

Anno XCVI

Aprile - Giugno 2025

N. 2

IL DIRITTO DI AUTORE

RIVISTA TRIMESTRALE di

SIAE | DALLA
PARTE
DI CHI
CREA

fondata da VALERIO DE SANCTIS nel 1930

Direttore Responsabile
Giorgio Assumma

LA "Ghiblizzazione" TRA ISPIRAZIONE CREATIVA E ALLENAMENTO DI ALGORITMI

SOMMARIO: 1. Il fenomeno della "ghiblizzazione". - 2. Controversie sul diritto d'autore. Futuro artistico digitale o minaccia alla creatività? - 3. L'insidia degli algoritmi nella creazione delle opere "ghiblizzate". - 4. Il nervo scoperto del copyright. - 5. Una parentesi etica. - 6. Possibili scenari. - 7. Conclusioni.

1. Il fenomeno della "ghiblizzazione"

L'evoluzione esponenziale dell'intelligenza artificiale (IA) e, in particolare, dei modelli generativi di ultima generazione come ChatGPT, sta progressivamente ridefinendo i contorni tradizionali dell'attività creativa. Tali strumenti, pur rappresentando risorse tecnologiche di elevata utilità, sollevano rilevanti criticità sotto il profilo della protezione delle opere dell'ingegno. In particolare, l'addestramento degli algoritmi su vasti dati che includono contenuti protetti da copyright, utilizzati in assenza di autorizzazione, conduce alla generazione automatica di opere suscettibili di incidere negativamente sul valore economico e sulla riconoscibilità giuridica della creatività umana.

Uno dei fenomeni più discussi riguarda la generazione di immagini che imitano il celebre Studio Ghibli, lo studio di animazione giapponese istituito dal co-fondatore Hayao Miyazaki, noto per aver prodotto film di successo come *"Il ragazzo e l'aerone"* e *"La città incantata"*. Hayao Miyazaki è riconosciuto in modo unanime a livello globale come la figura che più di ogni altro ha elevato l'animazione giapponese a forma d'arte, trasformandola in un'espressione di cinema d'autore, dopo decenni in cui era stata considerata principalmente un intrattenimento per bambini e famiglie. Grazie a ChatGPT, lo stile visivo "ghibliano" viene replicato in modo quasi perfetto: cieli acquarellati, paesaggi nostalgici, personaggi con grandi occhi espressivi che sembrano usciti direttamente dall'immaginazione di Miyazaki. Coerentemente con il risultato che si ottiene, il chatbot di OpenAI sembra essere ampiamente migliore di altri generatori di immagini IA nel seguire accuratamente i comandi testuali (*prompt*) in quanto produce immagini molto fedeli. Dal punto di vista pratico, per generare un'immagine in stile Ghibli usando ChatGPT, è sufficiente che l'utente alleggi la foto che intende trasformare, accompagnandola con dei prompt più o meno descrittivi, in cui viene indicato di generare l'immagine in stile Studio Ghibli. Tale fenomeno è talmente spopolato da coniare il nome "ghiblizzazione" (*"ghibli-fication"*) e ha richiamato una forte curiosità ed interesse non solo fra le persone comuni ma ad esso hanno ceduto anche volti molto autorevoli, quali Elon Musk e lo

stesso CEO di OpenAI, Sam Altman, che ha sostituito la sua immagine del profilo su "X" con una versione rigenerata dall'intelligenza artificiale nello stile tipico dello studio giapponese¹. La "ghiblizzazione" pare essere diventata un trend incontrollato, oltre che un sistema di propaganda politica, tale da indurre Sam Altman ad avvertire che la crescente domanda di generazione di immagini ha messo a dura prova le unità di unità di un loro computer progettato per accelerare l'elaborazione di immagini e grafica da parte di OpenAI.

2. Controversie sul diritto d'autore. Futuro artistico digitale o minaccia alla creatività?

La "ghiblizzazione" è senza dubbio affascinante e può dar vita ad un'immaginazione pressoché sconfinata: ognuno può fingere di essere un personaggio dei film di Miyazaki e potrebbe essere una grande fonte d'ispirazione collettiva. La perfezione che è in grado di raggiungere ChatGPT è sorprendente ma allarmante allo stesso tempo e l'identità creativa sembrerebbe essere pericolosamente minacciata dall'avvento del progresso tecnologico. Questo perché gli strumenti di intelligenza artificiale sono in grado di estrarre da una serie di opere (o da una opera) lo stile artistico in esse espresso, per utilizzarlo in nuove creazioni². Nel caso di specie, nonostante lo Studio Ghibli non abbia ancora commentato ufficialmente la vicenda, la posizione assai critica di Miyazaki verso l'intelligenza artificiale è nota da tempo, in quanto nel 2016 aveva definito l'arte generata dall'intelligenza artificiale come un «*terribile insulto alla vita*»³.

Questo fenomeno, tuttavia, fa sorgere diversi interrogativi sulla legittimità di poter effettuare tali creazioni e sulla tutela del diritto d'autore. Innanzitutto, bisogna riflettere sulla tutela dello stile artistico nel nostro ordinamento. Secondo l'art. 1 della legge sul diritto d'autore (L.d.A.) e l'art. 2575 del codice civile, sono opere protette «*le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia, qualunque*

¹ Uno dei momenti che ha cristallizzato la grande diffusione di questo trend si è manifestato quando la Casa Bianca ha pubblicato un'immagine in stile Ghibli che ritrae una donna in lacrime mentre viene arrestata dagli agenti dell'immigrazione statunitense, basandosi sulla foto reale di una donna deportata per spaccio.

² Questo avviene più facilmente nelle arti visive, dove l'identificazione di uno stile riconducibile ad un'artista è più agevole, rispetto ad altri settori in cui risulta più complesso, come ad esempio nelle opere letterarie.

³ Questa frase è stata pronunciata da Miyazaki durante una riunione in cui un gruppo di tirocinanti gli aveva mostrato un'animazione prodotta con una versione sperimentale di un programma di intelligenza artificiale. L'oggetto dell'animazione era un corpo deforme che si contorceva e usava la testa per camminare. Si badi che l'affermazione di Miyazaki non è stata effettuata a seguito del trend del 2025 e, dunque, nel cuore dell'era dell'intelligenza artificiale, bensì anni prima, quando l'IA era ancora in fase sperimentale.

ne sia il modo o la forma di espressione». Pertanto, il momento cruciale si concretizza quando nel processo creativo delle opere dell'ingegno interviene l'intelligenza artificiale, fornendo ausilio o sostituendosi all'azione umana. È interessante notare che le opere generate dall'intervento totale o parziale dell'intelligenza artificiale presentano le stesse caratteristiche delle opere generate dall'uomo, quali l'immaterialità, la circolazione, l'indistruttibilità, la trascendenza, l'ubiquità e sono idonee a far sorgere nei confronti dei destinatari delle reazioni emotive ed estetiche. È necessario sottolineare da subito che il concetto di stile artistico non viene definito in modo specifico e, anzi, tale termine può essere utilizzato in diverse accezioni, in quanto si può riferire sia ad una corrente artistica, sia ad una specifica tecnica che viene utilizzata da un autore. Questo fa sorgere delle complessità in quanto, come è noto, per determinare la possibilità di tutela giuridica, più il concetto è ampio, tanto più sarà complesso ipotizzare una protezione adeguata.

L'intelligenza artificiale generativa di ChatGpt opera in una zona grigia dal punto di vista giuridico, in quanto il concetto di stile artistico ha sempre rappresentato un limite intrinseco alla sua protezione e la giurisprudenza è orientata nel negare la sua tutela sulla base della considerazione che lo stile andrebbe a esprimere soltanto l'idea⁴ a fondamento di un'opera e non rappresenterebbe, invece, la forma espressiva dell'opera stessa⁵. In particolare, la tutela autoriale si riferisce all'espressione dell'opera e non a idee, procedure, o metodi operativi⁶. Il diritto d'autore è fondato sulla dicotomia tra idea ed espressione, ovverosia tra idee poste alla base dell'opera e la forma con cui tali idee o contenuti si manifestano nel concreto ed è tale manifestazione ad essere soggetta alla tutela del diritto d'autore. Conseguentemente, lo stile artistico in quanto elemento astratto intorno a cui si sviluppa l'idea, non è soggetto a protezione autoriale in ragion del fatto che, secondo un principio cardine del diritto d'autore, non può ricevere protezione ma deve restare nella libera disponibilità della collettività a tutela della creatività futura⁷. Il punto è stato ribadito anche dalla Corte di Cassazione⁸ che ha evidenziato come l'imitazione dello stile di un

⁴ Cfr. L. UBERTAZZI, *Commentario breve alle leggi su proprietà intellettuale e concorrenza*, CEDAM, 2016, pag.1467: «la legge sul diritto d'autore tutela delle opere dell'ingegno di carattere creativo (art. 1) e questo primo requisito riguarda la forma espressiva di un'opera, la cui tutelabilità non è preclusa dal fatto di rappresentare idee o nozioni semplici, banali o di dominio pubblico».

⁵ Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, Rivista di Diritto Industriale, fasc.2, 1° aprile 2024, pag. 92.

⁶ Cfr. L. UBERTAZZI, *Commentario breve alle leggi su proprietà intellettuale e concorrenza*, cit., pag.1464: «il diritto d'autore tutela il modo con cui l'idea viene espressa, vale a dire la forma dell'opera».

⁷ Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, cit., pag. 92.

⁸ Cass. Civ., sez. I, 26 gennaio 2018, n. 2039.

artista sia libera, dal momento che ognuno è ispirato, più o meno esplicitamente, a modelli precedenti e considerato che l'oggetto della disciplina del diritto d'autore non è il contenuto ideologico dell'opera, come codificato anche dall'art. 9.2 TRIPs⁹ (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights)¹⁰, nè lo sono i pensieri e le emozioni di chi guarda all'opera, ma solo la specifica forma assunta dall'idea in concreto, così come è stata trasferita in un oggetto¹¹. Nel concreto, il diritto d'autore protegge i personaggi ideati dallo Studio¹², ma non può proteggere lo stile artistico, per quanto singolare, che viene utilizzato. La Cassazione civile sez. I, con la sentenza del 10 febbraio 2025, n. 3393, è tornata a pronunciarsi sui presupposti relativi alla tutela del diritto d'autore e quindi all'originalità e creatività, sostenendo che *«la protezione del diritto d'autore richiede originalità e creatività, non nell'idea alla base dell'opera, ma nella forma della sua espressione, ovvero la sua soggettività»*. Nel 2024 la Cassazione in un'altra sentenza¹³ ha ribadito che *«la tutela del diritto d'autore richiede che un'opera presenti elementi di originalità e creatività, con particolare attenzione alla forma in cui viene espressa anziché all'idea di base; è cruciale che l'opera rifletta la personalità dell'autore, evidenziando le sue scelte autonome e creative. La consistenza in concreto di tale autonomo apporto forma oggetto di una valutazione destinata a risolversi in un giudizio di fatto, come tale sindacabile in sede di legittimità soltanto per eventuali vizi di motivazione»*. Con queste due sentenze, da un lato, si vuole rimarcare i due requisiti chiave per avere accesso alla tutela autoriale e, dall'altro, si sottolinea che l'elemento rilevante non è l'idea, bensì la forma con la quale l'opera viene espressa.

Lo stile artistico, dunque, non è protetto dalla L.d.A. però bisogna considerare che, talvolta, quando si pensa ad un'opera artistica, lo stile o la tecnica artistica che viene utilizzata potrebbe essere elemento più specifico e riconoscibile dell'opera d'arte in sé prodotta¹⁴. Ad esempio, guardando un quadro, può accadere che lo

⁹ Art. 9.2 TRIPs: «Copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such».

¹⁰ «Accordo relativo agli aspetti dei diritti di proprietà intellettuale attinenti al commercio», adottato a Marrakech 15 aprile 1994 e ratificato dall'Italia con legge 29 dicembre 1994, n. 747. L'obiettivo di tale accordo internazionale è ridurre le distorsioni e gli impedimenti nel commercio internazionale, tenendo conto della necessità di promuovere una protezione sufficiente ed efficace dei diritti di proprietà intellettuale, nonché fare in modo che le misure e le procedure intese a tutelare i diritti di proprietà intellettuale non diventino esse stesse ostacoli ai legittimi scambi.

¹¹ Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, cit., pag. 92.

¹² Ad esempio, Totoro o No-Face.

¹³ Cass. civile sez. I, 29 aprile 2024, n. 11413.

¹⁴ Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, cit., pag. 92: proprio negli ambiti artistici in cui lo stile di uno specifico autore può essere più facilmente identificato è peraltro maggiore la difficoltà di separare concretamente l'idea dalla forma espressiva dell'opera e l'ispirazione dall'elaborazione di una precedente creazione.

spettatore, nonostante veda l'opera per la prima volta, riconosca con facilità l'autore in virtù dei colori o della tecnica utilizzati che lo caratterizzano e lo rendono subito identificabile¹⁵. Infatti, nelle arti visive il confine tra idea ed espressione può non risultare così netto e, in alcuni casi, come nelle arti figurative e nel design, si può presentare una totale coincidenza tra l'idea e la forma espressiva e potrebbe essere considerato come l'essenza dell'espressione dell'artista nel contributo creativo. Per questo, si ritiene che il criterio della distinzione tra idea ed espressione dovrebbe essere affinato, per adattarlo alle differenti categorie di opere¹⁶.

Una volta compreso che lo stile artistico non rientra a stretto rigore nella tutela prevista dalla L.d.A., bisogna chiedersi a cosa siamo di fronte quando un'opera generata dall'IA è molto simile ad un'opera protetta che evoca l'originale e se si tratti di un'imitazione lecita oppure di una violazione del diritto d'autore. Esiste una linea molto sottile tra ispirazione e plagio. Fondamentale, in questo senso, è la distinzione tra idea e forma espressiva. Finché il secondo autore si è solo ispirato all'opera del primo e alla sua idea, allora non si verifica alcuna violazione. La chiave per distinguere le due fattispecie risiede nell'originalità e nel carattere creativo dell'opera ("ghiblizzata"). Affinché un'opera possa essere considerata originale, è necessario che questa rifletta la personalità del suo autore, manifestando le sue scelte libere e creative; per contro, quando la realizzazione di un'opera è stata determinata da considerazioni di carattere tecnico, da regole o altre vincoli che non lascino margine per la libertà creativa, non può ritenersi che tale oggetto presenti l'originalità necessaria, non essendo richiesto il requisito ulteriore che l'opera produca un impatto visivo significativo dal punto di vista estetico¹⁷.

È opportuno rilevare che il concetto giuridico di creatività, cui fa riferimento l'art. 1 della L.d.A., non coincide con quello di creazione, originalità e novità assoluta, riferendosi alla personale e individuale espressione di un'oggettività appartenente alle categorie elencate, in modo che l'opera dell'ingegno riceva protezione a condizione che sia riscontrabile in essa un atto creativo, seppure minimo, suscettibile di manifestazione nel mondo esteriore¹⁸.

Un ulteriore profilo che merita attenzione è quello del cosiddetto *plagio evolutivo*, concetto elaborato per qualificare le ipotesi in cui un'opera successiva, per quanto non sia pedissequamente imitativa o riproduttiva dell'originaria, in conseguenza all'intervento su di essa eseguito, si traduce nell'abusiva e non autorizzata rielab-

¹⁵ Si pensi, ad esempio, alla tecnica utilizzata da Lucio Fontana nelle sue tele, oppure alle opere di Andy Warhol che lo rendono immediatamente riconoscibile.

¹⁶ Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, cit., pag. 92.

¹⁷ Cass., n. 11413/2024, cit.

¹⁸ Cass. civile, sez. I, 28 novembre 2011, n. 25173.

borazione di quest'ultima, senza generare un'opera originale ed individuale. Tale rielaborazione si configura in violazione degli artt. 4 e 18, L.d.A. Non si tratta, dunque, di un plagio tradizionale, in cui l'appropriazione degli elementi essenziali dell'opera altrui è facilmente riconoscibile, bensì di una forma più sottile di appropriazione che si colloca tra l'ispirazione lecita e l'illecito sfruttamento creativo. La giurisprudenza italiana ed europea ha da tempo chiarito che la tutela autoriale riguarda la *forma espressiva* dell'opera e non l'idea che la sorregge¹⁹. Da qui nasce la difficoltà: quando l'evoluzione dell'opera plagiata è così raffinata da produrre un risultato nuovo, ma ancora dipendente dal DNA creativo altrui, ci si trova davanti a un plagio "mascherato", spesso difficile da individuare. Pertanto, è necessario verificare se l'opera derivata presenti un reale apporto innovativo che la emancipi dall'altrui creatività²⁰. Per quanto riguarda le fonti di tutela, ne consegue che, secondo la giurisprudenza²¹, lo sfruttamento economico dell'opera derivata senza la preventiva autorizzazione dell'autore che ha composto quella originaria, conferisce a quest'ultimo il diritto ad ottenere il risarcimento del danno che può essere determinato, in via equitativa, applicando il c.d. "principio della revisione degli utili", ossia quantificando il pregiudizio in una quota parte dei proventi realizzati dal titolare dell'opera derivata a seguito del suo sfruttamento.

Nel contesto dell'intelligenza artificiale generativa e, in particolare, del fenomeno della "ghiblizzazione", il rischio di plagio evolutivo appare concreto: le immagini prodotte dagli algoritmi non sempre riproducono in maniera identica i fotogrammi dello Studio Ghibli, ma li rielaborano conservandone lo stile e gli elementi iconici, in modo tale da evocare inequivocabilmente l'universo visivo di Miyazaki. In tali casi, l'analisi giuridica non può arrestarsi alla mera considerazione che lo stile non sia tutelato dal diritto d'autore, ma deve valutare se sia stata trasposta nell'opera generata dall'IA il nucleo caratterizzante dell'opera originale, seppur con lievi adattamenti (caratterizzazione dei personaggi, resa dei paesaggi, uso peculiare della luce e dei colori). Proprio questa sovrapposizione, che non si limita a un'ispirazione ma non raggiunge neppure una trasformazione radicale, rappresenta il terreno tipico del plagio evolutivo, il quale costituisce una forma di appropriazione "parassitaria" particolarmente insidiosa in quanto mascherata da innovazione.

La "ghiblizzazione", quindi, diventa un banco di prova non solo per ridefinire i confini del plagio evolutivo, ma anche per ripensare all'adeguatezza del diritto d'autore

¹⁹ Cass. Civile, sez. I, 29 maggio 2020, n. 10300.

²⁰ Tribunale di Milano Sez. spec. Impresa, 8 giugno 2018, n. 6509: «la creatività dell'opera, da intendere come presenza di originalità e novità oggettiva, è elemento costitutivo della fattispecie di plagio, che, in caso di specifica contestazione, deve essere provato dall'autore».

²¹ Cass. civile, sez. I, 6 giugno 2015, n. 11464.

nell'era dell'intelligenza artificiale.

In conclusione, non sussiste plagio qualora due opere differiscano in virtù di ulteriori elementi caratterizzanti ed essenziali. Di seguito, il plagio resta escluso anche nel caso in cui l'elemento ispiratore derivi dal patrimonio di pensiero e di idee proprie di tutti e di cui nessuno può rivendicare la paternità. Ancora, non sussiste plagio se manca, nell'opera successiva, la trasposizione del nucleo individualizzante che caratterizza l'opera originale. Nel caso in cui nella creazione di un autore siano stati utilizzati gli elementi stilistici tipici di un altro autore, ma non possa riscontrarsi la ripresa di elementi essenziali, si deve ritenere che si rientri nell'ipotesi dell'ispirazione, in cui - pur essendo utilizzata l'idea di rappresentare un soggetto con le caratteristiche stilistiche tipiche di un autore - non vi è stata la ripresa della forma espressiva di nessuna sua specifica creazione²². Il plagio, invece, si configura «con l'attività di riproduzione - si parla perciò di "appropriazione" - totale o parziale degli elementi creativi di un'opera altrui, così da ricalcare in modo "parassitario" quanto da altri ideato e quindi espresso in una forma determinata e identificabile²³». Dunque, se ChatGPT ricreasse una scena con i personaggi dello Studio Ghibli, allora in questo caso si configurerebbe una violazione. La consolidata giurisprudenza evidenzia che nel giudizio sul plagio di un'opera dell'ingegno occorre accertare l'identità degli elementi essenziali che caratterizzano la forma espressiva delle due opere, mentre non rileva la comunanza di idee ispiratrici, non protette dal diritto d'autore²⁴. Sulla stessa linea, la Cassazione si era già espressa affermando che il carattere creativo e la novità dell'opera sono elementi costitutivi del diritto d'autore e, pertanto, prima di verificare se l'opera costituisce un plagio, bisogna verificare se quest'ultima possiede i requisiti per beneficiare della protezione richiesta e ciò sia sotto il profilo della compiutezza espressiva, sia sotto il profilo della novità²⁵. Al fine di conferire maggior chiarezza, sarebbe necessario tracciare un confine più netto tra idea e forma di espressione, soprattutto nel contesto delle arti visive dove la confusione terminologica potrebbe essere più frequente.

3. L'insidia degli algoritmi nella creazione delle opere "ghiblizzate".

Il problema centrale legato alla "ghiblizzazione" risiede non soltanto nella straordinaria capacità di ChatGPT di riprodurre lo stile visivo dello Studio Ghibli, ma soprattutto nelle modalità di addestramento dei modelli di intelligenza artificiale.

²² Cfr. P. MAGNANI, *L'imitazione e lo sfruttamento dello stile altrui tra diritto d'autore e concorrenza sleale*, cit., pag. 92.

²³ Cass., n. 2039/2018, cit.

²⁴ Corte di Appello di Milano, Sez. spec. Impresa, 25 maggio 2023, n.1688.

²⁵ Cass., n. 25173/2011, cit.

Per raggiungere un livello di fedeltà tanto elevato è plausibile che i sistemi si siano nutriti di milioni di fotogrammi contenuti nei film dello Studio, senza il consenso dell'autore o senza il rilascio di licenze. Infatti, è necessaria una grande quantità di esempi per affinare le capacità dei sistemi di intelligenza artificiale e delle società che li sviluppano come OpenAI, Alphabet o Meta²⁶. Questo aspetto solleva questioni giuridiche fondamentali, poiché tali società sviluppatrici di IA rivendicano la legittimità dei loro processi sostenendo che i contenuti generati siano nuovi e non costituiscano copie fedeli di opere protette. D'altra parte, il pensiero di autori ed editori è contrastante e infatti sono diverse le cause legali²⁷ simili contro altre società di intelligenza artificiale, tra cui Meta e la startup di generazione di immagini AI, Midjourney, sulle quali i tribunali statunitensi si devono ancora pronunciare. Tali decisioni saranno importanti per creare dei precedenti e capire verso quale direzione orientarci per fornire degli spunti di riflessione. Pertanto, è necessario trovare un punto di equilibrio tra gli sviluppatori dei sistemi di AI ed i titolari dei diritti d'autore, che rivendicano l'esclusiva sull'utilizzo delle opere.

Il tema, tuttavia, non coinvolge solo il caso Ghibli ma si inserisce in un dibattito più ampio, che coinvolge l'Europa, gli Stati Uniti e molti altri ordinamenti. A livello europeo, la questione è stata affrontata rinviando alla Direttiva (UE) 2019/790, nota anche come *Directive on Copyright in the Digital Single Market* (DCDSM). In Italia, il recepimento della Direttiva è avvenuto con il **D.Lgs. 177/2021**, il quale ha introdotto nel corpo della legge sul diritto d'autore le disposizioni che disciplinano il fenomeno del "text and data mining (TDM)", riscontrabili agli artt. 70-ter e l'art. 70-quater, L.d.A.

Al centro del dibattito vi è la possibilità, da parte dei titolari di diritti d'autore di esercitare una riserva (*opt-out*) al fine di impedire che le proprie opere vengano utilizzate per l'addestramento dei sistemi di intelligenza artificiale per finalità generali. In particolare, col diritto di *opt-out* ci si oppone al text and data mining, ossia a "qualsiasi tecnica di analisi automatizzata volta ad analizzare testi e dati in formato digitale al fine di generare informazioni, tra cui pattern, tendenze e correlazioni" (art. 2 della Direttiva 2019/790). Si tratta di uno dei principali metodi di addestramento dell'intelligenza artificiale, soprattutto dei modelli generativi²⁸. È importante rilevare che ci sono delle eccezioni a favore del TDM, delineate agli artt. 3 e 4 della Direttiva.

²⁶ "ChatGPT ha imparato a disegnare molto meglio", Il Post, 28 marzo 2025, <https://www.ilpost.it/2025/03/28/chat-gpt-ha-imparato-a-disegnare-molto-meglio/>

²⁷ Uno dei casi più noti è quello tra il New York Times contro OpenAI e Microsoft in quanto i chatbot delle due aziende si sarebbero addestrati su milioni di articoli pubblicati dal quotidiano americano senza aver alcun tipo di autorizzazione.

²⁸ Il diritto di *opt-out* può essere esercitato in diverse modalità: ad esempio, può essere esplicitato aggiungendo nelle pagine web o nei file stessi dei metadati specifici che segnalano l'esclusione dei processi di mining.

Nello specifico, l'art. 3 introduce un'eccezione obbligatoria per il diritto d'autore, in quanto consente l'utilizzo di contenuti protetti per finalità scientifica, ma non può essere eccepito l'*opt-out*.

L'art. 4, invece, prevede un'eccezione al diritto d'autore che, se interpretata in modo strettamente letterale, sembrerebbe consentire l'uso di contenuti protetti per scopi più ampi della ricerca, come quelli commerciali, ma permetterebbe al titolare dei relativi diritti di opporsi tramite l'esercizio dell'*opt-out*.

Seguendo la medesima chiave interpretativa, si arriverebbe alla conclusione secondo cui il *training* degli algoritmi viene consentito a chiunque abbia accesso legittimo ai contenuti protetti, a meno che l'autore non abbia espresso un'esplícita riserva (*opt-out*) e salvo che non sia effettuato da organismi di ricerca e istituti di tutela del patrimonio perché, in queste due circostanze, l'*opt-out* non ha effetto.

La direttiva europea, quindi, prevede delle eccezioni, ma l'utilizzo massiccio da parte delle IA generative rende fragile la posizione dell'autore. Laddove la legge sembrava voler incoraggiare la ricerca scientifica, l'applicazione in ambito commerciale ha aperto la strada a squilibri.

Pertanto se facessimo esclusivo riferimento a questa interpretazione, ci si porrebbe in contrasto con un principio fondamentale del diritto d'autore, secondo cui è l'autore stesso a decidere come e se la sua opera deve essere pubblicata ed utilizzata. Prevedere uno sconfinato utilizzo commerciale del TDM, salvo la possibilità da parte dei titolari di esercitare l'*opt-out*, rovescerebbe questo paradigma e istruire i sistemi di intelligenza artificiale senza il consenso dei titolari dei diritti delle opere utilizzate, costituirebbe una violazione del diritto d'autore (e una mancanza del consenso preventivo).

L'approccio dell'*opt-out*, sempre se letto strumentalmente nel contesto letterale, risulta problematico in quanto non sarebbe compatibile con la Convenzione di Berna per la protezione delle opere letterarie ed artistiche che, all'art. 9, ammette eccezioni e limitazioni al diritto d'autore ma solo in casi speciali e a condizione che non venga compromesso il normale sfruttamento dell'opera, senza causare ingiustificati danni ai titolari dei diritti. Inoltre, l'*opt-out*, così configurato, si tradurrebbe in un onere formale, in contrasto con il principio di cui all'art. 5 comma 2 della Convenzione, nella parte in cui si afferma che "*il godimento e l'esercizio dei diritti non sono subordinati ad alcuna formalità*". Ciò vuol dire che l'esercizio dei diritti da parte del titolare non può essere soggetto a vincoli di natura costitutiva.

Oltre alla Convenzione, l'art. 4 della Direttiva - adottando la prospettiva che abbiamo confutato - si porrebbe in contrasto anche con il principio di leale collaborazio-

ne, nella misura in cui l'utilizzo dei dati raccolti per la produzione di *output* a fronte di un corrispettivo e laddove ci si trovasse di fronte ad operatori potenzialmente concorrenti nel mercato.

Per questi motivi, è importante evitare che il TDM diventi una scappatoia per lo sfruttamento economico privo di consenso. Sarebbe più opportuno adottare un meccanismo di *opt-in*, che consenta l'utilizzo delle opere solo previa autorizzazione. Questa soluzione si armonizzerebbe anche con la disciplina della *privacy*, che richiede un consenso esplicito per il trattamento dei dati e proteggerebbe soprattutto i singoli autori, spesso più vulnerabili delle grandi imprese.

Fondamentali, in quest'ottica, sono gli obblighi di trasparenza previsti dall'AI Act: l'art. 53, par. 1, lett. (c), dell'**AI Act (Regolamento UE 2024/1689)**, il quale obbliga i fornitori di modelli di intelligenza artificiale l'adozione di *policy* e tecnologie all'avanguardia per garantire il rispetto della disciplina UE in materia di diritto d'autore e diritti connessi. Solo così sarà possibile consentire ai titolari dei diritti di verificare l'uso delle loro opere e chiedere il giusto compenso.

La possibilità di esercitare un *opt-out* efficace presuppone strumenti digitali chiari e centralizzati. Per garantire maggiore trasparenza e certezza giuridica, la Commissione Europea ha avviato lo studio di un registro digitale centralizzato per l'identificazione delle riserve di diritti e l'Euipo (Ufficio dell'Unione europea per la proprietà intellettuale) ha annunciato l'istituzione di un *Copyright Knowledge Centre* al fine di informare gli autori sull'uso di opere protette nello sviluppo di modelli di intelligenza artificiale e sulla gestione dei loro diritti. Sempre in tema di trasparenza informativa, è opportuno rilevare che all'art. 53, paragrafo 1, lett. d) dell'AI, viene richiesto ai *provider* di modelli di IA per finalità generali, di rendere pubblica una sintesi "*sufficientemente dettagliata*" dei dati utilizzati per l'addestramento del modello di IA adottato. La ratio di tale obbligo è quella di consentire ai titolari di diritti d'autore di essere tutelati in modo più efficace e verificare se i propri contenuti sono stati utilizzati senza autorizzazione. Inoltre, la Commissione Europea ha pubblicato delle linee guida al fine di guidare i *provider* nella redazione della sintesi richiesta dall'AI Act e per chiarire l'interpretazione di termini chiave ivi presenti,

²⁹ S. LONGHINI, "la tutela del diritto di autore: dagli ott ai sistemi di addestramento dell'intelligenza artificiale", in "Il Diritto di Autore", Rivista trimestrale di SIAE, anno XCIV, ottobre-dicembre 2023 n. 4, pag. 712, in cui viene espresso il concetto secondo cui «l'approccio basato sull'*opt-out* presenta diverse problematiche.

Anzitutto,

i) non esiste un meccanismo universale per utilizzarlo;

ii) l'utilizzo dell'*opt-out* su contenuti protetti pone il rischio della loro deindicizzazione;

iii) risulta estremamente difficoltoso verificare se l'*opt-out* esercitato dai titolari dei diritti venga effettivamente rispettato. Sarebbe quindi forse più opportuno prevedere anche in materia di diritto di autore un meccanismo di *opt-in* per la tutela dei titolari dei diritti, con l'esclusione di default della possibilità di utilizzo dei dati delle loro opere salvo autorizzazione».

permettendo così agli attori coinvolti di comprendere se sono effettivamente destinati, o no, dell'obbligo e in che termini. È doveroso precisare che tali orientamenti integrano il codice di buone pratiche sull'AI per finalità generali, uno strumento volontario e pratico che chiarisce in che modo i fornitori di modelli GPAI (General Purpose Artificial Intelligence) possono adempiere ai loro obblighi ai sensi della legge sull'AI.

In aggiunta, tra gli interventi, è necessario segnalare che il 10 ottobre 2025 è entrata in vigore la legge n.132/2025, disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale, finalizzata ad armonizzare a quella nazionale della Legge alla disciplina dettata dal Regolamento UE 2024/1689, più noto come "AI Act". L'obiettivo è quello di rafforzare il livello di tutela in relazione all'uso dell'intelligenza artificiale, in specifici settori. Tra questi, rientra anche il diritto d'autore, a cui è dedicato il capo IV, art. 25 "tutela del diritto d'autore delle opere generate con l'ausilio dell'intelligenza artificiale", in cui è prevista una modifica dell'art. 1 L.d.a., ossia riconoscendo una tutela alle opere dell'ingegno umane create con l'ausilio dell'intelligenza artificiale, purché costituenti il risultato del lavoro intellettuale dell'autore. Inoltre, è prevista introduzione nella L.d.a. di una nuova disposizione (l'art. 70-septies) volta a disciplinare il TDM ai fini dell'addestramento di modelli di intelligenza artificiale, prevedendo che «le riproduzioni e le estrazioni da opere o da altri materiali contenuti in rete o in banche di dati a cui si ha legittimamente accesso, ai fini dell'estrazione di testo e di dati attraverso modelli e sistemi di intelligenza artificiale, anche generativa, sono consentite in conformità alle disposizioni di cui agli articoli 70-ter e 70-quater».

È interessante citare il caso Robert Kneschke v. LAION (Large-Scale Artificial Intelligence Open Network), su cui si è pronunciato il Tribunale di Amburgo il 27 settembre 2024, non solo perché rappresenta la prima decisione europea sul tema della riproduzione di opere dell'ingegno pubblicate su internet per la creazione di *dataset* da utilizzare per l'addestramento di sistemi di intelligenza artificiale, ma anche perché il Tribunale tedesco ha consentito tale addestramento. La vicenda verte sul fatto che il fotografo Robert Kneschke (il "ricorrente") ha intentato una causa dinanzi al tribunale distrettuale di Amburgo contro LAION (il "convenuto"), un'organizzazione senza scopo di lucro, accusandola di aver utilizzato le sue immagini senza consenso nel set di dati LAION 5B per scopi di addestramento dell'intelligenza artificiale. Il Tribunale ha stabilito che il convenuto non ha violato la legge sul diritto d'autore, **creando un set di dati per l'addestramento di modelli di intelligenza artificiale** attraverso il *web scraping* di immagini disponibili pubblicamente, in quanto tale attività costituisce una forma legittima di **estrazione di testo e dati** (TDM) per scopi di ricerca scientifica, compatibile con la Sezione 60d della legge tedesca sul copyright che consente l'estrazione di testo e dati per la ricerca scientifica senza il consenso del creatore. Il caso in questione è interessante in quanto è destinato ad

avere un impatto significativo relativamente alla corretta interpretazione dell'eccezione di *text and data mining* e alla "riserva dei diritti" prevista alla Sezione 44b. Ciò significa che i creatori non possono scegliere di non far utilizzare i loro elaborati per la formazione dell'intelligenza artificiale nella ricerca scientifica e che se un creatore specifica di non acconsentire, questa preferenza viene annullata ai sensi della Sezione 60d, andando dunque ad indebolire la posizione dei titolari dei diritti i quali non si possono opporre alla riproduzione.

Negli Stati Uniti, invece, la situazione è meno definita. L'addestramento dei modelli viene valutato caso per caso, alla luce della dottrina del *fair use* (art. 107 del Copyright Act). Al fine di determinare se l'uso fatto di un'opera in un caso specifico è legittimo, i fattori da considerare devono includere lo scopo e il carattere dell'uso, anche se esso è di natura commerciale o per fini educativi senza scopo di lucro; la natura dell'opera protetta da copyright; la quantità e la sostanzialità della parte utilizzata in relazione all'opera protetta da copyright nel suo complesso; l'effetto dell'uso sul mercato potenziale o sul valore dell'opera protetta da copyright. Ad ogni modo, le Corti stanno andando verso una direzione univoca: la protezione del diritto d'autore spetta soltanto alle opere create da esseri umani, escludendo la possibilità di riconoscere il copyright a un'opera generata in modo autonomo dall'intelligenza artificiale.

Nel caso concreto, lo Studio Ghibli potrebbe incontrare difficoltà legali nel tentativo di impedire l'uso del proprio stile da parte di OpenAI poiché, sebbene le opere specifiche siano protette da copyright, imitare uno stile visivo generalmente non è considerata una violazione del diritto d'autore e poiché le regole sull'utilizzo dei film dello Studio Ghibli per addestrare i modelli di OpenAI non sono ancora state stabilite legalmente³⁰. Tuttavia, una violazione del copyright c'è: quella che trae origine dal fatto che OpenAI ha raggiunto tale somiglianza nella generazione delle immagini in quanto ha addestrato i suoi modelli su milioni di fotogrammi dei film di Ghibli protetti da copyright³¹.

In conclusione, l'insidia degli algoritmi nella creazione delle opere "ghiblizzate" non è data soltanto dal confine sfumato tra ispirazione e plagio ma il rischio è anche

³⁰ Sempre secondo il *"Business Insider"*, il CEO di OpenAI, Sam Altman, in seguito alle molteplici polemiche che sono emerse per la diffusione della ghiblizzazione, ha dichiarato che le politiche di ChatGPT consentono la generazione di immagini seguendo lo stile artistico degli studi grafici ma non consente l'imitazione dello stile di un artista vivente. La polemica però non si è placata nemmeno in seguito a tale dichiarazione, in quanto ci sono artisti viventi a cui si attribuisce il merito di aver aperto la strada alla creazione di stili unici e inconfondibili, come il co-fondatore dello Studio Ghibli, Hayao Miyazaki.

³¹ Vale la pena notare che non è noto se lo Studio Ghibli abbia rilasciato a OpenAI una licenza per addestrare il nuovo modello di Chat-GPT e, dietro alla vicenda, potrebbe esserci un accordo di sponsorizzazione tra i due, simile a quelli che OpenAI ha stretto con diversi editori, tra cui *"The Atlantic"* per la generazione di immagini ma, sulla base della posizione assunta da Miyazaki in diverse occasioni verso l'intelligenza artificiale, è improbabile.

quello di svuotare di significato e valore il contributo creativo umano, lasciando gli autori privi di strumenti efficaci per opporsi allo sfruttamento delle proprie opere.

4. Il nervo scoperto del copyright.

I tribunali americani stanno affrontando diverse questioni che riguardano il rapporto tra copyright e intelligenza artificiale. Un passo importante si è ottenuto con una sentenza del 18 marzo 2025, 23-5233, emanata dal tribunale distrettuale federale del District of Columbia, il primo ad affrontare specificatamente la questione della tutela del diritto d'autore dei prodotti generati dall'intelligenza artificiale. Tale sentenza riguarda il caso **Thaler v. Perlmutter**³², in cui il Tribunale ha affermato che ***“la legge sul diritto d'autore protegge solo le opere create dall'uomo”*** e che ***“la paternità umana è un requisito fondamentale del diritto d'autore”***. Ha ritenuto che ***“il diritto d'autore non si è mai esteso fino al punto di proteggere opere generate da nuove forme di tecnologia che operano senza l'intervento umano”***. Poiché, secondo la sua stessa dichiarazione, ***“il ricorrente non ha svolto alcun ruolo nell'utilizzo dell'IA per generare l'opera”***, il Tribunale ha ritenuto che non soddisfacesse il requisito della paternità umana. Inoltre, bisogna specificare che la tutela non dipende dalla tipologia di intelligenza artificiale, ma dal modo con cui viene impiegata.

Il caso Thaler v. Perlmutter è stato richiamato anche nel report “Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability”³³ dell'USCO (U.S. Copyright Office) di gennaio 2025, nel quale viene ribadita la posizione condivisa finora dai Tribunali americani secondo cui la protezione del diritto d'autore negli Stati Uniti richiede la paternità umana e tale affermazione si basa sulla clausola sul diritto d'autore contenuta nella Costituzione americana e sul testo della legge sul diritto d'autore, come interpretato dai Tribunali. La clausola sul copyright conferisce al Congresso l'autorità di ***“garantire agli autori, per un periodo di tempo limitato, il diritto esclusivo sulle loro opere scritte”***³⁴. Come spiegato dalla Corte Suprema, ***“l'autore di un'opera protetta da diritto d'autore è la persona che traduce un'idea in un'espressione fissa e tangibile che ha diritto alla protezione del diritto d'autore”***. Dunque, nessun tribunale,

³² Il caso riguardava il dott. Stephan Thaler, informatico che ha sviluppato un sistema di IA generativo denominato “Creativity Machine” in grado di generare immagini. Il dott. Thaler ha presentato una domanda per registrare un'immagine che nella richiesta era descritta come *“autonomously created by a computer algorithm running on a machine”*.

³³ United States Copyright Office, “Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability, A Report Of The Register Of Copyrights”, January 2025, <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

³⁴ U.S. Const. art. I, § 8, cl. 8.

finora, ha riconosciuto il diritto d'autore su opere create da esseri non umani e quelli che si sono espressi su questo tema hanno respinto tale possibilità. Sempre nel report dell'Usco di gennaio 2025, è stato ribadito che nella maggior parte dei casi, tuttavia, gli esseri umani saranno coinvolti nel processo di creazione e l'opera sarà soggetta a copyright nella misura in cui i loro contributi saranno riconducibili alla paternità.

5. *Una parentesi etica.*

Rimangono da affrontare alcune riflessioni sul piano che più caratterizza questo fenomeno e che si destreggia in questa zona grigia. Dobbiamo, cioè, chiederci cosa comporta la riproduzione seriale, precisa e non autorizzata di uno stile artistico.

Lo Studio Ghibli è stato fondato nel 1985 ed è frutto di decenni di duro lavoro artistico, visione culturale e sensibilità narrativa di autori che hanno contribuito a conferire prestigio al patrimonio artistico e culturale dello Studio. L'intelligenza artificiale, replicando in modo massivo tale stile, comporta una forma di appropriazione culturale e creativa, privandolo del significato e del contesto che tale stile porta con sé. In questo modo, si rischia di banalizzare le esperienze umane e di appiattire la complessità e il sacrificio lavorativo in funzione della condivisione virale. Infatti, affidarsi ad un sistema generativo di immagini per produrre arte, riduce la percezione dello sforzo, del talento e dei tempi necessari per realizzare quella tipologia di opere in modo autentico. Così facendo, si contribuisce alla deprofessionalizzazione degli artisti e alla convinzione pericolosa che basti un prompt per essere creativi. Inoltre, bisogna considerare che nel caso di intelligence-generated works, la fase creativa si sposta ad una fase antecedente che riguarda la creazione delle precondizioni che consentono al sistema di IA di produrre un risultato creativo, tramite determinati algoritmi e, in questo scenario, l'autore è scolorito e difficilmente identificabile, vista l'interazione tra uomo e macchina, come in una sorta di schema collaborativo e comune³⁵.

Pertanto, bisogna considerare come lo stile artistico dello Studio rappresenti un veicolo simbolico attraverso cui la cultura giapponese ha espresso sé stessa al mondo. I paesaggi pittoreschi, il rapporto con il sacro e l'armonia con la natura hanno contribuito a far emergere i valori e i simboli di un'intera cultura radicati da sem-

³⁵ Cfr. GIOVANNI CERUTTI e ROBERTA TISCI, "L'impatto dell'intelligenza artificiale sui diritti da privativa da copyright", in W. CARRARO, S. LONGHINI, F. UNNIA (a cura di), "Internet e diritto d'autore. La Direttiva Copyright e la sua applicazione in Italia", cit., pagg. 178-179.,

pre, per non parlare del grande prestigio che ha portato al mondo dell'animazione cinematografica. Perciò, in questa era caratterizzata dall'impazienza, è necessario ricordare che con un prompt da un lato si potrebbe ottenere la generazione immediata dell'immagine desiderata ma, dall'altro, si rischia di svalutare e svuotare il contributo lavorativo e culturale generato da decenni di lavoro.

6. Possibili scenari.

L'IA sta ridefinendo il panorama artistico moderno, configurando nuove dimensioni innovative ed interattive tecnologiche in cui l'arte prende forma. L'uso di chatbot come fonte di ispirazione e ausilio implica una nuova modalità di creazione ma dobbiamo riconsiderare che l'autore dell'opera al giorno d'oggi può non essere un'artista ma l'intelligenza artificiale. Grazie all'opera dell'ingegno è possibile conoscere le attività mentali dell'artista ed entrare nel processo creativo dell'opera, potenzialmente idonea a provocare delle reazioni emotive allo spettatore.

Tuttavia, è necessario riconsiderare, ai fini della tutela delle opere dell'ingegno, la sinergia che ci può essere tra artista ed intelligenza artificiale. La tecnologia ormai non costituisce solo un nuovo mezzo di generazione dell'arte ma ridefinisce il significato di creazione artistica e di interazione con il pubblico e in questo nuovo scenario anche l'unicità e l'autorevolezza devono essere riconsiderati.

Questa nuova cooperazione tra artista e intelligenza artificiale apre nuove riflessioni sul futuro del lavoro artistico e creativo e riflette la società contemporanea. Alcuni sostengono che l'IA possa essere un potente strumento in grado di ispirare e stimolare la creatività dell'artista; altri, invece, ritengono che l'IA possa rappresentare una minaccia diretta ai professionisti del settore³⁶. Ci troviamo dinnanzi ad una sfida sia giuridica che etica e, di conseguenza, di fronte all'attuale scenario della "ghiblizzazione" e delle elevate capacità artistiche dell'IA è necessario rafforzare il significato di creatività.

In particolare, se l'IA è in grado di imitare quasi alla perfezione e in grande quantità le opere creative, che valore resta all'unicità umana³⁷? Di conseguenza, vedere il proprio stile ricreato da un algoritmo rischia di svalutarlo e privarlo della forte identità che lo contraddistingue, rendendolo un prodotto replicabile da chiunque e all'infinito, senza filtri. Chiunque preferirebbe copiare opere dell'ingegno invece di produrle, in quanto risulta più conveniente, ma bisogna considerare che nel lungo

³⁶ Sam Altman, in diverse dichiarazioni, ha espresso la sua positiva visione sull'impatto che l'arte generativa potrebbe avere sulla società affermando che l'intelligenza artificiale semplifica l'accesso alla creazione artistica. Essa amplifica le voci di chi non avrebbe trovato spazio e la sua diffusione, potendo essere condiviso a livello globale.

³⁷ Hayao Miyazaki sostiene che l'arte è una manifestazione dell'anima inscindibile dall'esperienza umana.

periodo si rischierebbe di non avere più nulla da copiare, e senza un incentivo economico, nessuno trarrebbe vantaggio a creare. Perciò, bisogna trovare il punto di equilibrio tra incentivo alla produzione artistica, cavalcando l'onda delle vibrazioni sociali del momento e scoraggiare dal copiare senza permesso, evitando la lesione dei diritti degli artisti e il fallimento del mercato³⁸.

7. Conclusioni.

Il caso Ghibli non è isolato³⁹ ma è sicuramente quello che è stato in grado di mettere sotto i riflettori l'emergente e complicato rapporto tra diritto d'autore e intelligenza artificiale.

Possiamo affermare di essere nel bel mezzo di una nuova rivoluzione industriale, in cui l'intelligenza artificiale è la protagonista che, con l'evoluzione dei sistemi tecnologici, sarà in grado di impattare sempre di più sul mercato e sulla competitività delle aziende. Pertanto, il fenomeno della "ghiblizzazione" è solo un esempio di come l'IA progredisca e si affini sempre di più e di come le *big tech* vorrebbero scavalcare il diritto d'autore.

Il nocciolo della questione non è bloccare l'evoluzione tecnologica bensì regolamentarla e, soprattutto, capire con lungimiranza verso quale direzione intendiamo andare, cercando di instaurare una pacifica alleanza con l'IA. L'intelligenza artificiale diventa nociva nel momento in cui si avvale, senza consenso e legittimità, di fonti protette e quando il prodotto che viene elaborato da essa diventa talmente simile al prodotto originale tale da creare confusione circa l'originalità dell'opera. Questa situazione evidenzia l'esistenza di alcune lacune nel diritto d'autore che non contemplano pienamente le sfide poste dall'IA generativa e che non tutelano adeguatamente gli artisti nell'era digitale. Di conseguenza, è necessario che l'impianto normativo sia solido e sempre in grado di tutelare gli autori, nonostante la rapidità e la pervasività della tecnologia. Bisogna trovare un bilanciamento tra l'uso e l'implementazione delle nuove tecnologie ed evitare che diventi un terreno di

³⁸ S. LONGHINI, *"la tutela del diritto di autore: dagli ott ai sistemi di addestramento dell'intelligenza artificiale"* in *"Il Diritto di Autore"*, Rivista trimestrale di SIAE, cit., pagg. 714-715, in cui si ribadisce che «Dove i sistemi di intelligenza artificiale su nutrono di opere di terzi, umani e di chi su questi hanno investito, a fini commerciali e in concorrenza con questi ultimi, i creatori e i titolari dei diritti andrebbero interpellati preventivamente e andranno quantomeno compensati. Non si tratta di fermare l'intelligenza artificiale, ma di regolalarla per tenerla negli argini di un suo sviluppo etico, rispettoso dell'uomo e utile e persino di preservarla perché ove non fosse rispettosa dell'essere umano e della sua creatività perderebbe a sua volta l'essenza di ciò di cui si nutre implodendo su sè stessa».

³⁹ Diversi utenti hanno utilizzato la funzione di generazione di immagini di GPT-4o per ricreare stili di altri studi come Dr. Seuss e Pixar.

conquista privo di scrupoli, caratterizzato da un eccesso normativo confusionario e poco chiaro. Trasparenza, consenso e responsabilizzazione sono i tre elementi chiave per perseguire la strada verso il rispetto della legalità e degli interessi in gioco. È importante che ogni intervento normativo sia inserito nella L.d.A., al fine di avere un quadro normativo completo e non frammentato.

Per far fronte all'IA alcuni passi avanti sono stati sicuramente fatti, ma la difficoltà risiede nel dover far combaciare la rapida evoluzione tecnologica col lento meccanismo burocratico e legislativo per far fronte alle nuove sfide.

In aggiunta, potrebbe essere opportuna l'istituzione di una convenzione internazionale, in modo tale da ottenere una regolamentazione omogenea e controllata per tutti i paesi aderenti, vista la grande capillarità con la quale gli strumenti di IA riescono ad inserirsi nei vari contesti. Con l'istituzione di tale convenzione internazionale, la speranza sarebbe quella di ottenere un risultato simile a quello raggiunto con la Convenzione di Berna del 1886 per la protezione delle opere letterarie e artistiche, alla quale, nel tempo, hanno aderito pressoché tutti i paesi a livello globale.

In alcuni Paesi⁴⁰ è possibile riscontrare una possibile alternativa che riflette un certo pragmatismo nell'impianto giuridico legislativo⁴¹. Un esempio lampante è rinvenibile nell'art.178 del *Copyright, Designs and Patents Act* del 1988 (in seguito "CDPA") che ha definito l'opera generata dall'AI ("*computer-generated*") come «*the work is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work*» ed ha attribuito la titolarità al soggetto che ha «*organizzato le funzioni della macchina medesima affinché quest'ultima potesse generare l'opera in questione*»⁴². Nonostante l'indubbio pregio di tale impostazione, che rappresenta un tentativo di colmare il silenzio normativo ma senza stravolgere l'impianto legislativo esistente, tale approccio ha fatto sorgere molte perplessità e potrebbe rivelarsi di difficile applicazione nel nostro ordinamento per due motivi: da un lato, non risolverebbe il problema dell'armonizzazione normativa nell'ambito dell'IA, molto complesso e rapido e, inoltre, la tendenza alla "deumanizzazione" del sistema IA non sembra essere contemplato dal suddetto impianto normativo; d'altra parte, la definizione

⁴⁰ Cfr. M. IGLESIA, S. SHAMULIA, A. ANDERBERG, *Intellectual Property and Artificial Intelligence, A literature review*, EUR 30017 EN, Publication Office of the European Union, Luxembourg, 2019, dove si richiamano paesi quali Sud Africa, Hong Kong, India e Nuova Zelanda che hanno emanato «*laws that can provide protection for computer generated works*».

⁴¹ Cfr. GIOVANNI CERUTTI e ROBERTA TISCI, "L'impatto dell'intelligenza artificiale sui diritti da privativa da copyright", in W. CARRARO, S. LONGHINI, F. UNNIA (a cura di), "Internet e diritto d'autore. La Direttiva Copyright e la sua applicazione in Italia", cit., pagg. 182-183.

⁴² Cfr. UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, article 9.3: «*A person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken*».

di “colui che ha organizzato le funzioni della macchina” non sempre permette di individuare con assoluta certezza il soggetto a cui attribuire la titolarità dell’opera⁴³. Dal punto di vista digitale, nell’attesa di interventi normativi adeguati, alcuni si sono attivati per salvaguardare il lavoro degli artisti dal fenomeno dello scraping, ossia la raccolta automatizzata dei dati effettuata in modo massivo e non consensuale. In un articolo⁴⁴ della rivista *MIT Technology Review* si è parlato di uno strumento chiamato “Nightshade” che consente agli artisti di aggiungere modifiche invisibili ai pixel della loro arte prima di caricarla online, in modo che se dovesse essere inserita in un set di addestramento dell’intelligenza artificiale, potrebbe causare la rottura del modello risultante in modi caotici e imprevedibili. Usarlo potrebbe danneggiare questi dati di addestramento potrebbe compromettere le future interazioni di modelli di intelligenza artificiale che generano immagini, come DALL-E, Midjourney e Stable Diffusion, rendendo inutili alcuni dei loro output: in questo modo i cani diventerebbero gatti, le auto diventerebbero mucche e così via. L’obiettivo, dunque, è quello di combattere le aziende di intelligenza artificiale che utilizzano il lavoro degli artisti per addestrare i loro modelli senza il permesso dell’autore.

In conclusione, laddove i sistemi di intelligenza artificiale si nutrono di opere di terzi, è necessario che i creatori e i titolari dei diritti vadano coinvolti preventivamente, quantomeno compensati. Innovazione giuridica, consapevolezza e tutela, sono necessari, altrimenti il prezzo che gli artisti dovranno pagare potrebbe diventare troppo alto. La “ghiblizzazione” è uno dei tanti scenari a cui dovremmo andare in contro, in grado di prospettarci il braccio di ferro tra spregiudicata evoluzione tecnologica e tutela dei diritti.

LUDOVICA CALDERINI

⁴³ Cfr. GIOVANNI CERUTTI e ROBERTA TISCI, “L’impatto dell’intelligenza artificiale sui diritti da privativa da copyright”, in W. CARRARO, S. LONGHINI, F. UNNIA (a cura di), *Internet e diritto d’autore. La Direttiva Copyright e la sua applicazione in Italia*, cit., pag. 183.

⁴⁴ Cfr. M. HEIKKILÄ, “This new data poisoning tool lets artists fight back against generative AI”, *MIT Technology Review*, 23 ottobre 2023, <https://www.technologyreview.com/2023/10/23/1082189/data-poisoning-artists-fight-generative-ai/>