

DIRITTO COMMERCIALE DIGITALE

I 2, 2024



Edizioni Scientifiche Italiane

Diritto commerciale digitale

Rivista semestrale

Comitato di direzione

Paolo Reviglione (Responsabile), Antonio Cetra, Francesco Fimmanò, Peter Kindler, Nicola Riccardelli, Mario Stella Richter.

Comitato scientifico e di valutazione

Carlo Angelici, Oreste Cagnasso, Ilaria Capelli, Francesco Casale, Daniela Caterino, Maurizio Cavanna, Nicoletta Ciocca, Alessandro Cogo, Silvia Corso, Monica Cossu, Emanuele Cusa, Giacomo D'Attorre, Annamaria Dentamaro, Michele de Mari, Ivan Demuro, Valerio Ficari, Antonio Fici, Giusella Finocchiaro, Andrea Fusaro, Maura Garcea, Giuseppe Guizzi, Carlo Ibba, Raffaele Lener, Elisabetta Loffredo, Giorgio Marasà, Laura Marchegiani, Pietro Masi, Giorgio Meo, Gianni Mignone, Florian Moeslein, Gian Domenico Mosco, Giuseppina L. Nigro, Guido Noto La Diega, Gustavo Olivieri, Maurizio Onza, Alessandra Pardini, Paolo Rainelli, Roberto Ranucci, Giuseppe Rescio, Rosaria Romano, Giuseppe Rossi, Luigi Salamone, Claudia Sandei, Giulio Sandrelli, Daniele Umberto Santosuosso, Laura Schiuma, Maurizio Sciuto, Paolo Spada, Marco Speranzin, Marina Spiotta, Marco Saverio Spolidoro, Francesca Vessia.

Comitato di redazione

Rossella Rivaro (Coordinatrice), Fabrizio Abrate, Sara Addamo, Emiliana Cicatelli, Riccardo Fava, Rocco Guglielmo, Angelo Mambriani, Flaminia Marasà, Nicolò Muciaccia, Maria Lucia Passador, Mario Passaretta, Francesco Paolo Pettrera, Andrea Petteruti, Guido Romano, Francesco Spinello, Gianluca Tarantino.

SOMMARIO

PARTE PRIMA

- CLAUDIA SANDEI, *Il regolamento Dora: principi, regole e limiti del nuovo Framework europeo per una gestione efficace del rischio itc nel settore finanziario* 167
- DAVIDE SCHETTINI, *Il regime di responsabilità del tenentario del registro nella circolazione degli strumenti finanziari digitali* 189
- GIANLUCA TARANTINO, *Criptovalute e bilancio di esercizio: iscrिवibilità, rilevazione ed informazione contabile* 209
- FRANCESCA VESSIA, *Cinema, IA e titolarità dei diritti d'autore sui contenuti creati con GenAI* 241
- TOMMASO NICOLA POLI, *Strumenti finanziari digitali e registri per la circolazione digitale* 261

PARTE SECONDA

- PAOLA ORLANDO, *Truffe bancarie online, responsabilità della banca e tutela del correntista* 285

PARTE TERZA

- CECILIA SERTOLI, *Intelligenza artificiale versus rendicontazione* 311

CINEMA, IA E TITOLARITÀ DEI DIRITTI D'AUTORE SUI CONTENUTI CREATI CON GENAI*

FRANCESCA VESSIA

SOMMARIO: 1. Premessa. – 2. Il *framework* europeo dell'*AI Act*. – 3. La questione della titolarità sui contenuti creati dagli utenti di modelli di IA generativa nel contesto dell'autonomia negoziale. – 4. La titolarità sui contenuti creati da modelli di *GenAI* nel Ddl Butti. – 5. La regolazione dell'IA di terzo livello nel settore cinematografico: il decreto *tax credit* 2024. – 6. Osservazioni finali.

1. Nel momento storico attuale il settore delle imprese culturali e creative, e in particolare quelle del cinema e dell'audiovisivo, rappresenta l'ambito di mercato nel quale si sta affrontando maggiormente l'integrazione dei tradizionali processi produttivi con le nuove tecnologie, in specie, con l'intelligenza artificiale generativa (o *GenAI*). I *digital twins* degli attori realizzati con *body scanner* 3D, o il *machine learning* delle loro voci, può già far risparmiare ai produttori cinematografici i costi di scene complesse senza l'impiego di *stuntmen*, o il costo dei doppiatori e traduttori; ma ancor più, potrebbe rendere "eterno" il personaggio di una serie di successo, o un attore di fama planetaria, ben oltre i limiti della sua stessa vita. Inoltre, la disponibilità a basso costo di modelli di IA per la scrittura di testi, per l'elaborazione del soggetto e della sceneggiatura dei film (si pensi a *Google Bard* o *ChatGpT*) ha destato un tale allarme nel mondo di *Hollywood* da far scendere in piazza gli sceneggiatori americani nel 2023 per 148 giorni, fino a quando il *Writer Guild of America* (il sindacato statunitense che rappresenta circa 11.500 sceneggiatori) non ha ratificato il contratto triennale con gli Studios.

Il lavoro dei *digital creator* italiani non si limita, però, a ciò che da questo lato dell'Atlantico sembra futuribile o che si vede più frequentemente, come la produzione di *reels* per le piattaforme di social media e i controme-

* Lo scritto è stato realizzato nell'ambito del 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. Inoltre, lo scritto rappresenta l'elaborazione della relazione tenuta all'evento *Apulia Digital Experience, International Audiovisual, Gaming and Creativity Summit*, promosso dalla RAI e organizzato da RAI.Com e Apulia Film Commission, presso la Apulia Film House di Bari, lo scorso 26 ottobre 2024.

traggi con *OpenAI*, ma passa anche attraverso nuove forme di valorizzazione del patrimonio culturale e di fruizione degli spazi espositivi e museali, come accaduto nell'ambito di un recente progetto di ricerca e sviluppo finanziato dal Ministero delle Imprese e del *Made in Italy* (Mimit), che ha visto coinvolti il MAXXI e il Vittoriale degli italiani. Durante la presentazione dei risultati del progetto (durata solo pochi giorni nel mese di ottobre 2024) i visitatori hanno potuto percorrere gli spazi di uno dei due musei e contemporaneamente esplorare virtualmente l'altro museo, uno dal vivo e l'altro con il proprio "gemello digitale", camminando con i visori sugli occhi in uno spazio fisico in cui realtà virtuale (VR) e realtà materiale erano indistinguibili. L'intelligenza artificiale ha permesso in questi casi anche di far dialogare tra loro "realmente" i *digital twins* virtualmente presenti con i visitatori "fisicamente" presenti nei due musei: una nuova forma di socialità "*phygital*" fatta di incontri e conversazioni fisiche e digitali contestuali, che rischia di superare in breve tempo quella dei tradizionali *social network*.

Non sorprende allora, partendo da queste premesse, la circostanza che il Ministero della Cultura abbia affrontato l'estate scorsa il tema dell'Intelligenza Artificiale in una regolazione di dettaglio e di rango secondario, il decreto *tax credit* per il cinema (D.M. 10 luglio 2024 emanato di concerto col MEF), mentre l'Europa varava il primo regolamento c.d. *AI Act* (Reg. (UE) 1689/2024 del 13.06.2024) e il Governo era impegnato a scrivere la Strategia Nazionale per l'Intelligenza Artificiale¹ e il Ddl Butti (S.1146/2024), legge delega contenente *Disposizioni e delega al Governo in materia di intelligenza artificiale*, per il recepimento del Regolamento UE predetto.

L'intento di questo scritto è verificare quale direzione stia prendendo la regolazione rispetto ai problemi giuridici che l'IA pone in materia di proprietà intellettuale, problemi che, appare già chiaro, sono riconducibili principalmente a tre diversi ambiti: quello della protezione autorale dei dati e dei testi utilizzati per alimentare e addestrare i sistemi di IA; quello della tutela autorale dei modelli e sistemi di IA in sé, per tutelare il lavoro intellettuale dei suoi sviluppatori, garantendo loro un'equa remunerazione e un incentivo all'innovazione; infine quello della titolarità autorale degli *output*, le creazioni della *GenAI* realizzate grazie all'interazione con gli utilizzatori di questi strumenti. In particolare, l'attenzione sarà dedicata a quest'ultimo profilo, analizzando se nella trama dei diversi livelli regolatori (europeo e nazionale, normativa primaria e secondaria) vi siano già risposte a quest'ultima domanda o le risposte vadano ricercate altrove.

¹ Il documento è disponibile *online* al seguente *link*: <https://innovazione.gov.it/notizie/articoli/strategia-italiana-per-l-intelligenza-artificiale-2024-2026/>.

2. Il quadro regolatorio europeo, l'*AI Act*, ha interesse in questa sede solo limitatamente a due disposizioni: l'art. 3, comma 1, contenente la definizione legislativa di sistema di intelligenza artificiale, e l'art. 53, comma 1, destinato a disciplinare il diritto d'autore nei modelli di *GenAI* in una specifica fase della creazione di tali sistemi, che è quella di addestramento automatizzato del *software* anche detto *machine learning* o *deep learning* o *feeding*.

In primo luogo, nell'art. 3, comma 1, è contenuto il primo tassello sul piano regolatorio, ossia la definizione di IA in una fonte cogente (*hard law*) di diritto europeo, destinata a trovare applicazione all'interno dei singoli Stati Membri anche prima della legge di attuazione, essendo il Regolamento già in vigore a partire dalla sua pubblicazione nella Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea (il 12.07.2024). Esso prevede che si possa ricondurre al perimetro dell'IA «un sistema automatizzato progettato per funzionare con livelli di autonomia variabili e che può presentare adattabilità dopo la diffusione e che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dall'*input* che riceve come generare *output* quali previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni che possono influenzare ambienti fisici o virtuali».

Tale definizione gioca il ruolo di fonte di integrazione necessaria, anche in assenza di un espresso richiamo o rinvio, come nel caso del decreto del MIC sul credito d'imposta, il quale non chiarisce cosa debba intendersi per sistema di intelligenza artificiale, pur menzionandolo ripetutamente, e ciò nondimeno si dovrà considerare integrato dall'art. 3, comma 1, dell'*AI Act*.

Il secondo tassello nella regolazione di livello europeo sulla IA rilevante ai nostri fini è la norma contenuta nell'art. 53, in particolare il comma 1, lett. c) e d) con riguardo ai modelli di IA rilasciati agli utenti con licenze a pagamento, non in regime gratuito di *open source*. Tale disposizione stabilisce che «i fornitori di modelli di IA per finalità generali: c) attuano una politica volta ad adempiere alla normativa dell'unione in materia di diritto d'autore e, in particolare, a individuare e a rispettare, anche attraverso tecnologie all'avanguardia, una riserva di diritti espressa a norma dell'art. 4, par. 3, della direttiva (UE) 2019/ 790; d) redigono e mettono a disposizione del pubblico una sintesi sufficientemente dettagliata dei contenuti utilizzati per l'addestramento del modello di IA per finalità generali, secondo un modello fornito dall'ufficio per l'IA»².

² Per un primo commento della norma, si rinvia a M. SENFTLEBEN, *Copyright Data Improvement for AI Licensing - The Role of Content Moderation and Text and Data Mining Rules*, 2024, available at SSRN <https://ssrn.com/abstract=4817796>; J.P. QUINTAIS, *Generative AI, Copyright and the AI Act*, 2024, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4912701>; C.J. CRAIG, *The AI-Copyright Trap*, 2024, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4905118>; A.

Il riferimento all'art. 4, par. 3, della *Direttiva sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale*, contiene la disposizione sulla eccezione di estrazione di testo e di dati ai fini dell'attività di c.d. *feeding* dei sistemi di intelligenza artificiale, c.d. *text and data mining exception*³. Tale eccezione è volta a disciplinare l'attività degli sviluppatori dei sistemi di intelligenza artificiale che, per alimentare il processo di *deep learning*, fanno uso di materiali presenti *online*, per i quali viene stabilita una eccezione al diritto d'autore, dunque un'assoluta libertà d'uso, a meno che il diritto d'uso esclusivo su testi e dati non sia stato espressamente riservato dai titolari dei diritti d'autore sui materiali in modo appropriato, ad esempio attraverso strumenti che consentano la lettura automatizzata in caso di contenuti resi pubblicamente disponibili *online*.

L'eccezione al diritto d'autore per estrazione di testo e dati è stata già attuata in Italia con la novella dell'art. 1 lett. i) d.lgs. 8 novembre 2021, n. 177, alla legge sul diritto d'autore, art. 70-*quater*, l. n. 633/1941, e dunque può essere trascurata in questa sede, rinviandosi per l'esame degli ulteriori aspetti teorico-applicativi agli Autori che già se ne sono occupati⁴.

Il mero richiamo a queste disposizioni è sufficiente a far emergere quali siano stati gli aspetti trattati dall'*AI Act* rispetto alla disciplina del *copyright*, ossia l'attività di addestramento e aggiornamento dei sistemi di intelligenza artificiale (il processo che sta a monte della creazione di un modello di IA) e quali gli aspetti trascurati, come il problema dell'equa remunerazione per gli sviluppatori dei sistemi di IA (attraverso la tutela dei modelli)⁵ e della titolarità sulle creazioni o sui contenuti creati attraverso l'utilizzo del sistema di IA generativa da parte degli utenti, e conseguen-

PEUKERT, *Copyright in the Artificial Intelligence Act - A Primer*, in *GRUR International*, Volume 73, Issue 6, June 2024, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4771976>; F. G'SELL, *An Overview of the European Union Framework Governing Generative AI Models and Systems*, 2024, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4762804>.

³ Cfr. C. GEIGER, G. FROSIO, O. BULAYENKO, *Text and Data Mining: Articles 3 and 4 of the Directive 2019/790/EU*, in C. SAIZ GARCÍA, R. EVANGELIO LLORCA (eds.), *Propiedad intelectual y mercado único digital europeo*, Valencia, 2019, pp. 27-71, Centre for International Intellectual Property Studies (CEIPI) Research Paper No. 2019-08, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3470653>; M. SAG, *Copyright Safety for Generative AI*, in *Houston Law Review*, Vol. 61, No. 2, 2023, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4438593>; M. SENFTLEBEN, *Copyright Data Improvement for AI Licensing - The Role of Content Moderation and Text and Data Mining Rules*, 2024, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4817796>.

⁴ Sulla eccezione di estrazione di testo e dati si rimanda a M. GRANIERI, *Il "data mining" nella disciplina del diritto d'autore e la strategia europea sui dati*, in *AIDA*, 2022, p. 20 ss.; S. RAFFAELE, *Le estrazioni di testo e di dati*, in *Nuove leggi civ. comm.*, 2022, p. 1151 ss.

⁵ Cfr. M. SENFTLEBEN, *Generative AI and Author Remuneration*, in *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 54, 2023, pp. 1535-1560, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4478370>.

temente la questione della proprietà intellettuale sugli *output*, di cui ci si occuperà in questo studio.

3. Fino a qualche anno fa la riflessione dottrinarica sul problema della titolarità delle creazioni intellettuali di un sistema di IA aveva fornito risposte rispetto ai modelli d'intelligenza artificiale di prima o seconda generazione, prevalentemente negando la protezione autorale⁶. Si trattava di strumenti in cui la creazione avveniva sulla base di un *input* iniziale dell'utilizzatore che proseguiva con un processo creativo del tutto automatizzato e autonomo della macchina creativa, senza che l'utilizzatore potesse incidere su tale *iter* interrogando la macchina per far apportare correzioni, elaborazioni e affinamenti ulteriori con *prompt* successivi, come invece è dato fare negli strumenti di IA generativa. Tanto vero che si discuteva se potesse essere imputata la titolarità dell'opera dell'ingegno direttamente in capo alle intelligenze artificiali⁷, e le medesime speculazioni venivano fatte sui brevetti nel caso delle invenzioni prodotte autonomamente dalle macchine inventive (come nel caso DABUS)⁸.

È noto che tale posizione, condivisa parzialmente anche dalla Cassazione in un *obiter dicta* divenuto noto⁹, della non proteggibilità autorale

⁶ Cfr. Così cfr. V. FALCE, *La modernizzazione del diritto d'autore*, Torino, 2012, 79; A. MUSSO, *L'impatto dell'ambiente digitale su modelli e categorie dei diritti d'autore e connessi*, in *Riv. trim. dir. proc. civ.*, I, 2018, pp. 471 ss., spec. 503 ss.; G. FROSIO, *L'(I)Autore inesistente: una tesi tecnico-giuridica contro la tutela dell'opera generata dall'intelligenza artificiale*, in *AIDA*, 2020, pp. 89-90.

⁷ A.Q.R.N. RAMALHO, *Originality redux: an analysis of the originality requirement in AI-generated works*, in *AIDA*, 2018, 23 ss.; G. SPEDICATO, *Creatività artificiale, mercato e proprietà intellettuale*, in *Riv. dir. ind.*, 2019, I, 253.

⁸ Si veda F. VESSIA, *Riflessioni sulla brevettabilità delle «invenzioni computazionali» a margine del caso DABUS*, in *AIDA*, 2022, p. 365 e bibliografia *ivi* citata.

⁹ Cass., 16 gennaio 2023, n. 1107, in *Foro it.*, 2023, I, c. 1874. La controversia era stata instaurata da una architetta, la quale aveva citato in giudizio la Rai per violazione del suo diritto d'autore sull'opera grafica «The scent of the night», la quale era stata usata senza la sua autorizzazione e senza il pagamento di una licenza come scenografia fissa al Festival di Sanremo 2016. La difesa della Rai, soltanto nel corso del terzo grado di giudizio, aveva sollevato la contestazione che si trattava di opera creata con un *software* di IA e dunque carente del requisito di creatività. La Suprema Corte, in quella sede, precisò che: «Non è certamente sufficiente a tal fine l'ammissione della controparte di aver utilizzato un *software* per generare l'immagine, circostanza questa che, come ammette la stessa ricorrente, è pur sempre compatibile con l'elaborazione di un'opera dell'ingegno con un tasso di creatività che andrebbe solo scrutinato con maggior rigore, se, com'è avvenuto nel caso concreto, la RAI non ha chiesto ai giudici di merito il rigetto della domanda per quella ragione. E infatti si sarebbe reso necessario un accertamento di fatto per verificare se e in qual misura l'utilizzo dello strumento avesse assorbito l'elaborazione creativa dell'artista che se ne era avvalsa. Il motivo deve pertanto essere dichiarato inammissibile, senza la necessità di affrontare in questa sede i temi, per ora inesplorati nella

delle creazioni intellettuali dei *software* di intelligenza artificiale e la loro caduta in pubblico dominio, veniva spiegata in forza della mancanza del requisito della creatività umana da parte delle macchine creative, robot e *software*, dando per assunto che la legge sul diritto d'autore potesse dare protezione esclusivamente ai processi creativi umani. Per contro, una posizione minoritaria in letteratura¹⁰ aveva ritenuto di poter proporre per tali creazioni la protezione dei diritti connessi, richiamando la fattispecie della "esecuzione" di opere da parte di artisti, interpreti ed esecutori.

L'avvento dell'IA generativa ha scompaginato il panorama delle riflessioni del passato, rendendo inapplicabili gli approdi ormai raggiunti e aprendo la strada ad un *vacuum* legislativo che, nella prassi, è stato colmato dall'autonomia negoziale, secondo la ben nota tecnica di creazione delle soluzioni giuridiche da parte degli stessi operatori del mercato, che, sin dalle origini del mercantilismo, ha costituito fonte del *diritto dei mercati*¹¹.

Così, quelli che sono stati definiti come i "poteri di fatto" delle piattaforme nella società algoritmica¹² hanno trovato spazio per imporsi e consolidarsi per effetto del vuoto legislativo, a livello sia internazionale sia nazionale, e possono manifestarsi in forme diverse, ma in ogni caso danno vita a regole che cancellano, riscrivono e, talvolta, superano il concetto stesso di diritti di proprietà intellettuale, come esclusive attribuite dalla legge¹³. Accade, allora, che il fornitore di servizi di intelligenza artificiale generativa elabori unilateralmente le condizioni generali di contratto e i termini d'uso per l'accesso alla propria piattaforma, "imponendole" a tutti i suoi utenti, privati o imprese, e nel fare ciò crei regole di attribuzione dei diritti e di distribuzione dei doveri ad essi connessi che (inevitabilmente) sono asimmetrici come i poteri da cui promanano¹⁴ (vantaggiosi per sé e svantaggiosi per i propri utenti), mancando quel bilanciamento di interessi tipico del ruolo legislativo, che qui è assente. Assenza dovuta non solo al ritardo dell'intervento normativo rispetto alle innovazioni

giurisprudenza di questa Corte, della cosiddetta arte digitale (detta anche *digital art* o *computer art*) quale opera o pratica artistica che utilizza la tecnologia digitale come parte del processo creativo o di presentazione espositiva.» (par. 5.3).

¹⁰ Cfr. N. MUCIACCIA, *Diritti connessi e tutela delle opere dell'intelligenza artificiale*, in *Giur. comm.*, 2021, I, p. 761.

¹¹ Cita T. ASCARELLI, *Corso di diritto commerciale*, Milano, 1962, p. 1 ss. spec. p. 12; L. BUTTARO, in L. BUTTARO, M. CASTELLANO, F. VESSIA, *Corso di Diritto Commerciale. I - Premesse storiche e disciplina dell'impresa*, Torino, 2019, pp. 4-5; F. GALGANO, *Lex mercatoria*, Bologna, 2016, p. 1 ss.

¹² Cfr. M. RICOLFI, *Il diritto della proprietà intellettuale nella società algoritmica: fra metamorfosi e continuità*, in AIDA, 2022, p. 263 ss. spec. p. 267-271.

¹³ Cfr. M. RICOLFI, *op. ult. cit.*, p. 271.

¹⁴ Cfr. M. RICOLFI, *op. ult. cit.*, p. 265.

tecnologiche (secondo la nota immagine della tartaruga che insegue la lepre), ma soprattutto alla difficoltà di disciplinare gli interessi “ubiqui” di un mercato globalizzato attraverso normative nazionali che apprestano tutele territoriali limitate¹⁵ dalla dubbia efficacia e capacità di *enforcement*.

In una prospettiva *de iure condendo*, merita attenzione il disegno di legge delega (DDL S.1146/2024) presentato dal Governo il 20 maggio 2024, noto come Ddl Butti, nel quale si affronta il tema della titolarità delle creazioni intellettuali realizzate grazie alla interazione umana con sistemi di IA (per il quale si rimanda al paragrafo successivo).

Attualmente, volendo dare risposta alla domanda sulla titolarità dei diritti di PI, si dovrebbero analizzare singolarmente le clausole presenti nelle condizioni di contratto delle principali piattaforme di intelligenza artificiale generativa disponibili per la creazione di immagini, testi e video, quali *Google Bard*¹⁶, *Runway*¹⁷, *Midjourney*¹⁸, *ChatGpT*¹⁹ e *Unreal Engine*²⁰, usate anche a livello professionale dai *digital creators*.

Si tratta di tecnologie disponibili per gli utenti *business* soltanto dietro licenza, anche ove sia previsto un periodo gratuito di prova, e non già una risorsa *open source* o liberamente accessibile, come invece per i privati che operano al di fuori di attività professionali. In entrambi i casi, che si tratti di licenze acquistate a titolo oneroso o a titolo gratuito, il loro impiego comporta l'accettazione dei termini d'uso e la conclusione di un accordo di licenza che contempla anche le condizioni di titolarità sui contenuti creati dagli utenti o utilizzatori, (sebbene gli utenti se siano spesso inconsapevoli), imposte dall'impresa agli *users* secondo il noto paradigma del *take it or leave it*, nonché l'utilizzabilità degli stessi per l'aggiornamento costante dei modelli di IA.

Non sorprendentemente si osserva una certa omogeneità di contenuti tra le clausole di questi *agreement*²¹, che di regola per effetto dell'isomor-

¹⁵ La territorialità della tutela e l'ubiquità degli interessi nella proprietà intellettuale è la contraddizione che costituisce cifra distintiva di tutti i diritti IP, come segnalano R. ROMANO, P. SPADA, in AA.VV., *Diritto industriale*, Torino, 2023, p. 49 ss.

¹⁶ *Google Bard* è impiegato soprattutto per la scrittura di testi, storie e sceneggiature.

¹⁷ *Runway* è la piattaforma impiegata per creare animazioni e video, ed è tra i promotori di un AI Film Festival di Tribeca che promuove e premia le creazioni audiovisive totalmente automatizzate.

¹⁸ *Midjourney* è il sistema di IA generativa più usato per creare immagini statiche e animate.

¹⁹ *ChatGpT* è il software più versatile di *OpenAI* in grado di creare video, immagini, storie, testi e sceneggiature.

²⁰ *Unreal Engine* è un motore grafico 3D particolarmente adatto alle creazioni di prodotti audiovisivi.

²¹ I *terms of use* previsti da *Google Bard* prevedono che «Some of our APIs allow the submission of content. Google does not acquire any ownership of any intellectual property

fismo regolatorio privato, tendono ad assomigliarsi e a consolidarsi nella prassi.

Vi è, innanzitutto, una previsione di titolarità esclusiva del contenuto creato dal singolo utente in capo all'utente stesso²². In aggiunta, si prevede la concessione di una licenza d'uso sull'*output* (dell'utente in favore dell'impresa fornitrice del servizio) al fine di utilizzare, concedere in li-

rights in the content that you submit to our APIs through your API Client, except as expressly provided in the Terms. For the sole purpose of enabling Google to provide, secure, and improve the APIs (and the related service(s)) and only in accordance with the applicable Google privacy policies, you give Google a perpetual, irrevocable, worldwide, sublicensable, royalty-free, and non-exclusive, license to Use content submitted, posted, or displayed to or from the APIs through your API Client. "Use" means use, host, store, modify, communicate, and publish. Before you submit content to our APIs through your API Client, you will ensure that you have the necessary rights (including the necessary rights from your end users) to grant us the license».

La piattaforma *Unreal Engine* prevede testualmente al § 7. *Who Owns What*, che «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. (...)

7.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».

Infine, *Midjourney* prevede tra le sue condizioni d'uso, che: «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».

²² Si riporta, a mero titolo esemplificativo, la clausola usata da *Midjourney* al punto 4. *Content Rights, Your Rights and Obligations*: «You own all Assets You create with the Services to the fullest extent possible under applicable law. There are some exceptions:

- Your ownership is subject to any obligations imposed by this Agreement and the rights of any third parties.
- If you are a company or any employee of a company with more than \$1,000,000 USD a year in revenue, you must be subscribed to a "Pro" or "Mega" plan to own Your Assets.
- If you upscale the images of others, these images remain owned by the original creators.

Please consult Your own lawyer if You want more information about the state of current intellectual property law in Your jurisdiction. Your ownership of the Assets you created persists even if in subsequent months You downgrade or cancel Your membership».

cenza a terzi, distribuire, riprodurre, modificare, adattare, eseguire pubblicamente e mostrare pubblicamente (in tutto o in parte) i contenuti creati dal singolo utente, allo scopo di gestire e fornire i servizi dell'impresa titolare del modello di IA. Tale licenza si presenta come gratuita, esente da *royalty*, perpetua, irrevocabile, mondiale, non esclusiva e completamente sub-licenziabile. A questa si aggiunge la previsione che tutti gli utenti registrati possono cercare, vedere, utilizzare, modificare e riprodurre qualsiasi contenuto che sia stato inviato in un'area pubblica dei servizi da altri utenti. In alcuni casi tali clausole prevedono espressamente l'autorizzazione dell'utente alla società titolare del *software* di IA di usare i suoi contenuti (esclusivamente o meno) per alimentare il sistema di intelligenza artificiale²³, allo scopo di migliorarne le *performance*; ma anche laddove questa previsione non venga esplicitata, l'ampiezza della riserva d'uso contenuta in questi accordi di licenza è tale da includere anche l'utilizzo per alimentare, perfezionare e migliorare il *machine learning*.

Quel che emerge, da una lettura sistematica di queste clausole, è l'idea che l'affermazione di una proprietà del contenuto in capo all'utente finale si declini in una tipologia di titolarità tutt'altro che "esclusiva", molto distante dal modello dei diritti di proprietà intellettuale disegnati dalla legge. Difatti, i diritti d'autore o diritti di sfruttamento economico sulle opere dell'ingegno vengono definiti nell'art. 12 l.aut. (l. n. 633/1941): «L'autore ha il diritto *esclusivo* di pubblicare l'opera. Ha altresì il diritto *esclusivo* di utilizzare economicamente l'opera in ogni forma e modo, originale o derivato, nei limiti fissati da questa legge, ed in particolare con l'esercizio dei diritti *esclusivi* indicati negli articoli seguenti» (corsivo aggiunto).

Appare evidente che la reiterazione (per tre volte in due commi) dell'aggettivo "esclusivo" implica che la cifra distintiva dei diritti di proprietà intellettuale sia proprio lo *ius excludendi alios*, ossia l'idoneità a conferire facoltà e diritti di sfruttamento economico che soltanto il titolare può esercitare ed eventualmente cedere a terzi a titolo oneroso. Invece, in questo caso, siamo di fronte ad una forma anomala di "esclusività", non idonea a conferire al titolare, proprietario dell'*output*, diritti e facoltà d'uso sulla sua creazione intellettuale che siano escludenti verso chiunque

²³ È il caso delle condizioni d'uso di Runway, le quali prevedono «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, sublicenseable 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».

altro, atteso che gli stessi diritti di utilizzazione, adattamento, elaborazione creativa, modifica, riproduzione, distribuzione e comunicazione a distanza vengono attribuiti anche alla piattaforma e ad un numero indeterminato (e indeterminabile) di suoi utenti. Siamo di fronte ad una sorta di proprietà puramente nominalistica, o nuda proprietà, che convive con plurimi diritti di “usufrutto” o di “uso”, instaurando un regime di diritto condiviso, mai esclusivo, che si potrebbe definire di co-uso.

Anche limitando le forme di uso sugli *output* e sui diritti IP ad essi correlati alle sole finalità del servizio erogato dalla piattaforma, e dunque in prima battuta all’aggiornamento continuo del modello di IA, la circostanza che possano beneficiare di questi diritti di uso anche tutti gli utenti della piattaforma, rende del tutto improprio e vuoto di significato il concetto stesso di esclusività dei diritti patrimoniali sull’opera dell’ingegno.

Meritano un’attenzione particolare, inoltre, le clausole contenute nei termini d’uso delle due piattaforme più usate dai *digital creator* nel settore audiovisivo, ossia *Runway* e *Unreal Engine*.

I *terms of use* di *Runway* prevedono testualmente al punto 4.3 *License to Your Content*: «Subject to any applicable account settings that you select, you grant Company a fully paid, royalty-free, perpetual, irrevocable, worldwide, royalty-free, non-exclusive and fully sublicensable right (including any moral rights) and license to use, license, distribute, reproduce, modify, adapt, publicly perform, and publicly display Your Content (in whole or in part) for the purposes of operating and providing the Services to you and to our other Registered Users. Please remember that other Registered Users may search for, see, use, modify and reproduce any of Your Content that you submit to any “public” area of the Services».

Similmente, la piattaforma *Unreal Engine*, nelle sue condizioni generali di contratto prevede l’estensione della licenza d’uso ai diritti morali, sebbene lo faccia con una formulazione più raffinata, nel § 7.c, il quale prevede testualmente: «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».

Non vi è chi non veda che questa clausola che estende la licenza e sub-licenza anche ai diritti morali, oltre ad accentuare l’impressione di un diritto di proprietà intellettuale vuoto, in quanto non esclusivo, solleva anche un problema piuttosto serio di conflitto tra norme di applicazione

necessaria, di provenienza europea, all'interno del nostro ordinamento nazionale con clausole elaborate in Paesi terzi (come gli Stati Uniti) dove la disciplina autorale sui diritti morali è improntata non già ai diritti della personalità, bensì alla disciplina dei diritti patrimoniali (trasferibili, rinunciabili, prescrivibili ecc.).

Probabilmente, la presenza di simili condizioni generali di contratto può impedire l'acquisto dei diritti d'autore (moralì e patrimoniali esclusivi) sull'opera creata con l'assistenza di un *software* di IA, secondo la conformazione data a fattispecie e disciplina autorale dalla legge italiana. E così, anche laddove si riesca a dimostrare l'antiorità della proprietà sull'*output* mediante la pubblicazione dell'opera in pubblici registri, presso la SIAE e presso il MIC- se si tratta di opera audiovisiva che ha ricevuto finanziamenti pubblici, la sua facile accessibilità, utilizzabilità, modificabilità e imitabilità da parte di soggetti terzi (*i.e.* tutti gli utenti della piattaforma *Runway* e *Unreal Engine*) renderebbe inutile e impraticabile l'*enforcement* dei diritti di proprietà intellettuale (in termini di azione di plagio, rivendicazione della paternità dell'opera e similari).

Se ne deve, pertanto, dedurre che l'affermazione di una titolarità esclusiva sulla creazione o sul contenuto presente nei *terms of use* sia mendace e ingannevole, in quanto priva di una effettiva corrispondenza e riferibilità alla fattispecie giuridica richiamata invocando il concetto di "titolarità" (che sembra non avere nulla in comune con il concetto di proprietà sui beni immateriali) "esclusiva" (che però non è tale in quanto non attribuisce alcuna esclusiva al suo titolare) secondo i canoni legislativi del nostro ordinamento interno.

Fanno eccezione rispetto a questa conclusione i termini d'uso previsti da *ChatGpT* di *Open AI*²⁴ rispetto a quello generale di condivisione dell'*output* con l'impresa sviluppatrice e con i suoi ulteriori utenti. Si prevede, infatti, la possibilità per l'utente di scegliere in alternativa al regime di condivisione dei propri contenuti con la piattaforma e con gli altri

²⁴ I termini d'uso di OpenAI prevedono nell'ordine una clausola di titolarità, una di condivisione dell'uso con altri utenti, l'uso dei contenuti da parte della Società fornitrice e infine l'opzione di opt out:

«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».

utenti, un diverso regime “esclusivo”, secondo la previsione qui di seguito riportata: «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».

Tale clausola, nota come *opt-out*, consente di scegliere l'esclusione dell'opzione di *default* preimpostata nel sistema, quella della condivisione del proprio *output*, optando per la non concessione della licenza d'uso in favore della piattaforma e dei suoi utenti. Questa disposizione rappresenta certamente un importante risultato di *compliance* spontanea e anticipata della piattaforma *OpenAI* rispetto all'obbligo, non ancora recepito nel nostro ordinamento, introdotto dall'art. 53 *AI Act*. Resta da verificare, altresì, se questo regime di scelta sarà consentito dalla legge di recepimento soltanto per l'addestramento e aggiornamento dei modelli di IA o anche per ogni altra diversa finalità d'uso degli *output*.

4. Il disegno di legge Butti, collegato alla manovra di finanza pubblica (che avrebbe dovuto essere approvato entro dicembre 2024, ma risulta essersi arenato in Senato) contiene la delega al Governo in materia di intelligenza artificiale, ed è destinato a recepire l'*AI Act* ivi incluso il suo art. 53, imponendo obblighi di *disclosure* per il riconoscimento dei sistemi di IA nella creazione di contenuti testuali, fotografici, audiovisivi e radiofonici da parte dei fornitori dei relativi servizi (art. 23 Ddl) ed il rispetto del diritto d'autore nell'attività di *machine learning*, salva l'eccezione di *text and data mining* (art. 24 Ddl), come per altro già previsto dall'art. 70-*quater* l.aut.

L'aspetto più interessante del disegno di legge delega è sicuramente la previsione di una modifica all'art. 2 l.aut. che si riferisce alla protezione autorale dei contenuti generati da sistemi di IA, quando questi siano «opere dell'ingegno *umano* di carattere creativo», con la specificazione «anche laddove create con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale, purché costituenti risultato del lavoro intellettuale dell'autore».

La novella legislativa è destinata, se confermata nella sua stesura definitiva, ad escludere definitivamente la proteggibilità delle creazioni frutto del lavoro totalmente autonomo da parte delle macchine o strumenti di IA, mentre consentirebbe la tutela autorale alle creazioni che risultino dalla interazione dell'uomo con gli strumenti di IA, attribuendo agli autori “esseri umani”, e non alle macchine o strumenti di IA, la titolarità delle privative intellettuali.

Resta però indeterminata la soglia minima di creatività umana richiesta per aspirare alla tutela, tema sul quale, tradizionalmente e prima ancora

dell'avvento dell'intelligenza artificiale, la dottrina ha sempre discusso, in considerazione della sua riferibilità non al contenuto o alla materia trattata, bensì alla forma espressiva o rappresentativa delle conoscenze e idee sottostanti²⁵. Dunque, viene qui in rilievo la necessità, secondo alcuni, di riconoscere un minimo grado di novità alle opere dell'ingegno, riferito alla forma espressiva e non anche al contenuto, «novità che non deve riguardare i dati della realtà rappresentata o trattata, ma il modo personale o individuale in cui essa è rappresentata o trattata»²⁶, ovvero la necessità di richiedere anche un *minimum* di originalità del contenuto delle creazioni intellettuali²⁷; fermo restando che «la tutela del diritto d'autore non è riservata ad opere di (grande) valore artistico, ma è concessa a qualsiasi opera di carattere rappresentativo che sia creativa anche in misura modesta»²⁸.

5. Infine, il terzo livello regolatorio dell'IA nel settore del cinema e dell'audiovisivo, con una particolare attenzione per i *digital creator*, è rappresentato dal decreto del Ministero della Cultura sul credito d'imposta, del 10 luglio 2024, emanato di concerto con il Ministero dell'Economia e delle Finanze. Per la prima volta il decreto sul *tax credit*, che di regola viene emanato annualmente in applicazione dell'art. 15, della Legge 14 novembre 2016, n. 220 (*Disciplina del cinema e dell'audiovisivo*) per stabilire le condizioni e i limiti di accesso al credito d'imposta per le imprese di produzione cinematografica e audiovisiva, ha previsto una disciplina per l'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale, collocata nell'art. 7, commi 5 e 6, e nell'art. 3, comma 2, lett. b), mediante l'introduzione di tre distinte regole.

Innanzitutto, si prevede un obbligo di *disclosure* in capo alle società beneficiarie del credito d'imposta di rendere noto quali siano le parti dell'opera, ovvero le fasi di lavorazione, per le quali è stata utilizzata l'intelligenza artificiale, attraverso l'inserimento di una comunicazione, nei titoli di testa ovvero in quelli di coda²⁹. Si prevede, inoltre, che la Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, anche al fine dell'iscrizione nel registro delle opere beneficiarie di aiuti e contributi pubblici tenuto dal

²⁵ A. COGO, in M. BERTANI, A. COGO, P. FABBIO, A. GENOVESE, A. OTTOLIA, *Lineamenti di diritto industriale*, Milano-Padova, 2024, p. 511.

²⁶ Cfr. P. AUTERI, in AA.VV., *Diritto Industriale*, Torino, 2023, p. 666.

²⁷ Cfr. P. AUTERI, in AA.VV., *Diritto Industriale*, cit., pp. 665-666 e gli Autori ivi citati.

²⁸ Cfr. P. AUTERI, in AA.VV., *Diritto Industriale*, cit., p. 666.

²⁹ Art. 7, comma 5, testualmente recita: «Il beneficiario, a pena di decadenza, ha l'obbligo di dichiarare nei titoli di testa ovvero di coda le parti dell'opera ovvero le fasi di lavorazioni dell'opera per le quali è stata utilizzata l'intelligenza artificiale. In relazione a quest'ultima, la DGCA richiede ulteriori specifiche e informazioni in modalità telematica all'atto di presentazione della domanda preventiva ovvero della domanda consuntiva».

MIC, possa richiedere ulteriori e più specifiche informazioni all'atto di presentazione della domanda (preventiva o consuntiva) di accesso al credito d'imposta.

Si segnala che quest'obbligo di trasparenza anticipa gli obblighi che il Regolamento europeo (art. 50 *AI Act*) impone a tutti i fornitori e i *deployer* di sistemi di IA, esigendo l'utilizzo di un meccanismo di marcatura, immediatamente rilevabile e leggibile dagli utenti, che dovrà essere meglio dettagliato dal decreto legislativo per il suo recepimento interno. Allo stato attuale, gli obblighi di trasparenza non sono (né potrebbero) essere posti come condizioni di liceità per l'uso dei modelli di IA o a pena di nullità, come invece potrà essere disposto a livello legislativo. Il Decreto ministeriale ha qualificato espressamente l'obbligo di trasparenza (soltanto) come condizione di decadenza dalla concessione del credito d'imposta, dunque con una sanzione chiara e facilmente applicabile, ma destinata ad operare soltanto nel contesto del rapporto tra MIC e beneficiari dell'aiuto stesso.

In secondo luogo, accanto a quest'obbligo di comunicazione e trasparenza, il decreto ha previsto che debba essere contemplato nei contratti stipulati dall'impresa di produzione, sia con gli autori sia con gli interpreti ed esecutori, l'opzione di scelta sull'assenso o sul diniego allo sfruttamento della propria opera da parte dei sistemi di IA, nel primo caso, e allo sfruttamento della propria immagine o prestazione professionale da parte dei sistemi di IA, nel secondo caso³⁰.

La nozione di autore, in questo contesto, risulta essere ampia e sembra essere stata usata in maniera atecnica, diversamente da quanto previsto dall'art. 44 l.aut., ai sensi del quale sono da considerarsi coautori dell'opera cinematografica (soltanto) l'autore del soggetto, l'autore della musica, quello della sceneggiatura e il regista. È ragionevole ritenere, invece, che il decreto abbia usato la parola "autori" per riferirsi a tutti i creatori di contenuti che abbiano carattere creativo, e dunque non soltanto agli autori in senso stretto dell'opera cinematografica (ai sensi dell'art. 44) ma a tutti gli altri *creators* quali gli autori delle scenografie, della fotografia, dei costumi, del doppiaggio, e più in generale ovunque si possa identificare un contributo creativo alla realizzazione dell'opera cinematografica.

³⁰ Art. 7, comma 6, testualmente recita: «I contratti stipulati fra il soggetto richiedente e gli autori, interpreti ed esecutori dell'opera devono prevedere, a pena di inammissibilità, clausole che consentano:

a) agli autori di non assentire allo sfruttamento della propria opera da parte di sistemi di intelligenza artificiale;

b) agli interpreti ed esecutori di non assentire allo sfruttamento della propria immagine o prestazione professionale da parte di sistemi di intelligenza artificiale».

Questa soluzione risulta coerente con l'estensione dell'obbligo agli interpreti ed esecutori, in *primis* gli attori, che pure non sono autori e ciò nondimeno forniscono un apporto creativo all'opera audiovisiva, i quali potranno assentire o negare allo sfruttamento della propria immagine al pari degli autori. Diversamente, se si intendesse restringere la nozione di autori (soltanto) a quelli previsti dall'art. 44 l.aut., vi sarebbe una disparità di trattamento dei c.d. autori minori rispetto agli interpreti ed esecutori, in relazione allo sfruttamento della propria *performance* o opera dell'ingegno per l'addestramento dei sistemi di IA, del tutto irragionevole e ingiustificabile.

Dal tenore letterale della norma si evince che nessun consenso potrà essere dato in maniera implicita, per esempio ricorrendo a clausole di cessione onnicomprensiva dei diritti di utilizzazione patrimoniale sulla propria opera, e ciò viene richiesto *a pena di inammissibilità*. Non è specificato se ci si debba riferire all'ammissibilità del contratto in sé, oppure all'ammissibilità ai fini del credito d'imposta, ma sembra da preferire questa seconda soluzione, che trova il suo razionale in un argomento teleologico, volto a funzionalizzare l'intera disciplina del decreto MIC all'accesso al *tax credit*. In ogni caso sembra piuttosto pacifico che i contratti stipulati senza l'espressa clausola di opzione (c.d. *opt-out*), dell'autore o dell'artista, interprete o esecutore, ai fini dello sfruttamento della propria opera per l'attività di *machine learning*, restano validi ed efficaci a tutti gli effetti di legge, fino a quando non vi sarà una diversa scelta da parte della normativa primaria.

Il terzo aspetto regolatorio, che risulta tra tutti il più importante, si colloca nell'art. 3, comma 1, lett. b)³¹, il quale elenca quali costi sono eleggibili e in quale misura ai fini dell'applicazione del *tax credit*, fissando il credito d'imposta in un tetto massimo del 40% delle spese complessive che devono essere "eleggibili" ed effettivamente sostenute e pagate. Ebbene, tale disposizione esclude l'eleggibilità delle spese relative all'utilizzo dell'intelligenza artificiale riferibili alle prestazioni creative degli autori dell'opera menzionati nella medesima lettera, ossia le voci "Soggetto e sceneggiatura", "Direzione", "Attori principali", i così detti "costi sopra la linea", fatto salvo l'utilizzo dell'intelligenza artificiale riconducibile agli

³¹ Art. 3, comma 2, lett. b) testualmente recita: «sono eleggibili, nella misura massima del 30 per cento del costo complessivo di produzione, i costi relativi alle voci "Soggetto e sceneggiatura", "Direzione", "Attori principali", così detti "costi sopra la linea", al lordo delle ritenute fiscali e al netto dei relativi contributi previdenziali e dei riflessi oneri sociali. Non sono, in ogni caso, eleggibili i costi relativi all'utilizzo dell'intelligenza artificiale riferibili alle prestazioni creative ovvero artistiche di cui alla presente lettera, fatto salvo l'utilizzo dell'intelligenza artificiale riconducibile agli effetti speciali relativi alla voce "Attori principali"».

effetti speciali per la voce “*Attori principali*”. La Tabella B allegata al decreto, esplicativa dei costi di produzione, chiarisce ulteriormente che si devono computare nei c.d. “*costi sopra la linea*” le voci 1.1 (soggetto e sceneggiatura), 1.2 (diritti di adattamento/diritti derivati), 2.1 (compenso regista), 2.2 (altri costi relativi al regista) e 3.1 (attori principali).

Devono, invece, considerarsi esclusi dal limite di eleggibilità le spese e gli investimenti in strumenti di IA relativi a tutte le altre voci di spesa, dagli attori secondari al restante cast artistico, dalla scenografia ai teatri e costruzioni, inclusa la *location*, dagli effetti speciali, *stunt* e comparse, fino al reparto sonoro, nonché tutte le voci contenute nei campi dedicati all’animazione (inclusi gli effetti speciali visivi, gli attori e il doppiaggio) e alla post-produzione (visiva, sonora e montaggio). L’assenza di limitazioni per queste ulteriori voci di spesa sembra da intendersi come un implicito consenso all’uso e come una valutazione assiologica favorevole all’impiego dell’IA per queste parti dell’opera composta, anche se non è detto che tale soluzione venga mantenuta anche in futuro a seguito dell’implementazione del regolamento *AI Act*.

Sembra di poter leggere in questa disposizione una certa cautela da parte del Ministero della Cultura, come se abbia inteso in qualche maniera scoraggiare, o quanto meno non incentivare con premialità fiscali, i produttori del settore cinema e audiovisivo dall’impiegare sistemi di IA per la realizzazione di quelle parti dell’opera cinematografica tradizionalmente più creative, volendo che restino appannaggio dei creatori “umani” e della loro creatività. Essendo disponibili già molti strumenti di IA in grado di realizzare la scrittura del soggetto o della sceneggiatura o la regia e direzione artistica, sembra che il MIC abbia espresso il suo orientamento contrario all’impiego degli stessi in questi ambiti e, per contro, favorevole al loro uso per gli effetti speciali legati agli attori principali, e (illimitatamente) per tutte le altre parti della lavorazione inclusa la pre e post-produzione.

Tuttavia, non essendo possibile realizzare attraverso un decreto ministeriale l’effetto di vietare o rendere illecito l’utilizzo degli strumenti di IA, il MIC si è mosso correttamente sul terreno della premialità fiscale nell’unico modo possibile, ossia quello di non premiare l’utilizzo dell’IA per le parti più creative dell’opera, parti a cui si ricollega lo stesso art. 44 l.aut. (come già visto *supra*) per identificare i soggetti “umani” coautori dell’opera cinematografica.

Non si può escludere che questa scelta di prudenza, volta a realizzare un effetto deterrente nell’uso indiscriminato dell’IA da parte dei produttori di audiovisivi, sia riconducibile anche alle incertezze sulla titolarità dei contenuti creati dagli utenti mediante modelli di IA, prima che sul

punto si esprima il legislatore nazionale. Difatti, come visto in precedenza, sarebbe estremamente problematico riconoscere la titolarità dei diritti di proprietà intellettuale, sia in termini di paternità dell'opera audiovisiva sia in termini di esclusività dei diritti di utilizzazione economica, alle opere create con sistemi di *GenAI*, stanti le incertezze provocate dalle prassi contrattuali delle piattaforme erogatrici di tali servizi e dalle clausole d'uso volte a regolamentare questi aspetti.

Infine, per le produzioni internazionali è previsto uno speciale credito d'imposta che può essere richiesto dal produttore esecutivo italiano che lavora su committenza di un produttore estero. Esso ha l'evidente finalità di attrarre produzioni straniere, dando un incentivo nel caso in cui i film o le serie tv siano girate o anche solo post prodotte in Italia. Con il decreto 2024 è stato totalmente equiparato il regime del *tax credit* internazionale a quello previsto per le produzioni italiane, sia in termini di percentuale del credito d'imposta (pari al 40%) sia per le sue condizioni e i costi eleggibili. Sicché anche per esse valgono le stesse regole appena richiamate, che vietano l'eleggibilità delle spese sostenute per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale per la creazione del soggetto, della sceneggiatura e della regia, ad eccezione di quelle relative agli effetti speciali relativi alla voce "Attori principali" (la disposizione riguarda solo il produttore esecutivo italiano).

È previsto anche l'obbligo di comunicare le fasi di lavorazione dell'opera realizzate sul territorio nazionale per le quali è stata utilizzata l'intelligenza artificiale, nonché l'obbligo di inserire nei contratti, tra le imprese di produzione esecutiva o le imprese di post-produzione italiane con gli autori, interpreti ed esecutori dell'opera, specifiche clausole che consentano di non assentire allo sfruttamento della propria opera, immagine o prestazione professionale da parte di sistemi di intelligenza artificiale (c.d. *opt-out clause*).

6. Sembra dunque, da questo sguardo d'insieme, che il Ministero della Cultura abbia maturato una propria idea di regolazione dell'intelligenza artificiale applicata al cinema e all'audiovisivo, che rivela una scelta assiologica di parziale sfavore verso le "macchine creative" ed è volta a preservare l'*"umanesimo"* delle imprese culturali e creative, e in ultima istanza il primato della creatività umana nel settore del cinema. E lo ha fatto con l'unica scelta possibile, impedendo l'accesso al credito d'imposta per le produzioni che ricorrono all'IA per la realizzazione delle parti in assoluto considerate più creative di un'opera audiovisiva (il soggetto, la sceneggiatura, la direzione artistica e gli attori principali). La domanda da porsi è se questa normativa sia effettivamente in grado di garantire l'effetto desiderato o meno.

Per contro sembra essere stata sdoganata l'utilizzabilità delle tecnologie di intelligenza artificiale sia per gli effetti speciali sugli attori principali (in conseguenza dell'espressa menzione normativa), sia sulle altre componenti artistiche che concorrono alla creazione dell'opera cinematografica, per effetto dell'assenza di un esplicito divieto nel decreto (ci si riferisce a tutte le voci di spesa diverse dai "costi sopra la linea").

Dunque, gli strumenti e i *software* di intelligenza artificiale si ammette che vengano usate e possano continuare ad essere usate nelle produzioni cinematografiche, per ottimizzare il lavoro artistico e creativo dell'uomo o per facilitare la creazione di quelle parti in cui i costi per la manodopera o i rischi connessi non sono più proporzionati rispetto alle *performance* (ottimali o quasi ottimali) che le macchine sono in grado di garantire. Questo sembra già essere un'anticipazione dell'imminente modifica all'art. 2 l.aut. contenuta nel Ddl Butti, che prevederà la tutela autorale alle creazioni *umane* realizzate con l'ausilio di sistemi di IA, purché venga fatto salvo il contributo creativo umano. Ma ancora non risolve il problema di quale sia la soglia minima di creatività umana richiesta per accedere alla tutela autorale.

Appare chiaro, però, che non sia sufficiente questa regolazione sul credito d'imposta a mettere al sicuro il dominio umano nel cinema italiano: il decreto MIC esclude l'eleggibilità dei costi, e scoraggia le imprese di produzione dall'assumere spese e fare investimenti massivi nel campo dell'IA, ma non esclude affatto che tali elementi dell'opera cinematografica vengano realizzati con l'assistenza e il contributo (indeterminato nella misura e forse indeterminabile) dei sistemi di IA generativa, né avrebbe potuto prevedere tali requisiti a pena di nullità come condizioni di liceità dei contenuti creati.

Si deve tenere conto, però del fatto che la scelta del MIC di operare un primo approccio regolatorio all'impiego degli strumenti di IA nel settore cinematografico e audiovisivo può costituire un importante precedente e fungere da modello per tutte le Film Commission regionali, nell'attività di finanziamento e supporto alle produzioni locali. I bandi che le commissioni regionali dovranno predisporre, stabilendo i criteri di accesso ai finanziamenti, potranno scegliere di ispirarsi al DM *tax credit* e dunque riproporre le stesse disposizioni sulla trasparenza dell'IA, sull'*opt-out* per i diritti d'immagine e la gestione delle parti creative dell'opera, ma soprattutto sulla limitazione d'uso per i soli "costi sopra la linea" ai fini dell'eleggibilità delle spese, dell'ammissibilità della richiesta di finanziamento o a pena di decadenza dello stesso, senza per contro poter vietare del tutto o escludere *tout court* dal beneficio finanziario le opere audiovisive create attraverso l'utilizzo di sistemi di IA.

Abstract

Il lavoro si prefigge l'obiettivo di indagare la problematica della proprietà intellettuale sui contenuti creati con sistemi di intelligenza artificiale generativa nel campo del cinema e dell'audiovisivo, passando in rassegna le novità in tema di regolazione sull'IA a diversi livelli normativi, in specie l'*AI Act*, il Disegno di legge delega Butti e il Decreto del MIC sul credito d'imposta per il cinema. Nell'attuale vuoto normativo, sullo specifico tema della titolarità dei diritti d'autore sui contenuti, assume importanza decisiva la disamina delle condizioni generali di contratto e termini d'uso imposte dalle piattaforme che offrono servizi di *GenAI*, che vanno uniformandosi in clausole tendenzialmente simili tra loro (*i.e.* isomorfismo negoziale). Questa indagine empirica mostra una tendenza all'affermazione di "poteri di fatto" che sovrastano la disciplina nazionale sul diritto d'autore, imponendo regole in contrasto con la disciplina imperativa sia in materia di diritti morali che patrimoniali d'autore.

The essay aims at investigating the issue of intellectual property on the contents created by generative artificial intelligence (GenAI) within the cinema and audiovisual sector, taking into account the regulative news on AI at different levels, specifically the AI Act, the Butti delegation law and the MIC decree on the tax credit for cinema. In the current regulatory vacuum, on the specific issue of ownership of copyright on content, the analysis of the general contract conditions and terms of use imposed by the platforms offering GenAI services takes on decisive importance, since they are becoming standardized in clauses that are essentially similar to each other (*i.e.* contractual isomorphism). This investigation shows a tendency to assert "de facto powers" that override national copyright law, imposing rules that conflict with mandatory law in terms of both moral and patrimonial copyright.

Parole chiave: Diritto d'autore – disciplina delle opere cinematografiche – intelligenza artificiale generativa – eccezioni e limitazioni al diritto d'autore – *tax credit*

Keywords: Copyright – discipline of cinematographic works – generative artificial intelligence – exceptions and limitations to copyright – tax credit