* testualmente recita: «*In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work*».

⁸ «*The author of a work of visual art*» il quale avrà il diritto «*(A) to claim authorship of that work, and (B) to prevent the use of his or her name as the author of any work of visual art which he or she did not create*». Nella successiva sottosezione (e), l'art. 106A, stabilisce che «*The rights conferred by subsection (a) may not be transferred, but those rights may be waived if the author expressly agrees to such waiver in a written instrument signed by the author*».

previsione del *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, § 405 (3^a ed. 2021), il quale attribuisce all'autore (legalmente qualificato come tale) il diritto ad essere riconosciuto come tale e menzionato anche in caso di successivo trasferimento dei diritti (patrimoniali) d'autore a terzi⁹.

Per converso, secondo la Convenzione di Berna (art. 6-bis)¹⁰ il cui regime è stato pienamente recepito in Italia¹¹ e in Europa (sebbene la disciplina dei diritti morali non sia mai stata armonizzata a livello europeo)¹², i diritti personali d'autore sono riconosciuti a tutti i tipi di opere senza che gli stessi possano essere oggetto di rinuncia, anche in forza dell'attribuzione che ne fa la Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo (art. 27, comma 2)¹³. Tuttavia, sebbene questo rappresenti secondo una parte della dottrina un infedele recepimento della convenzione di Berna¹⁴ da parte degli Stati Uniti, la questione è piuttosto controversa in ragione della previsione contenuta nell'accordo TRIPs che non obbliga gli Stati al recepimento dei diritti morali (diversamente dalla Convenzione di Berna)¹⁵.

3. Industria cinematografica: le ragioni di specifico interesse e preoccupazione.

⁹ Testualmente il § 405 stabilisce che: «*The author may always be named as the copyright claimant even if the author has transferred the copyright or one or more of the exclusive rights to another party*». Ma per una disamina della lacunosità di questa disposizione, si veda J.C. Ginsburg, *Fifty Years of U.S. Copyright: Toward a Law of Authors' Rights?*, (September 26, 2022). American Intellectual Property Law Association Quarterly Journal, Forthcoming, Columbia Public Law Research Paper, No. 14-708, 2022, p. 12, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4230363>.

¹⁰ La Convenzione di Berna, art. 6-bis, dispone che: «(1) *Independently of the author's economic rights, and even after the transfer of the said rights, the author shall have the right to claim authorship of the work and to object to any distortion, mutilation or other modification of, or other derogatory action in relation to, the said work, which would be prejudicial to his honor or reputation.* (2) *The rights granted to the author in accordance with the preceding paragraph shall, after his death, be maintained, at least until the expiry of the economic rights, and shall be exercisable by the persons or institutions authorized by the legislation of the country where protection is claimed. However, those countries whose legislation, at the moment of their ratification of or accession to this Act, does not provide for the protection after the death of the author of all the rights set out in the preceding paragraph may provide that some of these rights may, after his death, cease to be maintained*».

¹¹ Gli artt. 20-24 l.n. 633/1941 contengono la disciplina dei diritti personali d'autore, contemplando il diritto alla paternità dell'opera, all'integrità della stessa e al ritiro dell'opera dal commercio, e stabilendo come regime comune (ad eccezione però dell'ultimo dei tre diritti) l'inalienabilità (art. 22) e l'imprescrittibilità (art. 23) degli stessi. La letteratura italiana, inoltre, riconosce unanimemente (cfr. per tutti T. ASCARELLI, *Teoria della concorrenza e dei beni immateriali. Istituzioni di diritto industriale*, Milano, Giuffrè, 1960, p. 269 ss.; P. GRECO e P. VERCELLONE, *I diritti sulle opere dell'ingegno*, in *Trattato di diritto civile italiano*, diretto da F. Vassalli, v. XI, t. III, Torino, Utet, 1974, p. 103 ss.; M. RICOLFI, *Il diritto d'autore*, in N. ABRIANI, G. COTTINO e M. RICOLFI, *Diritto industriale*, in *Trattato di diritto commerciale*, diretto da G. Cottino, Padova, Cedam, 2001, v. II, p. 337 ss., spec. p. 471 ss.; A. MUSSO, *sub Art. 2577*, in ID., *Diritto di autore sulle opere dell'ingegno letterarie e artistiche*, in *Commentario del Codice civile Scialoja-Branca*, Bologna, Zanichelli, 2008, p. 144 ss.; M. BERTANI, *Diritto d'autore europeo*, Torino, Giappichelli, 2011, p. 256 ss.; G. Spedicato, *Principi di diritto d'autore*, Bologna, Il Mulino, 2020, p. 137 ss.; P. AUTERI, *Il contenuto del diritto d'autore*, in AA.VV., *Diritto industriale. Proprietà intellettuale e concorrenza*, Torino, Giappichelli, 2022, p. 710 ss. e 757 ss.; A. COGO, *Diritti d'autore e connessi*, in AA.VV., *Lineamenti di diritto industriale. Concorrenza e proprietà intellettuale*, Milano, Wolters Kluwer-Cedam, 2024, p. 543 ss. Per una ricostruzione storica dell'itinerario che ha portato all'attuale conformazione dei diritti morali come diritti della personalità cfr. L. MOSCATI, *Diritti d'autore. Storia e comparazione nei sistemi di civil law e di common law*, Milano, Giuffrè Francis Lefebvre, 2020, p. 193 ss.) la natura giuridica di diritti della personalità ai diritti morali d'autore così da farne conseguire la loro assimilazione al regime giuridico dei diritti della personalità, irrinunciabilità inclusa.

¹² Cfr. L.C. Ubertazzi, *La disciplina UE dei diritti morali d'autore*, in AIDA, 2016, pp. 349-411; L. Moscati, *Trent'anni dal BCIA negli USA e il fantasma dei diritti morali in Europa*, in *riv. trim. dir. proc. civ.*, 2020, pp. 137-150;

¹³ La Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, art. 27, comma 2, testualmente recita: «*Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author*».

¹⁴ J.C. Ginsburg, *Fifty Years of U.S. Copyright: Toward a Law of Authors' Rights?*, cit., p. 11 ss.; R.R. Kwall, *Copyright and the Moral Right: Is an American Marriage Possible?*, in *Vanderbilt Law Review*, Vol. 38, No. 1, pp. 1-69, January 1985, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=860324>.

¹⁵ Per una visione complessiva del problema si vedano J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law. Cases and Materials v. 7.0*, 2025, p. 327 ss. In particolare, la tesi dell'esatto adempimento agli obblighi previsti dalla Convenzione di Berna è stata recepita anche dalla giurisprudenza, cfr. caso *Terry Gilliam v. American Broadcasting Companies, Inc.* 538 F.2d 14 (2d Cir. 1976)

L'intelligenza artificiale rappresenta una sfida per il diritto d'autore, affiancandosi alla creatività umana e in alcuni casi sostituendola, in tutto o in parte, così da mettere in discussione il requisito dell'originalità. Tra gli ambiti maggiormente impattati dell'intelligenza artificiale, certamente si colloca l'industria cinematografica e il settore audiovisivo, che presentano peculiarità tali da giustificare lo specifico interesse di questa analisi e anche una preoccupazione maggiore rispetto ad altri ambiti di utilizzo della *GenAI*.

Tradizionalmente, il diritto d'autore riceve particolare attenzione da parte delle industrie audiovisive a causa della convergenza di una pluralità di autori, creatori e artisti/interpreti che contribuiscono alla realizzazione dei contenuti (registi o direttori artistici, compositori e/o interpreti musicali, sceneggiatori, scenografi, costumisti, autori della fotografia, attori e così via) con la conseguente necessità di proteggere non soltanto il lavoro intellettuale di tutti (e di ciascuno de) i creatori ma anche (e soprattutto) gli investimenti dei produttori cinematografici contro i rischi di violazione dei diritti d'autore sulle opere.

A ciò deve aggiungersi un dato empirico, secondo cui l'uso dell'intelligenza artificiale nell'industria cinematografica si sta espandendo più rapidamente che in altri settori. Secondo l'ISTAT (rapporto 2024, pubblicato a gennaio 2025)¹⁶, in Italia l'industria cinematografica si colloca al secondo posto, dopo il settore dell'informatica, in termini di adozione dell'IA. Nel 2024, infatti, il 28,3% delle aziende italiane ha utilizzato almeno un software o uno strumento di IA, posizionandosi subito dopo le aziende IT (36,7%). Come ha dichiarato (in una recente occasione) il Presidente dell'Associazione Italiana Industrie Audiovisive e Cinematografiche (ANICA): «L'AI impatta tutte le fasi della produzione audiovisiva: dalla pre-produzione alla post-produzione, fino al marketing»¹⁷.

Si può ritenere che anche negli Stati Uniti vi sia la stessa massiva utilizzazione delle tecnologie di IA nell'industria cinematografica, stando alle preoccupazioni tra i lavoratori del settore e tra i produttori sfociati nei ben noti scioperi che hanno visto coinvolti a più riprese, nel 2023 autori, sceneggiatori e attori dell'industria cinematografica contro gli *Studios* - a causa della minaccia percepita per i propri mezzi di sussistenza in conseguenza dell'adozione e integrazione dell'IA all'interno delle produzioni¹⁸- e poi anche i doppiatori e gli attori di videogiochi (nel 2024-2025) contro l'appropriazione non autorizzata dei loro contenuti ed anche attributi personali (inclusa la voce) da parte degli sviluppatori di modelli.

Più di recente, il tema della tutela del copyright da parte dei produttori cinematografici ha avuto risvolti giudiziari degni di menzione, essendo state avviate presso la Corte distrettuale della California a pochi mesi di stanza una dall'altra prima un'azione congiunta da parte della Disney e della Universal Studios¹⁹ per *direct and secondary infringement of copyright* contro Midjourney, e poi da parte della Warner Bros²⁰ contro la stessa società, sostenendo che lo strumento di GenAI della convenuta sia stato addestrato e sviluppato utilizzando copie illegali delle loro opere protette, tra cui i personaggi di Shrek, Superman, Batman, Wonder Woman, Titti, Bugs Bunny, Scooby-Doo, The Simpsons e molti altri personaggi dei cartoons.

¹⁶ Si tratta del Rapporto annuale ISTAT su "Imprese e ICT 2024", pubblicato a gennaio 2025, spec. p. 3 e Figura 1, reperibile al link <https://www.istat.it/wp-content/uploads/2025/01/Statreport ICT2024-1.pdf>

¹⁷ La frase è stata estrapolata dal discorso fatto alla Conferenza sul tema dell'AI organizzato nel corso della 82° edizione del Festival del Cinema di Venezia 2025, e pubblicata nelle slide diffuse via LinkedIn https://www.linkedin.com/posts/carlo-rododonti-ba74a94_anica-a-venezia-intelligenza-artificiale-activity-7369735315361611779-2tiP/?utm_medium=ios_app&rcm=ACoAAA87mGABztzKnm839pCpBPC4P4qyYOKgn7M&utm_source=social_share_send&utm_campaign

¹⁸ Il riferimento è agli scioperi del 2023 della Writers Guild of America e dell'American Actors' Union SAG-AFTRA.

¹⁹ *Disney Enterprises, Inc., et al. v. Midjourney, Inc.*, C.D. Cal. Case No. 25-5275 (depositato il 11 Giugno 2025). I documenti di causa sono scaricabili al seguente link <https://www.courtlistener.com/docket/70513159/disney-enterprises-inc-v-midjourney-inc/>

²⁰ *Warner Bros. Entertainment Inc, et al. v. Midjourney, Inc.*, C.D. Cal. Case No. 2:25-cv-08376 (depositato il 4 Settembre 2025). I documenti di causa sono scaricabili al link <https://www.courtlistener.com/docket/71271014/warner-bros-entertainment-inc-v-midjourney-inc/>

È facile prevedere che ci sarà nei prossimi anni una proliferazione di contenziosi simili a questi, atteso che secondo il Report 2024 di McKinsey & Company sull'uso dell'IA²¹, il rischio di violazione del copyright occupa il secondo posto (pari al 52% del campione intervistato) tra le minacce percepite dalle organizzazioni (pubbliche e private) in relazione all'uso dell'IA.

4. Protegibilità dei contenuti creati da strumenti di GenAI: le principali differenze ordinamentali.

Fino a questo momento le legislazioni interessate non hanno rinunciato ad affermare la primazia della creatività umana²², confermandone il ruolo essenziale ai fini della “autorialità”, ed escludendo per contro la *copyrightability* delle creazioni che siano il mero risultato di processi automatici delle macchine²³, sebbene vi siano posizioni legislative e dottrinali che avanzano soluzioni diverse²⁴.

Tra queste due soluzioni estreme, tuttavia, si collocano le maggiori incertezze riguardanti le diverse forme di co-creatività o co-autorialità uomo-macchina: una zona grigia che include diverse ipotesi di uso assistivo dell'IA per la creatività umana di cui si dibatte nei diversi sistemi legali, al fine di stabilire quale debba essere il grado minimo di coinvolgimento umano. Possiamo definire questo come il problema della “autorialità”²⁵ dell'IA, che affonda le sue radici nella nozione stessa di opera dell'ingegno o *subject matter* e soddisfa i requisiti essenziali richiesti per la protezione

²¹ Il Report 2024 sull'uso dell'AI nel mondo redatto da McKinsey & Company (Grafico 7) è reperibile al seguente link <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai-2024>

²² Negli U.S. il primo caso in cui è stato affrontato questo dilemma dell'autorialità “non umana” è stato quello di *Naruto v. Slater*, riguardante la protezione autorale dei selfie scattati da una scimmia, *Naruto v. Slater*, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018) e successivamente il primo caso relativo all'impiego di sistemi di AI è stato *Thaler v. Perlmutter*, 130 F.4th 1039 (D.C. Cir. 2025). Per un commento si rimanda, tra molti, a E. Rosati, *The Monkey Selfie case and the concept of authorship: an EU perspective*, in *Journal of Intellectual Property Law & Practice* (JIPLP), 2017, Vol. 12, Issue 12, December 2017, Pages 973–977, <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpx199>.

²³ Nel caso *Thaler*, 2023, la U.S. District Court per il Distretto della Columbia (*Thaler v. Perlmutter*, 687 F.Supp. 3d 140, D.D.C. 2023, in [Thaler v. Perlmutter | 687 F. Supp. 3d 140 | D.D.C. | Judgment | Law | CaseMine](#)) con una decisione successivamente confermata anche in appello (*Thaler v. Perlmutter*, 130 F.4th 1039, D.C. Cir. 2025, in [23-5233.pdf](#)) ha per la prima volta affrontato il problema dell'autorialità di output generati da AI in maniera autonoma e senza intervento umano (la macchina era la arcinota “Creativity Machine” di Steven Thaler), confermando il rifiuto opposto dal USCO (decisione del 14 February 2022) alla domanda di protezione per un'opera di arte visiva denominata “A Recent Entrance to Paradise” ([Microsoft Word - 2022.02.14 SIGNED Paradise \(AI\) Draft Review Board Letter.docx](#)).

Un secondo caso, e un secondo rifiuto, è stato affrontato e opposto dall'USCO (decisione del 5 Settembre 2023, che si può leggere al seguente link [Théâtre D'opéra Spatial Review Board Decision Letter](#)) per un'altra opera di arte visiva denominata “Théâtre D'opéra Spatial”, per la quale è attualmente pendente il giudizio davanti alla Corte Distrettuale del Colorado ([Allen v. Perlmutter, 1:24-cv-02665 – CourtListener.com](#))

²⁴ Alcune legislazioni (Ucraina, Canada e Brasile) stanno discutendo proposte di riforma alla legge sul diritto d'autore, o valutando l'adozione, di un regime speciale di protezione *sui generis* (in Ucraina della durata di 25 anni) per gli output generati con AI-tools. Cfr. *A Comparative Framework For AI Regulatory Policy: Copyright and AI*, CEIMIA Report (settembre 2025), pp. 8, 24 e 39, disponibile al link <https://ceimia.org/wp-content/uploads/2025/09/a-comparative-framework-for-ai-regulatory-policy-copyright-and-ai-1.pdf>.

Più nello specifico cfr. N. Bulat, *Protection of non-original objects generated by artificial intelligence: The Ukrainian copyright law approach*. In *International Journal of Law and Information Technology*, 2024, vol. 32, eaae010, pp. 4-5, articolo disponibile al link <https://doi.org/10.1093/ijlit/eaae010>; L. Oprysk, *Article 33 Ukrainian Copyright Act: Sui generis right to non-original objects generated by a computer program*, 2023, December 12, articolo disponibile su SSRN al seguente link https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4662126; Y. LU, *Reforming Copyright Law for AI-Generated Content: Copyright Protection, Authorship and Ownership*, in *Technology and Regulation*, 2025, pp. 81-95, disponibile al seguente link <https://techreg.org/article/view/23039>; H. GAFFAR - S. ALBARASHDI, *Copyright Protection for AI-Generated Works: Exploring Originality and Ownership in a Digital Landscape*, *Asian Journal of International Law*, 2025, vol. 15, pp. 23 ss., spec. e 27.

²⁵ Secondo quanto sostenuto (condivisibilmente) da J. Drexler, *The authorship conundrum caused by genAI output*, in corso di pubblicazione in R. Pennisi e F. Vessia (a cura di), *Promises and Perils of NFT, DLT, and AI in managing IPRs*, Giappichelli, 2026, pp. 2-3 (del dattiloscritto), il tema dell'autorialità è diventato oggi più problematico che in passato poiché non può più basarsi sulla semplice osservazione dell'opera intellettuale, come avveniva in passato, ma necessita di una conoscenza delle fasi pregresse relative alla creazione dell'opera, per poter conoscere e valutare ciò che ad occhio nudo l'osservatore esterno non può sapere: se il processo creativo sia stato assistito da una macchina oppure sia stato realizzato esclusivamente da una macchina.

autoriale (la creatività ovvero l'originalità), problema che si trova a monte della "titolarità" (di cui ugualmente si dibatte se possa spettare ad una persona umana o ad una macchina/tool di IA)²⁶. L'autorialità diventa un enigma, quando si discute di opere generate con strumenti di IA, a causa della carenza informativa da parte dei terzi su come è stata generata l'opera e sulla presenza, nel processo creativo, di quel contributo umano minimo che in ciascun ordinamento giuridico viene richiesto²⁷.

Si discute anche su quale debba essere lo strumento di protezione, se quello del diritto d'autore o di un diritto *sui generis* (sul tipo dei diritti connessi)²⁸, sebbene quest'ultima proposta non sembri finora avere "attecchito" sul piano legislativo²⁹. Risolvere questi dilemmi *de iure condito*, senza rinunciare alle prassi interpretative e giurisprudenziali dei propri sistemi legali, ovvero *de iure condendo* con soluzioni *ad hoc* di rottura rispetto al passato, è un altro tema sfidante, che finora ha visto una propensione per il primo corno sia in Europa e Italia, sia negli Stati Uniti, sebbene l'approccio metodologico sia stato finora diverso.

Infatti, le normative nazionali considerate presentano alcune non irrilevanti divergenze sul piano regolatorio, che sono il riflesso delle differenze tra i sistemi organizzativi degli uffici deputati a ricevere il deposito delle opere intellettuali e dei diversi sistemi di raccolta e pubblicità delle opere³⁰. In particolare, la posizione degli Stati Uniti sulle opere generate dall'intelligenza artificiale è stata affidata all'Ufficio per il Copyright (U.S. Copyright Office o USCO)³¹, che negli ultimi anni ha più

²⁶ Si rimanda allo studio di E. Bonadio - L. McDonagh, *Artificial Intelligence as Producer and Consumer of Copyright Works: Evaluating the Consequences of Algorithmic Creativity*, in *Intellectual Property Quarterly*, 2020, pp. 112-137, spec. p. 117 ss.

²⁷ J. Drexler, *ivi*, p. 3 (del dattiloscritto) «*The authorship conundrum of genAI arises in all circumstances in which one party claims authorship and a third party not having direct access to the information on how the subject matter came into existence is confronted with the question of whether the alleged work constitutes an expression of human authorship according to the applicable national law*».

²⁸ Nella letteratura italiana proposte in tal senso sono state avanzate da N. MUCIACCIA, *Diritti connessi e tutela delle opere dell'intelligenza artificiale*, in *Giur. comm.*, 2021, I, p. 761 ss.; E. AREZZO, *Gli investimenti in "attrezzature per produzioni di avanguardia tecnologica" come strumento di ripartenza economica. La tutela dell'ia e dei suoi prodotti tramite diritto d'autore e diritti connessi*, in *AIDA 2022*, p. 333 ss.

Nella letteratura internazionale hanno proposto una tutela sui generis alle opere create da AI-tools E. Bonadio - L. McDonagh, *Artificial Intelligence as Producer and Consumer of Copyright Works: Evaluating the Consequences of Algorithmic Creativity*, in *Intellectual Property Quarterly*, 2020, pp. 112-137, spec. p. , disponibile su SSRN al link https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3617197; B. Hardman – J. Housel, *A Sui Generis Approach to the Protection of AI-Generated Works: Balancing Innovation and Authorship*, 2023, disponibile su SSRN al seguente link https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4557004; A. Ramalho, *Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems*, 2017, disponibile su SSRN al seguente link <https://ssrn.com/abstract=2987757>; V. Iaia, *To Be, Or Not To Be ... Original Under Copyright Law, That is (One Of) the Main Questions Concerning AI-Produced Works*, in *GRUR Int.*, 2022, 71, p. 793 ss. spec. p. 810, disponibile al seguente link <https://academic.oup.com/grurint/issue/71/9>; il quadro completo della letteratura su questo problema è fornito dallo studio richiesto dalla Commissione JURI (Parlamento UE) e presentato da N. Lucchi, *Generative AI and Copyright. Training, Creation, Regulation*, (luglio 2025), spec. pp. 99-105.

²⁹ Cfr. *A Comparative Framework For AI Regulatory Policy: Copyright and AI*, CEIMIA Report (settembre 2025), pp.

³⁰ Come noto, nel sistema italiano la tutela autorale viene riconosciuta a tutte le opere dell'ingegno per effetto della loro creazione ed estrinsecazione, mentre la pubblicità e il deposito (ove previsto) assolve ad una funzione di mera pubblicità notizia. Per contro negli Stati Uniti il sistema impone la registrazione presso l'USCO al fine di poter ricevere la protezione autorale, e la registrazione presuppone uno screening da parte dell'Ufficio preposto in ordine alla sussistenza di tutti i requisiti previsti dalla legge Cfr. J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law. Cases and Materials v. 7.0*, 2025, pp. 4-5.

³¹ Le funzioni dell'USCO sono principalmente tre: a) registrare le rivendicazioni di diritto d'autore; b) fungere da custode dei registri per le funzioni correlate, come la registrazione dei trasferimenti di proprietà del diritto d'autore; c) dettare la normativa secondaria di regolazione del settore, limitatamente alle proprie competenze e in modo non confliggente con la normativa primaria del settore. Si deve inoltre sottolineare che le formalità legate alla registrazione delle opere dell'ingegno presso l'USCO fino al 1989 erano obbligatorie e rappresentavano come *conditio sine qua non* per la titolarità e la gestione dei diritti d'autore sulle opere dell'ingegno. Invece con l'adesione all'accordo TRIPs e al diverso sistema della Convenzione di Berna, che obbliga gli Stati aderenti a non vincolare il godimento e l'esercizio dei diritti d'autore ad alcuna formalità, gli US hanno iniziato a modificare il proprio regime di registrazione, rendendolo consigliato e incoraggiato ma non più obbligatorio e vincolante per ottenere la titolarità del diritto d'autore su un'opera dell'ingegno. Oggi le opere possono ricevere protezione con il diritto d'autore nel momento in cui vengono fissate su un mezzo tangibile di espressione, quale che sia, ai sensi del § 102 Copyright Act. Sulle attuali funzioni dell'USCO e il cambiamento avutosi

volte affrontato la questione, in funzione delle richieste di registrazione ricevute, ed evolvendo nelle proprie posizioni³² ha pubblicato tre documenti operativi, di taglio pratico, dedicati al tema dell'AI o anche solo integrati e novellati con orientamenti sull'AI: a) il *Copyright Office Report* (gennaio 2025), intitolato *Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyright*, che ha modificato la *Decision of the U.S. Copyright Office Review Panel* (febbraio 2022); b) le *Copyright Registration Guidelines: Works Containing AI-Generated Material* (marzo 2023); c) il *Compendium of Practices of the U.S. Copyright Office* (3a ed., 2021).

Questi documenti riassumono la posizione ufficiale dell'USCO sull'IA, rientranti nel potere regolatorio affidato all'Ufficio *Copyright* dal Congresso, con il vantaggio di poter essere aggiornati frequentemente e velocemente, di pari passo con i progressi tecnologici. Due sono i principi fondamentali consacrati nel *Compendium*: il requisito di paternità umana (§ 306)³³, che consente solo alle opere che riflettono la creatività umana di poter beneficiare della protezione del diritto d'autore; e l'esclusione dalla protezione per le opere prive di contributo creativo umano (§ 313.2)³⁴. Entrambe queste regole traggono origine dall'uso del termine "author" contenuto sia nella *US Constitution* sia nel *Copyright Act*, riferibili esclusivamente ad esseri umani (come spiegato nel 37 CFR Part 202 *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*, p. 16191) a valle di una casistica piuttosto ampia anche di precedenti giurisprudenziali (a partire dal succitato caso *Naruto*).

In Europa, invece, si attendono iniziative parlamentari sulle opere generate dall'IA e sulla loro tutelabilità, mentre in Italia è stata da poco varata la prima legge sull'intelligenza artificiale³⁵. Nel frattempo, la giurisprudenza dei Paesi europei continua a decidere su casi di IA in base a leggi preesistenti: i casi si riferiscono ad una sentenza nella Repubblica Ceca (2024)³⁶ e, solo come *obiter dictum*, ad una sentenza della Corte Suprema di Cassazione italiana (2023)³⁷.

Sul piano legislativo, le istituzioni europee sull'autorialità delle opere generate dall'intelligenza artificiale hanno assunto una posizione attendista, auspicando una migliore comprensione del fenomeno sul piano tecnico/tecnologico e della sua interazione con il diritto d'autore. Infatti, l'*AI Act* (Reg. 12 luglio 2024) omette completamente di disciplinare questo aspetto, mentre la Commissione europea ha pubblicato un questionario politico sul rapporto tra Gen-IA, diritto d'autore e diritti connessi (concluso a dicembre 2024)³⁸. Tale posizione dell'UE riflette l'idea che non vi sia un bisogno urgente di nuove regole, considerando che le attuali leggi sul diritto d'autore dopo tutto sono adeguate ad affrontare le sfide dell'IA, rimettendosi alla valutazione caso per caso dei tribunali.

A tale riguardo, si segnalano una sentenza del tribunale di Praga³⁹, che ha affermato esplicitamente la non proteggibilità degli output generati automaticamente da strumenti di IA senza

in seguito all'adesione degli USA all'accordo TRIPS nel 1989, si rinvia a J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law*, cit., pp. 4-5, p. 19 ss. (sul requisito della *fixation*) e p. 171 ss.

³² Utile a tracciare l'evoluzione del pensiero dell'USCO negli ultimi, risulta essere lo scritto di P. Samuelson, *AI Authorship Revised*, disponibile online al seguente link <https://cacm.acm.org/opinion/ai-authorship-revisited/>

³³ Testualmente § 306: «*only works reflecting human creativity are eligible for copyright protection*».

³⁴ Testualmente § 313.2: «*The Office will not register works produced by a machine or a purely mechanical process operating randomly or automatically without any creative input or intervention by a human author*».

³⁵ Per un primo commento si rinvia a A. MANTELERO, G. RESTA e G.M. RICCIO (a cura di), *Intelligenza artificiale. Commentario. Regolamento (UE) 2024/1689 – AI ACT. Linee guida Commissione europea pratiche vietate. Disegno di legge sull'intelligenza artificiale*, Milano, Wolters Kluwers, 2025; M. IASELLI (a cura di), *Commentario alla legge sull'intelligenza artificiale. Principi, governance e applicazioni settoriali. Legge 23 settembre 2025, n. 132*, Roma, EPC Editore, 2025.

³⁶ *Rozsudek Městského soudu v Praze z 11.října sp. zn. 10 C 13/2023*, Decision of the Municipal Court Prague from 11 October, no. 10 C 13/2023, available at https://justice.cz/documents/14569/1865919/10C_13_2023_10/108cad3e-d9e8-454f-bfac-d58e1253c83a.

³⁷ Cass. 16 gennaio 2023, n. 1107, in *Foro it.*, 2023, I, 1874.

³⁸ Council of the European Union, *Policy questionnaire on the relationship between generative Artificial Intelligence and copyright and related rights*, Brussels, 20 December 2024, 16710/24, WK 15203/24 REV 1.

³⁹ Il riferimento è alla sentenza citata nella precedente nt. 35.

apporto creativo umano, mentre in Italia una sentenza di contenuto simile è stata emessa limitatamente ad un *obiter dictum*⁴⁰.

Quanto alla posizione italiana sulle opere generate dall'intelligenza artificiale, si ritrova un elemento di novità nella legge 23 settembre 2025, n. 132, sull'intelligenza artificiale (in vigore dal 10 ottobre 2025) che include nell'art. 25 una clausola generale sulla "*protezione delle opere generate dall'intelligenza artificiale, a condizione che l'opera costituisca il frutto del lavoro intellettuale dell'autore umano*". Di conseguenza, l'attuale art. 1, comma 1, legge n. 633/1941 (sul diritto d'autore), novellato, attualmente recita: «Sono protette ai sensi della presente legge le opere dell'ingegno *umano* appartenenti alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione, *anche quando create con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale, a condizione che costituiscano il frutto del lavoro intellettuale dell'autore*» [corsivi aggiunti]⁴¹.

5. Specifici punti controversi e prospettive di risoluzione

Innanzitutto, l'USCO nel suo ultimo report sulla *copyrightability* dà conto delle prassi applicative dell'IA generativa, emerse dai commenti (oltre 10.000) ricevuti (in risposta alla sua *Notice of Inquiry* - NOI) da parte di una platea molto variegata di soggetti, partendo da quelle meno problematiche fino a quelle più controverse.

Nella prima categoria rientrano i casi di uso assistivo dei tool di IA rispetto all'attività creativa umana e in questa macrocategoria l'USCO ricomprende due distinte situazioni: a) l'uso assistivo di tipo tecnico e b) l'uso assistivo come *brainstorming*.

La prima ipotesi *sub a)* racchiude alcuni casi di compiti svolti già da molti anni in ambito creativo (come i programmi di *photo shopping*), oggi assolti dai tool di intelligenza artificiale, idonei a realizzare l'invecchiamento o il ringiovanimento degli attori, l'identificazione delle progressioni di accordi, il rilevamento di errori nel codice software e la rimozione di oggetti o folle indesiderate dalla scena di un film⁴². Questo, secondo l'USCO, non sembra essere un caso problematico in termini di *copyrightability*, in quanto l'IA viene usata «*as a tool to assist in the creation of works*» piuttosto che «*using AI as a stand-in for human creativity*»⁴³. In altre parole, questa ipotesi non sembra molto diversa dall'uso dei tradizionali attrezzi per la scultura, come scalpello e martello, o per la pittura, come i pennelli, i colori e le tele.

La fattispecie *sub b)* è quella in cui gli autori - di musica o di lavori letterari - si fanno assistere dall'IA per avere idee e creare una prima bozza di lavoro, con spunti da rielaborare ma senza incorporare il risultato di questa attività iniziale (*prompting*) nei propri lavori intellettuali. Anche in questo caso l'uso dell'IA, secondo l'USCO, non crea alcun problema di autorialità e di protezione dell'opera finale che risulterà interamente creata dall'uomo⁴⁴.

Entrambe queste situazioni di uso assistivo dell'IA, anche per il diritto europeo, non sembrano mettere in discussione l'esito dell'autorialità, sebbene non sembri possibile tracciare una linea netta

⁴⁰ Cass., 16.01.2023, n. 1107, RAI contro Biancheri, in *Foro it.*, 2023 I, 1874 sulla scenografia del Festival di Sanremo 2016

⁴¹ Per una prima lettura si rimanda a Gambino (a cura di)

⁴² U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights* (January 2025), p. 11: «various tasks that have been performed in creative fields for years, some of which now incorporate recent developments in AI, such as “aging” or “de-aging” actors, identifying chord progressions, detecting errors in software code, and removing unwanted objects or crowds from a scene».

⁴³ U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights*, p. 12.

⁴⁴ U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights* (January 2025), p. 12: «Commenters also identified situations where creators have begun to experiment with using AI as a brainstorming tool. The Recording Academy, for instance, stated that “[m]any Academy members already use generative AI as a tool to assist them in creating new music,” including through song ideation. Another stakeholder noted that AI can be used to structure or create a preliminary outline for literary works. In these cases, the user appears to be prompting a generative AI system and referencing, but not incorporating, the output in the development of her own work of authorship. Using AI in this way should not affect the copyrightability of the resulting human-authored work».

di separazione tra uso assistivo e uso sostitutivo della creatività umana come l'USCO invece ipotizza. Difatti, i casi più controversi hanno a che vedere con un uso assistivo gradualmente più pervasivo che muove lentamente verso la sostituzione, passando attraverso una zona grigia di situazioni intermedie che combinano l'opera dell'intelligenza umana e di quella artificiale.

I casi più controversi di co-autorialità sono stati trattati e risolti, sempre dall'USCO, e ricondotti alle seguenti tre fattispecie: *i) prompt* generici e/o dettagliati; *ii) input* espressivi; *iii) attività* umana di modifica e disposizione dei contenuti generati da AI.

5.1. *i) prompt* generici e dettagliati

Con riguardo alla protezione autorale dei semplici *prompt* l'USCO riporta, in prima battuta, una certa divergenza di approdi tra i commentatori della NOI, divisi tra coloro che per un verso sostengono che «*inputting simple prompts is sufficient to make a user the author of the AI-generated output AI*»⁴⁵ e per altro verso coloro che affermano che «*the prompting is no more an author than someone who tells a musician friend to 'write me a pretty love song in a major key' and then falsely claims co-ownership*»⁴⁶. A questa radicale spaccatura tra gli operatori del settore fa da contraltare la dottrina, le cui posizioni risultano essere meno “manicheiste” e più articolate, suggerendo alcuni una diversificazione di soluzioni in base al grado di dettaglio dei *prompt*⁴⁷, alla necessità di tenere conto delle evoluzioni tecnologiche senza esprimere un giudizio risolutamente negativo⁴⁸, potendosi raggiungere grazie ad un maggiore dettaglio dei *prompts* anche un notevole controllo umano sugli elementi espressivi dell'opera quali la luce, la messa in scena, lo stile, le espressioni e l'ambientazione⁴⁹, laddove, quello stesso controllo umano sulla forma espressiva, secondo altri può essere raggiunto grazie alla successiva revisione, ripetizione e variazione dei *prompt*⁵⁰, e avanzando in questi casi anche la tesi di una “*authorship by adoption*”⁵¹.

L'USCO sottopone la teoria della “autorialità per adozione” a vaglio critico, sposando le conclusioni che anni prima un'autorevole dottrina⁵² aveva raggiunto, e così sostiene una tesi risolutamente negativa sulla proteggibilità dei *prompt*, basandosi sulla dicotomia tra idee e forma espressiva (*idea-expression dichotomy*)⁵³ e sulla carenza del controllo umano sul processo creativo e sui risultati ottenuti. In sintesi il ragionamento suona pressappoco così: se il risultato creativo parte da idee dell'agente umano (c.d. *upstream creator*), che si concretizzano in *prompt* generici o molto dettagliati, ma poi cede il controllo sul processo creativo delegandolo ad un software, un algoritmo o un *AI-tool* (c.d. *downstream creator*), cosicché il risultato finale è del tutto inaspettato e può soltanto essere scelto, selezionato o “adottato” dall'agente umano, allora ciò porterebbe a proteggere le idee anziché il risultato espressivo, con l'aggravante della perdita del controllo umano sulla fase creativa dell'opera. Per questa via l'USCO giunge alla conclusione (apparentemente radicale e irrefutabile)

⁴⁵ U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights*, p. 13 e nt. 71.

⁴⁶ U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights*, p. 14 e nt. 71.

⁴⁷ P. Samuelson, C.J. Springman, M. Sag, nei commenti alla NOI, riportato nel U.S. *Copyright Office Report* succitato (p. 14) hanno riferito che «*[s]ophisticated prompts that specify details of an image should be sufficient to meet the [human authorship] requirement,*” and that “*[a] person who instructs a Generative AI with enough detail, such that model output reflects that person's original conception of the work, should be regarded as the author of the resulting work*».

⁴⁸ P. Samuelson, *Generative AI meets copyright. Ongoing lawsuits could affect everyone who uses generative AI*, in *Science*, 2023, 13 Jul 2023, Vol. 381, Issue 6654, pp. 158-161 reperibile al link https://siliconflatirons.org/wp-content/uploads/2023/08/Generative-AI-Meets-Copyright_Pam-Samuelson.pdf.

⁴⁹ C. Laser, Commento alla NOI, riportato nel U.S. *Copyright Office Report* succitato (p. 15): «*with detailed prompts, users “can achieve remarkable control over the expressive elements of the work, such as lighting, pose, style, expressions, and setting*».

⁵⁰ U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 17 e nt. 92-96.

⁵¹ U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 17 e nt. 96.

⁵² Cfr. Jane C. Ginsburg & Luke Ali Budiardjo, *Authors and Machines*, 34 *Berkeley Tech. L.J.* 343 (2019), pp. 343 ss. spec. pp. 367-374, disponibile al link https://btlj.org/data/articles2019/34_2/01_Ginsburg_Web.pdf.

⁵³ Un'analisi della *idea-expression dichotomy* e delle sue applicazioni giurisprudenziali è fornita da J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law*, cit., pp. 59-74.

della caduta in pubblico dominio degli output generati automaticamente dagli strumenti di IA, quale che sia il grado di dettaglio o genericità del *prompt* di partenza.

Per dimostrare il proprio convincimento l'USCO ricorre ad un esperimento condotto usando la chatbot Gemini AI di Google, che rende ancora più chiaro ed esplicativo il modo in cui funzionano gli strumenti di intelligenza artificiale quando vengono forniti *input* dettagliati.

Prompt

professional photo, bespectacled cat in a robe reading the Sunday newspaper and smoking a pipe, foggy, wet, stormy, 70mm, cinematic, highly detailed wood, cinematic lighting, intricate, sharp focus, medium shot, (centered image composition), (professionally color graded), ((bright soft diffused light)), volumetric fog, hdr 4k, 8k, realistic

Output



U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights* (January 2025), p. 19

In questo esempio, il *prompt* dettagliato descrive l'*output* desiderato, ma il risultato ottenuto non collima del tutto con le richieste contenute nel *prompt*. Infatti, alcune richieste sull'ambientazione sono state completamente ignorate dall'IA, in particolare gli aggettivi “nebbioso, bagnato, tempestoso, (...) bosco molto dettagliato”. In effetti, l'*output* restituito dal sistema di IA non contiene alcun riferimento alla nebbia, all'umidità, alla tempesta, o all'ambiente boschivo. Ancora peggio, l'AI-tool ha colmato alcune lacune nel *prompt* riguardanti la razza o il colore del gatto, le sue dimensioni, la sua posa e l'abbigliamento sotto la tunica, la sua espressione facciale, i suoi occhiali, senza che fossero state fornite indicazioni a riguardo. Da ultimo è stata inserita una mano umana che sorregge il quotidiano, del tutto incongrua rispetto alla formulazione del *prompt*.

Questa esemplificazione se vale per i *prompt* dettagliati, *a fortiori* serve all'USCO per dimostrare la non proteggibilità (neanche) dei *prompt* generici. In entrambi i casi ci si trova al cospetto di idee non proteggibili dal diritto d'autore in quanto tali, e senza alcuna possibilità di conferire agli esseri umani (allo stato attuale della tecnica) il controllo sugli elementi espressivi dell'opera⁵⁴. La medesima conclusione viene affermata e ribadita anche nel caso in cui i *prompt* vengano ripetutamente modificati e revisionati, attraverso un lavoro di selezione degli *output* di volta in volta presentati dall'IA, cosicché il risultato finale giunga all'esito di un lungo e accurato lavoro di selezione e organizzazione dei materiali da parte dell'utente⁵⁵.

Il ragionamento dell'Ufficio, però, se a prima vista appare ragionevole, ad un'analisi più attenta rivela una fallacia. Proprio con riguardo all'ipotesi da ultimo considerata (assai frequente nella prassi) in cui l'utente non si fermi ad accettare il primo *output* prodotto dal modello di IA ma lo rielabori facendo una selezione dei diversi risultati ottenuti, apportando numerose variazioni, e affinando ulteriormente le ricerche con richieste successive all'IA e con adattamenti, correzioni e aggiunte rispetto all'opera iniziale, l'USCO pur escludendo la proteggibilità dei *prompt* considera questo come un caso autonomo (caso *iii*). Come si vedrà tra breve, in relazione al caso degli *input* espressivi (caso

⁵⁴ L'Ufficio osserva (U.S. Copyright Office Report, cit., p. 7) che, essendo i sistemi di AI come *black box*: «*[M]any popular AI systems are unpredictable in the sense that their outputs may vary from request to request, even with an identical prompt*».

⁵⁵ U.S. Copyright Office Report, cit., p. 20: «*Repeatedly revising prompts does not change this analysis or provide a sufficient basis for claiming copyright in the output. First, the time, expense, or effort involved in creating a work by revising prompts is irrelevant, as copyright protects original authorship, not hard work or “sweat of the brow”. Second, inputting a revised prompt does not appear to be materially different in operation from inputting a single prompt. By revising and submitting prompts multiple times, the user is “re-rolling” the dice, causing the system to generate more outputs from which to select, but not altering the degree of control over the process. No matter how many times a prompt is revised and resubmitted, the final output reflects the user’s acceptance of the AI system’s interpretation, rather than authorship of the expression it contains*».

ii) e dell'attività umana di modifica e disposizione dei contenuti generati da AI (caso iii), la soluzione proposta dall'USCO di decidere "salomonicamente" la questione della autorialità dei *prompt* (mai proteggibili) tenendo del tutto separata l'attività di modifica e disposizione dei contenuti (apporto umano) dai risultati generati (apporto dell'IA), è del tutto artificiale, trattandosi di una *fiction iuris* che non soltanto contrasta con i fatti - nella prassi questa commistione di lavoro umano e artificiale risulta essere di gran lunga il caso più frequente tra gli artisti dell'IA o i *Metaverse architects* e conduce a risultati spesso inscindibili - ma finisce per svelare tutta la sua contraddittorietà nelle decisioni concrete⁵⁶ (come si vedrà meglio tra breve).

La soluzione adottata dall'USCO, in sintesi, lascia inappagati sul piano del sistema e ha generato scetticismo per la sua (ir)ragionevolezza anche da parte della dottrina statunitense⁵⁷.

Ma ancora un'altra critica è possibile muovere a questa soluzione, segnalata questa volta da una voce autorevole della letteratura europea⁵⁸: l'eccessiva generalizzazione proposta finisce per equiparare sempre e comunque i *prompt* a semplici istruzioni e idee, laddove la distinzione tra forma e contenuto è spesso più sfumata. Tanto vero che le legislazioni in materia di copyright considerano sia l'autore di una sceneggiatura sia l'autore di un soggetto cinematografico o come coautore del film o come autore di un'opera preesistente che trova comunque la sua espressione nel film⁵⁹. Cionondimeno, tali giurisdizioni sono ugualmente radicate nel principio della forma espressiva.

Si potrebbero aggiungere ulteriori argomenti che evidenziano la contraddittorietà della soluzione scelta dall'USCO rispetto alla normativa sul copyright (in questo caso solo quella europea): si pensi alle banche dati, in cui l'estrazione del contenuto riceve protezione nella forma di un diritto *sui generis* (Dir. 96/9/EC, art. 7)⁶⁰ - sebbene questa tutela si affianchi a quella autorale che copre, invece,

⁵⁶ La possibilità di proteggere soltanto il lavoro artistico di *modifying or arranging AI-generated content* risulta subordinato alla condizione della scindibilità del contenuto realizzato dall'IA rispetto all'apporto umano dato all'opera, laddove invece spesso questa scissione non è possibile portando così all'illogica conseguenza di non poter tutelare affatto l'opera, come nel caso della decisione dell'USCO del 5 settembre 2023, (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R) attualmente impugnata davanti alla Corte del Distretto del Colorado (District of Colorado, Civil Action No. 1:24-cv-2665). In questo caso l'USCO ha negato la protezione autorale all'opera per carenza del requisito di autorialità umana all'opera dell'artista Jason Allen, intitolata *Théâtre D'opéra Spatial*, realizzata con la piattaforma Midjourney, perché l'artista si è rifiutato di dichiarare e depositare, unitamente alla domanda, l'indicazione di quale fosse il materiale generato dall'IA, a causa della sua inestricabile fusione con l'opera dell'artista stesso: «*the Work did not "fix only [Mr. Allen's] alleged authorship" but instead included "inextricably merged, inseparable contributions" from both Mr. Allen and Midjourney*».

⁵⁷ Cfr. J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law*, cit., p. 148, i quali si chiedono «*is this a sensible result?*».

⁵⁸ Il riferimento è ancora una volta a J. Drexler, *The authorship conundrum caused by genAI output*, cit., p. 10 (del dattiloscritto) «*These cases of expressive inputs should also shed some critical light on the Copyright Office's considerations concerning the fourth category relating to prompts in general. In fact, the Office seems to overgeneralise cases by equating prompts with mere instructions and ideas. This overlooks the fact that there is no bright line between idea and expression. To write a love story may still qualify as a simple idea. But to maintain that even a much more refined plot of a novel does not constitute expression of creative ideas would go too far. This is illustrated by the fact that copyright jurisdictions consider the author of a film script either as the co-author of the film or the author of a pre-existing work that still finds its expression in the film*».

⁵⁹ Nel panorama europeo, sebbene l'art. 2, par. 2, della Direttiva 2006/115/CE imponga unicamente il riconoscimento del "regista principale" quale autore, l'art. 2, par. 2, della Direttiva 2006/116/CE conferma il rilievo autorale delle componenti "testuali" dell'opera, indicando espressamente l'autore della sceneggiatura e l'autore dei dialoghi (insieme al compositore della musica e al regista) quali soggetti la cui morte determina la decorrenza del termine di protezione dell'opera cinematografica. Tale impostazione è puntualmente trasfusa nelle legislazioni nazionali dei Paesi membri, che tutelano i creatori della parte letteraria: in Italia, l'art. 44 L.aut. riconosce quali co-autori l'autore del soggetto e l'autore della sceneggiatura (oltre al regista e all'autore delle musiche); in Francia, l'art. L. 113-7 del *Code de la propriété intellectuelle* include tra i coautori l'autore della sceneggiatura (*scénario*) e del testo parlato (*texte parlé*); in Spagna, l'art. 87 del *Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual* attribuisce la qualifica di autore agli autori dell'"*argumento*", dell'"*adaptación*" e dei "*diálogos*"; in Germania, si distingue l'opera cinematografica dalle opere usate per la sua creazione: ai sensi del § 88 UrhG, la sceneggiatura è tutelata come "opera preesistente" (*vorbekstehendes Werk*), il cui autore gode di pieni diritti distinti da quelli sul film.

⁶⁰ Art. 7, Dir. 96/9/EC, recita testualmente: «Gli Stati membri attribuiscono al costituente di una banca di dati il diritto di vietare operazioni di estrazione e/o reimpiego della totalità o di una parte sostanziale del contenuto della stessa, valutata in termini qualitativi o quantitativi, qualora il conseguimento, la verifica e la presentazione di tale contenuto attestino un investimento rilevante sotto il profilo qualitativo o quantitativo».

solo la scelta e la disposizione del materiale e non l'estrazione di contenuti, Dir. 96/9/EC, art. 1- e presuppone l'inscindibilità tra forma espressiva e contenuto⁶¹.

Si deve tenere conto, tuttavia, del fatto che il diritto *sui generis* non è contemplato nell'ordinamento statunitense il quale conosce soltanto la tutela autoriale delle raccolte (*compilation*), come definite dal § 101 e disciplinate nel § 103 *Copyright Act* (1976)⁶².

Al di là di queste critiche, si può ritenere che la conclusione raggiunta dall'USCO non sia molto distante, in linea di massima, dalle soluzioni che sarebbero fornite in Europa -ma il condizionale è d'obbligo, non essendo stato ancora sottoposto nessun caso simile all'attenzione della CGUE- in un contesto normativo in cui è tendenzialmente più rigoroso il requisito di creatività, essendo richiesta l'originalità di un'opera e non soltanto un livello minimo di creatività umana⁶³.

In particolare, la Corte di Giustizia europea sin dalla sentenza *Infopaq* in relazione all'originalità⁶⁴ ha sostenuto che «affinché una creazione intellettuale possa essere considerata propria di un autore, deve riflettere la personalità dell'autore, il che si verifica se l'autore è stato in grado di esprimere le proprie capacità creative nella produzione dell'opera compiendo scelte libere e creative»⁶⁵.

Pertanto, anche alla luce del diritto europeo, la possibilità di proteggere i contenuti generati dall'IA si collega alla questione del controllo creativo e dipende dal fatto che la persona, piuttosto che la macchina, controlla «*the process by making the “free and creative choices” conferring originality that can be regarded as the author of that work, which ultimately carries their personality*»⁶⁶.

⁶¹ Sulla tutela delle banche dati nel diritto europeo e nel diritto internazionale, si rimanda a J.C. GINSBURG, *No “Sweat”?* *Copyright and Other Protection of Works of Information after Feist v. Rural Telephone*, in *Columbia Law Review*, 1992, p. 338 ss.; J.H. REICHMAN e P. SAMUELSON, *Intellectual Property Rights in Data?*, in *Vanderbilt L. Rev.*, 1997, p. 49 ss.; P.B. HUGENHOLTZ (ed.), *Copyright and Electronic Commerce: Legal Aspects of Electronic Copyright Management*, Alphen aan den Rijn, Kluwer Law International, 2000; E. DERCLAYE, *The Legal Protection of Databases: A Comparative Analysis*, Cheltenham-Northampton, Edward Elgar, 2008; M. DAVISON, *The Legal Protection of Databases*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006.

E in Italia v. L. MANSANI, *La protezione del database in Internet*, in *AIDA 1996*, p. 149 ss.; V. DI CATALDO, *Banche dati e diritto sui generis: la fattispecie costitutiva*, in *AIDA 1997*, p. 20 ss.; GIOV. GUGLIELMETTI, *La tutela delle banche dati con diritto sui generis nella direttiva 96/9/CE*, in *Contratto e impresa Europa*, 1997, p. 177 ss.; J.H. REICHMAN, *La guerra delle banche dati – Riflessioni sulla situazione americana*, in *AIDA 1997*, p. 226 ss.; P. SPADA, *Banche di dati e diritto d'autore (il “genere” diritto d'autore sulle banche dati)*, in *AIDA 1998*, p. 7 ss.; L. CHIMENTI, *Banche di dati e diritto d'autore*, Milano, Giuffrè, 1999; L.C. UBERTAZZI, *Le banche dati*, in *Diritto d'autore e diritti connessi. Scritti*, Milano, Giuffrè, 2003, p. 71 ss.; M. BERTANI, *Banche dati ed appropriazione delle informazioni*, in *Europa e diritto privato*, 2006, p. 319 ss.

⁶² Copyright Act, § 101 testualmente: «*A “Compilation” is a work formed by the collection and assembling of preexisting materials or of data that are selected, coordinated, or arranged in such a way that the resulting work as a whole constitutes an original work of authorship*».

Invece, il § 103 contiene la disciplina sia delle raccolte sia delle opera derivate: «*(a) The subject matter of copyright as specified by section 102 includes compilations and derivative works, but protection for a work employing preexisting material in which copyright subsists does not extend to any part of the work in which such material has been used unlawfully.*

(b) The copyright in a compilation or derivative work extends only to the material contributed by the author of such work, as distinguished from the preexisting material employed in the work, and does not imply any exclusive right in the preexisting material. The copyright in such work is independent of, and does not affect or enlarge the scope, duration, ownership, or subsistence of, any copyright protection in the preexisting material».

⁶³ Così accade negli States, sul requisito di *originality* cfr. J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law*, cit., pp. 29-43.

⁶⁴ E. Rosati, *The future of the movie industry in the wake of generative AI: A perspective under UE and UK copyright law*, in *Computer Law & Security Review*, 59, 2025, p. 12, disponibile su [FULLTEXT01.pdf](#).

⁶⁵ Il principio dell'impronta personale dell'autore è stato manifestato dapprima nella sentenza CGUE, 16 luglio 2009, C-5/08, caso *Infopaq*, §§ 37-38; subito dopo in CGUE, 1 dicembre 2011, C-145/10, caso *Painer*, § 88, che faceva specifico riferimento alle fotografie e all'impronta creativa lasciata dal fotografo; e successivamente confermato in varie decisioni, tra cui *ex multis* Funke Medien, C-469/17, par. 19; e da ultimo ribadito nella recente decisione sui casi congiunti Mio e Konektra, Casi congiunti [C-580/23](#), C-795/23, par. 48, 57 e 82. In letteratura sul requisito di originalità, tra molti si veda T. Margoni, *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*, 30 June 2016, disponibile su SSRN, al seguente link https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2802327.

⁶⁶ E. Rosati, *The future of the movie industry in the wake of generative AI: A perspective under UE and UK copyright law*, cit., p. 11.

Secondo il diritto europeo, l'originalità dell'opera, intesa come il riflesso della personalità dell'autore (umano), e la necessità che essa esprima (secondo il principio della forma espressiva) le scelte libere e creative dell'autore stesso (principio del controllo del processo creativo), non sono gli unici requisiti richiesti per identificare un'opera proteggibile. Difatti, «la nozione di “opera” di cui alla direttiva 2001/29 implica necessariamente un'espressione dell'oggetto della tutela ai sensi del diritto d'autore che lo renda *identificabile con sufficiente precisione e obiettività*, quand'anche tale espressione non fosse necessariamente permanente»⁶⁷. Sebbene tale requisito non sia stato ribadito nella giurisprudenza successiva, parte della dottrina⁶⁸ sostiene che esso sia un requisito aggiuntivo che gli oggetti devono possedere al fine di qualificare le “opere” come eleggibili per la tutela autorale.

Sussistono pertanto margini d'incertezza sulla possibilità per i *prompt* di essere tutelati secondo la normativa europea sul diritto d'autore, dovuti all'assenza di precedenti giurisprudenziali simili a quelli statunitensi. Tuttavia, sin d'ora si può immaginare che, allo stato attuale della riflessione e in assenza di nuove regole, la soluzione dell'USCO di non riconoscere mai alcuna tutela autorale ai *prompt* anche quando vi sia un lavoro di selezione e revisione reiterato con *prompt* successivi rispetto al primo *output*, e salvo il caso dell'ulteriore apporto umano scindibile da quello artificiale (che sarà esaminato *infra* § 5.3.), potrebbe non trovare piena adesione presso le corti europee.

5.2. ii) *Input* espressivi

In partenza, è doveroso chiarire cosa s'intende con l'espressione “input espressivi”. Il fenomeno si riferisce ai casi in cui gli utenti utilizzino le proprie opere originali come *input* (per esempio una canzone, un'immagine, un video, un disegno, o una combinazione di queste opere) unitamente ad un comando o *prompt*, che chieda alla macchina di elaborare l'*input* in un certo modo descritto. È possibile caricare un'opera originale e chiedere all'IA di modificarla seguendo le istruzioni fornite nel *prompt*. Ad esempio, si potrebbe “uploadare” l'audio corrispondente ad alcune scene girate di un determinato film ancora in fase di lavorazione (così come realmente accaduto per le recenti opere cinematografiche *The Brutalist* ed *Emilia Perez*) chiedendo al *AI-tool* di modificare le voci di alcuni attori, per esempio da maschile in femminile o viceversa, oppure di introdurre nella voce di un personaggio un determinato accento straniero, per conferire l'inflessione linguistica tipica di un immigrato alla voce di un attore *native speaker* -nel caso specifico, un immigrato sbarcato a New York proveniente dalla Repubblica Ceca-.

L'USCO, nel suo Report 2025, riferisce esempi diversi quali la traduzione in altra lingua di un testo coperto da copyright che venga *uploadato* in un *AI-tool* da parte dello stesso scrittore o autore, oppure la sua modifica narrativa dalla prima persona alla terza persona; o ancora un autore (umano) potrebbe creare un'illustrazione originale, inserirla in un sistema di intelligenza artificiale e istruire il sistema a modificarne colore o *layer* dell'immagine esistente⁶⁹.

Con riguardo a questi casi, l'USPO giunge alla conclusione che non possano essere equiparati a semplici *prompt* e, condividendo le riflessioni proposte da alcuni commentatori alla NOI, sostiene che in queste circostanze sussiste un certo grado di controllo umano sull'*output* poiché la gamma di *output* espressivi specifici oggettivamente prevedibili come risultato del contributo di un utente umano è limitata⁷⁰. A questi esempi, poi, l'USPO aggiunge un esperimento descritto nel suo Report, avente ad oggetto un disegno.

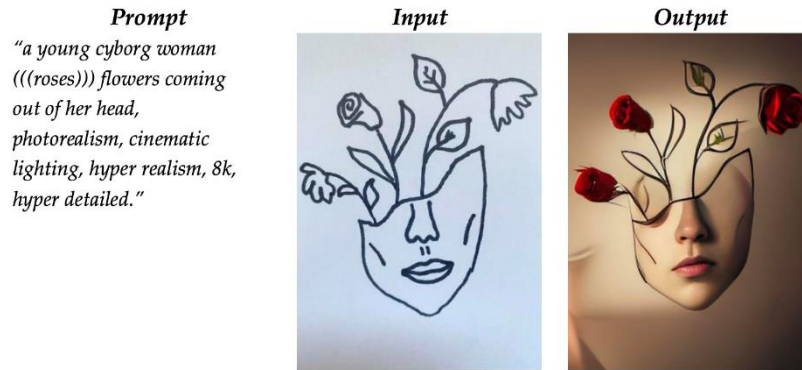
⁶⁷ Così Corte Giust., 13 novembre 2018, caso C-310/17 *Levola*, par. 40.

⁶⁸ Cfr. J. Drexler, *The authorship conundrum caused by genAI output*, p. 7 (del dattiloscritto), «*these choices must be expressed in a manner that makes the subject matter of protection identifiable with sufficient precision and objectivity*».

⁶⁹ U.S. Copyright Office Report, cit., p. 22.

⁷⁰ U.S. Copyright Office Report, cit., p. 23 «*a human selection and arrangement of the materials with a sufficiently creative way that the resulting work as a whole constitutes an original work of authorship*».

The AI system produced this output:



U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part. 2: Copyrightability, Report of the Register of Copyrights* (January 2025), p. 23

In questi casi la soluzione data dal Copyright Office è positiva ai fini della protezione autorale poiché l'opera di partenza (il disegno, nel caso di specie) con i suoi elementi espressivi, è chiaramente percepibile nell'*output* finale. Se gli *input* umani possono essere protetti da copyright, e di conseguenza anche l'*output* finale generato dall'IA porta con sé la traccia degli elementi espressivi umani, di conseguenza sarà possibile la registrazione ma con una specifica annotazione e restrizione: «*Registration [is] limited to unaltered human pictorial authorship that is clearly perceptible in the deposit and separable from the non-human expression that is excluded from the claim*». Compare qui il requisito di scindibilità (di cui si è accennato in precedenza), che conduce ad una sorta di tutela autorale dimezzata o attenuata, che sembra non poter coprire l'intera opera finale generata dall'IA, ma soltanto l'*input* espressivo.

Nella motivazione di questa scelta, però, l'Ufficio aggiunge un elemento esplicativo, facendo il parallelo con le opere derivate e, come nelle opere derivate, ritiene che la protezione debba essere limitata al materiale aggiunto dall'autore successivo. La conclusione però è (sorprendentemente) contraddittoria con l'affermazione precedente: l'Ufficio sostiene che la protezione autorale può coprire in questi casi anche il lavoro umano di «*selection, coordination, and arrangement of the human-authored and AI-generated material, even though it would not extend to the AI-generated elements standing alone*»⁷¹.

In questa affermazione conclusiva appare evidente una delle contraddizioni già prima segnalata: l'Ufficio fa riferimento al requisito di scindibilità degli apporti, anche richiamando le opere derivate, al fine di evitare eccezioni o strappi alla regola della non proteggibilità delle creazioni provenienti da intelligenza artificiale, neanche sottoforma di co-autorialità. Tuttavia, rispetto al risultato finale, non porta questo ragionamento fino all'estremo negando la tutela autorale dell'intera opera, bensì la concede in base al principio di separabilità tra apporto umano e apporto artificiale, finendo per cadere in contraddizione. Sembra che si voglia dire: A in quanto creazione umana è proteggibile; B in quanto creazione artificiale non è proteggibile di per sé; però se A+B si sommano, e sempre che siano tra loro scindibili, allora potrà essere protetto C in quanto somma di A+B, laddove C (per effetto dell'incorporazione con A) diventa espressione riflessa della creatività di A, trasferita a B attraverso il lavoro di selezione, coordinamento e adattamento (!).

Ciò che appare, nell'ottica del diritto d'autore europeo una contraddizione, probabilmente trova spiegazione nelle differenze normative del sistema autorale statunitense (in particolare ci si riferisce alla tassatività dell'oggetto), alla luce di quanto sarà esaminato tra breve (*infra* § 5.3) nella decisione sull'opera creata con IA e denominata "A Single Slice of American Cheese", in cui si è fatto ricorso alla diversa fattispecie (*subject matter*) della *compilation* o raccolta.

5.3. iii) Attività di modifica, selezione e organizzazione dei contenuti generati da IA

⁷¹ U.S. Copyright Office Report, cit., p. 24.

Secondo la *AI Registration Guidance* emanata nel 2023 dall'USCO, l'*output* generato dall'IA può beneficiare della protezione del *copyright* laddove vi sia *una selezione e una disposizione umana dei materiali in un modo sufficientemente creativo tale che l'opera risultante nel suo complesso costituisca un'opera originale d'autore*⁷². In questo caso, l'*output* deriva dalle scelte creative umane rispetto alla selezione delle immagini, al posizionamento e alla disposizione delle immagini.

In coerenza con quanto stabilito già nel 2023, il Report 2025 dell'USCO prevede che l'attività consistente nella selezione, modifica e organizzazione di contenuti generati dall'IA può essere assimilata ad una raccolta (*compilation*)⁷³, formata dalla combinazione di materiali generati dall'IA non suscettibili di *copyright* e lavoro umano che invece può essere protetto. Grazie a questa analogia, l'Ufficio spiega la sua posizione rispetto a questa fattispecie, estendendo il diritto d'autore all'intera raccolta dal materiale creato dall'agente artificiale e dal lavoro umano di organizzazione, selezione e modifica sebbene il primo, considerato isolatamente, non sarebbe *copyrightable*.

L'Ufficio anche in questo caso ricorre ad alcuni esempi, in concreto già posti alla sua attenzione attraverso una pluralità di domande di registrazione relative a fumetti creati grazie alla combinazione di un testo scritto da un agente umano combinato con immagini generate dall'IA. In queste precedenti occasioni⁷⁴ l'USCO ha stabilito che la selezione e la disposizione di immagini generate dall'IA con testo scritto da un essere umano in un fumetto erano tutelabili come opera collettiva, ritenendo che la raccolta di immagini e testi all'interno dell'opera contenesse un grado sufficiente di creatività per essere protetta dal diritto d'autore, alla luce della sentenza *Feist*, e rintracciando la creatività umana nella fattispecie delle "raccolte" o *compilation*⁷⁵. In questa *subject matter*, secondo il diritto statunitense, si ritiene di poter assicurare la protezione autorale all'opera a condizione che vi sia un criterio originale di selezione dei materiali o dei dati, anche quando questi ultimi di per sé non siano suscettibili di *copyright*, purché le scelte di posizionamento, disposizione e organizzazione dei materiali siano espressione di un minimo livello di *originality*⁷⁶.

Corre l'obbligo precisare (per comprendere quale sia il livello minimo di originalità) che nel caso *Feist*⁷⁷ la tutela autorale fu negata, ritenendo che il criterio alfabetico prescelto dal compilatore per

⁷² Cfr. *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*, in *Federal Register / Vol. 88, No. 51 / Thursday, March 16, 2023 / Rules and Regulations*, p. 16193, testualmente statuisce che può essere protetto da copyright «*a human selection and arrangement of the materials with a sufficiently creative way that the resulting work as a whole constitutes an original work of authorship*».

⁷³ Si veda il §101 Copyright Act riportato nella precedente nt. 62.

⁷⁴ Cfr. U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 25 e nt. 130 e 132, in cui l'Ufficio si riferisce alla casistica dei *comics* iniziata con un ripensamento, ossia dapprima una decisione di rigetto, successivamente modificata e accolta, nel caso *Zayra of the Dawn*, US Copyright Office, February 21, 2023, Registration VAu001480196, <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

⁷⁵ Nel caso *Zayra of the Dawn*, cit., l'USCO stabilì che «*[T]he Office finds that the compilation of these images and text throughout the Work contains sufficient creativity under Feist to be protected by copyright. Specifically, the Office finds the Work is the product of creative choices with respect to the selection of the images that make up the Work and the placement and arrangement of the images and text on each of the Work's pages. Copyright therefore protects [the applicant's] authorship of the overall selection, coordination, and arrangement of the text and visual elements that make up the Work*».

⁷⁶ U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 25: «*[T]he Office finds that the compilation of these images and text throughout the Work contains sufficient creativity under Feist to be protected by copyright. Specifically, the Office finds the Work is the product of creative choices with respect to the selection of the images that make up the Work and the placement and arrangement of the images and text on each of the Work's pages. Copyright therefore protects [the applicant's] authorship of the overall selection, coordination, and arrangement of the text and visual elements that make up the Work*».

⁷⁷ U.S. Supreme Court, 27 marzo 1991, 499 U.S. 340, caso *Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co.*

Si riportano di seguito i passaggi fondamentali della sentenza della Corte Suprema nel caso *Feist* (1991):

«*This case concerns the interaction of two well-established propositions. The first is that facts are not copyrightable; the other, that compilations of facts generally are. Each of these propositions possesses an impeccable pedigree. That there can be no valid copyright in facts is universally understood. The most fundamental axiom of copyright law is that "no author may copyright his ideas or the facts he narrates" (...) The key to resolving the tension lies in understanding why facts are not copyrightable. The sine qua non of copyright is originality. To qualify for copyright protection, a work must be original to the author. (...)*

It is this bedrock principle of copyright that mandates the law's seemingly disparate treatment of facts and factual compilations. "No one may claim originality as to facts". (...) This is because facts do not owe their origin to an act of

ordinare nomi, città, indirizzi e numeri di telefono di 1.309 clienti di una compagnia telefonica, non fosse dotato di quel grado minimo di originalità sufficiente ad accedere alla tutela autorale. Nella fattispecie della *compilation* è ravvisabile una certa analogia con la disciplina europea delle banche-dati (art. 3 Dir. 96/9/CE)⁷⁸, volta a tutelare l'attività di scelta e di selezione del materiale secondo gli usuali criteri di accesso alla tutela autorale, e non anche il contenuto (lasciando impregiudicata la titolarità del contenuto stesso), a dispetto del fatto che non sia riconosciuto dal U.S. *Copyright Act* un diritto *sui generis* per proteggere il costituente della banca-dati dalle operazioni abusive di estrazione e reimpiego dei contenuti (diversamente dall'art. 7 Dir. 96/9/CE).

Nella spiegazione relativa al caso considerato, l'USCO aggiunge un ulteriore richiamo all'elemento del controllo umano, spiegando che tra i sistemi di IA generativa ce ne sono diversi che indirizzano gli utenti verso le funzioni di selezione, modifica e adattamento dei contenuti generati e ne incoraggiano l'uso allo scopo di consentire all'utente di esercitare un controllo sull'*output* generato. Così facendo, alcuni elementi creativi umani vengono aggiunti al risultato "non-umano", fermo restando che per stabilire se tali modifiche raggiungano lo *standard* minimo di originalità richiesto dalla sentenza *Feist* bisognerà fare una valutazione caso per caso, basata su un criterio qualitativo⁷⁹. Se però la sentenza *Feist* nel 1991 aveva richiesto una soglia minima di originalità senza fissare soglie quantitative, riferendosi esclusivamente alla originalità - ovvero non banalità del criterio di selezione e coordinamento prescelto per la raccolta dei dati e materiali- successivamente l'USCO ha fissato una soglia quantitativa nel suo *Compendium* § 312.2⁸⁰, così che «*the Office*

authorship. (...) Factual compilations, on the other hand, may possess the requisite originality. The compilation author typically chooses which facts to include, in what order to place them, and how to arrange the collected data so that they may be used effectively by readers. These choices as to selection and arrangement, so long as they are made independently by the compiler and entail a minimal degree of creativity, are sufficiently original that Congress may protect such compilations through the copyright laws. (...)

A factual compilation is eligible for copyright if it features an original selection or arrangement of facts, but the copyright is limited to the particular selection or arrangement. In no event may copyright extend to the facts themselves.

The purpose of the statutory definition is to emphasize that collections of facts are not copyrightable per se. It conveys this message through its tripartite structure, as emphasized above by the italics. The statute identifies three distinct elements and requires each to be met for a work to qualify as a copyrightable compilation: (1) the collection and assembly of pre-existing material, facts, or data; (2) the selection, coordination, or arrangement of those materials; and (3) the creation, by virtue of the particular selection, coordination, or arrangement, of an "original" work of authorship (...)

The third requirement is also illuminating. It emphasizes that a compilation, like any other work, is copyrightable only if it satisfies the originality requirement (...). Although § 102 states plainly that the originality requirement applies to all works, the point was emphasized with regard to compilations to ensure that courts would not repeat the mistake of the "sweat of the brow" courts by concluding that fact-based works are treated differently and measured by some other standard.

The key to the statutory definition is the second requirement. It instructs courts that, in determining whether a fact-based work is an original work of authorship, they should focus on the manner in which the collected facts have been selected, coordinated, and arranged. This is a straightforward application of the originality requirement. Facts are never original, so the compilation author can claim originality, if at all, only in the way the facts are presented. To that end, the statute dictates that the principal focus should be on whether the selection, coordination, and arrangement are sufficiently original to merit protection. Not every selection, coordination, or arrangement will pass muster. This is plain from the statute. It states that, to merit protection, the facts must be selected, coordinated, or arranged "in such a way" as to render the work as a whole original. This implies that some "ways" will trigger copyright, but that others will not. (...) However, the originality requirement is not particularly stringent. A compiler may settle upon a selection or arrangement that others have used; novelty is not required. Originality requires only that the author make the selection or arrangement independently (i.e., without copying that selection or arrangement from another work), and that it display some minimal level of creativity. Presumably, the vast majority of compilations will pass this test, but not all will. There remains a narrow category of works in which the creative spark is utterly lacking or so trivial as to be virtually nonexistent. Such works are incapable of sustaining a valid copyright».

⁷⁸ L'art. 3 Dir. 96/9/CE, stabilisce che: «1. A norma della presente direttiva, le banche di dati che per la scelta o la disposizione del materiale costituiscono una creazione dell'ingegno propria del loro autore sono tutelate in quanto tali dal diritto d'autore. Per stabilire se alle banche dati possa essere riconosciuta tale tutela non si applicano altri criteri.

2. La tutela delle banche di dati in base al diritto d'autore prevista dalla presente direttiva non si estende al loro contenuto e lascia impregiudicati i diritti esistenti su tale contenuto».

⁷⁹ Si vedano i passaggi essenziali della sentenza *Feist* riportati *supra* nella precedente nota 77.

⁸⁰ U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 27: «[Unlike prompts alone, these tools can enable the user to control the selection and placement of individual creative elements. Whether such modifications rise to the minimum standard of originality

generally will not register a compilation containing only two or three elements, because the selection is necessarily de minimis».

Questa conclusione è stata applicata anche nel recente caso *Allen* relativo all'opera intitolata "*Théâtre D'opéra Spatial*" con una decisione di rigetto (attualmente impugnata e non ancora decisa dalla Corte Distrettuale del Colorado)⁸¹, realizzata mediante Midjourney. L'Ufficio ha sostenuto che per poter valutare quale fosse la consistenza del lavoro di selezione, coordinamento e organizzazione umana, avrebbe avuto bisogno di una separazione del risultato creativo dell'IA, che l'autore non ha fornito. Inoltre, nella sua decisione l'Ufficio ha richiamato la previsione del *Compendium* § 312.2, giungendo alla conclusione che il lavoro di selezione, coordinamento e organizzazione se si articola nell'aggiunta di pochi elementi creativi, solo due o tre, non è idonea a raggiungere la soglia minima di originalità per la protezione autorale dell'opera⁸².

Per contro, in un altro caso deciso nel 2025 dall'USCO relativo all'opera denominata "*A Single Slice of American Cheese*"⁸³ inizialmente era stata negata la registrazione, ritenendo che l'opera fosse qualificabile come *visual art* e fosse stata interamente creata con IA, ma successivamente era stata concessa riqualificando l'opera come *compilation*, ritenendo che l'artista avesse dimostrato -grazie ad un'integrazione istruttoria consistente nel deposito di un video dell'intero procedimento creativo in *time-lapse*- quale fosse l'elemento non tutelabile (cioè l'immagine iniziale generata con IA) e quali fossero gli elementi aggiunti dall'artista attraverso il lavoro di selezione e coordinamento del materiale. In tal modo l'autore è riuscito a fornire la prova della separatezza e separabilità tra le due componenti, nonché l'effettiva consistenza del proprio contributo alla realizzazione dell'opera finale, ossia l'attività di modifica, selezione e coordinamento dell'*output* GenAI.

Quest'ultimo caso appare utile per individuare sia quale sia la qualificazione giuridica più congrua delle opere create con sistemi di IA al fine di ottenerne la registrazione negli States, sia quale risulti essere il mezzo di prova più congruo per assolvere all'onere richiesto agli autori dall'USCO, ossia separare il proprio lavoro originale dal materiale non proteggibile, limitando solo al primo la rivendicazione di *copyright*.

Quanto all'Europa, la strada tracciata dall'US Copyright Office potrebbe suggerire, anziché una improbabile analogia con la fattispecie delle banche dati, una più semplice analogia con le elaborazioni creative (*derivative works*) o con le opere in collaborazione (semplici o composte), partendo dall'idea condivisibile per la quale l'opera originaria ovvero una parte del materiale impiegato per la raccolta, sarebbe priva di autorialità in quanto generata da un sistema di IA, e pertanto in pubblico dominio.

6. Termini di uso (ToU) e rischi associati al diritto d'autore.

Passando ad esaminare la seconda questione, quella dei cc.dd. Termini d'Uso (ToU) o Termini di Servizio (ToS), occorre premettere che finora poca attenzione è stata dedicata ad essi in letteratura, laddove per contro, superato lo scoglio dell'autorialità, o co-autorialità, essi rappresentano la minaccia più grave per gli autori nei casi di uso dell'IA generativa.

required under Feist will depend on a case-by-case determination. In those cases where they do, the output should be copyrightable. Similarly, the inclusion of elements of AI-generated content in a larger human-authored work does not affect the copyrightability of the larger human-authored work as a whole. For example, a film that includes AI-generated special effects or background artwork is copyrightable, even if the AI effects and artwork separately are not».

⁸¹ Gli estremi della decisione e del successivo ricorso (attualmente pendente presso la Corte Distrettuale del Colorado) sono riportati nella precedente nota n. 23.

⁸² U.S. *Copyright Office Report*, cit., p. 27, nt. 138, richiamando il suo *Compendium (Third ed.)* § 312.2 ("*[T]he Office generally will not register a compilation containing only two or three elements, because the selection is necessarily de minimis.*" (citing *H.R. REP. NO. 94-1476*, at 122 (stating that a work does not qualify as a collective work "where relatively few separate elements have been brought together," as in the case of "a composition consisting of words and music, a work published with illustrations or front matter, or three one-act plays"))).

⁸³ L'esempio è riportato da J.C. Fromer – C.J. Springman, *Copyright Law*, cit., p. 147-148; invece il video del procedimento di creazione è disponibile al seguente link <https://vimeo.com/1054656471>

I ToU sono l'espressione dei poteri privati *de facto*⁸⁴ dei proprietari delle piattaforme che forniscono *tool* di IA, i quali stabiliscono condizioni contrattuali unilaterali imposte a tutti gli utenti sotto forma di licenze, come brevemente esposto nelle premesse. I termini di licenza includono di regola anche norme sulla proprietà intellettuale che hanno un impatto cruciale sui regimi di proprietà delle opere, sia con riguardo agli *input* che agli *output*, finendo per prevalere sulle norme giuridiche stabilite dagli Stati in relazione alla *copyrightability* degli stessi.

Tuttavia, i pericoli a cui ci riferiamo non sono quelli relativi alle clausole ToU che possono escludere i fornitori di strumenti di intelligenza artificiale dalla responsabilità per le violazioni commesse dagli utenti (già segnalate da altra dottrina)⁸⁵, o relative alle clausole che consentono ai fornitori di strumenti di intelligenza artificiale di designare gli output come parte del pubblico dominio, affermando per contro che gli utenti "possiedono" il contenuto che creano, nonostante le disposizioni legali sul copyright neghino l'autorialità in alcuni casi (come si è visto finora)⁸⁶.

La preoccupazione riguarda, invece, le clausole che obbligano gli utenti a concedere ai "fornitori di strumenti di intelligenza artificiale, alle loro affiliate e ai loro successori" «*a perpetual, worldwide, non-exclusive, sublicensable no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare derivative works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the content you input into the services, as well as any assets produced by you through the service*» (Midjourney)⁸⁷.

Analogamente, un altro strumento di IA molto popolare e frequentemente utilizzato nella produzione cinematografica, Unreal Engine, prevede nei suoi ToU la seguente clausola: «*You grant Epic a non-exclusive, fully-paid, irrevocable, transferable, sublicensable license to reproduce, distribute, publicly perform, publicly display, make, use, have made, sell, offer to sell, import, modify and make derivative works based on, and otherwise exploit any Contributions for all current and future methods and forms of exploitation in any country*»⁸⁸.

⁸⁴ M. RICOLFI, *Il diritto della proprietà intellettuale nella società algoritmica: fra metamorfosi e continuità*, in AIDA, 2022, p. 263 ss. spec. P. 267-271.

⁸⁵ E. Rosati, *The future of the movie industry in the wake of generative AI: A perspective under UE and UK copyright law*, cit., pp. 14-15, che fa riferimento a quelle clausole dei «*terms of service used by AI model providers to exclude their liability for infringements committed by users (...) that require (i) users to respect third-party rights and (ii) that the user holds all the necessary rights, agreements, consents and licenses for the content that they upload*».

⁸⁶ P. Wymeersch, *Terms of use on the commercialisation of AI-produced images and copyright protection*, in *European Intellectual Property Review*, 2024, pp. 374-381 disponibili in [Termini di utilizzo sulla commercializzazione di immagini prodotte dall'intelligenza artificiale e sulla tutela del copyright](#)

⁸⁷ Questa frase è stata presa da Midjourney [Italiano: https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32083055291277-Termini-di-Servizio](https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32083055291277-Termini-di-Servizio) :

«§ 4. Content Rights

«You own all Assets You create with the Services to the fullest extent possible under applicable law. There are some exceptions [...]

By using the services, you grant to Midjourney, its affiliates, successors, and assigns a perpetual, worldwide, non-exclusive, sublicensable no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare derivative works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the content you input into the services, as well as any assets produced by you through the service. This license survives termination of this agreement by any party, for any reason.

Remixing and Stealth Mode

Please note: Midjourney is an open community which allows others to use and remix Your Content whenever they are posted in a public setting. By default, Your Content is publicly viewable and remixable. As described below, You grant Midjourney a license to allow this.

If You purchased the Stealth feature as part of Your "Pro" or "Mega" subscription or through the previously available add-on, we agree to make best efforts not to publish any Assets You make in any situation where you have engaged stealth mode in the Services.

Please be aware that any Assets You make in a shared or open space, such as a Discord chatroom, is viewable by anyone in that chatroom, regardless of whether Stealth mode is engaged».

⁸⁸ I Termini d'Uso di Unreal Engine (disponibili al link <https://www.unrealengine.com/en-US/eula/unreal>) prevedono la seguente regola: «§ 7. *Who Owns What*

As between you and us, you own all rights, other than rights in the Licensed Technology, in the Products you develop under this Agreement, and we own all title, ownership rights, and intellectual property rights in the Licensed Technology. (...)

Le diverse questioni sollevate da questo tipo di clausola (e come detto, finora completamente ignorate dalla dottrina) riguardano innanzitutto i contributi caricati dagli utenti – creative inputs, per usare la nomenclatura dell’USCO – che possono essere opere originali (un film o un breve video, un disegno, una canzone, un’immagine) create senza alcun tipo di assistenza di intelligenza artificiale e potenzialmente già protette dal diritto d’autore o prossime ad essere protette, secondo le normative sul *copyright* applicabili nel caso concreto. Tuttavia, questo regime contrattuale, in contrasto con la legge, impedirebbe che le opere protette diano luogo a diritti esclusivi in capo al titolare, compromettendo a suo danno il diritto di sfruttare economicamente l’opera “in modo esclusivo”. Infatti, se l’*AI-tool* contenesse clausole come quelle appena viste che non consentono di esercitare il diritto di *opt-out* all’autore, costringendolo a condividere il suo *input* creativo con il titolare della piattaforma e con tutti i suoi utenti, ci sarebbe il rischio che le opere vengano “rigurgitate”⁸⁹, ossia che le stesse identiche immagini, testi, musiche o film (con o senza variazioni significative) vengano mostrate come *output* delle ricerche effettuate da altri utenti dopo di loro.

Il problema è che questo tipo di clausola, normalmente, non si accompagna a clausole di *opt-out* per gli input caricati e per gli output generati dagli utenti. Questo, oltre ad accrescere il rischio di “rigurgito”, si pone anche in conflitto con una disposizione vincolante dell’*AI Act* (articolo 53.1.c)⁹⁰, che impone ai fornitori di sistemi di intelligenza artificiale di consentire agli utenti di esercitare l’*opt-out* sui propri contenuti e materiali protetti da *copyright* per l’addestramento o il miglioramento dei modelli di intelligenza artificiale utilizzati.

c. Feedback and Contributions

You grant Epic a right to freely use and disclose any feedback or suggestions that you provide to us regarding the Licensed Technology (the “Feedback”). You acknowledge that we may use any Feedback, including any ideas contained in Feedback, for any purpose, commercial or otherwise, without acknowledgment or compensation to you, including to develop, copy, publish, modify, or improve the Licensed Technology in our sole discretion. You understand that we may treat Feedback as non-confidential.

You grant Epic a non-exclusive, fully-paid, irrevocable, transferable, sublicensable license to reproduce, distribute, publicly perform, publicly display, make, use, have made, sell, offer to sell, import, modify and make derivative works based on, and otherwise exploit any Contributions for all current and future methods and forms of exploitation in any country. “Contributions” means any information or content, including software or code, that (a) you make available to Epic via submissions to forums, wiki, Epic’s GitHub UnrealEngine Network, or other source code repository under our control and that are based upon or incorporate the Licensed Technology or (b) that you provide to Epic and explicitly designate in writing as a Contribution.

You represent and warrant that you have sufficient rights in any Feedback or Contribution that you provide to Epic to grant Epic and other affected parties the rights described above. This includes but is not limited to intellectual property rights and other proprietary or personal rights. If any rights to be licensed under this Section 7(c) may not be licensed under applicable law (such as moral and other personal rights), you hereby waive and agree not to assert any of those rights».

⁸⁹ Una chiara definizione di “rigurgito” viene fornita da A.F. Cooper - J. Grimmelmann, *The Files are in the Computer: on Copyright, Memorization, and Generative AI*, in *Chicago-Kent Law Review*, vol.1, 2025, p. 141 ss. spec. p. 159: «*It is helpful to distinguish three related senses in which a model might colloquially be said to have “memorized” its training data. They have in common that the training data can be surfaced from the model; they differ in the process by which this surfacing takes place, and they are generally given different names in the machine-learning literature:*

- *Most narrowly, when a user intentionally and successfully prompts a model to generate an output that is an exact or near-exact copy of a piece of training data, that is extraction.*
- *More broadly, when a model generates an output that is an exact or near- exact copy of piece of training data (whether or not the user intentionally prompted the model with that goal), that is regurgitation.*
- *Most broadly of all, when an exact or near-exact copy of a piece of training data can be reconstructed by examining the model “through any means,” that is memorization».*

Maggiori esempi di rigurgito, anche in relazione al contenzioso nell’industria cinematografica, sono forniti da E. Rosati, *The future of the movie industry in the wake of generative AI: A perspective under UE and UK copyright law*, cit., pp. 1 e 8.

⁹⁰ L’art. 53.1.c recita: «I fornitori di modelli di IA di uso generale devono: (...) (c) attuare una politica per conformarsi al diritto dell’Unione in materia di diritto d’autore e diritti connessi, e in particolare per identificare e rispettare, anche attraverso tecnologie all’avanguardia, una riserva di diritti espressa ai sensi dell’articolo 4(3) della direttiva (UE) 2019/790».

Alcuni AI-tools, come ad esempio Runway⁹¹, frequentemente impiegato per la produzione di contenuti audiovisivi, non soltanto non contempla il diritto di *opt-out* ma, esplicitamente, equipara il regime degli input caricati dagli utenti con quello degli *output* generati dall'IA, stabilendo che: «*You acknowledge that Inputs and Outputs may be used by the Company to train and improve its AI models, algorithms and related technology, products and services (including for labeling, classification, content moderation and model training purposes). As such, you hereby grant to the Company a non-exclusive, irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, fully paid, transferable, sublicensable right and license to use any Inputs and Outputs Made Available by you or otherwise generated in connection with your use of the Services at any point, in connection with the purposes described above*». Lo stesso risultato, a dire il vero, è ricavabile anche negli altri esempi di clausole, precedentemente fornite, ma senza una così esplicita equipollenza di trattamento, laddove si parla di “Contributi” o “Materiali”. Nel caso di specie la clausola è del tutto esplicita e chiara, senza che l'utente debba andare a rintracciare la definizione data nei ToU al termine “Contributi” o “Materiali”.

Inoltre, ad essere minacciata da questo tipo di clausola è la tutela del diritto d'autore degli *output* generati a seguito dell'attività di *prompting* posta in essere dagli utenti, cosicché anche quando le leggi nazionali ne riconoscono la tutela riconoscendo ad essi una soglia minima di originalità, viene vanificata l'essenza stessa del *copyright*. Come nel caso degli *input*, anche in questo caso la condivisione dei risultati con il fornitore dei servizi di IA e i suoi affiliati e successori, e in alcuni casi persino con tutti gli altri utenti della piattaforma, priva di fatto il titolare della creazione di qualsiasi diritto “esclusivo” di utilizzo della stessa.

Da ultimo, anche i diritti morali possono essere violati da determinati ToU, quando venga adottata una clausola simile alla seguente: «*If any rights to be licensed under this Section 7(c) may not be licensed under applicable law (such as moral and other personal rights), you hereby waive and agree not to assert any of those rights*»⁹².

Come già ricordato, la disciplina dei diritti morali diverge moltissimo tra le due sponde dell'Atlantico, e sebbene in Europa siano qualificati come diritti della personalità e non soggetti a rinuncia, prescrizione o trasferimento (a qualunque titolo), negli Stati Uniti possono essere oggetto di rinuncia (anche se non trasferiti a terze parti). A causa di questa profonda differenza, una clausola consistente in una rinuncia alla paternità dell'opera e all'integrità della stessa, come quella precedentemente illustrata, sarà considerata conforme al U.S. Copyright Act⁹³, ma non anche alle normative sul diritto d'autore in Europa e in Italia, dove questo tipo di clausola sarebbe contraria a disposizioni imperative di applicazione necessaria⁹⁴.

⁹¹ I ToU di Runway sono disponibili al seguente link <https://runwayml.com/terms-of-use>

«§ 4.4 *User Inputs and Outputs. The Services utilize artificial intelligence to process user inputs to the Services (the “Inputs”), such as text prompts describing images, videos, games, or other content, and generate and return outputs based on such Inputs (the “Outputs”). As set forth in these Terms of Use, the Company reserves the right, but not the obligation, to review or monitor Inputs and Outputs using automated and manual tools. The Company does not claim ownership of any of your Inputs or Outputs. Subject to your compliance with the Agreement, the Company does not restrict your commercial use of your Outputs. You acknowledge that Inputs and Outputs may be used by the Company to train and improve its AI models, algorithms and related technology, products and services (including for labeling, classification, content moderation and model training purposes). As such, you hereby grant to the Company a non-exclusive, irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, fully paid, transferable, sublicensable right and license to use any Inputs and Outputs Made Available by you or otherwise generated in connection with your use of the Services at any point, in connection with the purposes described above*».

⁹² Questa frase è stata ripresa da Unreal Engine, ToU, § 7.c. Per il testo completo si rimanda alla precedente nt. 88.

⁹³ Come detto *supra* § 2 a proposito della disciplina dei diritti morali, nel testo e nelle note 8-9 (per gli Stati Uniti) e note 10-12 (per Europa e Italia).

⁹⁴ Vedi *supra* § 2, nel testo e nelle note 10-13.

Meno spesso, capita di imbattersi in clausole dei ToU che siano rispettosi e *compliant* dei diritti di proprietà intellettuale, come quelle di OpenAI ⁹⁵ e Story Boarder ⁹⁶. Infatti, OpenAI consente agli utenti di rifiutare l'utilizzo e la condivisione dei propri materiali protetti da copyright con il fornitore di intelligenza artificiale e i suoi utenti con una opzione di *opt-out*; mentre Story Boarder limita le attività di “*storage, reproduction, use, publication, and public display*” dei materiali protetti da copyright di ciascun utente a ciascun singolo utente e alle sue specifiche e temporanee esigenze creative.

Vero è che questi rischi nascosti nelle pieghe delle condizioni d'uso impongono agli utenti di essere estremamente diligenti e cauti prima di utilizzare strumenti di intelligenza artificiale, dovendo leggere le condizioni e i termini di servizio, consapevoli che si tratti di un tipico contratto per adesione (*take it or leave it*). Il potere economico che il titolare dello strumento di AI esercita su qualunque tipologia di utente, sia nei rapporti B2B sia nei rapporti B2C, è grandemente maggiore e non proporzionato, talvolta neanche bilanciato dalla natura onerosa di queste licenze. La sproporzione di potere economico e negoziale si traduce, naturalmente, anche in potere legale, dando luogo a queste clausole che senza alcun tentennamento si possono definire inique (*unfair*).

L'iniquità insita in queste clausole e i rischi di gravi danni derivanti dalla lesione, o mancato riconoscimento, dei diritti di proprietà intellettuale sui contenuti degli utenti, sia *input* sia *output*, impongono all'interprete di individuare i rimedi giurisdizionali da poter azionare all'occorrenza. Si può immaginare sia l'operatività delle ordinarie azioni civili, quelle individuali e collettive, per violazione dei diritti di proprietà intellettuale fino alle azioni amministrative con i rimedi di *public enforcement* per abuso di dipendenza economica.

Vale la pena notare che i rimedi per l'abuso di dipendenza economica sono disponibili in Italia mentre negli Stati Uniti manca uno strumento equivalente (sebbene talvolta le questioni di *fairness* siano state considerate materia rilevante per le autorità antitrust) potendo rientrare nella valutazione delle intese verticali, qualora vi sia una forma di integrazione verticale tra imprese indipendenti con

⁹⁵ Open AI – Chat GPT, <https://openai.com/it-IT/policies/row-terms-of-use/>, ToU par. CONTENT, stabiliscono quanto segue:

«1. *Ownership of content. As between you and OpenAI, and to the extent permitted by applicable law, you (a) retain your ownership rights in Input and (b) own the Output. We hereby assign to you all our right, title, and interest, if any, in and to Output.*

2. *Similarity of content. Due to the nature of our Services and artificial intelligence generally, output may not be unique and other users may receive similar output from our Services. Our assignment above does not extend to other users' output or any Third Party Output.*

3. *Our use of content. We may use Content to provide, maintain, develop, and improve our Services, comply with applicable law, enforce our terms and policies, and keep our Services safe.*

4. *Opt out. If you do not want us to use your Content to train our models, you can opt out by following the instructions in this Help Center article (opens in a new window). Please note that in some cases this may limit the ability of our Services to better address your specific use case».*

⁹⁶ Termini e condizioni di Story Boarder sono disponibili al seguente link <https://storyboarder.ai/terms-and-conditions-tc/> «*Your Data Ownership and the Limited Permissions You Grant Us*

The words and documents you submit, upload, and communicate when using our tool are referred to as User Content. You own your User Content; Storyboarder.ai doesn't own it. You agree to use the Tool in accordance with applicable laws and these Terms and Conditions. You are responsible for ensuring that the content uploaded by you does not infringe any third-party rights or violate applicable legal regulations.

To provide our tool to you, we need your permission (in legal language, a license) to use your User Content.

You grant us a license to your User Content for the limited purposes of:

Operating, providing, improving, troubleshooting, and debugging our tool; Protecting our tool; and Customizing our tool. The license you give us is only for the above purposes. That means we will not sell or license your User Content to third-party data brokers.

The license you grant us is: Worldwide (so you can access your User Content from anywhere in the world); Non-exclusive (meaning you own your User Content and can also license it to other people or companies); Royalty-free (meaning we don't pay you for it); and for as long as intellectual property laws protect your User Content. The license you give us allows us to—solely for the purposes outlined above—store, reproduce, use, publish (only to you), and publicly display (only to you – to show your User Content to you), modify, and create derivative works of your User Content (only to you). The license you give us also permits our service providers to assist us in doing this. User Content is not owned, controlled, verified, or endorsed by Storyboarder.ai».

un controllo contrattuale dell'impresa a monte, ottenuto mediante l'imposizione di condizioni inique che limitano la libertà e l'indipendenza delle imprese a valle⁹⁷.

In Italia sono attribuiti all'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato italiana (AGCM) i poteri sia cautelari sia sanzionatori nei confronti degli abusi di dipendenza economica. Questi poteri si sono dimostrati altamente efficaci nel promuovere modifiche ai contratti o alle negoziazioni contrattuali in corso tra due imprese in rapporto di disequilibrio economico e giuridico tra loro (vedi il caso *Meta contro Siae*⁹⁸), anche grazie al ruolo insolitamente proattivo nell'adozione di misure provvisorie che l'AGCM ha deciso negli ultimi anni di assumere rispetto agli abusi di dominanza negoziale o relativa. Per contro, negli Stati Uniti, il rimedio più efficace contro le violazioni massicce di vari tipi di diritti è sempre stata la *class action*.

Nel caso, invece, in cui non vengano in rilievo rapporti B2B ma rapporti B2C, la disciplina delle pratiche commerciali scorrette potrebbe rivelarsi un efficace strumento di contrasto, sempre affidato ai poteri di *public enforcement* dell'AGCM, nel diverso comparto dedicato alla tutela del consumatore.

Questi rimedi già collaudati contro la *fairness* potrebbero assumere un ruolo cruciale nel provocare, coattivamente, le modifiche ai ToS che spontaneamente nessuno dei fornitori di strumenti di intelligenza artificiale adotterebbe spontaneamente.

7. La consapevolezza dei rischi IP da parte degli operatori del settore: i risultati di una survey.

Infine, ci si è domandati quale possa essere la consapevolezza di questi problemi connessi ai *tool* di AI e ai Termini d'Uso tra gli operatori del settore cinema e audiovisivo, e lo si è fatto con una *survey* (elaborata dalla sottoscritta con l'aiuto di I-Com, Istituto per la Competitività)⁹⁹ somministrata ai produttori cinematografici, ai produttori d'animazione e ai *digital creators* associati ad ANICA (Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive e Digitali)¹⁰⁰.

Hanno risposto esclusivamente imprese aventi sede legale in Italia, ma con un'area geografica di operatività prevalentemente anche se non esclusivamente italiana. Infatti, hanno dichiarato un'operatività aziendale, oltre che in Italia, anche sul territorio europeo il 18% degli intervistati, in area statunitense il 9%, e infine in Paesi extra-UE ed extra-USA il 9%. Si tratta di un campione composto prevalentemente da grandi e grandissime imprese con fatturato oltre i 50 ml di euro (40,9%) - di cui il 22,7% con fatturato da 50 a 150 ml, il 18,8% con fatturato da 150 a 500 ml, e il 9,1% con fatturato oltre i 500 ml di euro -, a seguire poi (in termini di rappresentatività) ci sono le piccole imprese (32%), con fatturato inferiore a 10 milioni di euro, e da ultimo le medie imprese, con fatturato tra 10 e 50 ml (pari al 18%).

⁹⁷ Cfr. D. Francis – C.J. Springman, *Antitrust Principles, Cases, And Materials*³, 2025, New York City, p. 272 ss.

⁹⁸ Caso *Meta v. SIAE*, Decisione AGCM, 4 aprile 2023, No 30570/2023, in *Bollettino AGCM*, 2023, commentata da S. Lopopolo, *The Abuse of Economic Dependence in Digital Markets – Remarks upon the Italian Case Meta v. SIAE*, in *GRUR int.*, 74 (4), 2025, pp. 320 ss., disponibile al link <https://academic.oup.com/grurint/article/74/4/320/8069834>.

⁹⁹ Il sondaggio è stato composto con 13 domande a risposta multipla, predisposto dall'Autrice di questo scritto con il supporto di I-Com, Istituto per la Competitività (Roma-Bruxelles), che lo ha realizzato per conto dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro, inviandolo poi al Direttivo di ANICA per la somministrazione via mail ai propri iscritti. Si ringraziano Andrea Zingoni (T-Rex Digimation s.r.l.) e Gennaro Coppola (One More Pictures s.r.l.) per i suggerimenti preziosi proposti alle bozze iniziali della *survey*.

¹⁰⁰ Il target preso in considerazione, a cui è stato inviato il questionario, era composto da oltre 100 imprese appartenenti alle tre sezioni considerate (produttori cinematografici, produttori di animazione e *digital creators*) delle quali 22 hanno completato il sondaggio inviando le risposte complete. Nonostante la percentuale bassa di adesione, sul piano statistico gli esperti coinvolti (I-Com in persona del suo presidente, dottor Stefano Da Empoli, che si ringrazia per la grande disponibilità e professionalità mostrata) ritengono che il campione rappresentato sia significativo, in quanto comprende imprese di piccole, medie, grandi e grandissime dimensioni (nella percentuale meglio indicata *infra* nel testo del § 7), che operano prevalentemente in Italia, ma anche in Europa, negli Stati Uniti e in altri continenti extra-UE e US. Pertanto, si ritiene che le risposte fornite sul piano della rappresentatività (nonostante la soglia bassa di risposte ricevute) non inficino l'attendibilità dei risultati raggiunti.

Le imprese intervistate hanno dichiarato di non utilizzare AI-tools nella creazione dei contenuti audiovisivi in misura maggioritaria, ossia il 59%, mentre il 41% ha dato risposta affermativa al quesito.

Tra i non utilizzatori di sistemi di intelligenza artificiale si è cercato di comprendere le ragioni chiedendo di motivare le proprie scelte; pertanto, è stata data la possibilità di fornire risposte multiple (ragione che giustifica il superamento della soglia del 100%). Così è emerso che per il 54% delle imprese, le preoccupazioni legali connesse alle incertezze sui dati e sulla privacy sono considerate impeditive; per il 27%, invece, sono ritenute decisive le problematiche legate alla proprietà intellettuale; per un altro 27%, il mancato impiego è dovuto alle competenze interne limitate o assenti; infine per un altro 27% del campione le motivazioni sono ulteriori e diverse, in particolare ravvisabili o in specifiche scelte produttive, o nell'impiego solo per la promozione del prodotto, o nell'attendimento (*i.e.* analisi della situazione in atto con le necessarie verifiche) per garantire il mantenimento della qualità delle lavorazioni.

Per converso, tra le imprese utilizzatrici di strumenti di IA è emerso un impiego diffuso ad una pluralità di fasi del processo produttivo, difatti tutte le imprese intervistate hanno dato risposte multiple (ipotesi espressamente contemplata dal questionario). E così il 55,6% ha indicato di farne uso sia nella fase di riproduzione (per fare brainstorming e acquisire nuove idee, come anche per la scrittura del soggetto e/o della sceneggiatura), sia per la realizzazione grafica, sia per la creazione e modifica di ambientazioni e sfondi, come anche per gli effetti digitali. Il 44,4% ha dichiarato di farne uso nella post-produzione tecnica (come, per esempio, per la correzione del colore, per il montaggio audio o video etc.), il 33,3% per il sonoro e la musica, mentre solo l'11% degli intervistati ha dichiarato l'uso di IA per interventi correttivi sugli attori e i personaggi principali (come *deepfake* e doppiaggio).

Si è voluto ulteriormente indagare anche il tipo di interazioni uomo-macchina preferite dagli utenti professionali, ed è emersa una netta prevalenza (80%) per l'impiego di *prompt* con risultati successivamente modificati, disposti e combinati attraverso scelte umane di adattamento, mentre il 20% degli intervistati ha dichiarato di caricare materiali originali (come audio, video o immagini) facendoli successivamente elaborare dall'IA e limitandosi ad un uso soltanto tecnico e non creativo, mentre nessuno degli intervistati ha dichiarato di limitarsi alla semplice attività di *prompting*.

Sicuramente le risposte più significative, nella prospettiva della ricerca qui condotta, sono arrivate a fronte delle domande dalla 8 alla 13 riferite ai ToU e alle clausole dei contratti di ingaggio utilizzate. Partendo dalla n. 8 - che chiedeva se *prima di usare gli strumenti di AI, vengano letti i Termini d'Uso e le Condizioni di Servizio* - gli intervistati hanno risposto positivamente per il 65% mentre poco più di un terzo ha risposto di negativamente (35%). Il tasso così alto di risposta positiva appare significativo non soltanto perché restituisce un'immagine di imprenditori attenti e consapevoli dell'importanza dei ToU, per la maggioranza del campione intervistato¹⁰¹, ma soprattutto è degna di nota la circostanza che a rispondere siano stati anche coloro che non usano *AI-tool*. Evidenziandosi, probabilmente, un certo interesse a capire il fenomeno e i rischi (anche legali) che possono annidarsi nelle pieghe di Termini e Condizioni, prima ancora di scegliere se usare o meno questi strumenti, anzi forse proprio per poter scegliere se e quali strumenti di AI utilizzare¹⁰².

¹⁰¹ Più nel dettaglio, il campione che ha risposto positivamente alla domanda sulla lettura dei ToU (il 65% dei rispondenti al quesito) risulta composto per il 36% da coloro che hanno dichiarato di fare uso degli strumenti di IA (SI nella domanda n. 4). Volendo fornire dati ancora più granulari, rispetto al campione che aveva dato risposta positiva al quesito n. 4, il 44% ha dichiarato di leggere i ToU, il 22% ha dichiarato di non leggerli affatto e il 33% non si è espresso rispetto al quesito, saltando la risposta.

¹⁰² Il campione che ha risposto positivamente alla domanda sulla lettura dei ToU (il 65% dei rispondenti al quesito) risulta composto per il 63% da coloro che hanno dichiarato di non fare uso degli strumenti di IA (NO nella domanda n. 4). Per essere ulteriormente più dettagliati, rispetto a coloro che avevano risposto no alla domanda n. 4, il 54% ha dichiarato di aver comunque letto i Termini d'uso, a fronte del 31% che ha dichiarato di non averli mai letti, e il 15% che non si è espresso rispetto a questo quesito.

Ugualmente di grande interesse è la domanda n. 9¹⁰³, utile a conoscere se siano state riscontrate nei ToU clausole che non riconoscono i diritti patrimoniali di proprietà intellettuale sui contenuti caricati o creati attraverso gli strumenti di IA o che ne impongano la condivisione con il titolare della piattaforma e/o con i suoi utenti. Le risposte in questo caso sono state in netta prevalenza positive (78%) rispetto a quelle negative (22%), sebbene con la distinzione tra “sì, qualche volta” (56%) e “sì, sempre” (22%).

Questo conferma la preoccupazione emersa nel corso dell’analisi svolta (*supra* § 6) sulla concreta (e non solo astratta) pericolosità dei Termini d’Uso rispetto alle esigenze degli utenti professionali di protezione autorale sia dei propri *input* caricati sia degli *output* generati dai modelli di IA, anche nel caso di licenze onerose (presumibilmente quelle usate dagli utenti professionali da noi intervistati) e non soltanto per quelle *premium* (da noi visualizzate) e legate all’utilizzo gratuito dei *tools*.

Lo stesso andamento di risposte si riscontra anche rispetto alla domanda n. 10¹⁰⁴, che ha dato esito simile alla precedente sebbene fosse riferita al mancato riconoscimento dei diritti morali agli autori dei contenuti caricati (*input*) o di quelli ottenuti (*output*) attraverso l’uso degli AI-tool. In questo caso si riscontra il 78% di risposte positive (, a fronte del 22% di quelle negative, sebbene vi sia una distinzione tra “sì, qualche volta” (56%) e “sì, sempre” (22%).

Anche questa risposta conferma che le preoccupazioni manifestate in precedenza relative al rischio di un *Washington effect* è piuttosto concreto, e porta con sé la (altissima) probabilità di una conseguente violazione di norme di applicazione necessaria (quelle relative al riconoscimento dei diritti personali d’autore) in base non soltanto alla disciplina europea sul copyright ma anche a quella internazionale (come si è avuto modo di evidenziare nel corso dell’indagine).

Traspare, inoltre, una certa consapevolezza degli intervistati anche con riguardo alle clausole di “opt-out” nei ToU, relative al riuso degli *input* e *output* per l’addestramento e aggiornamento dei modelli di AI da parte dei titolari dei *tools*. Su questo quesito (n. 11) il 62,5% ha risposto di non aver mai incontrato clausole di *opt-out* che consentano di negare l’autorizzazione all’utilizzo dei propri contenuti (sia *input* che *output*), mentre il 37,5% ha risposto in senso favorevole, dichiarando per il 25% che tale incontro sia stato occasionale (“sì, qualche volta”), e per il 12,5% che si tratta di clausole sempre presenti nei ToU degli strumenti di AI utilizzati (“sì, sempre”).

Con la domanda n. 12 si è voluta indagare la percezione della gravosità dei ToU rispetto al costo del servizio offerto dai tool di IA, laddove il giudizio espresso dagli intervistati sembra essere piuttosto benevolo, stante la dichiarata proporzionalità rispetto al costo del servizio per il 67% di chi ha risposto, e la loro sproporzione rispetto ai costi per il 33% delle imprese. Nessuno invece ha avvertito una gravosità tanto grave da segnalare i ToU come condizioni imposte (*take it or leave it*). Le risposte al quesito 12, in verità, appaiono piuttosto sorprendenti e in controtendenza rispetto a quelle fornite ai quesiti da 9 a 11, da cui avrebbe dovuto ricavarsi un certo allarme e una certa insofferenza per le condizioni contrattuali imposte e (pesantemente) inique. Cercando un razionale, si potrebbe ipotizzare (ma il condizionale è d’obbligo, non essendoci riscontri empirici a questa speculazione teorica) che il costo delle licenze sia molto basso o che, addirittura, alcuni *tools* vengano usati a titolo gratuito anche dagli utenti professionali; di tal che, il rapporto tra costi e benefici ha indotto gli imprenditori intervistati a ritenere che, in fondo, il sacrificio richiesto in termini di proprietà intellettuale sia una piccola concessione rispetto ai soldi risparmiati, visti i minimi costi sopportati.

Infine, nell’ultimo quesito (n.13) si è voluto indagare quale sia il grado di diffusione delle dichiarazioni di *disclosure* sull’uso dell’AI fatte sottoscrivere dai produttori agli autori, artisti,

¹⁰³ Si riporta il testo della domanda: “Hai mai trovato nei ToU clausole che non riconoscono i diritti patrimoniali di P.I. sui tuoi contenuti (input e output) e ne impongono la condivisione con il titolare della piattaforma e/o con i suoi utenti? (es. il diritto all’uso dei tuoi contenuti e alla loro modifica senza il tuo consenso)”.

¹⁰⁴ Si riporta il testo della domanda: “Hai mai trovato nei ToU clausole che, riferendosi genericamente agli ‘users’ non riconoscono i diritti morali agli autori sui contenuti che tu carichi (input) o che ottieni (output)? (es. il diritto a essere citato come autore)”.

interpreti ed esecutori ingaggiati per i film da loro prodotti ovvero anche sull'uso di clausole di impegno a non utilizzare strumenti di AI (con possibilità in questo caso di risposte multiple). Così è emerso che il 57% delle imprese richiede ai propri creatori la sottoscrizione di impegni che li vincolano al *non uso* di AI-tools, e al contempo il 57% ha dichiarato di far firmare le liberatorie per il riuso delle creazioni o parti di esse per ulteriori elaborazioni mediante *AI-tools* (come, ad esempio, la voce degli attori o delle musiche originali), e il 29% richiede la firma di una dichiarazione espressa di uso di *AI-tools* ai propri creatori, qualora gli stessi vengano impiegati.

Sulle motivazioni, poi, di impiego di queste dichiarazioni negoziali di trasparenza le risposte più ricorrenti riguardano le esigenze di *compliance* alla normativa sul *tax credit* e la necessità di acquisire il consenso dell'interessato per la manipolazione delle creazioni attraverso uno strumento di intelligenza artificiale. Dunque, si tratta di ragioni legate alla fiducia e lealtà nei rapporti tra creatori e produttori, evidentemente, prima ancora di esigenze legate agli obblighi legali, unitamente alle ragioni di opportunità finanziaria legate alla normativa secondaria sul *tax credit*, che stanno spingendo ad un adattamento e aggiornamento dei modelli negoziali nel settore cinematografico.

In conclusione, anche l'analisi empirica rivela la robustezza dello studio teorico condotto e la fondatezza delle preoccupazioni manifestate in base allo studio dei ToU, confermando che la partita del *copyright* nella sfida dell'AI, tanto con riguardo ai contenuti caricati (*input*) quanto con riguardo a quelli generati (*output*), si sta giocando in due diversi campi da gioco. Secondo la dottrina e la giurisprudenza, infatti, la partita si gioca in punto di interpretazione legislativa, in applicazione delle regole di *copyright* dei singoli Paesi. In realtà una partita ancora più importante si sta giocando, dal punto di vista economico e nella quotidianità delle imprese, sul piano contrattuale attraverso la creazione di regole private che prevalgono sulle regole dei singoli Stati, con un evidente *Washington effect* subito dagli operatori del cinema di tutta Europa. L'effetto prevedibile di questa seconda battaglia sarà, forse tra non molto tempo, l'avvio di un nuovo filone di contenzioso avente ad oggetto non la violazione del *copyright* da parte dei proprietari di *AI-tools*, che gli utenti hanno consensualmente accettato, ma l'iniquità delle clausole, l'abuso di dipendenza economica o anche le pratiche commerciali scorrette messe in atto dagli stessi nei confronti di tutti gli utenti privati e *business*.