



DIPARTIMENTO DI GIURISPRUDENZA

Cattedra di Tutela della Proprietà Intellettuale

Deepfake: Implicazioni Giuridiche nel Contesto del Diritto d'Autore e dei Diritti d'Immagine

RELATORE

Chiar.mo Prof.

Paolo Marzano

CORRELATORE

Chiar.mo Prof.

Gustavo Olivieri

CANDIDATO

Francesco Pannunzio

Matr.155773

ANNO ACCADEMICO: 2022/2023

SOMMARIO

INTRODUZIONE	5
--------------------	---

CAPITOLO 1

DEFINIZIONE E ANALISI DELLE CARATTERISTICHE PRINCIPALI DEI DEEPFAKE

1. Cosa si intende per deepfake?	8
2. Storia dei deepfake	11
3. Possibili utilizzi e problematiche	13
4. Generation and detection	18
4.1 Creation	18
4.2 Detection	21
4.2.1 Fake image detection	23
4.2.2 Fake video detection	24
4.2.3 Counter-forensic challenges	26
5. Questioni etico-legali relative ai diritti d'immagine	28

CAPITOLO 2

ANALISI COMPARATIVA DELLA DISCIPLINA GIURIDICA DEI DEEPFAKE: FRA USA E UE

1. Esperienza USA	31
1.1 La paternità dell'opera nel copyright americano	31
1.2 Right of publicity	35
1.3 Eccezioni e limitazioni al Copyright Act: la disciplina del "fair use".	41
1.4 No AI Fraud Act: possibile soluzione o ulteriore complicazione?	45
2. I deepfake nell'ordinamento UK	46
2.1 Paternità dell'opera nel "CDPA".	46
2.2 Eccezioni al "CDPA": il fair dealing	50
2.3 Possibili azioni legali applicabili dalle vittime di deepfake	52
3. UE e deepfake	57
3.1 Armonizzazione, sviluppo e fonti del diritto d'autore nel contesto comunitario	57
3.1.1 Fonti legislative europee in materia di diritto d'autore	59
3.1.2 Fonti giudiziali: Caso Infopaq	66
3.2 I diritti d'immagine nel panorama europeo	69

4. Artificial Intelligence Act	71
4.1 Le prospettive riguardanti il diritto d'autore	75

CAPITOLO 3

DISCIPLINA GIURIDICA INTERNA

1. Quadro normativo del diritto d'autore	80
2. Diverse declinazioni di opera e autorialità	88
2.1 Quali tipologie di diritti spettano all'autore?	92
2.2 Concezione personalistica della paternità dell'opera	96
3. I diritti d'immagine nell'ordinamento italiano.	99
3.1 Disciplina dei diritti d'immagine in relazione ai deepfake	102
4. Le posizioni italiane rispetto all'AI Act	110

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE	113
--	-----

BIBLIOGRAFIA	116
---------------------------	-----

INTRODUZIONE

È di recente definizione il concetto di deepfake. Una parola anglofona composta da due termini: *deep*, che significa “profondo” ed è un rimando al concetto di *deep learning*, una rete neurale che tenta di simulare il funzionamento del cervello umano ed è lo strumento che permette ai sistemi di intelligenza artificiale di “imparare”; e da *fake*, che significa falso. Si tratta in poche parole di un falso digitale generato da sistemi di intelligenza artificiale.

Oggi giorno, tale vocabolo si sta rapidamente collocando al centro del dibattito pubblico anche in relazione alla paura suscitata nella popolazione dall’intelligenza artificiale. Alcuni temono che il loro lavoro venga sostituito dalla macchina, altri di non avere più privacy, altri ancora diffidano della veridicità di qualsiasi contenuto presente su internet. Tuttavia, l’incisività che i deepfake hanno nei confronti dei diritti degli individui non sembrerebbe assumere lo stesso livello di gravità che, invece, assumono altri sistemi di AI, come ad esempio quelli di identificazione biometrica.

A primo impatto si potrebbe ritenere il deepfake al pari di uno scherzo innocuo. È facile, difatti, imbattersi in contenuti audiovisivi generati o modificati dall’AI sui *social networks*. Tuttavia, si ritiene fondamentale far riferimento a degli aspetti giuridici specifici, in particolare riguardanti il diritto d’autore. Questo si occupa di tutelare i diritti morali e patrimoniali degli autori di opere dell’ingegno e dei rispettivi diritti connessi, tra cui il diritto d’immagine. Bisogna ora considerare che, in generale nel mondo dell’intelligenza artificiale, ogni software necessita di essere istruito tramite l’analisi di un gran numero di dati, tra cui potrebbero esservi opere protette dal diritto d’autore; inoltre, ciò che successivamente il software produce potrebbe, in certi contesti, essere considerato creativo. Può, però, la macchina esprimersi creativamente? Questo è un grande tema sul quale gli esperti del diritto d’autore ad oggi dibattono. Nel settore specifico dei deepfake è importante

considerare la loro relazione con l'immagine dell'individuo. Gli esempi più noti di deepfake, difatti, raffigurano proprio i volti di personaggi notori in contesti non propri all'individuo. È necessario, dunque, analizzare se dal punto di vista giuridico una tale rielaborazione del volto di un individuo debba essere considerata legittima o meno.

Al fine di rispondere a tali interrogativi, questo elaborato si struttura in modo da delineare nel primo capitolo il concetto di deepfake da un punto di vista quanto più tecnico questa sede renda possibile. Anzitutto, sarà fondamentale comprendere cosa debba intendersi per intelligenza artificiale, individuarne le diverse tipologie e concentrarsi principalmente sull'analisi di quella generativa. Per tale ragione è opportuno comprendere quali siano gli scopi ed il funzionamento della deepfake *generation* e *detection*. Dopodiché sarà possibile approfondire le questioni etico-legali relative ai diritti d'immagine.

Una volta analizzato il metodo di funzionamento di tali sistemi di AI verrà effettuato uno studio comparativo delle discipline USA, UK ed UE in materia di intelligenza artificiale, concentrando l'attenzione sui temi di paternità dell'opera e diritti d'immagine. Successivamente si avrà modo di trattare le discipline delle eccezioni al copyright come il *fair use* ed il *fair dealing* e le possibili azioni legali esercitabili. Per quanto attiene alla disciplina comunitaria sarà importante fare attenzione alle fonti legislative e giurisprudenziali che hanno contribuito a definire anche la disciplina italiana del diritto d'autore. Uno snodo essenziale dell'intero elaborato è rappresentato dall'analisi dell'Artificial Intelligence Act, unica normativa comunitaria in via di approvazione riguardante l'AI. Dato il subbuglio creato da questi sistemi informatici molti in Europa ripongono grande fiducia in tale proposta di regolamento proprio perché rappresenterebbe un primo passo fondamentale nella regolamentazione di tale materia, allo stesso modo nuova e trasversale.

Infine, ci si soffermerà sull'analisi della disciplina italiana, innanzitutto esaminando le disposizioni contenute nella Legge 633 del 1941, fonte legislativa di riferimento riguardo al diritto d'autore, e, in secondo luogo, analizzando la disciplina dei diritti d'immagine. Sarà,

inoltre opportuno definire le posizioni italiane rispetto all'imminente approvazione dell'AI Act per avere una panoramica maggiormente completa delle dinamiche che stanno attualmente indirizzando la politica comunitaria ed il dibattito pubblico verso una regolamentazione puntuale sul tema.

CAPITOLO I

DEFINIZIONE E ANALISI DELLE CARATTERISTICHE PRINCIPALI DEL DEEPFAKE

1. Cosa si intende per deepfake?

Il deepfake è un concetto che sta progressivamente facendo ingresso nel linguaggio comune. Il Garante per la protezione dei dati personali (“GPDP”) ci offre una definizione completa e puntuale: *“I deepfake sono foto, video e audio creati grazie a software di intelligenza artificiale (“AI”) che, partendo da contenuti reali (immagini e audio), riescono a modificare o ricreare, in modo estremamente realistico, le caratteristiche e i movimenti di un volto o di un corpo e a imitare fedelmente una determinata voce”*¹. Si tratta di un termine che racchiude un insieme molto ampio e variegato di tecnologie, tutte atte ad utilizzare sistemi di intelligenza artificiale per creare contenuti multimediali del tutto realistici, capaci di trarre in inganno gli utenti medi del web. È ormai altamente probabile che tutti si siano imbattuti, almeno una volta, in un contenuto multimediale creato o modificato da strumenti di intelligenza artificiale, senza esserne necessariamente a conoscenza. In questi giorni, sono moltissimi gli articoli, i servizi ed i saggi che affrontano questo tema. Preso atto della definizione che l’autorità competente fornisce, occorre però sviscerare ed analizzarne i tratti essenziali e le caratteristiche principali di tale fenomeno.

Il neologismo “deepfake” nasce dalla fusione di due parole della lingua inglese: “*deep learning*” e “*fake*”². In primo luogo, potremmo definire il deep learning come la guida dell’intelligenza artificiale. Non è altro che una rete neurale a più livelli che tenta di simulare, in maniera

¹ Citazione tratta dal comunicato del Garante per la Protezione dei Dati Personali “*Deepfake: dal Garante una scheda informativa sui rischi dell’uso malevolo di questa nuova tecnologia*”, in <https://garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9512278>.

² CHIZZOLA E. (2021), “*Deepfake: tra furto d’identità, danno d’immagine e rischio privacy*”, in Norme&Tributi Plus Diritto, Il Sole 24Ore.

ancora molto arcaica, il funzionamento del cervello umano, permettendo, quindi, all'AI di "imparare" e "migliorarsi" sulla base di una grande quantità di dati. I deepfake sono, dunque, tecnologie che sfruttano l'intelligenza artificiale per creare immagini, audio e video particolarmente realistici. Questi rientrano nel più vasto insieme dei "synthetic media". Sotto quest'ultima denominazione vengono ricompresi tutti i media creati o modificati artificialmente dalla macchina, in particolare tramite l'intelligenza artificiale ed il machine learning³. Al giorno d'oggi, con l'ausilio dell'AI, è possibile creare immagini e video, riprodurre voci o suoni e scrivere testi. Le possibilità espressive di questi mezzi sono chiaramente molto ampie. In secondo luogo, l'aggettivo "fake" riguarda lo scopo che viene attribuito a questi contenuti, ovvero indurre in errore chi ne fruisce. La ricostruzione dell'immagine, o della voce, della persona può essere talmente realistica da non risultare un'opera artificiosa frutto di una rielaborazione dei tratti del viso o della voce. Dunque, per deepfake intendiamo sia la tecnologia utilizzata per ottenere il risultato finale, sia l'output, ovvero il risultato stesso.

Analizzando uno dei più famosi esempi di deepfake è possibile mettere in risalto i concetti generali di questi sistemi. Nel 2018 il famoso regista cinematografico Jordan Peele ha voluto destare l'attenzione mondiale sul pericolo che i deepfake possano rappresentare per la popolazione mondiale, creandone uno con protagonista l'ex Presidente degli Stati Uniti d'America, Barack Obama. Il video, della durata di poco più di un minuto, raffigura Obama che parla frontalmente agli ascoltatori declamando un breve discorso sulla dubbia veridicità delle informazioni che troviamo su Internet. Il monologo fa riflettere sulla tematica ad oggetto, ma allo stesso tempo, è ironico e divertente, il linguaggio non è formale, tutt'altro. Vi sono anche delle accuse non troppo velate, nei confronti del Presidente dell'epoca, Donald Trump. È chiaro che non possa esser stato veramente Obama a pronunciare tali parole. Non si tratta di un

³ RIPARBELLI V. (2023), "The Future of (Synthetic) Media" in <https://www.synthesia.io/post/the-future-of-synthetic-media>.

“vero” filmato. Il discorso viene, infatti, recitato da Peele stesso, poi, attraverso l’uso di diversi software di Intelligenza Artificiale, è stata modificata la voce rendendola molto simile a quella di Obama, per poi applicarla al filmato, del quale è stata cambiata la mimica facciale. I dati raccolti sul ritratto e sulla voce del Presidente Obama hanno permesso di mutarne le espressioni e di prestare la sua voce a parole altrui. Il risultato è totalmente credibile⁴. È possibile notare, dunque, la presenza di tutti gli elementi fondamentali, prima elencati, affinché si possa parlare di deepfake. Innanzitutto, vi sono due sistemi di intelligenza artificiale, uno che modifica la voce del creatore rendendola molto simile a quella dell’ex Presidente Obama ed uno che muta le sue espressioni facciali all’interno del video. Vi è, inoltre, la capacità di indurre in errore chi guarda.

Tutto ciò accadeva, ormai, cinque anni fa. Oggi le tecnologie sono sempre più all’avanguardia, i vari sistemi di AI sono stati istruiti maggiormente ed i risultati sono sconcertanti. Soprattutto, però, a preoccupare è l’accessibilità che questi sistemi stanno raggiungendo. Se prima era un “gioco” per chi se ne intendeva, oggi è spaventosamente facile creare un deepfake assolutamente credibile. L’evoluzione tecnologica ha, infatti, semplificato e accelerato di gran lunga i procedimenti di creazione di contenuti multimediali falsi e travisati, riducendone sensibilmente, di conseguenza, anche i costi. Ad oggi basta semplicemente trovare il software giusto, non c’è bisogno di denaro o di capacità informatiche elevate. Creare un deepfake è semplice, gratuito, e veloce.

Ai sensi della Legge n. 633 del 1941 relativa alla protezione del diritto d’autore e di altri diritti connessi al suo esercizio, sono protette “*le opere dell’ingegno di carattere creativo*”⁵, a prescindere dal modo o dalla forma di espressione, come riportato dall’articolo 1. Tale tutela spetta all’autore di tali opere in quanto “*organizza e dirige la creazione*”

⁴ ROMANO A. (2018), “*Jordan Peele’s simulated Obama PSA is a double-edged warning against fake news*”, Vox, in <https://www.vox.com/2018/4/18/17252410/jordan-peelee-obama-deepfake-buzzfeed>.

⁵ Legge 22 aprile 1941, n. 633, “*Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*”.

dell'opera stessa⁶, a partire dal momento stesso della sua creazione, non sussistendo la necessità di formalità costitutive, come “*particolare espressione del lavoro intellettuale*”⁷.

In questo contesto, è comprensibile come i deepfake non possano essere considerati opere meritevoli di tutela da parte del diritto d'autore. Innanzitutto, occorre precisare che l'intelligenza artificiale non può essere qualificata come autore, in quanto la L.633/41 ha una forte impronta personalistica; dunque, può essere considerato come autore solamente un essere umano, escludendo macchine, seppur “intelligenti”. Inoltre, anche nel caso in cui l'opera sia realizzata prevalentemente dall'uomo (trattasi, dunque, di *assistive AI*, ovvero di intelligenza artificiale utilizzata come ausilio all'uomo e non autonoma, come la *generative AI*) verrebbe comunque a mancare l'apporto creativo, risultando, anzi, spesso lesiva dei diritti d'autore o dei diritti connessi dei soggetti vittime di tali contenuti digitali generati o manipolati tramite intelligenza artificiale.

2. Storia dei deepfake

Il primo Deepfake riconosciuto universalmente per come oggi è inteso è stato pubblicato nel 2017, sulla piattaforma Reddit dall'utente “deepfakes”. Dopo poco tempo altri utenti iniziarono a replicarne l'idea, facendo germogliare, da subito, sentimenti contrastanti riguardo questa nuova tecnologia: emozione per il progresso e paura per la sicurezza dell'individuo. Gli individui maggiormente colpiti da questa nuova tecnologia sono i personaggi notori a causa della grande quantità di dati necessari per creare dei contenuti tramite l'intelligenza artificiale che siano in grado di essere considerati degli originali. I primissimi contenuti di questo genere venivano sviluppati soprattutto in ambito pornografico, sovrapponendo il volto di una persona famosa sul corpo di un porno-attore. Il concetto alla base dei deepfake si poteva rinvenire già negli anni Novanta quando venne sviluppata particolarmente la *computer-generated*

⁶ Art. 7, c. 1, L. 633/41.

⁷ Art. 6, L. 633/41.

imagery (“CGI”), tecnologia molto utilizzata nel mondo del cinema, che permette di creare elementi visivi in digitale. La “CGI” non sfruttava, però, l’intelligenza Artificiale⁸.

Nel 2018 i deepfake diventano virali grazie al già citato Barack Obama di Jordan Peele. Il ricorso a questa nuova conquista tecnologica fa emergere sia aspetti positivi che negativi, se pur questi ultimi risultano più preponderanti.

Poco tempo prima, nel 2016, alcune tra le principali aziende hi-tech, precisamente Amazon, Facebook, Google, Microsoft, Deepmind e IBM (alle quali si aggiungerà poi Apple), crearono una partnership non-profit, dal nome “Partnership on AI”, che riunisce società, organizzazioni accademiche, industrie e media per garantire uno sviluppo positivo dell’intelligenza artificiale nei confronti delle persone e della società. L’obiettivo di questa unione d’intenti è di comprendere come utilizzare questa nuova tecnologia in modo positivo, sostenendone, dunque, uno sviluppo che limiti il più possibile le complicazioni per gli utenti⁹. Nel 2019 hanno annunciato la *Deepfakes Detection Challenge* (“DDC”) una competizione per supportare e promuovere la ricerca sul rilevamento delle manipolazioni facciali nei contenuti multimediali¹⁰, prevedendo un premio finale di dieci milioni di dollari. L’aspetto fondamentale di questa iniziativa è il dataset comprendente più di cinquemila video (originali e modificati) raffiguranti volti di attori, consenzienti e retribuiti, con delle didascalie che indicano se i video sono stati creati sfruttando tecniche di manipolazione facciale. Questo impegno manifestato attraverso la *Deepfake Detection Challenge* evidenzia il notevole interesse suscitato nell’ambito industriale e, al contempo, agisce come catalizzatore

⁸ SHAJI GEORGE A. E HOVAN GEORGE A. S. (2023), “*Deepfakes: The Evolution of Hyper realistic Media Manipulation*”, in Partners Universal Innovative Research Publication (PUIRP), Volume n. 1, issue n. 2.

⁹ Citazione estratta dal sito ufficiale di Partnership on AI nella sua sezione “about us”, <https://partnershiponai.org/about/>.

¹⁰ DOLHANSKY B., HOWES R., PFLAUM B., BARAM N., CANTON FERRER C., AI Red Team, Facebook AI (2019), “*The Deepfake Detection Challenge (DFDC) Preview Dataset*”, in <https://paperswithcode.com/paper/the-deepfake-detection-challenge-dfdc-preview>.

accelerando i progressi nel campo dello sviluppo delle tecnologie di rilevamento dei deepfake¹¹.

Oggi esistono moltissimi software che permettono di creare deepfake delle tipologie più variegata, con competenze informatiche di base. Ad esempio, Reface permette di scambiare i volti nei video, MyHeritage anima le foto, FaceApp mette a disposizione degli utenti filtri di invecchiamento, Wombo, invece, è un'applicazione di sincronizzazione labiale.

3. Possibili utilizzi e problematiche

Le possibilità che i deepfake aprono al mondo informatico sono diverse. Si tratta, infatti, di una tecnologia che può essere applicata ai campi più disparati, che permetterebbe risparmi non indifferenti, in termini di tempo e denaro, in contesti impensabili nel 2017, quando i primi video di questo genere hanno iniziato a spopolare su internet. Innanzitutto, i mondi della fotografia e dei videogiochi potrebbero beneficiare moltissimo dell'impatto creativo e produttivo di questa tecnologia, ad esempio per quanto riguarda la creazione ad hoc di filtri o effetti visivi, nel primo caso, o di avatar e voci, nel secondo. Inoltre, anche nell'industria cinematografica i deepfake potrebbero essere utilizzati per il doppiaggio di film in diverse lingue o per aggiornare film e serie tv senza doverle rigirare¹².

Un caso particolare in questo senso è quello del particolare utilizzo da parte di Spotify della tecnologia in questione. Sicuramente sarà noto a tutti i suoi utenti, che la piattaforma svedese di streaming musicale offre anche una grande quantità di podcast, fruibili sia agli abbonati sia a coloro che utilizzano il piano gratuito del servizio. È facilmente intuibile che, a

¹¹ SEOW J. W., LIM M. K., PHAN R. C. W. e LIU J. K. (2022), "A comprehensive overview of Deepfake: Generation, detection, datasets, and opportunities", in *Neurocomputing* Volume 513, 7 November 2022, Pages 351-371, ScienceDirect.

¹² NGUYEN T. T., NGUYEN Q. V., NGUYEN D. T., NGUYEN D. T., HUYNH-THE T., NAHAVANDI S., NGUYEN T. T., PHAM Q.-V., NGUYEN C. M. (2022), "Deep learning for deepfakes creation and detection: a survey", in *Computer Vision and Image Understanding* Volume 223, October 2022, 103525, ScienceDirect.

differenza dei brani musicali, i podcast (contenuti audio, simili a quelli radiofonici, dove uno speaker parla di varie tematiche) hanno un grande limite in termini commerciali: vengono fruiti unicamente da coloro che comprendono la lingua nella quale viene registrato. Un utente che non conosce il francese non ascolterà di certo una puntata di un podcast in cui lo speaker parla francese. Ecco, dunque, che Spotify ha pensato di lavorare ad una soluzione per questo problema. Il 25 settembre 2023, nella sezione news del suo sito, la società leader dello streaming audio ha annunciato la sua nuova funzione di traduzione vocale, funzionante tramite intelligenza artificiale. Questo nuovo strumento permetterà di riprodurre episodi di un dato podcast in diverse lingue mantenendo inalterata la voce del *podcaster*. Al momento Spotify starebbe lavorando su questo fronte solamente con un numero limitato di *creators* al fine di testare questa nuova funzionalità, limitandosi per ora alle sole traduzioni in tedesco e francese, prima di renderla disponibile a tutti i creatori di contenuti ed in altre lingue¹³.

È possibile notare come, moltissime aziende, digitali e non, si stiano già da tempo preoccupando di sfruttare la tecnologia dei deepfake a proprio vantaggio sia per aumentare l'offerta di servizi sia per diminuire i costi e le tempistiche di lavori che altrimenti richiederebbero un dispendio molto più elevato. Tuttavia, globalmente i possibili utilizzi negativi dei deepfake spaventano molto più di quanto quelli positivi possano essere vantaggiosi. Le applicazioni illecite dei deepfake, infatti, sono diverse ed alcune particolarmente pregiudizievoli.

Come specificato precedentemente, i deepfake di buona ed alta qualità possono risultare totalmente credibili agli occhi ed alle orecchie degli utenti, ma anche per gli algoritmi di rilevamento meno aggiornati. Inoltre, la grande accessibilità e la facilità di utilizzo di questi programmi permettono a chiunque sia capace di navigare su internet in autonomia (quindi buona parte della popolazione mondiale) di creare un deepfake assolutamente credibile e caricarlo sui social network. Vi sono, ad ogni modo, utilizzi ancor più invasivi, sia per persone famose o comunque

¹³ KHALID A. (2023), “*Spotify is going to clone podcasters’ voices — and translate them to other languages*”, The Verge, in <https://www.theverge.com/2023/9/25/23888009/spotify-podcast-translation-voice-replication-open-ai>.

pubblicamente note, sia persone ordinarie. È del 2019 la notizia di un CEO di un'azienda inglese truffato da una voce artificiale che aveva riprodotto la voce dell'amministratore delegato della società madre tedesca. Questi convinto di parlare con un suo superiore aveva trasferito duecentoventimila euro ad un presunto fornitore ungherese, come richiestogli dal sedicente amministratore delegato. In realtà la sua voce era stata ricreata dal truffatore con un programma di intelligenza artificiale¹⁴. Nello stesso anno un'applicazione cinese di nome ZAO aveva catturato l'attenzione dei media perché permetteva, attraverso pochi semplici passaggi, di sovrapporre la propria faccia sul corpo di attori di film e serie tv, in modo tale da entrare digitalmente all'interno delle opere selezionate. Le forti critiche ricevute dalla società cinese la hanno costretta a portare modifiche significative in quanto alla tutela della privacy e dei diritti della persona¹⁵.

Risulta ancor più invasivo l'utilizzo che può essere fatto dei dati personali dell'individuo nell'ambito del *revenge porn* e dei *deep nude*. Difatti, il fenomeno deepfake si è originato proprio come strumento di realizzazione e propagazione di materiale pornografico. Nello specifico, per *revenge porn* si intende la messa a disposizione del pubblico di immagini che ritraggono la persona nella sua intimità allo scopo di diffamazione o vendetta, che si distingue dalla *sextortion*, che altro non è che il ricatto sessuale attuato online. Nel *revenge porn*, dunque, il soggetto attivo non mira tanto ad un guadagno economico, quanto piuttosto ad umiliare la persona coinvolta, per vendetta o ritorsione. Solitamente quest'ultima esplicita il proprio consenso per l'esecuzione della foto o del filmato. Tuttavia, la riproduzione viene poi comunicata al pubblico senza un nuovo consenso specifico. Tale diffusione provoca un danno notevole alla reputazione e alla dignità personale dell'individuo coinvolto. Per quanto concerne il *deep nude*, invece, si tratta di una particolare tipologia

¹⁴ DAMIANI J. (2019), "A Voice Deepfake Was Used To Scam A CEO Out Of \$243,000", Forbes, in <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2019/09/03/a-voice-deepfake-was-used-to-scam-a-ceo-out-of-243000/>.

¹⁵ Agence France-Presse in Shanghai (2019), "Chinese deepfake app Zao sparks privacy row after going viral", The Guardian, in <https://www.theguardian.com/technology/2019/sep/02/chinese-face-swap-app-zao-triggers-privacy-fears-viral>.

di deepfake. Quest'ultima tecnologia, difatti, permette all'utente di rappresentare l'altrui persona falsamente nuda, o più in generale in contesti pornografici. Le vittime di queste pratiche che si avvalgono dell'intelligenza artificiale subiscono non solo un grave furto d'identità, ma anche una perdita di controllo sulla propria immagine, che non si limita all'aspetto fisico, ma si estende anche al piano morale, in quanto vengono erroneamente associate loro idee e pensieri che non sono propri. Tali *deep nude* vengono poi comunicati al pubblico tramite siti internet a tema pornografico, producendo un risultato simile alla diffusione del materiale oggetto del *revenge porn*, umiliazione e degradazione della reputazione e della dignità personale dell'individuo. Un caso molto esplicativo a tal riguardo è quello che interessò la nota attivista australiana Noelle Martin, la quale ha assistito per lungo tempo all'utilizzo illecito della sua immagine da parte di sconosciuti che si rifiutavano di cancellare tali dati dalle loro piattaforme, o addirittura le chiedevano veri nudi in cambio. Ad oggi, anche grazie alle sue campagne di sensibilizzazione, tale fattispecie di comunicazione al pubblico di *deep nude* è espressamente criminalizzata¹⁶. Il Garante della Privacy si è direttamente attivato diffondendo consigli, buone pratiche ed accortezze rispetto all'uso di app e siti d'incontri, in modo da evitare preventivamente la circolazione online incontrollata di dati personali tutelati dall'art 9 del GDPR¹⁷.

Al fine di affrontare questi gravi rischi appena descritti che gli strumenti di intelligenza artificiale comportano la Commissione europea, il 21 aprile del 2021, ha presentato una proposta di quadro normativo sull'AI, il cd. *Artificial Intelligence Act* ("AI Act")¹⁸. Si tratta di un regolamento di fondamentale importanza data l'ambizione di regolare una materia nuova ed inesplorata dal diritto, promuovendone il suo sviluppo e, allo stesso tempo, contenendo i grandi rischi che questa nuova tecnologia può comportare. Tale proposta ha, dunque, come obiettivo "*to make the*

¹⁶ SCOTT D. (2020), "Deepfake Porn Nearly Ruined My Life", Elle, in [Deepfake Porn Nearly Ruined My Life \(elle.com\)](#).

¹⁷ CHIZZOLA E. (2022), "*Dating online e privacy, il monito del garante sui rischi deepfake, deepnude e revenge porn*", in Norme&Tributi Plus Diritto, Il Sole 24Ore.

¹⁸ Proposta di "REGOLAMENTO DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO CHE STABILISCE REGOLE ARMONIZZATE SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (LEGGE SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE) E MODIFICA ALCUNI ATTI LEGISLATIVI DELL'UNIONE", COM/2021/206 finale.

EU a world-class hub for AI, while ensuring that AI is human-centric and trustworthy”¹⁹. Per conseguire tale risultato la Commissione stessa distingue i sistemi di AI seguendo un *“proportionate risk-based approach”*. La proposta prospetta un metodo solido per valutare i sistemi di intelligenza artificiale classificati come *“high-risk”*, identificando quelli che comportano rischi significativi per la salute, la sicurezza e i diritti fondamentali delle persone, che dovranno rispettare una serie di requisiti orizzontali obbligatori e seguire procedure di valutazione della conformità prima di poter essere immessi sul mercato dell'Unione. Per quanto riguarda, invece, altri particolari sistemi di AI *“only minimum transparency obligations are proposed, in particular when chatbots or ‘deep fakes’ are used”*²⁰. Da ciò si rileva come nella proposta dell’AI Act del 2021 fossero previsti principalmente obblighi di trasparenza nei confronti degli utenti. Per via della rapida evoluzione di queste tecnologie, il procedimento interno all’Unione Europea per la negoziazione e la promulgazione del testo definitivo del regolamento sta richiedendo delle tempistiche piuttosto lunghe.

In un contesto nel quale lo sviluppo di queste nuove tecnologie è sempre più repentino e manca una risposta giuridica certa e coerente, diviene sempre più difficile fidarsi di ciò che si vede, sente o legge su internet e lo stesso concetto di verità, nell’era digitale, è fortemente messo in discussione. Si tratta, con buone probabilità, della sfida più importante della nostra società. A preoccupare è principalmente la trasversalità dell’intelligenza artificiale, nessun settore digitale ne è esente. L’impatto che l’AI ed i deepfake stanno già avendo è di portata globale e porterà con sé una rivoluzione sul nostro modo di vivere. È, dunque, necessario regolamentare questa materia supportando l’innovazione tecnologica all’interno di binari legali.

¹⁹ Comunicazione della Commissione europea (2021), *“Fostering a European approach to Artificial Intelligence”*, in <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=COM%3A2021%3A205%3AFIN>

²⁰ Explanatory Memorandum della Commissione europea riguardo alla proposta per la *“REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL LAYING DOWN HARMONISED RULES ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE (ARTIFICIAL INTELLIGENCE ACT) AND AMENDING CERTAIN UNION LEGISLATIVE ACTS”* (2021).

4. Generation and detection

Possiamo suddividere la ricerca scientifica in materia di Deepfake in due filoni principali: la deepfake generation, da un lato, si preoccupa di migliorare tutto ciò che concerne la creazione dei deepfake, ottenendo output sempre più credibili con il minor sforzo, quindi in meno tempo, con meno potenza di calcolo e con una ridotta quantità di dataset; la deepfake detection, dall'altro, si occupa, invece, di implementare le tecnologie di rilevamento di contenuti multimediali creati o modificati tramite sistemi di intelligenza artificiale. Potremmo considerare il progresso tecnologico in questo campo come un cane che si morde la coda: maggiore sarà la qualità degli output, migliori dovranno essere gli strumenti atti al loro accertamento e viceversa.

4.1 Creation

La generazione di deepfake rappresenta una nuova metodologia di manipolazione dei contenuti multimediali che supera le limitazioni intrinseche degli approcci tradizionali alla produzione di contenuti falsi. Questo processo innovativo si basa su una rete neurale profonda²¹, che mira a creare una mappatura dettagliata o una rappresentazione latente, estratta dalle caratteristiche dell'*input* originale. Questo, a sua volta, consente la creazione di un nuovo contenuto fittizio iperrealistico, mantenendo un legame stretto con i dati *input* di partenza.

I metodi di deepfake creation sono essenzialmente tre: I) l'*Autoregressive model*; II) il *Variational autoencoder* ("VAE"); III) il *Generative Adversarial Network* ("GAN")²².

²¹ "Una rete neurale che va oltre i dati di *input* e può imparare dalle esperienze precedenti viene diventa una rete neurale profonda". MERCIER M. (2022), "*Che cos'è una rete neurale profonda? Per saperne di più sulle reti neurali profonde e su come funziona il deep learning*", in <https://botpress.com/it/blog/deep-neural-network>.

²² SEOW J. W., LIM M. K., PHAN R. C. W. e LIU J. K. (2022), "*A comprehensive overview of Deepfake: Generation, detection, datasets, and opportunities*", in *Neurocomputing* Volume 513, 7 November 2022, Pages 351-371, ScienceDirect.

L'*Autoregressive model*, il più tradizionale tra i tre, lavora direttamente sull'immagine reale, modellando la distribuzione di ogni pixel in base al pixel precedente. L'output ottenuto sarà un'immagine di alta qualità, tuttavia è un procedimento molto lento considerata l'analisi *pixel-by-pixel*.

Il *Variational Autoencoder* è un modello di rete neurale che viene utilizzato per l'apprendimento non supervisionato addestrato a copiare *input* in *output*. È formato da un *coder* ed un *decoder*. Questo svolge una complessa opera di elaborazione dei dati d'ingresso, comprimendoli e codificandoli per successivamente ricostruire i dati in uscita. L'*autoencoder* subisce un addestramento intensivo fino a quando l'output risultante non rappresenta una fedele ricreazione dei dati d'origine. È proprio in questo processo iterativo che l'*autoencoder* acquisisce la capacità di discernere e identificare le caratteristiche fondamentali presenti nei dati di *input*. Vengono utilizzati soprattutto per quanto riguarda il rilevamento di anomalie, l'apprendimento di caratteristiche ed il *denoising*, ovvero per l'eliminazione del rumore dall'*input*²³.

Le reti "GAN" sono delle architetture algoritmiche che sfruttano due reti neurali, che prendono il nome di generatore e discriminatore, contrapponendole l'una all'altra con lo scopo di generare nuovi dati potenzialmente molto simili a quelli reali. Il generatore ha il compito di creare nuovi output sintetici con lo scopo di ingannare il discriminatore che si tratta di un risultato reale. Questo procederà, dunque, per tentativi finché non produrrà un output che il discriminatore non riconoscerà come *fake*. Affinché questo processo funzioni, è necessario che entrambe le reti neurali vengano addestrate con dati rilevanti con l'output che gli verrà richiesto di produrre. La notevole peculiarità di questa metodologia risiede nella competizione progressivamente crescente tra queste due reti neurali a livelli di complessità sempre maggiori²⁴.

²³ MOSCA G. (2023) "*Autoencoder: cos'è e come funziona*", in <https://www.ai4business.it/intelligenza-artificiale/autoencoder-cose-e-come-funziona/>.

²⁴ POMARO A. (2022) "*L'intelligenza artificiale che gioca a guardie e ladri per creare e predire: scopriamo le reti GAN*", in <https://www.alessiopomaro.it/gan-ai-guardie-e-ladri-creare-predire/>.

Concentrandoci ora solamente sul concetto di deepfake in quanto output, quindi prendendo in considerazione esclusivamente il risultato finale, è possibile classificare le varie tipologie di deepfake.

La prima categoria prende il nome di *full image synthesis*. Questa, generalmente, non necessita che l'utente fornisca nessun tipo di *input*, a differenza delle altre. Le immagini sono generate *ex novo* mediante l'impiego di numeri generati casualmente, che vengono abilmente mappati su caratteristiche di un'immagine ad alta dimensionalità. Nonostante ciascuna iterazione del generatore sia in grado di creare solo immagini rientranti in uno specifico dominio, la presenza di vasti dataset multi-dominio, destinati all'addestramento di classificatori di immagini ad alta precisione, ha reso possibile l'accumulo di una quantità considerevole di dati. Questi dati ora supportano lo sviluppo di algoritmi di sintesi delle immagini in grado di soddisfare una vasta gamma di scopi distinti.

È detto *conditional image manipulation* l'insieme che racchiude i deepfake creati a partire da immagini reali, originali, manipolate fino a creare rappresentazioni distinte dagli originali e non aderenti alla realtà, quindi false. Gli output in questione sono generati da programmi di intelligenza artificiale, guidati da immagini o video di origine naturale o artificiale. Questi risultano maggiormente ingannevoli rispetto alle immagini completamente sintetiche in quanto presentano attributi chiave familiari agli utenti, come ad esempio la somiglianza ad una celebrità o un luogo famoso sullo sfondo. Limitandoci a considerare solamente gli approcci utilizzabili sulle immagini raffiguranti esseri umani, analizziamo ora i tre principali: l'*identity manipulation*, l'*attribute manipulation*, e l'*expression manipulation*. Il primo di questi è anche noto come *face swapping* e consiste nel sovrapporre la faccia di un soggetto sul corpo di un altro, di fatto cambiando l'identità al corpo utilizzando. Il secondo approccio si basa sulla manipolazione di specifici attributi visivi dell'immagine (il colore dei capelli o della pelle, il sesso della persona ecc.). Viene utilizzato, ad esempio, nel cinema per ringiovanire gli attori che interpretano personaggi più giovani di come appaiono. Per *expression*

manipulation si intende l'alterazione delle espressioni facciali raffigurate nell'immagine. Questo approccio riprende l'*attribution manipulation* ma, allo stesso tempo, i suoi algoritmi sono più complessi in quanto risulta più complessa la modellazione del viso²⁵.

Questa elencazione di diversi approcci non è, ovviamente, esaustiva. Esistono moltissimi metodi di modifica di immagini tramite intelligenza artificiale, ad esempio ve ne sono alcuni che ritoccano la nitidezza dell'immagine, altri permettono di modificare il trucco del soggetto della foto o del video, e sono in costante aumento e evoluzione. Inoltre, questi stessi metodi cambiano ed evolvono molto velocemente. Per questo motivo non sarebbe possibile, né efficace, provare ad analizzare tutte le possibilità che queste tecnologie ci offrono.

4.2 Detection

Nel contesto odierno della società dell'informazione, nel quale non sono passati molti anni da quando è divenuto possibile condividere e fruire di immagini e video con livelli di definizione sempre maggiori, non risulta assurdo presumere autentiche le foto in cui è possibile imbattersi.

Con la propagazione dei social fotografici come Instagram alcuni utenti hanno iniziato a modificare le proprie fotografie, cosa che precedentemente veniva fatto raramente, acquisendo anche una discreta competenza, ma si trattava ancora di alterazioni manuali e poco incisive sull'oggetto della riproduzione. È, dunque, comprensibile se oggi un utente medio della rete presume per vere le immagini ad altissima qualità plasmate da software di AI. Fino a pochissimo tempo fa realizzare qualcosa del genere richiedeva competenze informatiche piuttosto approfondite ed anche un certo costo. Oggi, tutto ad un tratto, non solo è più facile, ma è anche alla portata di tutti. Da un punto di vista di conoscenze prettamente informatiche, la società non è ancora abituata a mettere in discussione contenuti di una certa qualità, motivo per il quale

²⁵ KHOO B., PHAN R. C.-W. e LIM C.-H. (2021), "*Deepfake attribution: On the source identification of artificially generated images*", in "*Wires and data mining and knowledge discovery*", Volume 12, Issue 3, Maggio/giugno 2022.

suscitano oggi tanto sgomento. Questo ragionamento inconscio, ormai invalso nella prassi di tutti i cittadini, sta alla base dell'ingannevolezza di queste nuove tecnologie. In generale, la priorità epistemologica della vista è profondamente radicata nella storia occidentale dell'oculocentrismo²⁶. Ciò è, poi, avvalorato dalla sincronizzazione dell'audio alle immagini visive. L'utente che si imbatte in un deepfake non solo vede Obama cambiare espressioni facciali, ma lo sente parlare con la sua voce (tecnicamente con un'imitazione molto accurata della sua voce) e ciò fa sì che mettere in dubbio tale tipologia di contenuto non sia certamente automatico per lo stesso utente. L'utente utilizza in tale contesto due sensi: la vista e l'udito. La ricerca psicologica sulle risposte emotive prodotte dall'esperienza sensoriale unimodale (uditiva o visiva) e bimodale (uditiva e visiva) suggerisce che la combinazione di elementi sensoriali influenza la nostra risposta ai singoli stimoli. Si può, dunque, ritenere che i deepfake sfruttino l'iperrealismo dell'esperienza multisensoriale, la familiarità dell'uomo con la co-occorrenza dei suoni vocali e i cambiamenti visibili nella muscolatura articolatoria del viso di un individuo, per indurre in errore l'utente del web²⁷.

A ciò si unisce il concetto di *"bubble-democracy"*²⁸. Nonostante vi siano una moltitudine di fonti di informazione sul web, bisogna considerare ai fini della valutazione della concorrenza sul settore anche e soprattutto se effettivamente arrivano a tutti o meno. Il sistema algoritmico di filtraggio dei risultati di ricerca, infatti, fa sì che si crei una sorta di bolla attorno ad ogni utente digitale, così facendo ognuno di questi non subirà tutte le fonti dell'informazione presenti su internet, ma solamente quelle che, stando agli algoritmi, siano più consoni in base alle ricerche passate

²⁶ L'oculocentrismo è una prospettiva che enfatizza o privilegia l'importanza della vista rispetto agli altri sensi o modi di percepire il mondo. Questo termine è spesso utilizzato in contesti culturali, sociali e filosofici per descrivere una tendenza a considerare la vista come il senso dominante o come la modalità primaria di esperienza e comprensione.

²⁷ GEDDES K. G. (2020), *"Ocularcentrism and Deepfakes: Should Seeing Be Believing?"*, in Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal, Forthcoming.

²⁸ Eli Parisier nel suo *"The Filter Bubble"* ha introdotto il concetto di *filterbubble*, dal quale successivamente deriva quello di *bubble-democracy*, condizione dell'utente nella società dell'informazione digitale. Egli vive in una bolla digitale che filtra ogni informazione individuabile su internet, presentandogli solamente quelle coerenti con i suoi gusti e le sue opinioni. Un sistema così rende più difficile per l'utente entrare in contatto con opinioni opposte. Considerando questo fenomeno su scala nazionale è comprensibile come un sistema di filtraggio troppo personalizzato possa portare ad un danno per la democrazia stessa.

dell'utente stesso. Dunque, la *bubble-democracy* e la personalizzazione dei risultati di ricerca farebbero in modo da fornirci solamente le fonti di informazione coerenti con le ricerche ed i gusti dell'utente, di modo che opinioni opposte, che potrebbero quindi indurre nell'individuo il seme del dubbio, non superino questo sistema di filtraggio²⁹.

Per dar valore all'autenticità dei contenuti digitali e per evitare che alterazioni sistemiche mettano a rischio il concetto di democrazia è necessario individuare sistemi di difesa capaci di scovare l'alterazione informatica frutto dell'opera di sistemi di AI. Il primo metodo di difesa dai deepfake potrebbe, dunque, essere quello di creare o migliorare l'educazione digitale dei nuovi utenti di Internet, su un piano scolastico, ma anche culturale, attraverso i principali media di informazione, gli stessi che vengono duramente pregiudicati dall'esistenza e dalla proliferazione di questi falsi digitali.

Ciò detto, è chiaro che per risolvere, o almeno limitare, in modo efficiente questo fenomeno vi sia bisogno di metodi informatici che vadano a classificare un contenuto multimediale selezionato come originale o modificato tramite intelligenza artificiale. Questa è la grande sfida della *deepfake detection*.

È importante, dunque, in tale contesto, distinguere la *fake image detection* dalla *fake video detection*.

4.2.1 Fake image detection

In un primo momento, le proposte iniziali di rilevamento dei deepfake dipendevano da caratteristiche manualmente identificate attraverso le incongruenze emerse durante la generazione delle immagini false. Successivamente sono stati introdotti metodi di rilevamento che sfruttano il deep learning, consentendo l'estrazione automatica degli aspetti discriminanti³⁰. Questi si evolvono molto velocemente, cercando di

²⁹ PALANO D. (2017), "La bolla mortale della nuova democrazia", Il Foglio, in <https://www.ilfoglio.it/politica/2017/05/01/news/la-bolla-mortale-della-nuova-democrazia-132173/>.

³⁰ NGUYEN T. T., NGUYEN Q. V., NGUYEN D. T., NGUYEN D. T., HUYNH-THE T., NAHAVANDI S., NGUYEN T. T., PHAM Q.-V., NGUYEN C. M. (2022), "Deep learning for deepfakes creation and detection: a survey", in Computer Vision and Image Understanding Volume 223, October 2022, 103525, ScienceDirect.

tenere il passo con lo sviluppo delle tecnologie di *deepfake creation*. È importante sottolineare che considerano solamente specifici algoritmi generativi, e possono essere utilizzati efficientemente esclusivamente rispetto a immagini create utilizzando l'algoritmo in questione e che appartengono allo stesso dominio del dataset di addestramento. Alcuni ricercatori hanno ipotizzato che le alterazioni microscopiche a livello di pixel siano uniche per l'architettura di ciascun generatore ed hanno optato di eliminare queste alterazioni per costringere i classificatori ad apprendere caratteristiche di rilevamento più generalizzabili³¹.

4.2.2 Fake video detection

Per quanto riguarda il rilevamento di potenziali video manipolati da programmi di intelligenza artificiale, non possono essere utilizzati gli stessi metodi adottati per il rilevamento di immagini a causa della degradazione dei dati dei fotogrammi dopo la compressione del video. Inoltre, i video presentano caratteristiche temporali che variano tra fotogrammi, il che rende complesso il compito di individuarli attraverso approcci progettati esclusivamente per l'analisi di immagini statiche. Possiamo suddividere i metodi di rilevamento dei deepfake video in due sottogruppi. Il primo riguarda le funzionalità temporali attraverso i fotogrammi video, basato sull'osservazione che la coerenza temporale non è applicata efficacemente nel processo di sintesi del deepfake. Altri studiosi suggeriscono, invece, di concentrarsi principalmente su segnali fisici, come lo sbattere delle palpebre. È stato provato, infatti, che le persone rappresentate nei deepfake hanno questo automatismo molto meno frequentemente³². Inoltre, altra sottigliezza che permette di determinare la non autenticità di video alterati da sistemi di AI raffiguranti persone riguarda il riflesso della luce sugli occhi. È stato notato come la luce sugli occhi di una persona rifletta in un modo che, almeno fino a

³¹ KHOO B., PHAN R. C.-W. e LIM C.-H. (2021), “*Deepfake attribution: On the source identification of artificially generated images*”, in “*Wires and data mining and knowledge discovery*”, Volume 12, Issue 3, Maggio/giugno 2022.

³² NGUYEN T. T., NGUYEN Q. V., NGUYEN D. T., NGUYEN D. T., HUYNH-THE T., NAHAVANDI S., NGUYEN T. T., PHAM Q.-V., NGUYEN C. M. (2022), “*Deep learning for deepfakes creation and detection: a survey*”, in *Computer Vision and Image Understanding* Volume 223, October 2022, 103525, ScienceDirect.

questo momento, non è replicabile in via artificiale. In questo senso, l'Università di Buffalo ha realizzato un algoritmo capace di determinare se un video è autentico o meno con il 94% di accuratezza³³. Il secondo sottogruppo è denominato *visual artifacts within video frame*. In questo insieme, il video viene scomposto e diviso in fotogrammi e per ognuno di questi vengono analizzate possibili manipolazioni per distinguere tra falso e autentico³⁴.

Negli ultimi anni, parallelamente agli investimenti atti a migliorare i programmi di intelligenza artificiale, volti ad aumentare la qualità degli output da questi forniti, molte aziende stanno investendo su sistemi di deepfake detection. Microsoft già nel 2020 aveva annunciato Microsoft Video Authenticator. Intel ha prodotto FakeCatcher, strumento di rilevamento di video falsi in tempo reale, con una percentuale di precisione del 96%. Questo sistema analizza le variazioni del flusso sanguigno nei volti delle persone rappresentate. Questi segnali sanguigni facciali vengono raccolti da algoritmi ad hoc e classificati utilizzando tecniche di deeplearning³⁵.

Il 25 ottobre 2023 Google ha annunciato tre nuove funzionalità per avere maggiori informazioni sulla qualità delle informazioni e delle immagini nelle quali l'utente si imbatte nell'utilizzo del motore di ricerca. Sarà, infatti, possibile, quando ci dovessimo imbattere in un'immagine, vedere quando quella data immagine sia stata vista per la prima volta su *google search* e se prima sia stata pubblicata su altre pagine web. Saremo, inoltre, capaci di vedere come quell'immagine venga utilizzata da altre

³³ FORZINETTI E. (2021), "Per smascherare un deepfake bisogna osservare la luce riflessa dagli occhi", Il Messaggero, in https://www.corriere.it/tecnologia/21_marzo_15/per-smascherare-deepfake-bisogna-osservare-luce-riflessa-occhi-b96430ca-8317-11eb-98e0-a911bb2fb5b0.shtml.

³⁴ NGUYEN T. T., NGUYEN Q. V., NGUYEN D. T., NGUYEN D. T., HUYNH-THE T., NAHAVANDI S., NGUYEN T. T., PHAM Q.-V., NGUYEN C. M. (2022), "Deep learning for deepfakes creation and detection: a survey", in Computer Vision and Image Understanding Volume 223, October 2022, 103525, ScienceDirect.

³⁵ Come riportato sul sito ufficiale di Intel, in <https://www.intel.com/content/www/us/en/newsroom/news/intel-introduces-real-time-deepfake-detector.html>.

fonti. Infine, Google offrirà la capacità di vedere i metadati³⁶ (quando disponibili) che i creatori hanno aggiunto all'immagine, incluso il fatto che sia stata o meno creata, o modificata, tramite intelligenza artificiale³⁷. Tutto ciò, presumibilmente, aiuterà moltissimo gli utenti del web a valutare in maniera più cosciente un determinato contenuto multimediale.

4.2.3 Counter-forensic challenges

Abbiamo, finora, analizzato la cd. *forensic identification*, ovvero l'insieme di tecniche utilizzate per classificare un'immagine, o un qualsiasi altro contenuto multimediale, come naturale o artificiale. In questo ambito lo sviluppo di nuove tecnologie, quindi il miglioramento dei procedimenti informatici, è fondamentale. Lo sviluppo dei sistemi di creazione di deepfake rende obsoleti molti sistemi di rilevamento. Viceversa, il progresso nel campo del rilevamento rende desueto il procedimento di creazione. Si tratta di una vera e propria competizione informatica tra creatore e rilevatore di deepfake.

Tuttavia, la disciplina della *counter-forensic* supera il ragionamento appena affrontato, facendo in modo che anche un deepfake di qualità mediocre possa ingannare strumenti di rilevamento di livello considerevole. Questi sistemi operano inducendo deliberatamente gli algoritmi di classificazione a commettere errori, manipolando o generando artificialmente le caratteristiche discriminanti. In tal modo, provocano un'influenza distorta sul processo decisionale dell'algoritmo, portandolo a effettuare valutazioni errate e a compromettere la sua capacità di discernere con precisione tra diverse classi di dati. Questi tipi di attacchi operano attraverso la manipolazione delle tracce fondamentali che gli algoritmi forensi utilizzano come base per prendere decisioni in merito alla classificazione o al rilevamento di dati. In particolare, un classificatore forense che diviene bersaglio di un attacco anti-forense assume il ruolo di

³⁶ “I metadati sono le informazioni di cui bisogna dotare il documento informatico per poterlo correttamente formare, gestire e conservare nel tempo”. Il documento informatico per poter essere conservato, reso accessibile nel tempo, e per poter essere correttamente inserito nel suo contesto, deve essere posto in relazione ad un insieme di informazioni che lo descrivano a vari livelli. <https://www.archivibiblioteche.it/2019/04/07/che-cosa-sono-i-metadati/>.

³⁷ HEBBAR N. e SAVCAK C. (2023), “3 new ways to check images and sources online”, Google, in <https://blog.google/products/search/google-search-new-fact-checking-features/>.

un “classificatore delle vittime”, in quanto è soggetto a sottili, ma efficaci tentativi di distorsione delle informazioni su cui si fonda per identificare o autenticare i dati in questione³⁸. Vi sono diverse tipologie di attacchi di questo tipo, in particolare, però, possiamo suddividerli in due macro-insiemi. Innanzitutto, dobbiamo prendere in considerazione gli “*attacks designed to disguise evidence of manipulation and editing*”, tra i quali rientrano il *resampling*, la *JPEG compression* ed il *median filtering*. Il secondo macro-insieme è quello degli “*attacks designed to falsify the source of a multimedia file*”. Gli attacchi sono stati sviluppati per falsificare le tracce di demosaicizzazione³⁹ associate alla fotocamera sorgente di un'immagine modello. Si tratta in ogni caso di operazioni molto complesse e che soprattutto richiedono diverso tempo, inoltre non è detto che in tutti i casi sia possibile concretamente creare un attacco che riesca nel suo intento elusivo, motivo per il quale anche tale tipologia di attività richiedono l'ausilio di sistemi di AI piuttosto avanzati⁴⁰.

Gli attacchi anti-forensi sono generalmente progettati per confondere il classificatore forense al fine di indurlo ad associare erroneamente un'immagine con una specifica classe forense obiettivo. Un esempio tangibile di ciò si riscontra negli attacchi diretti ai sistemi di rilevazione di manipolazioni, nei quali viene specificata la classe delle immagini “inalterate” come l'obiettivo da raggiungere. In altri termini, gli attacchi mirano a indurre il classificatore forense a considerare l'immagine alterata come un autentico esempio della classe “inalterata”, creando così un'ambiguità deliberata e fuorviante nei risultati ottenuti. In aggiunta, va notato che esiste una minoranza di attacchi anti-forensi che seguono un approccio non mirato. Questo significa che in tali situazioni, l'obiettivo principale dell'attacco non è tanto quale classe specifica l'algoritmo forense associa all'immagine, ma piuttosto che essa sia associata a una classe diversa da quella autentica. Gli attacchi non mirati trovano più

³⁸ STAMM M. C. e ZHAO X. (2022), “*Anti-forensic attacks using generative adversarial networks*”, in “*Multimedia Forensic*”, Springer, Parte IV, Capitolo 17.

³⁹ Un algoritmo di demosaicizzazione (dall'inglese demosaicing o demosaicking) permette di ricostruire la rappresentazione a colori di un'immagine partendo dai dati grezzi ottenuti dal sensore di una fotocamera digitale che utilizza un color filter array (CFA). <https://www.wikiwand.com/it/Demosaicizzazione>

⁴⁰ STAMM M. C. e ZHAO X. (2022), “*Anti-forensic attacks using generative adversarial networks*”, in “*Multimedia Forensic*”, Springer, Parte IV, Capitolo 17.

spesso applicazione nell'inganno degli algoritmi di identificazione della fonte, poiché in questo contesto, l'obiettivo è indurre l'algoritmo forense a credere che l'immagine in esame possa rappresentare una possibile origine fasulla, senza necessariamente focalizzarsi su una classe specifica⁴¹.

5. Questioni etico-legali relative ai diritti d'immagine

Fino a questo momento, le grandi star del mondo dell'intrattenimento sono le vittime più frequenti dei deepfake, che spesso rappresentano l'immagine o la voce di un personaggio famoso per scopi pubblicitari. Chiaramente, non è solamente tale categoria a doversi preoccupare degli effetti negativi di questa tecnologia, ma si tratta dell'insieme di vittime più remunerativo per coloro che producono questi contenuti falsi. Sono già diversi, infatti, i casi di attori famosi che denunciano società con l'accusa di aver utilizzato il loro volto o la loro voce per scopi promozionali.

Un caso di questo genere è quello dell'attrice Scarlett Johansson. Il 28 ottobre ella ha intrapreso azioni legali nei confronti della società titolare dell'applicazione "Lisa AI: 90's yearbook & avatar", che ha pubblicato su Twitter uno spot promozionale falsamente raffigurante l'immagine e la voce della star del cinema, che invita chi guarda a scaricare l'applicazione in questione che permette di creare immagini attraverso sistemi di intelligenza artificiale generativa. Il tutto senza che sia mai stato richiesto il consenso della Johansson⁴².

Ancor più importante è, però, un caso precedente che per la prima volta ha puntato un riflettore sulla problematica in questione, ovvero il caso di Bruce Willis. Egli aveva annunciato il suo ritiro dal mondo del cinema nel marzo 2022, costretto a causa dell'afasia, ovvero la perdita della capacità di articolare e comprendere il linguaggio. La società

⁴¹ STAMM M. C. e ZHAO X. (2022), "Anti-forensic attacks using generative adversarial networks", in "Multimedia Forensic", Springer, Parte IV, Capitolo 17.

⁴² HORTON A. (2023), "Scarlett Johansson takes legal action against use of image for AI", The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2023/nov/01/scarlett-johansson-artificial-intelligence-ad>.

Deepcake ha complicato la situazione creando un deepfake ritraente l'attore americano e utilizzandolo per scopi pubblicitari. Si è, dunque, creata una controversia a proposito del consenso dell'attore riguardo l'utilizzo della sua immagine. Deepcake, infatti, ritiene di aver lavorato per tutta la durata del procedimento di creazione del falso con lo staff dell'attore, mentre, al contrario, Willis ed il suo entourage avrebbero smentito queste dichiarazioni. In particolare, Deepcake non avrebbe mai affermato di essere titolare dei diritti di immagine dell'attore, ma solamente di avere un accordo con quest'ultimo che riguardava l'utilizzo dell'immagine digitale in quel caso specifico. È doveroso sottolineare il contesto di confusione e incertezza creatosi non solo attorno a questo caso, ma riguardo tutte le possibili controversie che riguardano questa nuova tecnologia, dovuto alla novità di queste tipologie di contenzioso ed alla mancanza di una disciplina specifica⁴³.

Con il rapido sviluppo di questi sistemi, sono sorte questioni etiche e legali in merito ai diritti di individui celebri, anche dopo la loro scomparsa. È possibile che società rappresentanti celebrità defunte possano fare in modo che i loro assistiti continuino a contribuire alla loro eredità attraverso l'uso della tecnologia dei deepfake? Questa prospettiva solleva interrogativi significativi. Nel settore musicale, ancora oggi vengono pubblicati brani di artisti che non sono più tra noi, come Michael Jackson e Tupac, per citare alcuni esempi noti⁴⁴. Ma in che misura questi artisti desideravano che queste registrazioni fossero rese pubbliche? Quali sarebbero state le loro opinioni sul fatto che la loro immagine e la loro musica fossero utilizzate per nuovi progetti, magari sotto forma di avatar o deepfake? È un terreno complesso e potenzialmente controverso. Il dilemma si complica ulteriormente quando consideriamo che questi artisti non possono più esprimere opinioni e desideri in merito all'uso della loro

⁴³ DERICO B. e CLAYTON J. (2022), "Bruce Willis denies selling rights to his face", BBC, in <https://www.bbc.com/news/technology-63106024>.

⁴⁴ WILSON J. (2022), "Deepfake: Post the Bruce Willis Controversy What Disruption To Entertainment Could Be Caused", Forbes, in <https://www.forbes.com/sites/joshwilson/2022/10/13/deepfake-post-the-bruce-willis-controversy-what-disruption-to-entertainment-could-be-caused/>

immagine o della loro somiglianza. Pertanto, l'idea di avviare nuovi progetti basati sulla loro figura è intrisa di sfumature etiche e legali⁴⁵.

È chiaro, giunti a questo punto, cosa possa comportare lo sviluppo dei deepfake rispetto al diritto d'autore ed ai suoi diritti connessi come, per l'appunto, i diritti d'immagine. Questi ultimi sono diritti connessi al diritto d'autore, rubricati nell'ordinamento italiano come “diritti relativi al ritratto”⁴⁶, riguardanti l'esposizione, la riproduzione e la messa in commercio dell'immagine ritratta di una persona. Affinché le attività appena citate siano lecitamente attuabili è necessario il consenso della persona ritratta⁴⁷, salvo quanto esplicitato dall'art. 97 della Legge 633/41. L'intera comunità internazionale sta cercando di rispondere a questo stato di confusione e di incertezza. Vi è grande necessità di regolamentare tale materia. Intanto, si possono analizzare le misure che i diversi stati o unioni di stati stanno adottando per rispondere a controversie di questo tipo. Data la novità di questi strumenti tecnologici, non esistono ancora norme *ad hoc* che riguardino nello specifico i deepfake. Per comprendere, dunque, le complicazioni legali legate a questo fenomeno diviene fondamentale prima avere un'idea chiara su come viene tutelato il diritto di paternità dell'opera e, successivamente, è necessario sviscerare la disciplina dei diritti d'immagine, per comprendere quali sono i diritti di ciascuno.

Nei prossimi capitoli analizzeremo in primo luogo come gli altri stati stanno reagendo al dilagare dei deepfake, in secondo luogo quali strumenti normativi ha l'ordinamento italiano per regolamentarne l'utilizzo.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Legge 633/1941, “Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio”, Titolo II, Capo VI, Sezione II Diritti relativi al ritratto.

⁴⁷ Art. 96, L. 633/41.

CAPITOLO 2

ANALISI COMPARATIVA DELLA DISCIPLINA GIURIDICA DEI DEEPPFAKE: FRA USA E UE

1. Esperienza USA

1.1 La paternità dell'opera nel copyright americano

Nel panorama legislativo statunitense la fonte di riferimento in materia di diritto d'autore è il “*Copyright Act*” emanato nel 1976. Tale disposizione è contenuta all'interno del Titolo 17 del *United States Code*⁴⁸ assieme ai rispettivi emendamenti successivi, il “*Semiconductor Chip Protection Act*” del 1984 ed il “*Vessel Hull Design Protection Act*”⁴⁹.

Come noto, negli Stati Uniti, la matrice filosofica alla base del copyright non è personalistica, diversamente dal sistema autoriale comunitario, quanto di natura utilitaristica. Basti considerare che non sono previsti diritti morali. Si tratta di una disciplina più incentrata a proteggere gli sfruttamenti economici dell'opera piuttosto che il valore autoriale in sé. Vi è, tuttavia, un elemento che accumuna la disciplina dell'Unione a quella statunitense: la necessaria natura antropica della paternità dell'opera. Si ritiene, difatti, che l'autore dell'opera debba necessariamente essere un uomo in carne ed ossa, che tuttavia può certamente servirsi di strumenti tecnologici nel processo di creazione. Al contrario, è evidente quindi che la macchina di per sé non possa generare forme di espressione creative tutelabili tramite copyright. Quanto riportato è espressamente esplicitato nel “*Compendium of U.S. Copyright Office Practices*” che al capitolo 300, sezione 306 affronta il tema del requisito della paternità umana dell'opera. “*The copyright law only protects “the fruits of intellectual labor” that “are founded in the creative powers of the mind”. Because copyright law is limited to “original intellectual conceptions of the author,” the Office*

⁴⁸ Lo United States Code è una raccolta di codificazione per materia di leggi americane generali e permanenti, redatto e pubblicato dal Office of the Law Revision Counsel (“OLRC”) della Camera dei rappresentanti degli Stati Uniti. In <https://uscode.house.gov/browse.xhtml>.

⁴⁹ Citazione tratta dal sito ufficiale del U.S. Copyright Office, in <https://www.copyright.gov/title17/>.

will refuse to register a claim if it determines that a human being did not create the work.”⁵⁰ Risulta, dunque, fondamentale stabilire se l’apporto creativo sia stato principalmente umano o meno. In virtù di tale disposizione, che circoscrive e delimita il perimetro soggettivo di applicabilità della disciplina in materia di diritto d’autore, i prodotti creati da macchine, come i sistemi di intelligenza artificiale, in autonomia, dunque senza che un essere umano abbia fornito un apporto creativo sostanziale, non possono essere considerati opere e non vengono tutelati dal copyright americano, in quanto manca il requisito essenziale per attivare la protezione in questione, l’espressione della creatività umana.

In ragione dei recenti e notevoli sviluppi della tecnologia dell’intelligenza artificiale generativa e l’aumento esponenziale del suo uso individuale e commerciale, non più limitato agli esperti tecnici in materia considerata la sua accessibilità per ogni fascia sociale della popolazione, data la forte riduzione dei costi e delle competenze necessari per l’utilizzo di software di AI, lo U.S. Copyright Office⁵¹ è intervenuto in materia, nel marzo del 2023, riesaminando la legge sul copyright, specie per quanto concerne il suo rapporto con i sistemi di intelligenza artificiale. Risulta evidente l’impegno che la legislazione statunitense sta concentrando su tale settore odiernamente in pieno sviluppo, tanto dal punto di vista informatico quanto dal punto di vista commerciale per adattare al meglio la legislazione alle specifiche esigenze sociali sottese al ricorso sfrenato di tale invenzione tecnologica⁵².

In merito occorre segnalare che lo U.S. Copyright Office nella sua guida alla registrazione del copyright prevede, al capitolo quattro punto A, le particolari e specifiche modalità con cui classificare le opere create

⁵⁰ “*Compendium of U.S. Copyright Office Practices*”, Capitolo 300 “*Copyrightable Authorship: What Can Be Registered*”, sezione 306 “*The Human Authorship Requirement*”. <https://www.copyright.gov/comp3/chap300/ch300-copyrightable-authorship.pdf>.

⁵¹ lo U.S Copyright Office è l’ente governativo statunitense che “*promuove la creatività e la libera espressione amministrando le leggi nazionali sul diritto d'autore e fornendo una consulenza imparziale ed esperta sulle leggi e sulle politiche in materia di diritto d'autore a beneficio di tutti*”. Citazione del Mission Statement dello U.S. Copyright Office presente nella sezione “about” del sito ufficiale, in <https://www.copyright.gov/about/>.

⁵² Citazione tratta dalla comunicazione del Copyright Office presente sul sito ufficiale, “*Copyright Office Launches New Artificial Intelligence Initiative*”. Issue No. 1004, March 16, 2023. <https://www.copyright.gov/newsnet/2023/1004.html>.

utilizzando anche programmi di intelligenza artificiale. In particolar modo, il richiedente che incorpora un testo generato dall'AI in un'opera testuale più ampia deve rivendicare le porzioni dell'opera testuale da attribuire all'autore umano⁵³. Dunque, i software di intelligenza artificiale possono essere considerati al pari di altri strumenti dei quali l'autore si serve per esprimersi in un determinato campo. È fondamentale, però, che i suddetti programmi vengano utilizzati come mezzo e che, quindi, non agiscano in autonomia. Pertanto, l'apporto creativo deve essere sempre sostanzialmente umano.

Questa concezione strettamente personalistica della paternità dell'opera è ribadita in un caso giurisprudenziale che ha scosso particolarmente il dibattito pubblico, *Naruto v. Slater*⁵⁴, nel quale si rinviene il principio di diritto per cui gli animali in quanto tali non possono essere considerati autori di opere meritevoli di protezione autoriale. Il caso di specie è relativo ad una controversia insorta nel 2011, riguardante il fotografo David Slater che nel corso di un servizio fotografico decise di lasciare una macchina fotografica in una zona popolata abitata da macachi, dunque in piena disponibilità di questi ultimi. Il fotografo si impegnò in modo diretto affinché un esemplare di macaco riuscisse ad utilizzare la macchina fotografica, prima installandola su di un treppiedi in una posizione vantaggiosa e regolandone le impostazioni, successivamente si allontanò. Il progetto riuscì ed il risultato fu un selfie scattato da un macaco chiamato Naruto. Dopo la pubblicazione della fotografia in questione, il "PETA", un gruppo attivista per i diritti degli animali, avanzò un reclamo riguardo l'autorialità di Slater, basandosi sul fatto che il macaco avesse scattato tale fotografia in autonomia⁵⁵. La Corte d'Appello di San Francisco, California, statui che il macaco Naruto non potesse essere considerato autore dell'opera da lui materialmente prodotta proprio in

⁵³ "Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence", A Rule by the Copyright Office, Library of Congress on 03/16/2023, in <https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence#citation-40-p16193>

⁵⁴ *Naruto v. Slater*, No. 16-15469 (9th Cir. 2018).

⁵⁵ MURRAY M. D. (2023), "Generative and AI Authored Artworks and Copyright Law", *Hastings Communications and Entertainment Law Journal*, Vol. 45 N. 1, 12 Maggio 2023. Disponibile su SSRN in <https://ssrn.com/abstract=4152484>.

quanto animale, non ritenendo, dunque, sussistente il requisito soggettivo di applicabilità del diritto d'autore. Di conseguenza, il principio enucleato dalla corte di San Francisco è quello per cui nessun animale può vantare la titolarità di diritti d'autore⁵⁶.

Così come nessuno animale può essere considerato autore di un'opera meritevole di tutela, neanche alla macchina può essere attribuita tale legittimazione. Uno snodo significativo nell'evoluzione della disciplina legislativa in questa materia è rappresentato dal caso Thaler. La questione di fatto risale al 2012, quando il ricercatore Stephen Thaler ha creato un'opera, un'illustrazione per la precisione, utilizzando un programma di intelligenza artificiale da lui stesso messo a punto, chiamato "DABUS" (acronimo di *Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience*). Successivamente Thaler ha catalogato il sistema informatico come creatore dell'opera argomentando, poi, che il copyright avrebbe dovuto essere trasferito a lui stesso in quanto proprietario del programma. Tuttavia, Nel mese di settembre del 2023, il giudice Beryl A. Howell, in riferimento alla controversia insorta presso la U.S. District Court for the District of Columbia, ha respinto la richiesta del signor Thaler, affermando con fermezza che non è possibile citare alcun precedente legale in cui un tribunale abbia riconosciuto il diritto d'autore su un'opera derivante da una fonte non umana⁵⁷. Successivamente, il Copyright Office si è espresso positivamente rispetto alla decisione della Corte. È necessario, in tale contesto, sottolineare l'importanza dei precedenti giudiziari in un sistema giuridico di *common law* come quello americano, in cui la principale fonte del diritto è rappresentata proprio dai casi giurisprudenziali, in virtù dell'operatività della regola di giudizio del principio dello *stare decisis*. Il giudice Howell ha, inoltre, ribadito che la paternità umana dell'opera è un "*requisito fondamentale del diritto d'autore*" fondato su "*secoli di conoscenze consolidate*"⁵⁸. Viene dunque

⁵⁶ *Naruto v. Slater*, No. 16-15469 (9th Cir. 2018).

⁵⁷ SMALL Z. (2023), "*As Fight Over A.I. Artwork Unfolds, Judge Rejects Copyright Claim*", The New York Times, in <https://www.nytimes.com/2023/08/21/arts/design/copyright-ai-artwork.html>.

⁵⁸ BRITAIN B. (2023), "*AI-generated art cannot receive copyrights, US court says*", Reuters, in [https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/#:~:text=Aug%2021%20\(Reuters\)%20%2D%20A,Washington%2C%20D.C.%2C%20has%20ruled.](https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/#:~:text=Aug%2021%20(Reuters)%20%2D%20A,Washington%2C%20D.C.%2C%20has%20ruled.)

ribadito come non sia in alcun modo possibile attribuire alla macchina la paternità dell'opera, né quindi la titolarità sui rispettivi diritti d'autore.

È possibile notare delle somiglianze tra i due casi appena citati. In entrambe le controversie vengono svolti dei lavori preparatori da parte di esseri umani: rispettivamente, nel primo il fotografo predispone le impostazioni tecniche della macchina fotografica e la ripone in un luogo "strategico", accessibile al macaco; nel secondo il programmatore sviluppa il software tramite algoritmi che indirizzano il lavoro del software stesso e che, dunque, preconfezionano le capacità espressive della macchina. Inoltre, in entrambi i casi l'atto finale per la realizzazione del lavoro viene compiuto da entità non umane, che di conseguenza sono prive di legittimazione giuridica per la titolarità del diritto d'autore. Si può notare, dunque, come entrambe le corti statunitensi nelle loro decisioni pongano l'accento sul momento finale, nel contesto della paternità dell'opera, dando di conseguenza minor rilevanza ai suddetti lavori preparatori.

1.2 Right of publicity

Come esplicitato per esteso nel capitolo precedente, i deepfake considerati come output, quindi come prodotto multimediale finito, non sono di certo una creazione autonoma della macchina, bensì frutto di rielaborazioni di immagini, video o audio prodotte da esseri umani servitisi di software che permettono di sintetizzare e riprodurre voci, mutare espressioni facciali, o sovrapporre visi su altri corpi. Diviene, così, necessario trovare un espediente legale che tuteli i caratteri della persona in modo tale da creare una difesa giuridica efficiente contro l'utilizzo illecito della propria identità.

Nell'ordinamento americano il principale diritto che viene riconosciuto ed azionato a livello statale nell'ambito dei deepfake è il *right of publicity*, un diritto di proprietà intellettuale finalizzato a salvaguardare da usi impropri il nome, l'immagine, e altri segni distintivi dell'identità personale di un individuo. Questi segni possono comprendere, tra gli altri, soprannomi, pseudonimi, voci, firme, immagini o fotografie, quando

vengono sfruttati a fini commerciali. Prevede, inoltre, che l'individuo abbia il diritto esclusivo di concedere in licenza a terzi l'utilizzo della propria identità per scopi commerciali.

L'ordinamento giuridico statunitense è, dunque, caratterizzato per l'assenza di una specifica legge federale o di un precedente giurisprudenziale emanato da una corte federale che riconosca meritevolezza ai diritti d'immagine, seppur la Supreme Court in diverse occasioni abbia dimostrato supporto verso tali diritti, a partire dal caso del 1977 *Zacchini v. Scripps-Howard Broad. Co.*⁵⁹, in cui tutelò un performer contro una media company che aveva realizzato dei filmati dello show senza il consenso del ricorrente. In tale occasione la Supreme Court statui che la libertà di stampa e la "notiziabilità" dell'atto riportato non fanno venir meno la necessità di ottenere il consenso dell'avente diritto poiché "*much of its economic value lies in the "right of exclusive control over the publicity given to his performance"*"⁶⁰. L'ambito applicativo di tale diritto è viziato da una notevole frammentarietà in quanto, come detto, difetta di una disciplina federale universalmente applicabile a tutti i cittadini degli USA, ma è diversamente previsto di volta in volta nelle varie leggi statali e nei precedenti giurisprudenziali dei singoli stati. In mancanza di un'unica normativa federale, ogni Stato può, dunque, regolarsi in autonomia, ciò crea ambiguità e discordanza tra le varie discipline statali. Le divergenze emergono su questioni cruciali, come la sopravvivenza postuma del diritto, la sua durata, nonché la sua ereditabilità o cedibilità. Tutto ciò genera una grande varietà di approcci legislativi e di interpretazioni giuridiche in merito a questo fondamentale diritto di protezione individuale. Vi è, dunque, un contesto normativo molto frastagliato; manca una disciplina federale che renda omogenea la risposta legale all'interno di tutto il paese. Risulta quindi di fondamentale importanza fare riferimento, nella fattispecie specifica, alle leggi proprie del singolo stato sul quale ricade la giurisdizione del caso.

⁵⁹ *Zacchini v. Scripps-Howard Broadcasting Co.*, 433 U.S. 562 (1977).

⁶⁰ RAINEN C. (2005), "*The right of publicity in the United States and the United Kingdom*", in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.

Lo stato della California è quello dotato di una maggiore puntualità e completezza nel disciplinare i diritti d'immagine, in ragione del peculiare contesto sociale che si connota per una densa concentrazione di celebrità e di protagonisti del mondo dello spettacolo. Tale business rappresenta il *core* delle attività economiche della città di Los Angeles, la cui pietra miliare è Hollywood e tutte le infrastrutture ad essa complementari. In ragione di ciò è stata avvertita una specifica esigenza di tutela dei diritti di immagine, necessaria a garantire uno sviluppo sostenibile del mercato hollywoodiano. La California è, infatti, è uno dei cinque stati americani a riconoscere i diritti d'immagine a ciascun individuo sia tramite legge scritta sia attraverso i precedenti giurisprudenziali. Il dato normativo in questione è riferibile alla section 3344 del codice civile della California, il quale afferma che: “*Any person who knowingly uses another’s name, voice, signature, photograph, or likeness, in any manner, on or in products, merchandise, or goods, or for purposes of advertising or selling, or soliciting purchases of, products, merchandise, goods or services, without such person’s prior consent, or, in the case of a minor, the prior consent of his parent or legal guardian, shall be liable for any damages sustained by the person or persons injured as a result thereof*”. Il soggetto ritenuto responsabile della violazione dei diritti d'immagine sarà condannato a devolvere la somma a titolo di risarcimento dei danni procurati alla parte lesa, in ogni caso non inferiore ai 750 dollari, in aggiunta alla restituzione dei profitti, che dunque non rientrano nel calcolo dei danni, spettanti di diritto al soggetto leso. È, inoltre, espressamente prevista e sanzionata la violazione dei diritti d'immagine riguardanti un soggetto deceduto, senza previo consenso degli aventi diritto⁶¹.

Per quanto attiene, invece, ad i precedenti di *common law* un caso fondamentale è rappresentato da *Clint Eastwood v. National Enquirer*⁶². Il principio di diritto enucleato dai giudici per la risoluzione della causa *de qua* enuncia che può essere invocata un'azione legale quando il convenuto abbia utilizzato l'identità dell'attore, attraverso l'appropriazione del suo nome o della sua immagine, e che ciò abbia rappresentato per questi un

⁶¹ California Civil Code, Section 3344.1.

⁶² *Eastwood v Superior Court (National Enquirer, Inc.)* (1983) 149 Cal App 3d 409 (Cal. Ct. App.).

vantaggio, commerciale o di altra natura, in mancanza del consenso dell'attore, creando così un danno in capo a quest'ultimo. Il fatto che la sentenza specifichi “*commercially or otherwise*” sta a sottolineare come il vantaggio di cui dovrebbe aver goduto il convenuto non debba limitarsi al campo economico, sicché la tutela apprestata al titolare del diritto di immagine secondo la regola di diritto contenuta in questa sentenza è più ampia rispetto a quella prevista nella disposizione del Codice civile prima citata. Inoltre, la difesa del concetto di identità, emergente dal caso in questione, può sicuramente opporsi ad un numero maggiore di fattispecie, senza ancorarsi ai concetti di firma, nome, voce, fotografia o somiglianza⁶³.

Benché gli elementi cruciali di un'azione legale per violazione dei diritti d'immagine possano variare in base alla giurisdizione specifica, generalmente è possibile affermare che per instaurare un ricorso per violazione del *right of publicity*, l'attore deve dimostrare due elementi chiave: (I) la validità del proprio diritto di pubblicità e (II) che questo diritto sia stato effettivamente violato da parte del convenuto⁶⁴. Le forme di tutela previste dal *right of publicity* possono differire a seconda della giurisdizione, ma in ogni caso il diritto protegge il nome, l'immagine, la voce, la firma e le sembianze di un individuo o personaggio. La conferma dell'esistenza di un diritto valido richiede una valutazione specifica. Sia per individui ancora in vita, sia per soggetti invece deceduti, il primo passo consiste nel determinare se il soggetto in questione è (o era al momento del decesso) residente in una giurisdizione che riconosce la tutela del diritto di pubblicità. Successivamente, è necessario stabilire se la giurisdizione di riferimento impone delle restrizioni sulle categorie di individui che possono beneficiare della tutela del diritto di pubblicità; ad esempio, alcuni statuti statali specificano che il diritto si applica solo a

⁶³ FARISH K. (2020), “*Do deepfakes pose a golden opportunity? Considering whether English law should adopt California’s publicity right in the age of the deepfake*”, in *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 2020, Vol. 15, No. 1.

⁶⁴ MCCARTHY T. & SCHECHTER R. E., “*The Rights of Publicity and Privacy*”, Clark Boardman Callaghan, 2d ed., 2019, § 3.2.

personaggi pubblici, mentre altri limitano la tutela ai soggetti che hanno prestato servizio nelle forze armate. Infine, nel caso di un personaggio deceduto, poiché molte giurisdizioni concedono la tutela del diritto di pubblicità *post mortem* solo per un periodo di tempo predeterminato dopo la morte del soggetto, è essenziale considerare la data del decesso per determinare se il diritto è ancora coperto dalla protezione legale nella giurisdizione pertinente⁶⁵.

Il *right of publicity* viene chiaramente violato da tutti coloro che prima di creare un deepfake non ottengono il consenso da parte del soggetto raffigurato a far utilizzare la propria immagine per il progetto in questione. La US District Court for the District of New Jersey, nel caso *Estate of Presley v. Russen* ha affermato che: “*The term ‘right of publicity’ has since come to signify the right of an individual, especially a public figure or a celebrity, to control the commercial value and exploitation of his name and picture or likeness and to prevent others from unfairly appropriating this value for their commercial benefit.*”⁶⁶ Ciò sottolinea come l’impostazione giuridica americana sia improntata principalmente sulla tutela del valore commerciale e pubblicitario dell’immagine. Dunque, il *right of publicity* tutela in modo assoluto l’utilizzo commerciale dell’altrui immagine, in ogni caso dipendente dal consenso del titolare dei diritti. Tuttavia, è parzialmente diversa la risposta dell’ordinamento giuridico in caso di utilizzo non commerciale dell’immagine altrui, poiché in tal caso possono essere sollevate diverse eccezioni. Risulta, in tal caso, necessario stabilire una linea di demarcazione tra il *right of publicity* ed i diritti previsti dal primo emendamento⁶⁷. In particolare, il primo emendamento della Costituzione degli Stati Uniti d’America riconosce e garantisce la libertà di parola e di stampa. Si viene a delineare, quindi, una contrapposizione tra diritti d’immagine e libertà d’espressione. Pertanto, l’interpretazione che appare maggiormente preferibile ed è attualmente

⁶⁵ ROESLER M. e HUTCHINSON G. (2020), “*What’s in a Name, Likeness, and Image? The Case for a Federal Right of Publicity Law*”, *Landslide*, Vol. 13, No. 1, American Bar Association.

⁶⁶ *Estate of Presley v. Russen* (D.N.J. 1981) 513 F Supp. 1339, 1353.

⁶⁷ PEROT E. e MOSTERT F. (2020), “*Fake it till you make it: an examination of the US and English approaches to persona protection as applied to deepfakes on social media*”, in *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Volume 15, Issue 1, p.32–39.

sposata dalla dottrina maggioritaria negli USA è quella per cui non è concepibile un divieto assoluto di creazione dei deepfake poiché costituirebbe una violazione del Primo Emendamento ed è sorta, dunque, la necessità di trovare soluzioni ad hoc per il caso specifico.

È parso opportuno procedere ad una analisi di un determinato insieme di individui che potrebbe godere di un ulteriore strumento di protezione legale. Per quanto riguarda la categoria specifica dei personaggi notori, è fondamentale sottolineare come la loro identità abbia un valore associativo non trascurabile, considerando soprattutto la portata del mercato pubblicitario nella società dell'informazione digitale. Considerata l'impostazione commerciale della tutela offerta dal copyright americano agli autori, risulta semplice concentrare l'attenzione sull'utilizzo commerciale dell'immagine altrui, dunque sull'utilizzo di tale valore associativo. Nella prassi, è infatti alquanto usuale associare le accuse di violazione del *right of publicity* alle accuse di violazione del marchio, protetto dal "*Lanham Act*" del 1946. Questa è la principale legge federale che si occupa di regolare il diritto sui marchi. Tale associazione di accuse riguarda sia casi in cui ad oggetto vi sia la violazione di un marchio (quindi quando un nome sia stato effettivamente registrato), sia casi di violazione di marchi non registrati, ai sensi della section 43 (a). Questa disposizione regola le false associazioni commerciali, idonee a creare confusione in modo che il consumatore creda che esista davvero un accordo di pubblicità, assodato che l'immagine e la somiglianza non possono essere considerate come marchi.⁶⁸ La disciplina della section 43 è chiaramente più limitata rispetto al *right of publicity* in quanto si necessita la sussistenza del rischio di confusione riguardante la fonte, l'origine, l'approvazione o la sponsorizzazione di prodotti o servizi, tuttavia rappresenta un'ulteriore azione legale applicabile in contesto pubblicitario. Inoltre, si ricorda che la falsa associazione commerciale è uno degli utilizzi principali dei

⁶⁸ HALPERN S. W. (2009), "*Trafficking in Trademarks: Setting Boundaries for the Uneasy Relationship between Property Rights and Trademark and Publicity Rights.*", in *DePaul Law Review*, vol. 58, no. 4, pp. 1013-1046.

deepfake, potrebbe, dunque, essere un espediente legale fondamentale in questo campo.

1.3 Eccezioni e limitazioni al Copyright Act: la disciplina del “fair use”.

Come già esposto in precedenza, il Copyright Act è la principale fonte americana che disciplina il diritto d'autore. Esso definisce la tutela delle opere creative e ne determina le modalità di sfruttamento entro limiti specifici. Risulta fondamentale, in questo contesto, fare chiarezza sulla disciplina delle eccezioni e delle limitazioni al Copyright Act, in particolare sulla *fair use doctrine* che può rappresentare una grande via di fuga legale alla creazione dei deepfake.

La *fair use doctrine*, ad oggi codificata nella Section 107 dello U.S. Copyright Act, è un'eccezione al diritto d'autore statunitense, che in determinati casi consente l'utilizzo di opere protette da copyright senza la necessità di richiederne il consenso al titolare. Nel caso dei deepfake permetterebbe di utilizzare i diritti d'immagine di un certo individuo senza che sussista l'obbligo di ricevere il suo consenso. La disciplina in questione è prevista alla Section 107 del Copyright Act americano del 1976. Lo scopo ultimo della *fair use doctrine* è quello di poter rispondere in modo organico a delle situazioni giuridiche molto variegata, spesso frutto di un rapidissimo sviluppo tecnologico, come nel caso dei sistemi di intelligenza artificiale e dei deepfake. Stando alla Section 107, per determinare se l'utilizzo di una determinata opera protetta possa essere considerato “*fair*” vi è la necessità di considerare quattro aspetti: I) lo scopo ed il carattere dell'uso dell'opera; II) la natura dell'opera tutelata da copyright; III) la quantità e l'importanza del contenuto utilizzato; IV) l'impatto del riutilizzo sul mercato⁶⁹.

Innanzitutto, occorre accertare se lo scopo è di tipo commerciale, o se, al contrario, si tratta solamente di un utilizzo a fini educativi, non-profit. Nel secondo caso è chiaramente più probabile che si tratti di un utilizzo

⁶⁹ U.S. Copyright Act del 1976, Section 107.

fair dell'opera o dell'immagine del titolare dei diritti. Tuttavia, anche in caso di scopo lucrativo del riutilizzo può essere fatta valere l'eccezione della *fair use doctrine*. In particolare, è necessario determinare se si tratti o meno di *transformative use*. Già a partire dalla sentenza a *Campbell v. Acuff-Rose Music Inc.*, 510 U.S. 569 (1994) la Suprema Corte statunitense considerò lecito l'utilizzo trasformativo di un'opera, o dell'immagine, altrui. Per uso trasformativo si intende un riutilizzo che muti lo scopo o la natura dell'originale arricchendo la società grazie all'apporto di un contributo personale del secondo autore. Due esempi importanti in questo senso sono la satira ed il *news-reporting*. Nel primo caso l'autore reinterpreta un'opera già esistente creandone una nuova dallo scopo comico o parodistico. L'opera viene, dunque, privata dello scopo originale, divenendo principalmente un mezzo di sbeffeggiamento. È evidente, quindi, l'utilizzo trasformativo. Considerando ora il *news-reporting*, l'opera, o l'immagine, viene divulgata per fini di notizia ed informazione, scopo ben diverso da quello originale. A tal riguardo, una sentenza significativa è emersa nel caso *Comedy III Productions Inc v. Gary Saderup*⁷⁰, la cui corte ha correttamente compreso la necessità di affrontare le tensioni inerenti al diritto di pubblicità con il Primo Emendamento, che tutela espressamente a livello costituzionale, tra le altre, le libertà di parola e di stampa. Gary Saderup, la parte convenuta della controversia, fu accusato di aver violato il *right of publicity* dei The Stooges. Questi si difese, tuttavia, sostenendo che l'immagine era stata da lui rielaborata tramite la tecnica del carboncino e che tale tipologia d'accusa risultava lesiva della sua libertà d'espressione⁷¹. Questo argomento può essere sostenuto qualora l'opera in questione presenti un numero significativo di elementi trasformativi e il suo valore non sia prevalentemente derivato dalla fama della celebrità coinvolta. La California Supreme Court ha, a tal proposito, ha statuito che l'obiettivo principale dell'indagine sull'applicabilità della disciplina del fair use "*is to see, in Justice Story's words, whether the new work merely 'supersede[s] the objects' of the*

⁷⁰ *Comedy III Productions, Inc. v. Gary Saderup, Inc.* (2001), Superior Court of Los Angeles County, No. EC020205.

⁷¹ PELES G. (2002), "*Comedy iii productions v. saderup*", Vol. 17, No. 1, Annual Review of Law and Technology (2002), pp. 549-569, in Berkeley Technology Law Journal.

*original creation, or instead adds something new, with a further purpose or different character, altering the first with new expression, meaning, or message; it asks, in other words, whether and to what extent the new work is 'transformative'”*⁷². È necessario, inoltre, sottolineare che spesso anche una basica modifica digitale può consistere in un uso trasformativo dell’opera. Nel caso *Authors Guild v. Google*⁷³, la società californiana subì una class action da parte dell’*Authors Guild of America*, la quale riteneva che Google, attraverso il nuovo servizio Book Search, avesse portato avanti un lavoro di digitalizzazione delle opere letterarie senza richiederne l’autorizzazione ai rispettivi titolari dei diritti. L’accusa recriminava sostanzialmente che Book Search altro non fosse che una banca dati che non prevedeva alcun tipo di compenso nei confronti degli autori. Google, al contrario, sosteneva che la sua attività di digitalizzazione dei testi in questione non consistesse in una violazione del copyright rientrando nel regime di eccezioni della *fair use doctrine*. Nel 2015, la seconda Corte d’Appello di New York non rilevò alcun danneggiamento patrimoniale operato da Google nei confronti degli autori, in quanto i libri protetti presenti all’interno di Book Search sono visionabili esclusivamente previo consenso dell’autore ed in ogni caso non integralmente, mentre nel 2016 la Corte Suprema dichiarò il ricorso inammissibile⁷⁴. Si potrebbe da ciò dedurre che i deepfake abbiano generalmente un sufficiente grado di mutevolezza rispetto all’opera originale su cui si basano, per cui potrebbero facilmente rientrare nel concetto di *transformative use*. In secondo luogo, è fondamentale stabilire la natura dell’opera in questione. Se si tratta di un’opera totalmente derivante dalla creatività e dall’immaginazione del suo autore sarà poco probabile che possa trattarsi di *fair use*. Se, tuttavia, l’opera si ispira particolarmente a fatti reali, dunque a quella che è la realtà empirica, si tratterà più facilmente di utilizzo leale e lecito. Risulta altresì decisivo stabilire se l’opera sia edita o meno, poiché l’uso di un’opera inedita potrebbe pregiudicare il suo

⁷² Comedy III Productions, Inc. v. Gary Saderup, Inc. (2001), Superior Court of Los Angeles County, No. EC020205.

⁷³ Authors Guild v. Google, Inc., No. 13-4829 (2d Cir. 2015).

⁷⁴ ERTOLA V. (2019) (aggiornato nel 2021), “La tutela del diritto d’autore ed il mondo digitale: Authors Guild of America vs Google”, in <https://www.iusinitinere.it/la-tutela-del-diritto-dautore-ed-il-mondo-digitale-authors-guild-of-america-vs-google-23271>

successo commerciale. Il terzo punto mette in rapporto l'ammontare del valore del riutilizzo dell'opera con la somma richiesta per la licenza. Se il costo della licenza dovesse essere particolarmente alto e allo stesso tempo dovesse risultare alquanto esigua la perdita del titolare dei diritti, vi sarebbero buone probabilità che si tratti di *fair use*. L'ultimo fattore ad essere preso in considerazione riguarda l'impatto che il riutilizzo dell'opera ha sui mercati potenziali. La corte sarà, dunque, chiamata ad effettuare un bilancio di tutti e quattro i fattori ed eventualmente accertare nel caso concreto la sussistenza o meno della *fair use doctrine*. In questo senso, il ricorso a tale tipologia di eccezione rappresenta un meccanismo di difesa processuale concepito inizialmente come strumento per affrontare questioni in fase postuma. Tuttavia, recentemente, si è notato un aumento nell'impiego di questa disciplina non solo come difesa nel corso di un procedimento, ma anche come una condizione preliminare per escludere inizialmente la possibilità stessa di una violazione del diritto d'autore. Ciò risulta rischioso se si considera che non si tratta di una disciplina certa ed applicabile allo stesso modo alla totalità dei casi, richiedendo, invece, uno studio caso per caso della fattispecie concreta.

I deepfake, avendo scopi diversi da quelli originariamente previsti nell'opera originale e possedendo caratteristiche distintive, nella maggior parte delle circostanze soddisfano i requisiti relativi a scopo e carattere per essere sussunti nella fattispecie della *fair use doctrine*. È opportuno sottolineare che i tribunali statunitensi hanno costantemente stabilito che, in situazioni in cui il materiale coperto da copyright costituisce una parte sostanziale o una significativa porzione derivata da un'altra opera, se l'intento dell'utilizzo è trasformativo, tale utilizzo può rientrare nei confini del *fair use*. Come, ad esempio, è possibile riscontrare nel caso *Bill Graham Archives v. Dorling Kindersley*⁷⁵, in cui la *U. S. Court of Appeals for the Second Circuit* fu chiamata a giudicare un caso in cui Dorling Kindersley veniva accusato di violazione del diritto esclusivo di riproduzione rispetto a determinati poster e biglietti, di cui Bill Graham Archives deteneva i diritti d'autore, in un libro riguardante la storia ed i

⁷⁵ Bill Graham Archives v Dorling Kindersley Ltd [2006] 448 F.3d 605.

viaggi di un gruppo musicale. In particolare, la questione di diritto riguardava la possibilità di considerare o meno tale utilizzo privo di consenso come *fair*. La Corte riconobbe che: “*DK's use of concert posters and tickets as historical artifacts of Grateful Dead performances is transformatively different from the original expressive purpose of BGA's copyrighted images*”⁷⁶. Dunque, la Corte riconobbe l'utilizzo come “artefatto storico” dei biglietti e poster dei concerti del gruppo musicale come *fair use*. Di conseguenza, nelle normative sul diritto d'autore negli Stati Uniti, si permette la considerazione della creazione di contenuti come *fair use*. Tuttavia, queste leggi non fanno distinzione in base all'intento del creatore, producendo la possibilità che i deepfake siano classificati come parodie e, di conseguenza, protetti, recando così un danno non risarcibile ed eliminabile agli individui (spesso notori) che sono oggetto di deepfake. Questi, come ampiamente ricordato, in caso di uso distorto e lesivo del deepfake possono difatti subire una lesione significativa alla reputazione ed all'onore. Sicché, al fine di affrontare la tematica in questione in modo organico, alcuni Stati americani stanno attualmente proponendo disegni di legge, volti a limitare i casi in cui vengano utilizzate riproduzioni e altre azioni connesse alla rappresentazione di persone ed eventi⁷⁷.

1.4 No AI Fraud Act: possibile soluzione o ulteriore complicazione?

Una nuova proposta di legge ha iniziato a far parlare di sé agli inizi del 2024, si tratta del *No AI Fraud Act*, “*a bill to provide for individual property rights in likeness and voice*”⁷⁸. Tale proposta cita in apertura alcuni casi in cui sistemi di intelligenza artificiale hanno emulato voci o espressioni facciali di attori e cantanti. La stessa definisce “*personalized cloning service*” qualsiasi algoritmo, software o strumento, generalmente inteso, il cui scopo primario è quello di produrre una o più riproduzioni digitali della voce o del volto di un soggetto. In questo senso, parrebbe

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ HUSSAIN A. (2023), “*DeepFakes: A Challenge to Copyright*”, in *Jus Corpus Law Journal*, – ISSN 2582-7820.

⁷⁸ No Artificial Intelligence Fake Replicas and Unauthorized Duplications Act.

quanto meno strano considerare una riproduzione tramite AI al pari di una clonazione. Un primo dubbio a tal proposito potrebbe riguardare una forse eccessiva ampiezza dei concetti di riproduzione del volto e di replica della voce. Non sono di certo insieme particolarmente concisi e definiti. La proposta continua affermando che ogni individuo vanta un diritto d'autore sulla sua voce e sulla sua immagine⁷⁹. A proposito di tale proposta il celebre avvocato statunitense Carrie Goldberg ha affermato che *“It’s really drafted with an eye toward the property rights that celebrities and recording artists have in their likeness and voices, however, our legal system treats the intellectual property of celebrities differently than those of people not in the public eye”*⁸⁰, si tratterebbe, in questo senso, di una presa di posizione da parte del legislatore americano che tutela solamente l’immagine delle celebrità, non disponendo nessun tipo di protezione particolare per le persone non notorie. A tal riguardo, si confermerebbe maggiormente l’impostazione estremamente utilitaristica del copyright americano, che difende la persona quasi esclusivamente rispetto alla sua capacità di pattuire affiliazioni commerciali. La stessa Goldberg ha, inoltre, sottolineato il fatto che la società ha bisogno di difendersi dall’AI su un piano sistemico limitando i prodotti dannosi disponibili sul mercato⁸¹.

2. I deepfake nell'ordinamento UK

2.1 Paternità dell’opera nel “CDPA”.

Nel Regno Unito la fonte normativa di riferimento per quanto riguarda la tutela del diritto d’autore è il *Copyright, Designs and Patterns Act* (“CDPA”) del 1988. Secondo il disposto di questa legge, in caso di opera *computer-generated* deve considerarsi autore colui da cui *“sono state prese le disposizioni necessarie per la creazione dell’opera”*⁸². La

⁷⁹ No Artificial Intelligence Fake Replicas and Unauthorized Duplications Act, sec 3 (b), par. 1

⁸⁰ ROSE J. (2024), *“Congress Is Trying to Stop AI Nudes and Deepfake Scams Because Celebrities Are Mad”*, VICE, in <https://www.vice.com/en/article/5d9az5/congress-is-trying-to-stop-ai-nudes-and-deepfake-scams-because-celebrities-are-mad>.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² Copyright, Designs and Patterns Act, Section 9 (3).

Section 178 fornisce, invece, la definizione di opera *computer generated*, ovvero un lavoro creato da una macchina in un contesto che non implica alcun contributo umano. Pertanto, su queste basi, si può affermare che il diritto britannico non richiede come condizione necessaria la paternità umana affinché un determinato lavoro possa essere considerato come opera meritevole di tutela tramite copyright. Dunque, in questo contesto, un'illustrazione creata indipendentemente da un sistema di intelligenza artificiale è da considerare un'opera a tutti gli effetti. Si tratta di un'impostazione che pone la disciplina UK in netta contrapposizione con quanto disposto da altri ordinamenti, come quello americano analizzato in precedenza, ma anche rispetto ad altri ordinamenti facenti parte dell'Unione Europea, come sarà analizzato in seguito. La logica sottesa alla Section 178 è quella di istituire un'eccezione rispetto ai tradizionali requisiti di paternità umana nel riconoscimento del lavoro svolto per sviluppare un programma capace di generare opere. Questa eccezione è volta a valorizzare il processo di creazione anche quando la "scintilla" iniziale della creatività proviene dalla macchina. Questa prospettiva elude l'argomento della paternità umana, individuando come autore colui che ha orchestrato le condizioni per la creazione dell'opera, fondandosi sull'idea che la proprietà dell'opera debba essere assegnata a chi ha avviato il processo. Questa concezione di paternità ci consente di dirigere l'attenzione verso l'aspetto fondamentale: l'originalità dell'opera. Resta comunque la problematica legata alla possibilità da parte di un sistema di intelligenza artificiale di essere originale nelle sue forme di espressione. Si tratta di un'analisi che, allo stato attuale della normativa, andrebbe svolta caso per caso⁸³.

Poiché l'ordinamento UK appartiene alla famiglia tradizionale degli ordinamenti di common law, al pari di quanto avviene negli USA anche nel mondo giuridico britannico le sentenze giurisprudenziali rivestono una particolare importanza, assurgendo a fonte del diritto primaria, in virtù

⁸³ GUADAMUZ A. (2017), "*Impact of Artificial Intelligence on IP Policy*", World Intellectual Property Organization, in https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/call_for_comments/pdf/ind_guadamuz.pdf.

dell'operatività della regola dello *stare decisis*⁸⁴. Pertanto, procedendo ad una disamina delle statuizioni giurisprudenziali più significative in materia, occorre partire dal caso *Express Newspapers Plc v. Liverpool Daily Post & Echo Plc*⁸⁵, considerato il punto di partenza nello sviluppo di questa disciplina, la *High Court of England and Wales* ha riconosciuto l'utilizzo di software come strumento per esprimere la creatività dell'autore. In particolare, il caso riguardava la copiatura di una griglia necessaria per la stampa di giornali creata grazie all'utilizzo di un programma *ad hoc*. La macchina, in questo senso, ricopre un ruolo strumentale rispetto all'espressione dell'autore e la griglia assume così il carattere di opera protetta. Un altro caso fondamentale nell'evoluzione di tale disciplina è *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*⁸⁶, la cui decisione permette di compiere un passo in avanti ulteriore in materia di riconoscimento della paternità dell'opera in capo alla macchina. La situazione fattuale oggetto di controversia riguardava l'esistenza di fotogrammi compositi che venivano generati automaticamente all'interno di un videogioco. La High Court of Justice statò che la paternità di tali fotogrammi dovesse appartenere al programmatore che aveva sviluppato il videogioco, in quanto egli “è la persona da cui sono state prese le disposizioni necessarie per la creazione delle opere, quindi è considerato l'autore”⁸⁷. Resta da chiarire cosa si debba intendere per “disposizioni necessarie per la creazione dell'opera”⁸⁸. La professoressa Jani McCutcheon⁸⁹ ha fornito cinque fattori che possono aiutarci a riconoscere l'autore⁹⁰. Questi sono: 1) l'intenzione di creare l'opera; 2) la prossimità all'atto finale di creazione; 3) la misura in cui le disposizioni operate

⁸⁴ Che, come è noto, costituisce un principio generale dei sistemi di common law. Nella sua concezione orizzontale obbliga una certa corte a seguire i suoi precedenti. Nella sua accezione verticale, invece, impone alle corti inferiori l'obbligo di adeguarsi ai precedenti di corti ad essa gerarchicamente superiori.

⁸⁵ *Express Newspapers v Liverpool Daily Post* [1985] 3 All ER 680.

⁸⁶ *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd* [2007] EWCA Civ 219.

⁸⁷ IHALAINEN J. (2018), “*Computer creativity: artificial intelligence and copyright*”, in *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 2018, Vol. 13, No. 9.

⁸⁸ Copyright, Designs and Patents Act, Section 9 (3).

⁸⁹ La professoressa Jani McCutcheon insegna Tutela della Proprietà Intellettuale alla University of Western Australia. Ha pubblicato diversi libri sul tema dei diritti d'autore, con particolar riguardo alla disciplina delle arti visive.

⁹⁰ MCCUTCHEON J. (2013), “*Curing the Authorless Void: Protecting Computer-Generated Works Following IceTV and Phone Directories*”, in *Melbourne University Law Review*, Vol. 37, 46-102.

modellano la forma dell'opera; 4) la misura in cui tali disposizioni sono responsabili della materializzazione dell'opera e 5) l'investimento. In particolare, il quinto punto non fa tanto riferimento al profilo dell'autorialità quanto piuttosto al profilo economico e produttivo dell'opera. È, infatti, importante sottolineare come la protezione di *computer-generated works* si potrebbe considerare più affine alla disciplina delle opere imprenditoriali⁹¹ piuttosto che al diritto d'autore, in quanto non è compresa la creatività umana. Basti, inoltre, pensare alla durata della protezione dei *computer-generated works*, cinquanta anni come per le opere imprenditoriali, a differenza dei settanta che garantisce il copyright⁹². Una possibile spiegazione di questa minore protezione è che la produzione delle prime è meno costosa rispetto alle opere d'autore. Rimane, in ogni caso, l'incognita su come trattare questa disciplina. Bisogna, inoltre, rimarcare come il "CDPA" del 1988 si riferisse ad output meccanici relativamente semplici, non potendo avere l'ambizione di regolare anche i risultati di procedimenti informatici profondi e complessi come quelli dei sistemi di intelligenza artificiale di ultima generazione⁹³.

Altresì, in altre giurisdizioni facenti parte del Commonwealth vigono disposizioni simili a quelle britanniche in tema di diritti d'autore, come ad esempio in Nuova Zelanda, Sud Africa o Irlanda. Tuttavia, le problematiche derivano dal focus della giurisprudenza sul diritto d'autore, il quale si è tradizionalmente concentrato sulla creatività umana. Il software generativo basato sull'intelligenza artificiale presenta una sfida in quanto non è considerato un'entità legale capace di detenere i diritti d'autore secondo i parametri attuali. Ci si rimette, dunque, alla Section 9(3) del "CDPA" ed al concetto di *arranger*. Considerando sempre il "CDPA", la Section 11 afferma che l'autore è il primo titolare del copyright, se, però, l'*arranger* dovesse essere un lavoratore dipendente sarà considerato autore il suo datore di lavoro, salvo patto contrario. Tuttavia, se un utente dovesse

⁹¹ Si considerano come opere imprenditoriali le registrazioni sonore, i film e le trasmissioni.

⁹² Copyright, Designs and Patterns Act, Section 12 (7), 13A (2), 12 (2).

⁹³ LEE J.A. (2021), "*Computer-generated Works under the CDPA 1988*", Artificial Intelligence and Intellectual Property (Jyh-An Lee, Reto Hilty & Kung-Chung Liu eds, Oxford University Press, 2021), The Chinese University of Hong Kong Faculty of Law Research Paper No. 2021-65. Disponibile su SSRN in <https://ssrn.com/abstract=3956911>.

acquistare ed utilizzare un programma capace di creare *computer-generated works* dovrebbe egli stesso essere considerato autore. Dunque, nel caso dei deepfake potremmo considerare il programmatore come l'autore delle opere generate dal software da lui creato. Nel caso in cui, invece, avesse costituito il software in quanto lavoratore dipendente di un terzo, l'autorialità spetterà in capo a quest'ultimo, a meno che le due parti non abbiano pattuito diversamente. Sussiste, inoltre, una differenza rilevante tra opere frutto della creatività umana e *computer-generated works* in termini di durata della tutela. La Section 12, infatti, riconosce a questi ultimi solamente cinquanta anni di protezione, a differenza dei settanta per i primi, previsti anche nell'ordinamento italiano.

2.2 Eccezioni al “CDPA”: il fair dealing

Al pari di quanto avviene negli Stati Uniti tramite l'affermazione della *fair use doctrine*, nell'ordinamento inglese le Section 29 e 30 del “CDPA” presentano eccezioni al diritto esclusivo dell'autore di riprodurre l'opera, introducendo il concetto di “*fair dealing*”. Queste disposizioni contemplano tre scenari differenti: la riproduzione per fini di ricerca privata o studio, per analisi critica e per scopi di cronaca. Il soggetto che intende far valere in giudizio una fra queste tre eccezioni dovrà provare che l'uso che ha fatto dell'opera sia “*fair*” e che, quindi, rientri in una delle tre categorie citate precedentemente. A differenza del *fair use* statunitense, l'ordinamento inglese si ripropone di determinare un insieme di eccezioni specifico e dettagliato. Tuttavia, ciò che queste norme non forniscono è una definizione chiara di “*fair dealing*”. In merito a questo aspetto, la sentenza guida è quella del caso *Hubbard v. Vosper*⁹⁴. Il giudice Lord Denning statui che il materiale coperto da copyright acquisito debba essere qualitativamente sostanziale ed il concetto di *fairness* vada considerato come “*a matter of impression*” e di grado⁹⁵. In seguito, sono emersi ulteriori elementi da considerare nella valutazione di un uso *fair*

⁹⁴ Hubbard v Vosper, [1972] 2 Q.B. 84.

⁹⁵ O'DONNELL S. (2023), “*Fair Use in the UK, Fair Use in the USA ... No Future, No Future*”, in *Hibernian Law Journal*, 7, 2007, pp. 57-67.

dell'opera, quali la natura dell'opera, il suo metodo di ottenimento, l'ampiezza della sua diffusione e l'intento del suo utilizzo. Inoltre, la disposizione del *fair dealing* si estende anche alla protezione di parodie e caricature, come stabilito nella Section 30(A).

Per quanto concerne l'ipotesi specifica dei deepfake nell'ambito dell'eccezione del *fair dealing*, viene riconosciuta la loro legittimità se utilizzati per scopi di ricerca o di espressione personale. La finalità della riproduzione assume una centralità crescente anche in virtù del caso *Hyde Park Residence Ltd. v. Yelland & Ors*⁹⁶, la cui sentenza fu accolta positivamente dalla dottrina in quanto offriva una protezione molto gradita alla libertà dei media. Nel 1998, il quotidiano "Sun" fu chiamato in causa per aver pubblicato tre video di una camera di sicurezza di proprietà della compagnia querelante Park Residence Ltd, che ritraevano la Principessa del Galles Diana in compagnia di Dodi Al Fayed entrare ed uscire da Villa Windsor a Parigi. La Court of Appeal statuí che non poteva applicarsi l'eccezione di *fair dealing* in quanto non sussisteva il fine della cronaca. Dunque, la riproduzione venne considerata illecita dalla corte che diede particolare importanza al fatto che i filmati erano inediti e la notizia poteva essere condivisa con il pubblico anche senza allegare i video⁹⁷.

Un'ulteriore eccezione al copyright riguardante un'opera autoriale, un'opera imprenditoriale o un *computer-generated work* è prevista dalla Section 28 del "CDPA". Tale disposizione statuisce che non si possa ritenere violato il copyright laddove si esegua una riproduzione temporanea "*which is transient or incidental, which is an integral and essential part of a technological process*"⁹⁸, il cui unico scopo è quello di consentire l'uso legittimo dell'opera, che non abbia un significato economico indipendente. La Corte di Giustizia dell'Unione Europea ha affermato a tal proposito che l'eccezione di cui alla Section 28 "*is intended to ensure the development and operation of new technologies*"⁹⁹. Si tratta, dunque, di

⁹⁶ *Hyde Park Residence v Yelland* [2000] RPC 604.

⁹⁷ YURKOWSKI, R. A. (2001), "*Is Hyde Park Hiding the Truth? An Analysis of the Public Interest Defence to Copyright Infringement*", in *Victoria University of Wellington Law Review*, 32(4), 1053–1086.

⁹⁸ Copyright, Designs and Patents Act, Section 28 A.

⁹⁹ Sentenza della CGUE riguardante le cause riunite *Football Association Premier League v QC Leisure* (C-403/08) e *Karen Murphy v Media Protection Services* (C-429/08), Sct. 178.

un'eccezione che permette il corretto svolgimento di un sistema informatico, attraverso atti di riproduzione temporanea complementari al corretto utilizzo della tecnologia, che non consistono, quindi, in attività autonome di sfruttamento economico dell'opera.

2.3 Possibili azioni legali applicabili dalle vittime di deepfake

La regolamentazione della fattispecie dei deepfake nell'ordinamento britannico è condizionata dall'inesistenza del diritto di privacy. Una netta differenza fra l'approccio statunitense e quello britannico si misura proprio nell'assenza in quest'ultimo di tale diritto. Da ciò ne consegue che anche il *right of publicity* non sia riconosciuto dal diritto britannico. Il diritto UK non offre, dunque, un'ampia tutela nei riguardi degli usi non autorizzati dell'immagine, né rispetto a personaggi notori né verso persone comuni. Vi sono disposizioni che prevedono protezioni limitate, volte a tutelare principalmente individui celebri ancora in vita, tramite le leggi sul diritto d'autore, dei marchi e le norme sul "*passing off*"¹⁰⁰.

Il "CDPA" prevede, in capo all'individuo che per fini privati commissioni lo scatto di una fotografia o la realizzazione di un filmato, diritti esclusivi di distribuzione al pubblico delle copie del lavoro, di riproduzione in pubblico e di comunicazione al pubblico delle foto o dei filmati¹⁰¹. Tuttavia, la legge specifica che laddove il soggetto della fotografia o del filmato non lo abbia commissionato o non coincida con l'autore, non potrà vantare alcun diritto su tale opera. Dunque, la titolarità dei diritti sull'opera fotografica privata spetta a colui che l'ha realizzata o a colui che l'ha commissionata. Il soggetto rappresentato, se non coincide con una di queste due figure non detiene nessun diritto sull'opera¹⁰².

Il *passing off* è un tipo di illecito legale comune nel diritto britannico. In particolare, si intende per "*passing off*" una fattispecie di

¹⁰⁰ RAINEN C. (2005), "The right of publicity in the United States and the United Kingdom", in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.

¹⁰¹ Copyright, Designs and Patterns Act, Section 85.

¹⁰² RAINEN C. (2005), "The right of publicity in the United States and the United Kingdom", in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.

danneggiamento ingiusto costituitosi nella prassi di *common law*, che regola la protezione giuridica di marchi non registrati che non possono ricevere una tutela dalla legge sul copyright. In particolare, interessa in questa sede l'uso che può esserne fatto per proteggere l'immagine di un individuo nel caso in cui un terzo la utilizzi senza autorizzazione per scopi pubblicitari in modo tale da creare in chi guarda la falsa percezione che la persona nota in questione sia realmente associata al terzo che ha realizzato il contenuto promozionale (“*misrepresentation*”). Affinché si possa recriminare tale violazione è necessario che sussistano i seguenti quattro elementi: I) che si tratti di una rappresentazione fatta da un professionista nel corso della sua attività commerciale; II) che tale rappresentazione sia indirizzata a potenziali clienti o ai consumatori finali di prodotti o servizi da lui forniti; III) che tale strategia commerciale sia studiata in modo da danneggiare, con un certo grado di prevedibilità, l'attività o l'avviamento di un altro professionista; IV) che il danno subito da quest'ultimo sia effettivo. Per sostenere questo tipo di azione legale, dunque, deve essere provato che la confusione venuta a crearsi sia stata utilizzata commercialmente dal convenuto e che abbia creato un danno effettivo nei confronti dell'attore. È richiesto, inoltre, che le parti esercitino attività economiche nello stesso campo affinché tale confusione possa essere giudicata come illecita¹⁰³. La disciplina appena esposta potrebbe rappresentare una soluzione giuridica idonea per reprimere il fenomeno di propagazione dei deepfake che sfruttano l'immagine di celebrità per fini commerciali senza autorizzazione, come ad esempio il caso dell'attrice Scarlett Johansson precedentemente esposto.

Il primo caso giurisprudenziale in cui è stata utilizzata la dottrina del *passing off* con l'intento di proteggere il diritto d'immagine è *McCulloch v. Lewis A. May*¹⁰⁴, altrimenti noto come *Uncle Mac case*. La controversia verteva sull'utilizzo non autorizzato del soprannome di uno speaker radiofonico, Uncle Mac, da una società produttrice di cereali. La sentenza finale non accordò la tutela richiesta da Uncle Mac in quanto la corte ritenne che le attività economiche delle due parti fossero concentrate in

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ *McCulloch v. Lewis A. May (Produce Distributors) Ltd.*, [1947] 2 All E.R. 845.

due campi differenti, per questo motivo non sussisteva la *misrepresentation*; nessun potenziale acquirente della suddetta marca di cereali avrebbe potuto erroneamente pensare che fossero prodotti dallo speaker radiofonico omonimo¹⁰⁵. Il requisito dello stesso campo di attività venne successivamente ripreso e sviluppato nella sentenza risolutiva del caso *Mirage Studios v. Counter-Feat Clothing Company Limited*¹⁰⁶, che attribuì inoltre una tutela giuridica specifica finalizzata alla protezione dell'immagine di personaggi di finzione. In fatto, la società convenuta era accusata di aver creato e messo in commercio indumenti con le stampe di quattro tartarughe umanoidi, molto simili, secondo la parte attrice, ai personaggi del noto cartone animato “*Teenage Mutant Ninja Turtles*”. In primo luogo, la corte accertò il fatto che in determinate circostanze una buona parte dei consumatori presumano che la riproduzione di celebri personaggi di finzione su beni di merchandising si basi su licenze garantite dal titolare dei diritti di sfruttamento sull'opera. In secondo luogo, la corte ritenne che il ricorrente non dovesse dimostrare di essere direttamente implicato nella produzione e nella vendita di prodotti simili. Venne, dunque, considerata sufficiente la prova che il ricorrente fosse coinvolto nell'attività economica riguardante concessioni di licenze sulla riproduzione del personaggio in questione su beni prodotti e sfruttati economicamente da un terzo. In terzo luogo, venne statuito che la *misrepresentation* possa determinarsi non solo quando i potenziali clienti abbiano la falsa percezione che tali beni vengano prodotti e venduti dall'avente diritto, ma anche quando questi facciano un erroneo affidamento sul fatto che il convenuto avesse ottenuto una lecita licenza per sfruttare economicamente l'immagine di tali personaggi fittizi. Infine, la potenziale perdita di entrate derivanti dalla licenza da parte del ricorrente venne compresa nell'ipotesi di danno subito dal titolare dei diritti¹⁰⁷.

¹⁰⁵ RAINEN C. (2005), “The right of publicity in the United States and the United Kingdom”, in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.

¹⁰⁶ *Mirage Studios v Counter-Feat Clothing Co Ltd* [1991] F.S.R. 145.

¹⁰⁷ LEE T. H. (2017), “*Putting a face to the game: the intellectual property implications of using celebrity likenesses in videogames*”, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Volume 13, Issue 2, Febbraio 2018, P. 143–153.

L'azione legale di *passing off* potrebbe, dunque, rappresentare un buon mezzo di difesa giuridica per personaggi noti nel caso in cui la loro immagine venga utilizzata impropriamente per fini commerciali. Per di più, considerando che i deepfake vengono realizzati specificatamente con l'intenzione di indurre in errore chi guarda, realizzando ad esempio filmati in cui la riproduzione digitale di una celebrità elenca gli attributi positivi di un determinato prodotto, potrebbe risultare più semplice provare il requisito della *misrepresentation* rispetto ad altre situazioni di uso illecito dell'immagine diverse dai deepfake. A tal fine è sufficiente considerare in proposito il caso *Fenty v. Arcadia Group Brands Ltd (No 2)*¹⁰⁸. Tale controversia contrapponeva da un lato la celebre pop star Rihanna e, dall'altro, il rivenditore Topshop, accusato di vendita non autorizzata di magliette caratterizzate da stampe dell'immagine della cantante. La decisione della corte fu notevolmente innovativa poiché ampliò il perimetro di applicazione del *passing off*. La corte, difatti, ritenne che l'esistenza di grandi operazioni di marketing e merchandising usuali nel campo della moda generalmente inteso, insieme allo status di icona fashion del ricorrente fossero elementi sufficienti per ritenere che le parti operassero nello stesso campo economico¹⁰⁹. Da ciò possiamo ricavare che per una celebrità non è più necessario dimostrare che svolge direttamente attività di produzione o vendita di capi di moda per poter provare che opera all'interno di quel settore. Verrà, invece, presunto tale concetto dal fatto che moltissimi personaggi noti hanno, tenendo in considerazione il loro status, diverse possibilità di incidere in quel dato mercato tramite operazioni di marketing o merchandising. Dunque, riportando tale ragionamento in un contesto digitale, considerato che, da un lato, il concetto di *misrepresentation* è alla base del concetto di deepfake e, dall'altro, che le circostanze in cui, grazie ai social media, personaggi noti come cantanti, sportivi o influencer hanno possibilità di creare inserzioni pressoché illimitate, il *passing off* potrebbe risultare come uno

¹⁰⁸ *Fenty v Arcadia Group Brands Ltd (t/a Topshop)* [2015] 1 WLR 3291.

¹⁰⁹ LEE T. H. (2017), "Putting a face to the game: the intellectual property implications of using celebrity likenesses in videogames", *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Volume 13, Issue 2, Febbraio 2018, P. 143–153.

strumento di grande utilità per contrastare questa tipologia di utilizzo illecito dell'immagine di personaggi di rilievo pubblico.

In difesa del nome e dell'immagine dell'individuo l'ordinamento inglese predispone una ulteriore tipologia di azione legale, la diffamazione, la cui disciplina è rinvenibile in precedenti di *common law* e dal *Defamation Act*¹¹⁰ del 2013. Questo espediente legale riscontra un notevole favore per quanto concerne le ipotesi in cui l'immagine di un individuo possa essere danneggiata dall'associazione ad un determinato prodotto o servizio. Il precedente legale risale al 1931 nel caso *Tolley v. IS Fry and Sons, Limited*¹¹¹. Questa disputa si basava sul fatto che l'immagine dell'attore (Tolley), promettente golfista amatore, era stata utilizzata in forma caricaturale all'interno di una pubblicità promossa dalla società convenuta, che lo raffigurava nel compimento dell'atto sportivo con il pacchetto della loro cioccolata che gli usciva dalla tasca. Tale operazione fu giudicata diffamatoria in quanto aveva creato agli occhi del pubblico la falsa considerazione che l'attore fosse stato pagato per la pubblicità, nonostante si fosse dichiarato un amatore¹¹². Il caso *de qua*, oltre ad essere un esempio guida per l'esperimento dell'azione di diffamazione a tutela dell'immagine di un individuo, chiarisce che in contesti in cui l'immagine di una persona notoria sia utilizzata illecitamente per fini commerciali il pubblico presumerà automaticamente che vi sia stato un accordo, quindi un consenso sull'utilizzo dell'immagine stessa.

È necessario specificare che la *ratio* sottesa all'azione di diffamazione non è quella di tutelare i diritti dell'individuo di per sé stessi contro utilizzi non autorizzati della loro immagine, ma si limita a regolare casi in cui tale uso illecito possa provocare un danno alla reputazione dell'attore. Si tratta, dunque, di uno strumento legale certamente più limitato, ad esempio, del *right of publicity* statunitense, ma rappresenta comunque un buon espediente contro utilizzi non commerciali del

¹¹⁰ Defamation Act 2013.

¹¹¹ *Tolley v Fry & Sons Ltd* [1931] AC 333.

¹¹² CATANZARITI T. (2002), "Swimmers, surfers, and Sue Smith personality rights in Australia", in *Australian intellectual property law bulletin*, 15(2), 13–22.

deepfake, per i quali non possono essere intraprese altre vie legali come quella del *passing off*¹¹³.

3. UE e deepfake

3.1 Armonizzazione, sviluppo e fonti del diritto d'autore nel contesto comunitario

L'avanzamento tecnologico, generando nuove e complesse questioni in materia di proprietà intellettuale, ha catalizzato il parallelo sviluppo normativo nell'ordinamento dell'Unione Europea. Questa evoluzione riflette l'impegno costante assunto dai vertici organizzativi dell'Unione, nell'adattamento delle leggi alle esigenze avvertite dalla società civile, in modo tale da affrontare le sfide emergenti e sempre più intricate nel campo della proprietà intellettuale. Si denotano, in tale materia, un'intensa produzione legislativa e numerosi ricorsi alla Corte di Giustizia dell'Unione Europea.

Per quanto concerne le fonti del diritto d'autore nel contesto comunitario, occorre fare un primo riferimento al procedimento di riforma della normativa sul copyright nel contesto comunitario si basa principalmente su due elementi: l'armonizzazione delle disposizioni interne degli stati membri e lo sviluppo e ammodernamento delle leggi interne e dell'Unione. Si tratta di un processo evolutivo fondamentale, in particolar modo per quanto riguarda il mercato interno. Profonde differenze tra i diritti interni potrebbero creare ostacoli alla libera circolazione delle opere protette. A tal proposito, alcuni Stati membri dell'UE hanno intrapreso riforme del diritto d'autore che renderebbero i loro sistemi più adatti ad accogliere i cambiamenti tecnologici e risultando al contempo più attraenti per gli investimenti¹¹⁴.

¹¹³ RAINEN C. (2005), *"The right of publicity in the United States and the United Kingdom"*, in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.

¹¹⁴ ROSATI E. (2019), *"EU Copyright Harmonization and CJEU Role and Action"*, *Copyright and the Court of Justice of the European Union*, edizione online, Oxford Academic, 17 Apr. 2019, in <https://doi.org/10.1093/oso/9780198837176.003.0002>.

I dati normativi con cui il legislatore europeo ha tentato di armonizzare i diritti interni degli stati per perseguire l'obiettivo del rafforzamento del mercato sono gli articoli 26 e 114 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea ("TFUE"). L'art. 26 recita: *"L'Unione adotta le misure destinate all'instaurazione o al funzionamento del mercato interno, conformemente alle disposizioni pertinenti dei trattati"*. L'Unione assicura *"la libera circolazione delle merci, delle persone, dei servizi e dei capitali"* nel mercato interno, in coerenza con i trattati, così come disposto dal secondo comma dello stesso articolo. In conformità con l'articolo 114 del TFUE, le decisioni miranti all'armonizzazione delle normative sulla tutela dei consumatori tra gli Stati membri sono adottate mediante la procedura legislativa ordinaria e con la previa consultazione del Comitato economico e sociale europeo. In determinate situazioni, uno Stato membro può mantenere o introdurre disposizioni di tutela dei consumatori più rigorose rispetto a quelle stabilite a livello dell'Unione, a patto che siano conformi al trattato e alla legislazione dell'Unione e vengano notificate alla Commissione europea. Tuttavia, l'articolo 114 del TFUE è privo di un contenuto normativo specifico, dunque non fornisce indicazioni in merito a come dovrebbe essere esercitata la competenza dell'UE in merito al diritto d'autore¹¹⁵.

Infine, l'ambizione dell'UE di creare una legge europea sul copyright si è espressa nell'art. 118 del TFUE, introdotto nel 2007 con il Trattato di Lisbona, il quale afferma che: *"Nell'ambito dell'instaurazione o del funzionamento del mercato interno, il Parlamento europeo e il Consiglio, deliberando secondo la procedura legislativa ordinaria, stabiliscono le misure per la creazione di titoli europei al fine di garantire una protezione uniforme dei diritti di proprietà intellettuale nell'Unione e per l'istituzione di regimi di autorizzazione, di coordinamento e di controllo centralizzati a livello di Unione"*. È necessario sottolineare che gli strumenti dell'Unione tengono, di regola, conto di quanto stabilito dagli Stati membri tramite accordi internazionali, in particolare nelle sedi della Convenzione di Berna e della Convenzione di Roma, dei trattati

¹¹⁵ *Ibid.*

dell'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale (Trattati "OMPI") e dell'"Accordo dell'Organizzazione mondiale del commercio sugli aspetti dei diritti di proprietà intellettuale attinenti al commercio" (Accordo "TRIPS")¹¹⁶. Nonostante la previsione contenuta nell'art.118, non si è ancora giunti, ad oggi, alla prospettiva di un diritto d'autore centralizzato a livello comunitario.

3.1.1 Fonti legislative europee in materia di diritto d'autore.

Nell'ambito della legislazione dell'Unione Europea in materia di diritti d'autore, sono presenti 13 direttive e due regolamenti che mirano a coordinare e unificare i principali diritti degli autori, degli artisti interpreti o esecutori, nonché dei produttori ed emittenti.

In primis, si segnala la Direttiva 2001/29/CE (Direttiva "InfoSoc") sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, la quale risulta fondamentale nel riconoscimento dei diritti esclusivi di riproduzione, distribuzione e comunicazione al pubblico e più in generale per l'adeguamento del diritto d'autore ai nuovi mezzi tecnologici dell'epoca. Ponendo un occhio di riguardo sul diritto di riproduzione si nota come tra le eccezioni e limitazioni previste dall'articolo 5 la prima riguardi il concetto di riproduzione temporanea. Stando all'art. 2 la riproduzione può essere temporanea o permanente, diretta o indiretta, eseguita in qualsiasi modo o forma e riguardare la totalità o solamente una parte dell'opera. Nello specifico, la riproduzione temporanea non risulta un diritto esclusivo dell'autore quando è *"parte integrante e essenziale di un procedimento tecnologico, eseguiti all'unico scopo di consentire: a) la trasmissione in rete tra terzi con l'intervento di un intermediario; b) un utilizzo legittimo"*¹¹⁷. Si noti come il legislatore europeo abbia voluto, attraverso tale direttiva, chiarire il concetto di riproduzione nel contesto della crescita

¹¹⁶ "La proprietà intellettuale, industriale e commerciale", Note tematiche sull'Unione europea in <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/it/sheet/36/la-proprietà-intellettuale-industriale-e-commerciale>

¹¹⁷ Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione.

di Internet, il quale ormai rappresenta uno strumento avente una vitale importanza nella vita dei consociati, tanto ambito lavorativo quanto nella quotidianità.

Inoltre, un ulteriore fonte normativa disciplinante la materia del diritto di autore è la Direttiva 2019/790/UE (cd. Direttiva Copyright) che modifica, integra, ma non pregiudica precedenti direttive, tra cui la 2001/29/CE. La Direttiva 2019/790/UE ha lo scopo di stabilire *“norme volte ad armonizzare ulteriormente il quadro giuridico dell’Unione applicabile al diritto d’autore e ai diritti connessi nell’ambito del mercato interno, tenendo conto in particolare degli utilizzi digitali e transfrontalieri dei contenuti protetti”* ed, in aggiunta, di determinare *“norme riguardanti le eccezioni e le limitazioni al diritto d’autore e ai diritti connessi, l’agevolazione nell’ottenimento delle licenze, nonché norme miranti a garantire il buon funzionamento del mercato per lo sfruttamento delle opere e altri materiali”* (art.1)¹¹⁸. Soffermandoci sulle disposizioni riguardanti lo sviluppo tecnologico, è importante sottolineare che la direttiva in questione definisce e regola i concetti di *text and data mining*, ovvero l’estrazione di testo e dati in formato digitale tramite tecniche automatizzate allo scopo di generare informazioni, e prestatore di servizi di condivisione di contenuti online, un prestatore di servizi *“il cui scopo principale o uno dei principali scopi è quello di memorizzare e dare accesso al pubblico a grandi quantità di opere protette dal diritto d’autore o altri materiali protetti caricati dai suoi utenti, che il servizio organizza e promuove a scopo di lucro”*¹¹⁹. Nello specifico, le eccezioni riguardanti il *text and data mining* assumono una notevole importanza se si considera che si tratta di disposizioni utilizzabili in ambito di intelligenza artificiale. Secondo quanto previsto nella disciplina de qua, gli organismi di ricerca ed istituti di tutela del patrimonio culturale, all’interno delle loro attività di ricerca e progresso scientifico/culturale, possono riprodurre liberamente opere protette dal diritto d’autore, ai fini dell’estrazione del testo e di dati

¹¹⁸ Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE.

¹¹⁹ Testo contenuto nell’art. 2 sct.6 della Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019.

cui hanno legittimo accesso. Questi organismi ed istituti devono agire perseguendo scopi di ricerca scientifica¹²⁰. Inoltre, il legislatore europeo specifica che le riproduzioni e le estrazioni possono essere conservate per tutto il tempo necessario all'estrazione di testo e dati e che i titolari dei diritti possono, in ogni caso, provvedere a rendere esclusive tali pratiche¹²¹. Si può ritenere, dunque, che lo sviluppatore di un programma di Intelligenza Artificiale (non rientrante negli insiemi degli organismi di ricerca o degli istituti di tutela del patrimonio culturale) che intenda utilizzare come *input* una determinata rappresentazione digitale di un'opera tutelata dal diritto d'autore sarà tenuto a chiederne l'autorizzazione al titolare dei diritti patrimoniali che vertono su tale opera, nell'eventualità in cui possa trarne un risvolto economico indiretto. In caso contrario si verificherebbe una violazione del diritto di utilizzazione economica dell'opera in ambiente digitale. Al capo secondo del Titolo IV della stessa direttiva sono previste, invece, disposizioni riguardanti l'utilizzo di contenuti protetti da parte di prestatori di servizi di condivisione di contenuti online in rapporto con l'art. 3 della Direttiva 2001/29/CE che tratta il diritto esclusivo in capo al titolare del diritto di comunicazione e messa a disposizione del pubblico di opere protette. In virtù di quanto previsto dal legislatore europeo nella suddetta direttiva, si ritiene che *“il prestatore di servizi di condivisione di contenuti online effettua un atto di comunicazione al pubblico o un atto di messa a disposizione del pubblico ai fini della presente direttiva quando concede l'accesso al pubblico a opere protette dal diritto d'autore o altri materiali protetti caricati dai suoi utenti”*¹²². Pertanto, il soggetto in questione necessiterà di ottenere la relativa autorizzazione da parte del titolare dei diritti. Stando al quarto comma di tale norma, si specifica che in caso di mancata autorizzazione riguardo atti di comunicazione al pubblico il prestatore di servizi verrà ritenuto responsabile della violazione, salvo che non dimostri di *“aver compiuto i massimi sforzi per ottenere un'autorizzazione”* ed allo stesso tempo di *“aver compiuto, secondo*

¹²⁰ Secondo quanto previsto ex art. 3 Direttiva (UE) 2019/790.

¹²¹ Art. 4 Direttiva (UE) 2019/790.

¹²² Ai sensi dell'art 17 Direttiva (UE) 2019/790.

elevati standard di diligenza professionale di settore, i massimi sforzi per assicurare che non siano disponibili opere e altri materiali specifici per i quali abbiano ricevuto le informazioni pertinenti e necessarie dai titolari dei diritti” ed in ogni caso, a seguito di segnalazioni motivate da parte del titolare dei diritti, aver agito tempestivamente per la rimozione o la disabilitazione dell’accesso delle opere o degli altri materiali oggetto della segnalazione¹²³. Per accertare la responsabilità dei prestatori di servizi di condivisione di contenuti online sono presi in considerazione, tra gli altri, “la tipologia, il pubblico e la dimensione del servizio e la tipologia di opere o altri materiali caricati dagli utenti del servizio e la disponibilità di strumenti adeguati ed efficaci e il relativo costo per i prestatori di servizi” (art 17, comma 4)¹²⁴.

Inoltre, il regolamento (UE) 2017/1128 tutela la portabilità transfrontaliera di servizi di contenuti online nel mercato interno, ovvero garantisce la tutela “l’accesso senza ostacoli in tutta l’Unione ai servizi di contenuti online prestati legittimamente ai consumatori nel loro Stato membro di residenza”, Con l’intento di perseguire uno sviluppo sostenibile del mercato interno¹²⁵.

Con riguardo alla durata del diritto d’autore è importante soffermarsi sulla Direttiva 2006/116/CE, poi modificata dalla Direttiva 2011/77/UE, che prevede una limitazione temporale del diritto di autore, consistente nella durata di settanta anni a partire dalla morte dell’autore. Per quanto concerne i diritti connessi, invece, la durata prevista è generalmente di cinquanta anni, salvo eccezioni espressamente previste.

Tornando a considerare i nuovi strumenti tecnologici digitali è necessario considerare la Direttiva 91/250/CEE, codificata dalla Direttiva 2009/24/CE. L’oggetto della tutela di quest’ultima disposizione comunitaria sono i programmi per elaboratore, o software, considerati opere meritevoli di tutela, laddove soddisfino il requisito della creatività, materiali preparatori compresi (art.1). Si considera, invece, autore del

¹²³ Art. 17, par. 4 Direttiva (UE) 2019/790.

¹²⁴ *Ibid.*

¹²⁵ Regolamento (UE) 2017/1128 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 giugno 2017, relativo alla portabilità transfrontaliera di servizi di contenuti online nel mercato interno.

software, ai sensi dell'articolo 2, *“la persona fisica o il gruppo di persone fisiche che ha creato il programma o, qualora la legislazione degli Stati membri lo permetta, la persona giuridica designata da tale legislazione come titolare del diritto”*¹²⁶. L'autore di un programma per elaboratore ha il diritto esclusivo di riprodurlo, permanentemente o temporaneamente, in parte o nella sua interezza, o modificarlo (art.4), salvo che si tratti del legittimo acquirente nel qual caso egli potrà eseguirne delle riproduzioni per il corretto funzionamento del software stesso o per crearne una copia di riserva (cd. backup). Egli potrà, inoltre, lecitamente modificare il software per correggerne gli errori e studiarlo per comprenderne il funzionamento¹²⁷. Per di più, non è necessaria alcuna autorizzazione da parte del titolare dei diritti per atti di riproduzione o traduzione qualora risultino indispensabili al fine di “conseguire l'interoperabilità con altri programmi”, nel caso sussistano le condizioni di cui all'articolo 6.

La Direttiva 96/9/CE si occupa, invece, di tutelare il concetto di banca dati, inteso dall'articolo 1, secondo comma come *“raccolta di opere, dati o altri elementi indipendenti sistematicamente o metodicamente disposti ed individualmente accessibili grazie a mezzi elettronici o in altro modo”*. Si tratta in questo caso di banche dati creative, che dunque si basano sull'ingegnosa opera di scelta o selezione di dati della realtà empirica o di opere e l'ingegnosa disposizione di essi nell'allestire una banca dati da parte dell'autore¹²⁸. La tutela non si estende alle opere contenute dalla banca dati in questione, si limita dunque a proteggerne l'accesso. È quindi necessario, affinché una banca dati possa essere considerata come opera che sia presente una certa creatività nella selezione e nella disposizione degli elementi al suo interno. Per quanto attiene, invece, alle banche dati non creative, che si basano su di un oneroso, in termini di capitali intellettuali e patrimoniali, lavoro di raccolta il Capo terzo della suddetta direttiva prevede una tutela *“sui generis”*. Il legislatore, in tal materia, ritiene necessario fornire protezione non già

¹²⁶ Direttiva 2009/24/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2009, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore.

¹²⁷ *Ex art.* 5 della Direttiva 2009/24/CE.

¹²⁸ Direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996, relativa alla tutela giuridica delle banche di dati.

all'espressione creativa dell'autore, in quanto non ve n'è alcuna, bensì all'investimento sotteso alla creazione della banca dati stessa. Si parla in questi termini di "estrazione" e "reimpiego". Ai sensi dell'articolo 7, si intende per estrazione "*il trasferimento permanente o temporaneo della totalità o di una parte sostanziale del contenuto di una banca di dati su un altro supporto con qualsiasi mezzo o in qualsivoglia forma*", mentre per reimpiego "*qualsiasi forma di messa a disposizione del pubblico della totalità o di una parte sostanziale del contenuto della banca di dati*"¹²⁹. Il diritto *sui generis* si distingue innanzitutto per la durata della protezione offerta. Difatti, questi si estingue dopo quindici anni a partire dal primo gennaio successivo alla realizzazione, o, se del caso, alla prima messa a disposizione del pubblico della banca dati. Nel caso in cui questa dovesse essere modificata sostanzialmente, dal punto di vista quantitativo o qualitativo, in modo tale che sia rinvenibile un nuovo investimento sostanziale, sarà consentito attribuire a tale banca dati una propria specifica durata di protezione¹³⁰. Un'ulteriore differenza sta nella natura stessa della banca dati. Difatti, la banca dati creativa viene considerata di fatto un'opera generata dall'espressione creativa di un autore, mentre il diritto *sui generis*, in quanto tutela un investimento, non ha ad oggetto un'opera. Il suo creatore verrà, dunque, denominato "costitutore", come riportato dall'articolo 8. Tal diritto è a beneficio delle "*banche di dati i cui costitutori o titolari di diritti sono cittadini di uno Stato membro o risiedono abitualmente nel territorio della Comunità*", o che in ogni caso vantino un legame effettivo con uno stato membro dell'Unione¹³¹. Si tratta, dunque, di due discipline alquanto divergenti, nonostante trattino una materia simile, considerato soprattutto il differente oggetto tutelato. Difatti, come esplicitato precedentemente la tutela offerta dal diritto d'autore riguarda l'accesso alla banca dati, al contrario la disciplina *sui generis*, in quanto basata su un investimento, mira a proteggerne la distribuzione o la messa a disposizione del pubblico, dunque il suo sfruttamento economico, come si può dedurre dal secondo comma

¹²⁹ Ai sensi dell'art. 7 della Direttiva 96/9/CE.

¹³⁰ *Ex* art. 10 della Direttiva 96/9/CE.

¹³¹ Art. 11 della Direttiva 96/9/CE.

dell'articolo 8. Un esempio comune di banca dati protetta dal diritto sui generis potrebbe essere un elenco dettagliato e organizzato di informazioni commerciali, come un database contenente dati di contatto e informazioni commerciali su clienti o fornitori, o un catalogo strutturato di prodotti con descrizioni dettagliate, prezzi e caratteristiche specifiche. Mentre, invece, un'enciclopedia online che, oltre a contenere dati di fatto e informazioni oggettive, presenta anche elaborazioni creative, commenti originali, interpretazioni o presentazioni innovative di materiale informativo, potrebbe consistere in una banca dati creativa tutelata dal diritto d'autore.

La Commissione ha presentato il 23 febbraio 2022 una proposta di regolamento in materia di norme uniformi sull'accesso e l'utilizzo dei dati (normativa sui dati), mirando a garantire una distribuzione equa del valore dei dati tra gli operatori dell'economia dei dati e a favorire l'accesso e l'uso dei dati stessi. Il Parlamento ha approvato la relazione il 14 marzo 2023. La normativa sui dati prenderà in considerazione vari aspetti della direttiva sulle banche dati¹³².

Il 30 maggio 2022 è stato adottato dal Parlamento e dal Consiglio Regolamento sulla governance dei dati. Questa normativa intende facilitare l'utilizzo da parte del settore pubblico di determinate tipologie di dati e rafforzare e promuoverne la circolazione nell'UE. Lo stesso Regolamento riporta il progetto della Commissione riguardante lo spazio comune di dati europeo: *“un mercato interno dei dati nel quale questi ultimi possano essere utilizzati indipendentemente dal loro luogo fisico di conservazione nell'Unione, nel rispetto della normativa applicabile, che tra le altre cose potrebbe essere centrale per il rapido sviluppo delle tecnologie di intelligenza artificiale”*¹³³.

Tornando a considerare il tema dei deepfake, notiamo come tra gli strumenti legali di armonizzazione dei diritti interni degli stati membri

¹³² “La proprietà intellettuale, industriale e commerciale”, Note tematiche sull'Unione europea in <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/it/sheet/36/la-proprietà-intellettuale-industriale-e-commerciale>

¹³³ Regolamento (UE) 2022/868 del Parlamento europeo e del Consiglio del 30 maggio 2022 relativo alla governance europea dei dati e che modifica il regolamento (UE) 2018/1724.

manca una normativa specifica riguardante i diritti d'immagine. Su tale disciplina bisognerà, dunque, rimettersi alle singole discipline interne.

3.1.2 Fonti giudiziali: Caso Infopaq.

Come già esplicitato a inizio capitolo, in parallelo alle disposizioni legislative precedentemente descritte sviluppate dal Parlamento e dal Consiglio dell'Unione Europea, un ruolo di fondamentale importanza per la creazione di una disciplina comunitaria sul diritto d'autore è stato assunto dalla Corte di Giustizia dell'Unione Europea ("CGUE"). Tramite la risoluzione di diversi rinvii pregiudiziali presentati dalle corti nazionali degli stati membri, la "CGUE" ha offerto interpretazioni di tale disciplina in modo da diminuire il divario tra sistemi di *civil law* e sistemi di *common law* ed ha contribuito a sviluppare la materia del diritto d'autore a livello comunitario¹³⁴.

La principale sentenza europea nel panorama del diritto d'autore nel contesto digitale è la *Infopaq International v. Danske Dagblades Forening*¹³⁵. La domanda di pronuncia pregiudiziale è stata presentata dalla Corte Suprema danese (la Hojesteret), all'interno di una controversia tra Infopaq International A/S ("Infopaq") e Danske Dagblades Forening ("DDF"). Tale richiesta riguardava la contestazione di Infopaq sul fatto di non essere tenuta a ottenere l'autorizzazione dai titolari dei diritti d'autore per atti di riproduzione di articoli giornalistici, ottenuti attraverso un processo automatizzato che coinvolge la scansione, la conversione in formato digitale e l'elaborazione elettronica del file risultante¹³⁶. Infopaq opera nel campo del monitoraggio e dell'analisi dei media, focalizzandosi principalmente sulla redazione di sintesi di articoli provenienti da giornali e riviste danesi. Prevede, inoltre, criteri di selezione degli articoli concordati con i clienti attraverso un processo di raccolta dati. Nel 2005

¹³⁴ ROSATI E. (2019), "EU Copyright Harmonization and CJEU Role and Action", Copyright and the Court of Justice of the European Union", edizione online, Oxford Academic, 17 Apr. 2019, in <https://doi.org/10.1093/oso/9780198837176.003.0002>.

¹³⁵ Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (C-5/08), 2009 ECR I- 6569, 91 37-39 (E.C.J.)

¹³⁶ ROSATI E. (2010), "Originality in work, or work of originality: the effects of the infopaq decision", in Journal of the Copyright Society of the USA, 58(4), 795.

DDF (l'associazione professionale dei quotidiani della Danimarca, vestita della funzione di offrire assistenza in materia di diritto d'autore) comunicò a Infopaq il fatto che necessitava di autorizzazioni da parte dei titolari dei diritti al fine di svolgere lecitamente la propria attività. A tal riguardo, Infopaq, successivamente intentò un'azione giuridica contro DDF davanti all'Alta Corte di Giustizia della Danimarca Orientale (l'Ostre Landsret) al fine dell'ottenimento di una dichiarazione che statuisse la mancata sussistenza del dovere di richiedere le autorizzazioni suddette. La domanda giudiziale fu poi respinta dal tribunale che ritenne il ricorso infondato. Infopaq decise, dunque, di impugnare tale decisione davanti all'Hojesteret. La Corte Suprema danese notò, in particolare, la sussistenza di divergenze tra le parti in merito a due temi: a) se si trattasse o meno di riproduzione ai sensi dell'art. 2 della Direttiva InfoSoc; b) se, in caso si trattasse di atti di riproduzione, rientrassero nell'esenzione prevista dall'articolo 5, paragrafo 1, della stessa direttiva. L'Hojesteret decise, dunque, di sospendere il procedimento e di sottoporre un gran numero di questioni alla CGUE¹³⁷.

Innanzitutto, la Corte di Giustizia europea chiarì che la Direttiva InfoSoc non definisce esplicitamente i concetti riproduzione e riproduzione temporanea. Dunque, basandosi sul caso *Rafael Hoteles*, la Corte ritenne che tali concetti debbano essere determinati sulla base del tenore letterale e del contesto dell'articolo 2 della direttiva in questione. Su questa base, in primo luogo la Corte ha ritenuto che il concetto di riproduzione debba comprendere l'"opera", stando all'enunciato dell'articolo 2, lettera a). In secondo luogo, la Corte ha considerato l'articolo 2 della Convenzione di Berna per definire il concetto stesso di "opera", ritenendo che la protezione di determinate materie presuppone che queste abbiano la natura di creazioni intellettuali. Infine, la corte ha inteso l'originalità come soglia standard per la protezione di un lavoro, che possa dunque essere considerato "opera", affermando che: *“le diverse parti di un'opera beneficiano quindi di una tutela ai sensi dell'art. 2, lett. a), della direttiva 2001/29 a condizione che esse contengano taluni degli*

¹³⁷ *Ibid.*

elementi che sono espressione della creazione intellettuale dell'autore dell'opera stessa"¹³⁸. Attraverso tale sentenza la Corte ha, dunque, armonizzato il requisito dell'originalità a livello comunitario. È rinvenibile, inoltre, dal tenore letterale della sentenza la natura antropocentrica del concetto di opera, nonostante non sia esplicitato né dalla Direttiva InfoSoc né dalla sentenza del caso Infopaq. La macchina è d'altronde priva di intelletto, elemento fondamentale per poter elaborare espressioni creative nella realtà empirica. Si può conseguentemente affermare che anche nell'ordinamento europeo vige un sistema personalistico di attribuzione della paternità dell'opera. Tale visione è stata successivamente confermata dalla Risoluzione del Parlamento Europeo n.2020/2015. In questa sede il Parlamento Europeo afferma esplicitamente che: *"le opere prodotte autonomamente da agenti artificiali e robot potrebbero non essere ammissibili alla protezione del diritto d'autore, al fine di rispettare il principio di originalità, che è legato a una persona fisica, e dal momento che il concetto di "creazione intellettuale" riguarda la personalità dell'autore"*¹³⁹. Si tratta, per natura, di un atto non vincolante, che tuttavia influenza la direzione giuridica in materia.

Si ritiene importante considerare, rispetto al quadro giurisprudenziale appena descritto, un'ulteriore sentenza nella quale la Corte di Giustizia dell'Unione Europea ha specificato quanto affermato nel caso *Infopaq*, ovvero quella del caso *Football Dataco Ltd and Others v Yahoo! UK Ltd*. Si tratta di una domanda di pronuncia pregiudiziale proposta dalla Court of Appeal England & Wales, rispetto all'interpretazione della Direttiva 96/9/CE riguardante la tutela delle banche dati. In particolare, nella section 39 la Corte limita il concetto di originalità rilevando che: *"that criterion is not satisfied when the setting up of the database is dictated by technical considerations, rules or constraints which leave no room for creative freedom"*¹⁴⁰. Inoltre, la stessa sentenza alla Section 42 ritiene che anche quando per lo sviluppo di una

¹³⁸ Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, (C-5/08), 2009 ECR I- 6569, 91 37-39 (E.C.J.).

¹³⁹ Risoluzione del Parlamento europeo del 20 ottobre 2020 sui diritti di proprietà intellettuale per lo sviluppo di tecnologie di intelligenza artificiale (doc. A9-0176/2020).

¹⁴⁰ Football Dataco Ltd and Others v. Yahoo! UK Ltd, Causa C-604/10, 2012, section 39 (ECJ).

banca dati, di per sé non originale, siano necessari notevoli livelli di manodopera o di abilità, questa non sarebbe comunque meritevole di tutela da parte del diritto d'autore, nel caso in cui tali lavori ed abilità non esprimano alcuna creatività nella selezione e disposizione dei dati¹⁴¹. Dunque, è necessario sottolineare come la Corte di Giustizia Europea escluda espressamente che l'originalità di un'opera possa essere dedotta da particolari considerazioni o regole di carattere tecnico, da determinati livelli di *know-how* o da particolari *skills* di natura non originale.

3.2 I diritti d'immagine nel panorama europeo.

All'interno del panorama normativo europeo attuale manca una disposizione che riconosca e tuteli nello specifico i diritti d'immagine. A tal riguardo, tuttavia, può venire in soccorso la Corte Europea dei Diritti dell'Uomo la cui Grande Camera, nel 2012, ha emanato una sentenza fondamentale nel caso *von Hannover v. Germany* (n.2)¹⁴². L'origine della controversia risale a due azioni legali intentate dalla Principessa Caroline von Hannover ed il Principe Ernst August von Hannover, il 22 agosto ed il 15 dicembre 2008, nei confronti della Repubblica Federale di Germania (Section 1). I due attori recriminavano una decisione della corte tedesca che rigettava la loro richiesta di risarcimento rispetto alla pubblicazione di foto ritraenti i due coniugi violando il loro diritto alla privacy, regolato dall'articolo 8 della Convenzione Europea dei Diritti Umani (Section 2)¹⁴³, che si contrappone alla libertà d'espressione, di cui all'articolo 10 della CEDU. Già con la sentenza del primo caso Von Hannover, risalente al 2004, la Corte di Giustizia Federale tedesca aveva mutato l'assetto normativo dell'epoca, optando per una protezione graduale dei diritti d'immagine secondo la quale diviene necessario dimostrare per ogni foto il motivo per il quale sussiste in pubblico interesse alla sua pubblicazione (Section 78). I ricorrenti hanno sostenuto, su tali basi, che nessuna delle

¹⁴¹ *Football Dataco Ltd and Others v. Yahoo! UK Ltd*, Causa C-604/10, 2012, section 42 (ECJ).

¹⁴² Corte EDU, 7 febbraio 2012, n. 40660/08 e 60641/08, *von Hannover v. Germany* (No. 2), Grand Chamber.

¹⁴³ Corte EDU, 7 febbraio 2012, n. 40660/08 e 60641/08, *von Hannover v. Germany* (No. 2), Grand Chamber, sct. 2.

foto che gli erano state scattate e che, successivamente, erano state pubblicate potevano dare origine ad un dibattito di pubblico interesse¹⁴⁴. La valutazione della Corte sul caso è risultata di grande rilevanza in quanto ha riconosciuto che: “*a person’s image constitutes one of the chief attributes of his or her personality, as it reveals the person’s unique characteristics and distinguishes the person from his or her peers. The right to the protection of one’s image is thus one of the essential components of personal development. It mainly presupposes the individual’s right to control the use of that image, including the right to refuse publication thereof*”¹⁴⁵, affermando, inoltre, che anche personaggi notori potrebbero fare affidamento su una legittima aspettativa di tutela della loro vita private (section 97). Non è chiaramente possibile definire un confine certo tra gli obblighi negativi e positivi dello Stato riguardanti il rispetto dell’articolo 8 della CEDU. Vi è la necessità, in ogni caso, di eseguire un bilancio tra gli interessi concorrenti nella fattispecie concreta. Infine, soprattutto in un contesto come quello della pubblicazione di foto ritraenti frammenti di vita privata, come riportato nella Section 103, la protezione dei diritti e della reputazione degli individui riveste un’importanza considerevole, poiché le immagini potrebbero contenere informazioni estremamente personali, talvolta di natura intima, riguardanti un individuo o la sua famiglia. La Corte EDU sembra, dunque, aver riconosciuto il valore di una materia fondamentale come quella dei diritti d’immagine; tuttavia, non esiste ancora una normativa *ad hoc*.

Oltre a ciò, neanche in occasione della Direttiva 2019/790/UE sull’armonizzazione del diritto d’autore e dei suoi diritti connessi è stato preso in considerazione il diritto d’immagine. Vi è una vera e propria lacuna giuridica in tale materia al livello comunitario. Sembrerebbe, dunque, che la tutela di tali diritti, nel contesto europeo, rientri maggiormente nell’ambito dei diritti umani piuttosto che nella protezione offerta dal diritto d’autore.

¹⁴⁴ von Hannover v. Germany (No. 2), sct. 85.

¹⁴⁵ von Hannover v. Germany (No. 2), sct. 96.

4. Artificial Intelligence Act

L'intelligenza artificiale consiste, ad oggi, in uno strumento dalle ampissime potenzialità che tuttavia, come ogni nuova tecnologia che muta in profondità la quotidianità dell'uomo, impaurisce molto. Per questo motivo l'Unione Europea intende sviluppare un regolamento *ad hoc* che disciplini questo strumento e che ne permetta un utilizzo consapevole e non dannoso per terze parti. Una corretta normativa, difatti, consentirebbe di sfruttare positivamente questa tecnologia, permettendone lo sviluppo e l'implementazione e minimizzandone allo stesso tempo i risvolti negativi. Come già affermato nel primo capitolo, il 21 aprile 2021 la Commissione Europea ha redatto la prima bozza di tale regolamento. Il 9 dicembre del 2023 Consiglio e Parlamento europeo hanno trovato un accordo politico sul tema e, da ultimo, proprio il 2 febbraio 2024 è stato approvato il testo del regolamento dal Consiglio dell'Unione Europea, il quale non dovrebbe essere soggetto a significanti modifiche. Si è, dunque, in attesa della sua pubblicazione all'interno della Gazzetta ufficiale. Una volta adottato l'atto bisognerà poi attendere 24 mesi perché entri in vigore, dunque allo stato attuale della procedura non prima del 2026. Vi sono, tuttavia, alcune obbligazioni specifiche entreranno in vigore in anticipo per questioni d'urgenza. L'articolo 85 del regolamento prevede che i divieti riguardanti i rischi inaccettabili dell'AI, di cui ai Titoli I e II, entrino in vigore dopo sei mesi dall'adozione dell'atto, mentre i *“Codes of practices shall be ready at the latest nine months after the entry into force of this Regulation”* e dopo dodici mesi entrano in vigore le norme sulle General-Purpose Artificial Intelligence¹⁴⁶ (“GPAI”)¹⁴⁷.

Premesse le tempistiche, l'obiettivo di questa nuova regolamentazione è quello di creare un apparato legislativo che tuteli lo

¹⁴⁶ Alle General-Purpose Artificial Intelligence ci si può riferire anche con il nome di “foundation models”. Si tratta di una categoria di AI forte generativa, la quale è capace di compiere diverse *task*. L'esempio più comune è proprio ChatGpt. Si tratta di una tematica oggetto di un'analisi del Parlamento Europeo, disponibile in [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/745708/EPRS_ATA\(2023\)745708_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/745708/EPRS_ATA(2023)745708_EN.pdf).

¹⁴⁷ Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (legge sull'intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell'unione, COM (2021), art. 85.

sviluppo di tali tecnologie, il loro piazzamento sul mercato ed il loro utilizzo da parte degli utenti. Si auspica, dunque, a creare un vero e proprio quadro normativo di riferimento¹⁴⁸.

La proposta è suddivisa in dodici Titoli, di questi i più importanti sono di certo il secondo, il terzo ed il quarto. In particolare, il Titolo II elenca una serie di pratiche considerate dannose per la sicurezza e i diritti degli individui. Tra queste si possono citare, ad esempio, l'identificazione biometrica remota in tempo reale in spazi pubblici, o l'impiego di sistemi di intelligenza artificiale che adottano strategie manipolative o fuorvianti, che sfruttano le vulnerabilità delle persone o che risultano nell'assegnazione di punteggi di credito sociale che comportano trattamenti sfavorevoli. *“Il titolo III contiene regole specifiche per i sistemi di IA che creano un rischio alto per la salute e la sicurezza o per i diritti fondamentali delle persone fisiche”*¹⁴⁹ (cd. sistemi di AI ad alto rischio). Si tratta di tre categorie di sistemi: sistemi di AI utilizzati come componenti di sicurezza di un prodotto; sistemi che sono essi stessi un prodotto, già previsti dalla normativa europea in materia di salute e sicurezza; tutti i sistemi previsti dall'allegato III dell'AI Act. Il secondo capo del medesimo Titolo *“definisce i requisiti giuridici per i sistemi di IA ad alto rischio in relazione a dati e governance dei dati, documentazione e conservazione delle registrazioni, trasparenza e fornitura di informazioni agli utenti, sorveglianza umana, robustezza, accuratezza e sicurezza”*. Il Titolo IV determina gli obblighi di trasparenza. Questi dovranno applicarsi ai sistemi che interagiscono con gli esseri umani, che rilevano emozioni o che stabiliscono associazioni con categorie sociali sulla base di dati biometrici, o che *“generano o manipolano contenuti (“deep fake”)”*¹⁵⁰. In questo senso, il legislatore europeo si preoccupa di tutelare gli utenti del web garantendo certezza rispetto alla veridicità dei contenuti che vengono caricati e facendo in modo, dunque, che possano

¹⁴⁸ DELLA ROSA D. e CRISCUOLI F. (2023), *“AI Act, pratiche vietate e regole per i sistemi ad alto rischio nel segno della trasparenza e sicurezza”*, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

¹⁴⁹ Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (legge sull'intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell'unione, COM (2021) 206, finale.

¹⁵⁰ *Ibid.*

fare scelte più informate basate sulla coscienza che ciò che stanno guardando o ascoltando sia effettivamente autentico o meno.

L'art 288 del TFUE definisce il regolamento come atto di portata generale, “*obbligatorio in tutti i suoi elementi e direttamente applicabile in ciascuno degli Stati membri*”. Esso prevede, anzitutto, regole di comportamento riguardo la generalità dei soggetti. Eventualmente, alcuni regolamenti possono prevedere requisiti di fatto o di diritto che ne restringano il campo d'applicazione. In secondo luogo, l'obbligatorietà di cui parla l'art. 288 si intende come integrale: l'atto in questione dovrà quindi essere rispettato nella sua interezza. In terzo luogo, il regolamento viene applicato in modo diretto in tutti gli Stati membri. Si ritiene, dunque, che gli ordinamenti interni degli Stati membri dovranno applicare l'atto suddetto in via automatica e immediata. Dunque, l'applicabilità di un nuovo regolamento (in questo caso l'AI Act) nell'ordinamento italiano si concretizza nel momento stesso della sua entrata in vigore nell'ordinamento di origine, ovvero quello dell'Unione. Ciò implica, di conseguenza, anche l'efficacia diretta dell'atto negli ordinamenti interni degli Stati membri. Non è, tuttavia, escluso che gli Stati membri siano chiamati a adottare disposizioni integrative¹⁵¹. In conclusione, una volta entrato in vigore, l'AI Act dovrà obbligatoriamente essere applicato nei riguardi della generalità dei soggetti facenti parte degli Stati membri in modo diretto ed integrale.

Nell'ambito della regolazione dei sistemi di intelligenza artificiale l'AI Act figurerebbe come una normativa pionieristica, in quanto in ambito internazionale è ancora esigua la quantità di leggi *ad hoc*. L'Unione Europea in questo senso potrebbe porsi come modello cui far riferimento rispetto agli altri ordinamenti.

L'articolo 3 del testo pubblicato ad inizio del 2024 presenta varie definizioni. *In primis*, l'intelligenza artificiale viene definita come “*a machine-based system designed to operate with varying levels of autonomy and that may exhibit adaptiveness after deployment and that, for explicit or implicit objectives, infers, from the input it receives, how to*

¹⁵¹ DANIELE L., “*Il diritto dell'Unione Europea*”, Giuffrè, settima edizione, 2020, p.247.

generate outputs such as predictions, content, recommendations, or decisions that can influence physical or virtual environments”¹⁵². Inoltre, proprio la stessa disposizione prevede una prima definizione giuridica del concetto di deepfake, “*AI generated or manipulated image, audio or video content that resembles existing persons, objects, places or other entities or events and would falsely appear to a person to be authentic or truthful*”¹⁵³. Coerentemente con quanto detto precedentemente, anche l’AI act descrive il deepfake come un contenuto audiovisivo modificato o interamente generato da un sistema di AI, specificando, per di più, come questo debba assomigliare a persone, oggetti, eventi o posti realmente esistenti, di modo che sia capace ad indurre in errore colui che guarda. L’utente, data la grande somiglianza tra il contenuto frutto di sistemi di intelligenza artificiale e l’entità reale ripresa dal *fake*, potrebbe quindi non essere in grado di giudicare ciò che sta guardando come falso o autentico. Dunque, è fondamentale che il deepfake abbia un certo grado di somiglianza con l’entità originale.

Il regolamento in questione, specificando quanto detto precedentemente, adotta un approccio basato sull’analisi del livello di rischio (cd. “*risk-based*”) dei vari sistemi di AI in base a diverse categorie puntualmente individuate: rischio inaccettabile, rischio elevato, rischio limitato e rischio minimo o nullo. In particolare, sistemi rientranti nel primo livello di rischio (inaccettabile) saranno vietati, includendo usi intrusivi e discriminatori dell’AI (come, ad esempio, sistemi di identificazione biometrica remota in tempo reale in spazi accessibili al pubblico). Per quanto attiene, invece, le applicazioni ad alto rischio, comprendenti sistemi capaci di arrecare rilevanti danni alla salute, alla sicurezza ed ai diritti fondamentali degli individui, saranno soggetti a specifici requisiti prima di essere impiegati, tra cui l’obbligo di fornire documentazione completa e dettagliata riguardante lo scopo del sistema,

¹⁵² Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull’intelligenza artificiale (legge sull’intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell’unione, COM (2021), art. 3, par. 1.

¹⁵³ Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull’intelligenza artificiale (legge sull’intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell’unione, COM (2021), art. 3 (bl).

includendo tutte le informazioni ritenute necessarie¹⁵⁴. I sistemi di intelligenza artificiale a basso rischio godranno di limitazioni meno stringenti. Tra questi troviamo i sistemi generativi come ChatGPT. Si tratta, nello specifico, dell'insieme relativo anche ai deepfake. Questi saranno tenuti al rispetto obblighi di trasparenza previsti dall'articolo 52, allo scopo di evitare confusione nell'identificazione di un determinato contenuto come autentico o modificato tramite AI. È, dunque, necessario che tale contenuto modificato dall'AI sia chiaramente identificato dai fornitori come tale. Inoltre, è previsto che in taluni casi il fornitore del servizio basato su sistemi di AI debba indicare quali funzioni il sistema stesso svolga, se tale sistema sia controllato da una persona fisica, l'identificativo del responsabile del sistema, i diritti della persona esposta e le azioni che questa può compiere per opporsi all'uso del sistema di AI. Su tale punto l'Unione Europea si preoccupa principalmente che gli utenti siano posti nelle condizioni di prendere decisioni informate¹⁵⁵. Dovranno essere, inoltre, registrati all'interno della banca dati dell'UE precedentemente alla loro immissione nel mercato interno. I sistemi di intelligenza artificiale privi di rischio, infine, non saranno soggetti ad alcuna limitazione. Lo stesso regolamento prevede anche disposizioni sulle sanzioni in caso di inottemperanza¹⁵⁶.

4.1 Le prospettive riguardanti il diritto d'autore.

Come già precedentemente esposto, i sistemi di intelligenza artificiale generativa mettono a dura prova il panorama giuridico mondiale sul diritto d'autore. In particolare, le problematiche sorte in conseguenza del grande utilizzo odierno di tali tecnologie si sviluppano su due fronti. Innanzitutto, è necessario considerare che per sviluppare un sistema di intelligenza artificiale devono essergli forniti dei dati *input* da cui questo

¹⁵⁴ GORI G. (2023), "AI Act, per gli operatori obblighi differenziati in base al livello di rischio", in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

¹⁵⁵ Citazione tratta da "EU AI Act: first regulation on artificial intelligence" (2023), nella sezione "news" del sito ufficiale del Parlamento Europeo, aggiornato il 19-12-2023. <https://www.europarl.europa.eu/news/en/headlines/society/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence>

¹⁵⁶ Si veda n. 99.

possa “imparare”. Nella fase di sviluppo del programma specifico, dunque, non è raro che i programmatori facciano analizzare al software diverse tipologie di dati, tra cui opere protette, al fine di indirizzarlo verso una determinata tipologia di risultati attesi. In secondo luogo, sorgono dubbi ed incertezze riguardo alla paternità ed alla tutelabilità di tali risultati di output, ovvero i prodotti finali delle elaborazioni artificiali di tali programmi¹⁵⁷. Vi sono diversi casi giudiziari in cui è emersa questa problematica, ad esempio il già affrontato caso “DABUS” negli Stati Uniti, o quello riguardante il ritratto di Edmond Belamy. Quest’ultimo caso ha ad oggetto un ritratto raffigurante Edmond Belamy realizzato da un sistema di AI messo a punto da un collettivo francese denominato Obvious. Tale dipinto è stato battuto all’asta da Christie’s per un valore pari a 432mila dollari. Per l’elaborazione di questo dipinto il “GAN” utilizzato avrebbe selezionato e rielaborato circa 15mila opere ritrattistiche create tra il XIV e XVIII secolo¹⁵⁸. Questi casi hanno contribuito a mettere in luce la questione particolarmente delicata riguardante la paternità dell’output e del concetto stesso di opera creativa.

Per quanto attiene alla tutela degli *input* utilizzati per “istruire” i sistemi di AI il regolamento europeo in via di approvazione introduce determinati obblighi in capo ai fornitori. Basti pensare a quanto affermato precedentemente rispetto al ritratto di Edmond Belamy: sono stati rielaborati 15mila ritratti di modo che il sistema di AI generativa potesse realizzare l’output finale, ossia il ritratto di Belamy. Un altro caso noto e simile a quello appena esposto è quello riguardante l’AI capace di creare un’opera pittorica totalmente assimilabile, nello stile e nella tecnica, a quelle di Rembrandt. Stando a quanto riportato dalla nota testata giornalistica The Guardian *“The final 3D printed painting consists of more than 148 million pixels and is based on 168,263 Rembrandt painting*

¹⁵⁷ FURIOSI P. e PEZZA F. (2023), “AI Act, al via il primo regolamento al mondo sull’intelligenza artificiale - Implicazioni in materia di copyright”, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

¹⁵⁸ PRETE M. L. (2018), “Il primo quadro dipinto dall’Ai venduto all’asta a 432mila dollari”, La Repubblica, in https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/10/26/news/il_primo_quadro_dipinto_dall_ai_venduto_all_asta_a_432mila_dollari-210033109/.

*fragments*¹⁵⁹. Come nel caso Belamy, anche in quest'ultimo si può rinvenire la quantità di dati di *input* necessari per realizzare un prodotto finale del genere, totalmente realistico e confondibile con gli originali. Si ritiene, stando a quanto verrebbe affermato dall'art. 28b (4c) della proposta di regolamento, che i fornitori di sistemi di questo tipo debbano redigere e rendere pubblicamente accessibile un sunto riguardante l'utilizzo dei dati di addestramento soggetti alla protezione prevista dalla legge sul diritto d'autore. Si tratta, dunque, di un obbligo in capo ai fornitori di tali sistemi di elencare preventivamente tutti i contenuti protetti dal diritto d'autore compresi tra i dati utilizzati per il training dei sistemi suddetti. Non è ancora chiaro, tuttavia, il modo attraverso il quale i titolari dei diritti possano accedere al set di dati su cui si basa la tecnologia AI in questione. Tale disposizione potrebbe tradursi in un obbligo di buona fede o, tutt'al più, in un obbligo di massimo impegno volto a catalogare e rendere pubbliche tali informazioni¹⁶⁰.

Rispetto alla paternità ed alla tutelabilità degli output dei sistemi generativi che utilizzano intelligenza artificiale l'AI Act non offre chiarimenti. Si rinvia, dunque, a quanto affermato nel caso *Infopaq*¹⁶¹ ed alla Risoluzione n. 2020/2015 del Parlamento Europeo, che escludono la possibilità che sia riconosciuta la paternità dell'opera in capo ad una macchina, che dunque non potrà mai essere considerata in quanto autore¹⁶².

Sussistono ancora diversi dubbi in materia dovuti alla mancanza di un rimando dell'AI Act con la Direttiva Copyright, in particolar modo rispetto all'applicabilità dell'eccezione per il *text and data mining*, che potenzialmente potrebbe risultare uno strumento giuridico decisivo per quanto riguarda la tutela dell'estrazione di dati da opere e la

¹⁵⁹ BROWN M. (2016), “*New Rembrandt’ to be unveiled in Amsterdam*”, The Guardian, in <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam>.

¹⁶⁰ FURIOSI P. e PEZZA F. (2023), “*AI Act, al via il primo regolamento al mondo sull'intelligenza artificiale - Implicazioni in materia di copyright*”, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

¹⁶¹ *Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening*, (C-5/08), 2009 ECR I- 6569, 91 37-39 (E.C.J.).

¹⁶² FURIOSI P. e PEZZA F. (2023), “*AI Act, al via il primo regolamento al mondo sull'intelligenza artificiale - Implicazioni in materia di copyright*”, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

comunicazione al pubblico dei risultati di ricerca. Difatti, nell'ordinamento italiano, ma più in generale in quello comunitario, l'eccezione per l'estrazione di dati da testi, immagini o video riguarda esclusivamente gli organismi di ricerca laddove operino per fini di ricerca scientifica o tutela del patrimonio culturale, laddove questi abbiano lecito accesso alle opere oggetto dell'estrazione di dati. Si tratta di un'eccezione dallo spettro alquanto ristretto, soprattutto se si considerano, invece, i regimi d'eccezione propri di altri ordinamenti come quello USA all'interno del quale vige la dottrina del *fair use*, applicabile in una varietà di gran lunga maggiore di casi e che si basa sulla commerciabilità della riproduzione piuttosto che sulla ricerca. Una tutela più puntuale, che rimandasse direttamente anche alla Direttiva Copyright contribuirebbe a fornire una maggior certezza del diritto agli sviluppatori e, conseguentemente, a diminuire le possibilità che si creino contenziosi sul tema¹⁶³.

Come anticipato, le tempistiche della procedura europea prevedono il trascorso di almeno un anno prima che l'AI Act entri in vigore e ciò potrebbe creare problematiche nel breve periodo nel mercato interno per i motivi suddetti. Per questa ragione il G7 il 30 ottobre del 2023 ha annunciato l'accordo sul Codice di condotta sull'intelligenza artificiale, sviluppato in undici punti ed a adesione facoltativa, che ha come scopo “*to promote safe, secure, and trustworthy AI worldwide and will provide voluntary guidance for actions by organizations developing the most advanced AI systems, including the most advanced foundation models and generative AI systems*”¹⁶⁴. È stato, inoltre, previsto l'*AI Pact*, “*un sistema che promuoverà l'attuazione precoce delle misure previste dalla legge sull'IA*”¹⁶⁵, quindi prima della data di applicabilità. Si tratta di un patto su base volontaria che riunirà i principali attori dell'industria dell'UE e dei

¹⁶³ CORAGGIO G. (2023), “*La UE vara AI Act, conformità con normativa privacy e diritto d'autore i nodi ancora irrisolti*”, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

¹⁶⁴ Citazione tratta dal sito ufficiale della Commissione Europea. “*Hiroshima Process International Code of Conduct for Advanced AI Systems*”, in <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/hiroshima-process-international-code-conduct-advanced-ai-systems>.

¹⁶⁵ Citazione tratta dal sito ufficiale della Commissione Europea. “*Patto sull'IA*”, in <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/ai-pact>.

paesi terzi per concordare migliori pratiche da rispettare ed eventualmente anticipare, di fatto, l'adottamento dell'AI Act.

È evidente la necessità di una regolazione specifica riguardante lo sviluppo ed il corretto utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale e l'Unione Europea si sta applicando in questo senso attraverso un regolamento principale, l'AI Act, ed altre disposizioni normative di contorno. Come per ogni nuova tecnologia, è impossibile pretendere che la produzione di una sola fonte normativa possa regolare una materia di così recente formazione di cui gli sbocchi futuri sono ancora in gran parte incerti. È, tuttavia, rassicurante l'impegno adottato dall'ordinamento europeo nel tutelare quanti più aspetti possibili sul tema, ponendo le basi per normative future più specifiche e puntuali. Ci si rimette, dunque, a futuri aggiornamenti sulla procedura di approvazione dell'AI Act, nella speranza che questo consista in un punto di partenza cui far riferimento per ulteriori normative future.

CAPITOLO 3

DISCIPLINA GIURIDICA INTERNA

1. Quadro normativo del diritto d'autore

Per quanto attiene alla disciplina italiana del diritto d'autore, è necessario soffermarsi prima sul panorama normativo per poi analizzare più specificamente gli aspetti riguardanti i deepfake ed i diritti d'immagine.

L'articolo 2 della Costituzione italiana riconosce e tutela espressamente i diritti inviolabili dell'uomo, *“sia come singolo sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità”*¹⁶⁶. In questa ottica, si può, dunque, ritenere che il diritto d'autore debba rientrare all'interno dell'insieme che ospita tali diritti. La funzione del diritto d'autore è prima di tutto sociale. Attraverso la tutela dell'opera e dell'autorialità si avvalorano le menti creative, che esprimono la propria personalità attraverso le proprie opere, ed allo stesso tempo si consente lo sviluppo culturale dell'intera società. Se con l'invenzione della stampa da parte di Gutenberg si introduce il concetto di riproduzione, solo successivamente con lo Statuto di Anna del 1709 verrà introdotto il concetto di diritto d'autore. Il titolo ufficiale della prima legge posta a protezione della proprietà intellettuale presenta la dicitura: *“An Act for the encouragement of learning, by securing the copies of maps, Charts, and books, to the authors and proprietors of such copies, during the times therein mentioned”*¹⁶⁷. Da ciò è possibile sottolineare come lo scopo principale di tale atto fosse quello di incoraggiare alla conoscenza, all'apprendimento, quindi allo sviluppo culturale della società. È interessante notare come la difesa dei diritti morali e patrimoniali dell'autore sproni la società verso lo studio e la produzione creativa. Ergo, proteggere i diritti degli autori

¹⁶⁶ Costituzione italiana (1948), art. 2.

¹⁶⁷ Statuto di Anna (1709), 8 Ann. c. 21, o 8 Ann. c. 19.

significa proteggere e garantire lo sviluppo culturale e ciò non può non essere considerato tra i diritti fondamentali ed inviolabili dell'uomo.

Inoltre, altre norme costituzionali rafforzano la fondamentale protezione che deve essere garantita alle opere dell'ingegno. L'articolo 9 della Costituzione tutela lo sviluppo della cultura ed il patrimonio artistico della Nazione, mentre l'articolo 21 riconosce la libertà d'espressione e di manifestare la propria opinione attraverso ogni mezzo di diffusione. È, dunque evidente la volontà da parte dell'ordinamento italiano di attribuire un rilievo costituzionale a tal materia, assicurando la piena libertà d'espressione della propria personalità in ogni forma e garantendo, allo stesso tempo, uno sviluppo artistico e culturale della società libero e ben difeso.

Considerando ora la normativa ordinaria, si noti come il Capo I del Titolo IX del Libro Quinto del Codice Civile sia rubricato "*Del diritto di autore sulle opere dell'ingegno letterarie e artistiche*". In particolare, l'articolo 2575 definisce l'oggetto del diritto d'autore, ossia "*le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alle scienze, alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione*". Tale disposto è conforme con l'articolo 1 della Legge n. 633 del 1941, che disciplina il diritto d'autore ed i diritti ad esso connessi, il quale recita al primo comma: "*sono protette ai sensi di questa legge le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione*". La medesima norma, all'articolo 2, offre un'elencazione delle opere comprese nella protezione, stabilendone anche condizioni e limiti. Tuttavia, tali previsioni non sono tassative. È, difatti, necessario considerare questa lista avvalorandone l'aspetto esemplificativo di come un'opera può generalmente presentarsi. Bisogna, però, sempre tenere a mente che l'arte, in particolare la sua forma, evolve con lo sviluppo tecnologico, per questo motivo risulta complesso

pensare di poter catalogare tassativamente ogni possibile espressione creativa¹⁶⁸.

Considerata la portata dei vari mercati creativi, ormai globalizzati, e la rilevanza che essi hanno per la società umana, è naturale che vi siano diverse fonti internazionali che armonizzino le diverse discipline e che permettano la comunicazione tra i suddetti mercati. In questo contesto, fondamentale è la Convenzione di Berna del 1886, ampiamente novellata con il passare del tempo e l'evolversi dei mezzi di incorporazione e trasmissione delle opere, il cui scopo principale era quello di creare un'unione di Stati legati dal riconoscimento del diritto d'autore. Ciò è immediatamente esplicitato dal testo della Convenzione: *“The countries to which this Convention applies constitute a Union for the protection of the rights of authors in their literary and artistic works”*¹⁶⁹.

Inoltre, nel 1967 è stata costituita la World Intellectual Property Organization (“WIPO”), con sede a Ginevra e operante in 193 Stati. Tale agenzia, autofinanziata e facente parte dell'Organizzazione delle Nazioni Unite, si definisce come *“the global forum for intellectual property (IP) services, policy, information and cooperation”*¹⁷⁰. Gli obiettivi di WIPO riguardano la promozione della protezione della proprietà intellettuale in tutto il mondo attraverso la cooperazione tra gli Stati e qualsiasi altra organizzazione internazionale e l'assicurazione della collaborazione amministrativa tra le Unioni¹⁷¹. Al suo interno si svolgono le operazioni più delicate dell'attività di redazione e negoziazione diplomatica delle norme dei trattati internazionali da essa amministrati in tema di diritti d'autore, tra cui la Convenzione di Berna.

In aggiunta a queste fonti giuridiche appena evidenziate è necessario precisare che, in quanto l'Italia è uno Stato membro dell'UE, vengono applicate nel nostro ordinamento tutte le fonti comunitarie esposte nel Capitolo 2, paragrafo 3 di questo elaborato.

¹⁶⁸ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA, pg. 900-901.

¹⁶⁹ Convenzione di Berna (1886), art. 1.

¹⁷⁰ Citazione tratta dal sito ufficiale della World Intellectual Property Organization, nella sua sezione “About WIPO”, in <https://www.wipo.int/about-wipo/en/>.

¹⁷¹ Convention Establishing the World Intellectual Property Organization (1967), art. 3.

Introdotte le fonti che prevedono la tutela della proprietà intellettuale, è necessario ora soffermarsi ad analizzare l'oggetto della suddetta tutela. Come già esposto precedentemente, sia l'art. 2575 c.c. sia l'art. 1, L. 633/41 individuano le opere dell'ingegno di carattere creativo come oggetto del diritto d'autore. Il legislatore non provvede, tuttavia, a offrirne una definizione; tale oggetto è stato, difatti, definito dalla dottrina e dalla giurisprudenza. È particolarmente rilevante sottolineare quanto affermato da Piola Caselli, giudice della Corte di cassazione considerato il padre della concezione moderna del diritto d'autore nell'ordinamento italiano, rispetto all'oggetto della protezione, ovvero *“qualunque espressione della personalità dell'uomo, seppur mediocre, costituendo pertanto un premio che lo Stato riconosce dovuto a chi abbia compiuto un lavoro produttivo, apportando un contributo, anche modesto, alla vita intellettuale della nazione”*¹⁷². A partire da questa frase è possibile riconoscere concetti fondanti di questa disciplina.

Innanzitutto, Piola Caselli individua l'espressione come meritevole di tutela, ragion per cui è logico dedurre che tutto ciò che non è espressione della personalità dell'uomo non viene protetto. L'autore assorbe la realtà circostante, la interpreta a suo modo, secondo la sua personalità, successivamente elabora creativamente un'idea specifica e la esprime in coerenza con il suo essere. Quest'ultimo passaggio è considerato meritevole di tutela secondo Piola Caselli. Questa è detta dicotomia tra idea ed espressione. La dottrina garantisce la protezione dell'espressione creativa, ma non dell'idea alla sua base¹⁷³. Secondo questa concezione, l'idea alla base dell'opera “Romeo e Giulietta” non può essere tutelata dal diritto d'autore, ragion per cui successivamente sono state prodotte opere che ne riprendono la medesima idea, due amanti che non possono liberamente manifestare il proprio amore data la rivalità tra le famiglie, mutandone la forma espressiva. Il musical del 1957 West Side Story è

¹⁷² PIOLA CASELLI E. (1943), *“Codice del diritto d'autore: Commentario della nuova Legge 22 aprile 1941 – XIX, n.633, corredato dei lavori preparatori e di un codice analitico delle leggi interessanti la materia”*.

¹⁷³ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA, pg. 908.

ambientato nell'Upper East Side a New York, non a Verona, a metà degli anni Cinquanta, a differenza del 1500, e vede come protagonisti due ragazzi di due bande rivali, un bianco ed una portoricana, che niente hanno a che vedere con Romeo e Giulietta e le loro famiglie. Si tratta, quindi, di un'opera liberamente tratta da una precedente, non è né una rielaborazione né tantomeno un plagio. L'autore di West Side Story si è ispirato alla stessa idea che sta alla base della storia di Romeo e Giulietta e le ha dato nuove vesti. Se, facendo un ragionamento per assurdo, considerassimo anche le idee come meritevoli di tutela da parte del diritto d'autore, si noterebbe una drastica diminuzione della produzione artistica, in ogni ambito. Difatti, le idee completamente originali non sono numerose; è piuttosto l'espressione che muta e che rende quell'idea, pur già usata da altri autori, personale. La tutela giuridica delle idee creerebbe un eccesso di tutela ed una stasi della produzione creativa. Inoltre, stando a quanto disposto dall'accordo TRIPs *“la protezione del diritto d'autore copre le espressioni e non le idee, i procedimenti, i metodi di funzionamento o i concetti matematici in quanto tali”*¹⁷⁴. Chiaramente anche la protezione di formule matematiche consisterebbe in un eccesso di tutela in quanto si otterrebbe una stasi dello sviluppo scientifico e tecnologico derivante dall'impossibilità di utilizzare metodi scoperti o realizzati da altri. Un eccesso di tutela si presenterebbe anche laddove venissero protetti fatti della realtà empirica, eventi storici e notori. È, difatti, necessario scindere l'espressione artistica di opere come Titanic, distinguendo il fatto storico che non gode di alcuna protezione e l'aggiunta personale dell'autore che rende unica quell'opera rispetto alle altre basate sullo stesso evento. Ad esempio, l'ambientazione in un film come Titanic è chiaramente un dato storico, altri film sullo stesso oggetto riprendono lo stesso contesto temporale, ma i dialoghi sono scelti dallo sceneggiatore, scritti sulla base della sua personale sensibilità artistica e, dunque, meritano di essere difesi dal diritto d'autore. Infine, la L. 633/41 statuisce che *“le disposizioni di questa legge non si applicano ai testi degli atti ufficiali dello stato e delle amministrazioni pubbliche, sia italiane che straniere”*¹⁷⁵.

¹⁷⁴ Accordo TRIPs, art. 9, comma 2.

¹⁷⁵ L. 633/41, art. 5.

In secondo luogo, è necessario soffermarsi sulla formula “seppur mediocre”. Attraverso tali parole, il Piola Caselli rinnega la concezione di arte o creatività come un qualcosa di legato alla pregevolezza o al successo commerciale di un’opera. Al contrario, si considera opera creativa anche il lavoro mediocre, che non ha un valore artistico particolarmente rilevante, ma che allo stesso tempo esprime la personalità e la visione del mondo dell’autore. Così facendo, il diritto d’autore non assume le vesti di sistema di protezioni giuridiche di cui possono godere solamente i grandi autori, quindi esclusivo rispetto ad una cerchia di un’élite, ma, al contrario, tutela chiunque, a prescindere dal valore artistico, dal successo commerciale, spronando così quanti più individui ad esprimere la propria creatività. Tutto ciò in funzione del progresso culturale di cui dibatteva la Regina Anna di Gran Bretagna nel suo Statuto del 1700.

Rispetto alla definizione della nozione di opera dell’ingegno è importante soffermarsi anche sul contenuto di alcuni provvedimenti della Corte di Giustizia, che hanno contribuito a definirne il concetto in mancanza di normative che vi si riferissero specificamente. Innanzitutto, si sottolinea quanto affermato dalla Corte nella sentenza del caso Infopaq: *“It is, moreover, apparent from the general scheme of the Berne Convention, in particular Article 2(5) and (8), that the protection of certain subject-matters as artistic or literary works presupposes that they are intellectual creations”*¹⁷⁶, che specifica l’oggetto della tutela. Il concetto di originalità dell’opera viene, invece, ribadito nella sentenza del caso Painer: *“an intellectual creation is an author’s own if it reflects the author’s personality”*¹⁷⁷. Inoltre, come già affrontato precedentemente, la sentenza del caso Football Dataco esclude dall’insieme dei lavori originali quelli basati su considerazioni di carattere tecnico o regole che non lasciano margine alla libertà creativa dell’autore. Successivamente, a partire dalla sentenza del caso Levola, si ritiene che affinché si possa considerare un’opera come creativa è necessario che siano soddisfatte cumulativamente due condizioni: in primo luogo, l’oggetto della

¹⁷⁶ Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (C-5/08), sct. 34, 2009 ECR I- 6569, 91 37-39 (E.C.J.).

¹⁷⁷ Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH and Others (C-145/10), sct. 88,

protezione deve essere originale, deve quindi trattarsi di una creazione intellettuale propria dell'autore (riprendendo quanto statuito nel caso Football Dataco)¹⁷⁸; in secondo luogo, in coerenza con quanto disposto dalla Direttiva 2001/29, viene difesa dal diritto d'autore solamente l'espressione della creazione intellettuale dell'autore (facendo riferimento alle sentenze Infopaq e Football Association)¹⁷⁹. La stessa sentenza alla Section 40 delinea con maggior puntualità i contorni della nozione di opera meritevole di tutela ritenendo che *“for there to be a ‘work’ as referred to in Directive 2001/29, the subject matter protected by copyright must be expressed in a manner which makes it identifiable with sufficient precision and objectivity, even though that expression is not necessarily in permanent form”*. Nel caso in questione, difatti, la Corte di Giustizia dell'Unione Europea ha escluso la possibilità di proteggere mediante diritto d'autore il sapore di un alimento, ritenendo che *“the taste of a food product cannot, however, be pinned down with precision and objectivity”*¹⁸⁰. Inoltre, non è possibile, dal punto di vista tecnico e scientifico, produrre strumenti che riescano a distinguere e a identificare i sapori con un adeguato livello di precisione e accuratezza¹⁸¹.

Importante è anche l'analisi dei requisiti della tutelabilità delle opere dell'ingegno. Affinché l'opera possa considerarsi meritevole di tutela ai sensi del diritto d'autore non è richiesto che questa sia edita, già pubblicata sul mercato. Tal tutela è garantita anche nei riguardi di opere inedite, in quanto lo scopo di questa disciplina non è tutelare la pretesa di trarre profitto dall'opera sul mercato, bensì difendere la creazione intellettuale intesa come espressione creativa della personalità dell'autore¹⁸². Analizzando l'articolo 6 della L. 633/41 si nota come la legge non richieda particolari formalità costitutive dell'opera. Difatti, la norma statuisce che *“il titolo originario dell'acquisto del diritto d'autore è costituito dalla*

¹⁷⁸ Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV (C-310/17), sct. 35 e 36,

¹⁷⁹ Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV (C-310/17), sct. 37.

¹⁸⁰ Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV (C-310/17), sct. 42.

¹⁸¹ Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV (C-310/17), sct. 43.

¹⁸² GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA, pg. 911.

*creazione dell'opera*¹⁸³, non richiedendone ad esempio la registrazione come accade per i brevetti. Si ritiene che la registrazione dell'opera all'interno del registro del Ministero della cultura popolare, di cui all'art. 103 della L. 633/41, crei solamente una presunzione di esistenza dell'opera stessa, permettendo di identificare inequivocabilmente la qualità di autore o produttore¹⁸⁴. Lo stesso concetto è stato definito dalla Convenzione di Berna, che all'articolo 5 afferma: "*The enjoyment and the exercise of these rights shall not be subject to any formality*"¹⁸⁵. Dunque, fin dal momento della sua creazione l'opera meritevole di tutela viene protetta dal diritto d'autore.

Si ritiene che l'unico requisito che deve essere proprio dell'opera affinché possa definirsi tale risiede nel concetto di creatività. È necessario ricercare il significato di tale termine nella sussistenza contemporanea di novità e originalità. L'opera deve, quindi, distinguersi dalle precedenti, o meglio, è l'espressione che deve distinguersi dalle precedenti. Due o più opere possono essere accomunate dalla stessa idea, come affrontato nell'esempio di Romeo e Giulietta, ma devono esprimere quell'idea in modo diverso, in maniera nuova e originale. Ad ogni modo, non mancano contrasti interpretativi della dottrina rispetto al concetto di novità. Tradizionalmente il termine creatività veniva interpretato in senso oggettivo. Secondo tale visione il giurista avrebbe dovuto semplicemente stabilire se l'opera fosse concretamente diversa rispetto alle simili. Si è successivamente consolidata un'interpretazione che considera la creatività in senso soggettivo. Il giurista non è più chiamato a giudicare solamente la diversità dell'opera rispetto alle altre, ma deve analizzare se effettivamente tale opera dell'ingegno riflette la personalità dell'autore ed è, dunque, unica, personale¹⁸⁶. Data anche la grande produttività creativa del nostro tempo è logico comprendere perché si sia passati da una concezione di creatività intesa come novità assoluta ad una che, invece, ricerca la persona dell'autore all'interno dell'opera. Si superano, così, anche alcune

¹⁸³ L. 633/41, art. 6.

¹⁸⁴ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), "*Proprietà Intellettuale*", UTET GIURIDICA, pg. 938.

¹⁸⁵ Convenzione di Berna (1886), art. 5, comma 2.

¹⁸⁶ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), "*Proprietà Intellettuale*", UTET GIURIDICA, pg. 903.

somiglianze dovute semplicemente dalla moltitudine di artisti e dalla finitezza dei mezzi di produzione, attribuendo, dunque, importanza in via principale alla visione autoriale.

Nonostante quanto detto finora, un minimo di valore artistico è richiesto affinché l'opera in questione possa considerarsi tale e sia quindi meritevole di tutela. Tornando a considerare il parere storicamente e giuridicamente più accurato e puntuale, ossia quello del giudice Piola Caselli, si ricorda che questi riteneva, come spiegato precedentemente, il contributo artistico mediocre comunque meritevole di tutela. Vi sono, tuttavia, espressioni talmente mediocri da esser considerate banali. Secondo la parte della dottrina identificata principalmente in Greco e Vercellone non deve essere riconosciuta protezione giuridica a quei lavori che possono rientrare nell'insieme dei banali gesti quotidiani. Non vengono, così, considerati come opere autoriali scarabocchi o disegni stilizzati ed altre espressioni dal bassissimo tasso di creatività.

2. Diverse declinazioni di opera e autorialità

Chi crea l'opera è, quindi, da considerarsi autore. Questi è facilmente individuabile laddove il processo creativo coinvolga un solo individuo. Vi sono, tuttavia, situazioni in cui l'apporto creativo viene attribuito a diversi soggetti. Si distinguono, così, varie categorie di opere.

Anzitutto, è fondamentale soffermarsi ad analizzare le cd. opere derivate. Si tratta di "*elaborazioni di carattere creativo dell'opera*"¹⁸⁷, come definite dall'art. 4 della L. 633/41. L'opera derivata è originale, altrimenti non sarebbe da considerare meritevole di tutela, ma allo stesso tempo non è originaria. Questa, difatti, si basa su un'opera originale precedente e la rielabora. Un esempio molto celebre è la rielaborazione eseguita da Andy Warhol del ritratto di Marilyn Monroe creato da Gene Korman. È necessario, tuttavia, fare attenzione a non confondere l'opera derivata, come la Marilyn Monroe di Warhol, con l'opera liberamente ispirata ad un'altra, come, ad esempio, il musical West Side Story

¹⁸⁷ L. 633/41, art. 4.

affrontato precedentemente. È già stato esplicito, infatti, che *West Side Story* si ispira all'idea alla base di *Romeo e Giulietta*, ma non ne modifica l'espressione, l'unico elemento ad essere protetto dal diritto d'autore. Nel caso del ritratto della Monroe, al contrario, non viene reinterpretata l'idea alla base dell'opera, bensì l'espressione stessa. Dunque, parlando di opere derivate bisogna soffermarsi sull'elaborazione di carattere creativo dell'espressione dell'opera. L'opera derivata è a sua volta un'opera meritevole di tutela, originale in quanto non si limita a riprodurre quella originaria, ma, al contrario, la rielabora creativamente. Nel ritratto rielaborato di Marilyn Monroe è chiara l'espressione di Warhol, è evidente l'espressione creativa originale costituita dal secondo autore. Deve essere quindi possibile risalire all'opera originaria. Laddove ciò non sia possibile si dovrà ritenere che oggetto della rielaborazione non è l'espressione ma l'idea¹⁸⁸.

Vi sono, ad ogni modo, diverse tipologie di opere derivate. L'articolo 4 ne elenca diverse tra cui *“le traduzioni in altra lingua, le trasformazioni da una in altra forma letteraria od artistica, le modificazioni ed aggiunte che costituiscono un rifacimento sostanziale dell'opera originaria, gli adattamenti, le riduzioni, i compendi, le variazioni non costituenti opera originale”*¹⁸⁹. Da ciò deriva che anche i film tratti da libri sono da considerare opere derivate, o i libri tradotti in altra lingua.

Inoltre, analizzando l'incipit dello stesso articolo bisogna sottolineare che l'opera derivata non deve recare pregiudizio rispetto ai diritti esistenti sull'opera originaria. Si tratta di un riferimento ai diritti di sfruttamento patrimoniale dell'opera. L'opera derivata non può pregiudicare tali diritti dell'opera originaria. Ciò significa che affinché l'opera derivata possa essere sfruttata economicamente sarà necessario il consenso del titolare dei diritti patrimoniali dell'opera originaria, oltre il consenso dell'autore di quest'ultima¹⁹⁰. Stando al secondo comma

¹⁸⁸ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA, pg 912.

¹⁸⁹ L. 633/41, art. 4.

¹⁹⁰ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA, pg 914.

dell'articolo 7 della legge sul diritto d'autore “è considerato autore delle elaborazioni l'elaboratore, nei limiti del suo lavoro”¹⁹¹.

In secondo luogo, si ritiene doveroso analizzare l'insieme delle cd. opere collettive. Queste sono “costituite dalla riunione di opere o di parti di opere, che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento ad un determinato fine letterario, scientifico didattico, religioso, politico od artistico”¹⁹². I giornali costituiscono un ottimo esempio in questo senso. Al loro interno è possibile trovare diversi articoli, che per l'appunto “hanno carattere di creazione autonoma”, che vengono riuniti da un coordinatore, che si può identificare come il direttore responsabile del quotidiano, il quale organizza i vari articoli nel numero del periodico dotato di un proprio fine “letterario, scientifico, religioso, politico od artistico”. È importante sottolineare che ogni articolo è considerato un'opera a sé, una “creazione autonoma”, non sussiste, dunque, una compenetrazione tra le singole opere. Si potrebbe semplicizzare affermando che all'interno della redazione ogni giornalista lavora al suo articolo che poi verrà inserito all'interno del numero del periodico organizzato dal direttore. Ogni autore lavora alla sua singola opera, che non viene influenzata da quelle degli altri autori. Si può, dunque, distinguere il contributo di ciascun autore¹⁹³. Le opere sono accomunate esclusivamente dal loro fine.

Chi è, quindi, l'autore del giornale? In questo senso ci viene in soccorso nuovamente l'articolo 7: “è considerato autore dell'opera collettiva chi organizza e dirige la creazione dell'opera stessa”¹⁹⁴. Allo stesso tempo, però, i diritti di utilizzazione economica dell'opera collettiva spettano all'editore. “Ai singoli collaboratori dell'opera collettiva è riservato il diritto di utilizzare la propria opera separatamente”¹⁹⁵, inoltre, stando all'articolo 42 della stessa legge, “l'autore dell'articolo o altra opera che sia stato riprodotto in un'opera collettiva ha diritto di riprodurlo

¹⁹¹ L. 633/41, art. 7, comma 2.

¹⁹² L. 633/41, art. 3.

¹⁹³ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), “Proprietà Intellettuale”, UTET GIURIDICA, pg. 928.

¹⁹⁴ L. 633/41, art. 7, comma 1.

¹⁹⁵ L. 633/41, art 38.

in estratti separati o raccolti in volume, purché indichi l'opera collettiva dalla quale è tratto e la data di pubblicazione". Difatti, l'opera collettiva è considerata dallo stesso articolo 3 come opera originale *"indipendentemente e senza pregiudizio dei diritti di autore sulle opere o sulle parti di opere di cui sono composte"*¹⁹⁶.

Se nelle opere collettive vi sono contributi distinguibili di più coautori, nelle opere in comunione tali contributi sono indistinguibili, si compenetrano, cioè, l'uno con l'altro creando un'unica opera originale. Saranno considerati autori dell'opera in comunione tutti i coautori allo stesso modo, vigendo una presunzione di uguaglianza nel contributo apportato alla realizzazione dell'opera, a meno che venga disposto per iscritto diversamente¹⁹⁷. A tal proposito, il Piola Caselli si è espresso affermando che affinché si possa costituire un'opera in comunione è necessario che vi sia un accordo tra i coautori nel costituire la comunione stessa¹⁹⁸. Oltre al requisito oggettivo della confusione dei diversi contributi è necessario quello soggettivo della volontà di collaborare per creare un'opera in comunione.

Le cd. opere composte sono le opere risultanti da una combinazione di opere aventi unità funzionale. Tra queste grande rilievo ha l'opera cinematografica, costituita dagli interventi di più autori. Prendendo in considerazione l'articolo 44 della Legge 633 del 1941, *"si considerano coautori dell'opera cinematografica l'autore del soggetto, l'autore della sceneggiatura, l'autore della musica ed il direttore artistico"*. Secondo l'orientamento giurisprudenziale prevalente tale elencazione andrebbe considerata tassativamente. Al tempo stesso, soggetti che intervengono attraverso altre tipologie di contributi, come ad esempio il costumista o lo scenografo, saranno soggetti ad una protezione giuridica da parte del diritto d'autore riguardante il loro contributo specifico, se creativo¹⁹⁹.

È stato, inoltre, osservato che, per quanto concerne l'autore delle musiche e lo sceneggiatore, questi vengono considerati coautori dell'opera

¹⁹⁶ L. 633/41, art. 3.

¹⁹⁷ L. 633/41, art. 10.

¹⁹⁸ PIOLA CASELLI E. (1943), *"Codice del Diritto d'Autore"*, UTET, To, p. 262.

¹⁹⁹ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *"Proprietà Intellettuale"*, UTET GIURIDICA, pg. 928.

cinematografica solamente quando vi sia originalità nei loro contributi, vengano, quindi, appositamente espressi per tale opera cinematografica. Nel caso, invece, in cui musiche o sceneggiatura siano preesistenti, questi non verranno considerati coautori dell'opera composta. Si potrà, semmai, parlare di rielaborazione dell'opera originale, previa autorizzazione degli autori²⁰⁰.

Analogamente a quanto disposto per lo sfruttamento economico delle opere collettive come i giornali, anche per quanto riguarda opere complesse come quelle audiovisive l'esercizio dei diritti di sfruttamento economico spetta *“a chi ha organizzato la produzione dell'opera stessa”*²⁰¹. Anche in questo caso il legislatore ritiene doveroso attribuire i diritti patrimoniali a coloro che organizzano e coordinano i lavori dei coautori.

È, dunque, chiaro l'ampio ventaglio delle tipologie di opere realizzabili da più di un autore. Ogni categoria rispecchia un diverso grado di compartecipazione e collaborazione tra i diversi coautori e conseguentemente anche un diverso livello di responsabilità e di possibilità di sfruttare economicamente l'opera. È di conseguenza necessario tenere di conto quanto appena analizzato per, anzitutto, individuare chi deve essere considerato autore ed il suo grado di responsabilità rispetto ad una violazione del diritto d'autore.

2.1 Quali tipologie di diritti spettano all'autore?

All'autore dell'opera creativa vengono riconosciute due classi di diritti: i diritti morali ed i diritti patrimoniali. I primi difendono l'autorialità, quindi la personalità dell'autore, mentre i secondi garantiscono lo sfruttamento patrimoniale dell'opera da parte del titolare. Tornando a quanto disposto dall'articolo 6 della legge sul diritto d'autore, nel momento della creazione dell'opera l'autore acquista tali diritti esercitabili *erga omnes*.

²⁰⁰ *Ibid.*

²⁰¹ L. 633/41, art. 45.

I diritti morali sono previsti dalla L. 633/41 dagli art. 20 a 24, sezione II del titolo I. Questi sono inalienabili, come disposto dall'articolo 22, ed irrinunciabili. Questi sono, inoltre, ineccepibili, in quanto non sono soggetti al regime di eccezioni e limitazioni previsto dalla stessa legge dall'articolo 65 al 71 *quinquies*, ed imprescrittibili, in quanto non possono essere soggetti a limiti temporali, neanche dopo la morte dell'autore. In particolare, si tratta di due diritti specifici: il diritto di paternità dell'opera e il diritto all'integrità dell'opera. In sostanza, l'autore ha "*il diritto di rivendicare la paternità dell'opera e di opporsi a qualsiasi deformazione*"²⁰² che questa potrebbe subire. Il diritto di paternità dell'opera viene generalmente ripartito in quattro facoltà: I) il diritto di scegliere se pubblicare l'opera in anonimato, o tramite pseudonimo²⁰³; II) il diritto di rivelarsi in giudizio ed imporre agli aventi causa l'obbligo di indicare il suo nome²⁰⁴; III) il diritto di impedire a terzi di proclamarsi autori dell'opera; IV) il diritto di non farsi attribuire l'autorialità di opere che questi non ha creato.

Il diritto all'integrità dell'opera riguarda la facoltà propria dell'autore di opporsi a qualsiasi modifica o mutilazione dell'opera che possa pregiudicare moralmente l'autore. Si ritiene, dunque, che l'opera debba essere presentata al pubblico come è stata pensata e creata dal suo autore. La legge sul diritto d'autore intende, così, preservare l'onore e la reputazione dell'autore. Nonostante siano due concetti distinti, che riguardano rispettivamente la percezione che l'autore ha di sé e quella che terzi hanno di lui, devono comunque essere interpretati in senso ampio²⁰⁵ e bilanciati tra di loro.

Vi sono, inoltre, altri diritti morali meritevoli di analisi, tra cui il diritto di pubblicare opere inedite, che non spetta all'autore, in quanto si ritiene defunto, bensì ai suoi eredi, o legatari. Questi, difatti, hanno la facoltà di pubblicare opere inedite del *de cuius*, a meno che quest'ultimo non abbia vietato espressamente la pubblicazione di tali opere o l'abbia

²⁰² L. 633/41, art. 20.

²⁰³ L.633/41, art 21, comma 1.

²⁰⁴ L.633/41, art 21, comma 2.

²⁰⁵ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), "*Proprietà Intellettuale*", UTET GIURIDICA, pg. 947.

affidata ad altri²⁰⁶. Spetta, poi, all'autore il diritto di ritirare l'opera dal commercio per gravi ragioni morali²⁰⁷. È comunque tenuto, l'autore, ad indennizzare chi ha acquistato i diritti di utilizzazione dell'opera. Si tratta di un diritto non trasmissibile²⁰⁸. Si ritiene che nel caso si tratti di opera in comunione, il diritto di cui all'art. 142 debba essere esercitato previo consenso unanime dei coautori, o dato un provvedimento in tal senso. Inoltre, la dicitura “*gravi ragioni morali*” è da intendersi in senso ampio, considerando motivi di ordine etico, politico o religioso²⁰⁹.

I diritti a contenuto patrimoniale sono previsti dagli articoli 12 a 19 della legge sul diritto d'autore. A differenza dei diritti morali, questi sono trasferibili, quindi possono essere ereditati e trasferiti tramite atti *inter vivos*, possono essere oggetto di rinuncia, sono soggetti a eccezioni e limitazioni da disposizioni espresse dalla legge sul diritto d'autore ed hanno un termine. Tali diritti patrimoniali sono generalmente esercitabili per settant'anni dalla morte dell'autore. Si tratta di una durata temporale che permette a questi ed alla sua famiglia di godere dei frutti del proprio lavoro creativo, ma, allo stesso tempo, fa in modo che, trascorso tale termine, l'opera cada in pubblico dominio e possa essere lecitamente sfruttata da chiunque. All'autore dell'opera competono, dunque, i diritti esclusivi di pubblicazione dell'opera, di riproduzione, di trascrizione, di esecuzione in pubblico, di comunicazione al pubblico, di distribuzione e di traduzione. Tali diritti devono considerarsi tra loro indipendenti, ciò significa che l'autore può disporre di uno di questi e non degli altri, oppure può alienarne una pluralità a soggetti diversi²¹⁰.

L'articolo 12 offre un principio generale secondo il quale l'autore ha il diritto esclusivo di pubblicare l'opera, inteso come il primo atto d'immissione in circolazione, ed il diritto esclusivo di utilizzarla economicamente. Le norme che seguono dispongono facoltà più specifiche proprie dell'autore.

²⁰⁶ L. 633/41, art. 24.

²⁰⁷ L. 633/41, art. 142, comma 1.

²⁰⁸ L. 633/41, art. 142, comma 2.

²⁰⁹ GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), “*Proprietà Intellettuale*”, UTET GIURIDICA, pg. 949.

²¹⁰ L. 633/41, art. 19.

In particolare, l'articolo 13 denota il diritto esclusivo di riprodurre in esemplari l'opera. Il controllo della riproduzione in copia comprende la moltiplicazione "*diretta o indiretta, temporanea o permanente, in tutto o in parte dell'opera, in qualunque forma*"²¹¹. Si tratta, quindi, di una protezione che riguarda sia la copia fisica, come la fotocopiatura di un libro, sia quella digitale. È chiaro che nessuno impedisce all'acquirente di un libro di farne una copia privata. L'articolo 13 viene violato laddove, ad esempio, l'acquirente del libro abbia più fotocopiatrici che gli permettano di realizzare un elevato numero di riproduzioni in modo tale da poter vendere un buon numero di copie illecite dell'opera tutelata dal diritto d'autore.

L'esecuzione, la rappresentazione e la recitazione dell'opera presuppongono che ci sia un pubblico che assista all'azione. È importante sottolineare che la legge sul diritto d'autore considera "pubblico" tutti gli insiemi di persone più ampi della cerchia ordinaria della famiglia o degli amici²¹². Queste tre pratiche compiute di fronte ad un pubblico sono l'oggetto del diritto esclusivo di cui all'articolo 15 della legge sul diritto d'autore, che siano gratuite o a pagamento.

Seppur possono risultare simili le facoltà di cui agli articoli 16 e 17, sussistono tuttavia delle differenze sostanziali. Rispettivamente, il diritto esclusivo di comunicazione al pubblico si basa sull'impiego di uno dei mezzi di diffusione a distanza, come un qualsiasi smartphone, per l'emissione dell'opera in maniera digitale, radio, o telematica, mentre il diritto esclusivo di distribuzione difende la trasmissione fisica dell'originale o di copie dell'opera, come ad esempio l'editoria cartacea. Nella prima vi è, dunque, una comunicazione astratta, mentre nella seconda norma vi è una concreta distribuzione e messa in circolazione dell'esemplare fisico. Inoltre, altra distinzione fondamentale riguarda la durata di tali diritti. Difatti, il diritto di distribuzione dell'opera si esaurisce dopo il primo atto di trasferimento di questa, posto in essere da parte del titolare o con il suo consenso. Al contrario, dopo il primo atto di

²¹¹ L. 633/41, art. 13.

²¹² L. 633/41, art. 15.

comunicazione al pubblico tale diritto esclusivo non si esaurisce. Quali sono i risvolti pratici di questa disciplina? Se un soggetto acquista un libro in edizione cartacea, egli può successivamente rivenderlo ad una bancarella dell'usato perché si è estinto il diritto di distribuzione del titolare e non vanta più alcun diritto sopra quell'esemplare dell'opera, mentre se il soggetto acquista la stessa copia del libro nella edizione per il Kindle non potrà successivamente rivendere tale copia o comunicarla nuovamente al pubblico, perché il diritto esclusivo del titolare di cui all'articolo 16 non si è estinto.

Il diritto esclusivo di rielaborare l'opera può essere inteso come traduzione o qualsiasi altra forma di modificazione della stessa. Tale diritto è previsto dall'articolo 18, che va considerato in combinato con l'articolo 4 riguardante le opere derivate analizzate precedentemente.

Si noti, a questo punto, l'ampia portata delle possibilità innanzi all'autore. Questi, oltre a vantare il diritto ad essere riconosciuto per sempre in quanto autore dell'opera e il diritto a che l'opera stessa rimanga integra, in modo che continui a rispecchiare la sua visione e la sua personalità, ha anche moltissime tipologie di sfruttamento esclusivo dell'opera stessa. Tutto ciò sia comporta un grande numero di soluzioni commerciali, sia, però, richiede un grande livello di attenzione, per evitare violazioni di vario tipo di tali diritti esclusivi dell'autore.

2.2 Concezione personalistica della paternità dell'opera

Analizzato il concetto di autore ed i diritti che conseguono a tale qualità, è necessario ora esaminare l'applicabilità di questo status ai sistemi di intelligenza artificiale, allo stesso modo di quanto eseguito in relazione agli altri ordinamenti.

Come già affrontato nei paragrafi precedenti, nel sistema giuridico italiano la nozione di creatività viene intesa, dall'interpretazione maggioritaria, in senso soggettivo, soffermandosi, dunque, sull'espressione della personalità dell'autore nella realizzazione dell'opera. Secondo questa interpretazione di quanto riportato

dall'enunciato dell'articolo 1 della legge sul diritto d'autore si può dedurre l'impossibilità di ritenere la macchina come autrice di un'opera meritevole di tutela. Tali sistemi difatti, essendo privi di una personalità da esprimere, non possono dar vita ad un'opera dell'ingegno per come è intesa dalla L. 633 del 1941. Persino dispositivi che sfruttano le enormi capacità dell'intelligenza artificiale non dotano il prodotto finale della soggettività creativa tipica della qualità di autore. A tal riguardo, la Legge n. 633 non presenta rimandi espliciti alla necessità che l'autore sia una persona fisica, ciò è tuttavia deducibile dagli enunciati degli articoli al suo interno. Si può, dunque, agevolmente parlare di una visione personalistica del diritto d'autore all'interno del nostro ordinamento²¹³.

Volendo citare altri passaggi della suddetta legge per rafforzare quanto spiegato finora, si può far riferimento anzitutto all'enunciato dell'articolo 8 secondo il quale “è *reputato come autore dell'opera, salvo prova contraria, chi è in essa indicato come tale*”²¹⁴, permettendo al soggetto di farsi riconoscere tramite pseudonimo. Inoltre, la stessa legge disciplina la durata temporale dei diritti patrimoniali d'autore pari a settanta anni dalla morte dell'autore²¹⁵, facendo, quindi, sempre riferimento ad un ciclo vitale, di conseguenza ad una visione personalistica del concetto stesso di autore.

La Corte Suprema, in una pronuncia del 2008 che aveva ad oggetto il diritto d'immagine, che in questa sede verrà analizzato successivamente, ha statuito che “*il consenso alla pubblicazione della propria immagine costituisce un negozio unilaterale, avente a oggetto non il diritto all'immagine, personalissimo e inalienabile, che in quanto tale non può costituire oggetto di negoziazione, ma soltanto l'esercizio di tale diritto*”²¹⁶. L'esercizio di tale diritto, dunque, in quanto inalienabile e personale, può essere autorizzato solo dal titolare persona fisica.

²¹³ CASSANO G., TASSONE B., GALLI C. e FRANCESCHELLI V. (2022), “*Diritto industriale e diritto d'autore nell'era digitale*”, Giuffrè, Cap. I, pg. 57.

²¹⁴ L. 633/41, art. 8.

²¹⁵ L. 633/41, art. 25.

²¹⁶ Cass. civ., sez. I, 19 novembre 08, n. 27506.

Tornando anche a quanto detto all'inizio del capitolo, si ricorda che il ruolo generale del diritto d'autore è quello di garantire lo sviluppo culturale della società difendendo il lavoro e la qualità dell'autore dell'opera, motivo per il quale si deduce una visione fortemente personalista dell'autore da parte della L. n. 633. In proposito, è stato affermato dal Tribunale di Palermo, nel 2019, che *“il diritto morale d'autore non può essere attribuito a soggetti diversi dalle persone fisiche, avendo esso riguardo alla tutela della personalità dell'autore ed essendo strettamente connesso al processo creativo propedeutico alla realizzazione dell'opera”*²¹⁷.

Sembrerebbe, dunque, pacifico affermare che i sistemi informatici tradizionali non possano ottenere la qualità di autore di un'opera meritevole di tutela da parte del diritto d'autore. Tuttavia, i sistemi di intelligenza artificiale, basati sulla simulazione dei processi creativi umani, possono mettere in crisi questa affermazione. Si può, difatti, ritenere che l'introduzione di tali sistemi ha di gran lunga colmato il divario qualitativo tra prodotti della creatività umana e prodotti frutto di procedimenti informatici. È, dunque, fondamentale verificare se la realizzazione dell'opera è il risultato di uno sforzo combinato di creatività umana e procedimento informatico, o se è interamente rimessa a quest'ultimo. Difatti, solamente nel primo caso l'opera sarà considerata meritevole di tutela e la persona fisica otterrà lo status di autore²¹⁸. Si tratta di determinare quale dei due sforzi, quello umano o quello informatico, è prevalente. Sarà interessante seguire l'evoluzione delle partnership tra sviluppatori di software per l'intelligenza artificiale e altri soggetti che forniscono dati e sviluppano algoritmi per l'addestramento o la configurazione dell'AI per specifiche attività²¹⁹.

Per quanto riguarda i casi in cui sistemi di AI vengono utilizzati per la realizzazione di opere, bisogna soffermarsi sulla possibilità di considerare tali prodotti al pari di opere collettive, realizzate da più

²¹⁷ Trib. Palermo, 17 aprile 2019

²¹⁸ Cass. civ., sez. I, 16 gennaio 2023, n.1107.

²¹⁹ CASSANO G., TASSONE B., GALLI C. e FRANCESCHELLI V. (2022), *“Diritto industriale e diritto d'autore nell'era digitale”*, Giuffrè, Cap. I, pg. 61.

coautori, attribuendo, quindi, l'autorialità del risultato finale a “*chi organizza e dirige la creazione dell'opera stessa*”²²⁰. L'autore sarebbe, in tal modo, sempre una persona fisica nel caso in cui il suo lavoro di organizzazione e direzione sia effettivo, quindi, quando il sistema di AI non abbia agito in autonomia. Di conseguenza, a seconda delle circostanze specifiche prese in considerazione, potrebbero essere applicate le disposizioni speciali riguardanti la comunione, con l'obbligo di tutelare i diritti personali di terzi e patrimoniali, nonché la necessità di sorvegliare l'utilizzo dei contributi²²¹.

Tuttavia, come sottolineato nel primo capitolo di questo elaborato, ulteriore campo di analisi della relazione tra diritto d'autore e sistemi di AI riguarda l'utilizzo da parte di quest'ultimi di opere protette nella loro fase di “addestramento”, ossia nell'uso di materiale protetto da diritto d'autore come *input*. L'estrazione di testi e dati consente di analizzare una vasta gamma di informazioni per acquisire nuove conoscenze e creare nuove opere dell'ingegno. Tale materia è disciplinata a livello europeo dalla Direttiva 2019/790/UE, introdotta nel nostro ordinamento dal D.lgs. 8 novembre 2021 n. 177, che ha inserito nella L. 633/41 gli articoli, tra gli altri, *70 ter*, *quater* e *sexies* che disciplinano il *text and data mining*. Tale pratica comporta pratiche esclusive dell'autore come la sua rielaborazione, di cui all'art. 18, la sua riproduzione, ai sensi dell'art. 13, la sua trascrizione in linguaggio binario, tutelata dall'art. 14, oltre alla sua riproduzione temporanea, protetta dall'art. 64 *bis*²²². Per tali motivi l'estrazione di testo o dati tutelati dal diritto d'autore richiede il consenso dell'autore, salvo che si tratti di organismi di ricerca o istituti di tutela del patrimonio culturale, i quali, per scopi di ricerca scientifica, sono autorizzati a riprodurre e rielaborare opere non in pubblico dominio²²³.

3. I diritti d'immagine nell'ordinamento italiano.

²²⁰ L. 633/41, art. 7.

²²¹ CASSANO G., TASSONE B., GALLI C. e FRANCESCHELLI V. (2022), “*Diritto industriale e diritto d'autore nell'era digitale*”, Giuffrè, Cap. I, pg.66.

²²² *Ibid.*

²²³ L. 633/41, art. 70 *ter*.

Prima di ricollegare quanto detto finora all'interno di questo capitolo con la tematica dei deepfake è necessario approfondire la disciplina italiana dei diritti d'immagine.

Nella Legge n. 633 del 1941 questi si presentano nella forma di diritti connessi ai diritti d'autore. Si tratta di una categoria di diritti di cui al Titolo II, rubricato "*disposizioni sui diritti connessi all'esercizio del diritto d'autore*", priva di una definizione puntuale. Non vi è, dunque, una distinzione netta tra le due classi di diritti. Ad ogni modo, i diritti d'immagine nell'ordinamento italiano vengono tutelati attraverso diritti connessi relativi al ritratto, nella Sezione seconda del Titolo II.

L'articolo 96 della legge sul diritto d'autore tutela il ritratto della persona, il quale "*non può essere esposto, riprodotto o messo in commercio senza il consenso di questa*". È necessario considerare tale norma in combinato disposto con l'articolo 10 del Codice Civile, il quale recita: "*Qualora l'immagine di una persona o dei genitori, del coniuge o dei figli sia stata esposta o pubblicata fuori dei casi in cui l'esposizione o la pubblicazione è dalla legge consentita, ovvero con pregiudizio al decoro o alla reputazione della persona stessa o dei detti congiunti, l'autorità giudiziaria, su richiesta dell'interessato, può disporre che cessi l'abuso, salvo il risarcimento dei danni*".

La stessa Legge n. 633 prevede espressamente determinate eccezioni. Non è richiesto il consenso della persona ritratta nel caso in cui la riproduzione della sua immagine sia giustificata da scopi scientifici o didattici, da necessità di giustizia o polizia, nel caso in cui la riproduzione sia da considerarsi di pubblico interesse e dalla notorietà del soggetto raffigurato o dall'ufficio pubblico che questi ricopre²²⁴. Risulta di particolare interesse sottolineare come in questo caso non venga protetta un'opera dell'ingegno, bensì il ritratto della persona, che sia, quindi, una riproduzione fotografica, pittorica o caricaturale del soggetto. Le eccezioni devono essere interpretate in modo rigoroso, pertanto non possono essere estese a situazioni diverse da quelle specificamente identificate. Tali eccezioni sono giustificate dal disposto dell'articolo 21 della Costituzione

²²⁴ L. 633/41, art. 97, comma 1.

che tutela la libertà d'espressione e la libertà di stampa. La riproduzione dell'altrui ritratto non richiede il consenso della persona raffigurata nel caso in cui verrebbe violato il principio di libertà dell'informazione, salvo che non vengano lesi l'onore e la reputazione della persona ritratta. In tale ultimo caso viene meno l'eccezione di cronaca²²⁵. Chiaramente tale principio non viene violato nel caso in cui il ritratto di un personaggio notorio o di una carica pubblica venga utilizzato in ambito pubblicitario o, più in generale, commerciale. Inoltre, sempre nel caso in cui il ritratto riguardi personaggi notori o che ricoprono un ufficio pubblico, l'eccezione al consenso non si applica se la riproduzione, l'esposizione o la messa in commercio riguardano la curiosità di chi guarda nella vita privata del soggetto raffigurato. Per quanto attiene all'eccezione dell'utilizzo del ritratto nell'ambito di eventi di pubblico interesse, la Corte di cassazione ha affermato che: *“è opinione di questo Collegio che il concetto di avvenimento o cerimonia di interesse pubblico non possa essere inteso in senso così restrittivo da escludere tutto ciò che non attiene in via immediata e diretta con l'evento stesso; in altre parole, la cerimonia o l'avvenimento non sono soltanto l'evento assunto nella sua limitata dimensione spazio-temporale, dovendosi ritenere ricompresi nella previsione legislativa anche quegli episodi che, pur non integrando in sé l'evento, al medesimo si ricolleghino in modo inequivocabile”*²²⁶. Dunque, per tutte quelle riprese che vengono fatte nei confronti del pubblico che attende ad un evento pubblico come un comizio, una partita di calcio o un concerto, non sarà necessario richiedere il consenso ad i soggetti rappresentati.

Il consenso è, dunque, l'elemento fondamentale per poter, nella maggioranza dei casi, sfruttare l'immagine altrui. Tuttavia, presenta diverse perplessità la possibilità di considerare che anche il consenso tacito possa legittimare terzi a riprodurre, eseguire o mettere in commercio un determinato ritratto. A tal proposito, la Corte di cassazione ha chiarito che affinché l'utilizzo del ritratto dell'altrui persona possa essere considerato lecito è necessario che il consenso tacito si concretizzi in un

²²⁵ Cass. civ., sez. III, 25 gennaio 2023, n.2304.

²²⁶ Cass. civ., sez. III, 24 ottobre 2013, n.24110.

comportamento della persona ritratta che “*non lasci alcun margine di dubbio sulla esistenza di un assenso chiaro*”²²⁷. In tali casi, il consenso deve essere manifestato in modo chiaro attraverso comportamenti inequivocabili. Dunque, non attraverso gesti o azioni rientranti nell’ambito della quotidianità.

Riguardo il ritratto fotografico, invece, eseguito su commissione è necessario far riferimento all’articolo 98 della L. 633/41. Secondo tal disposizione la persona fotografata, suoi successori o aventi causa possono riprodurre, pubblicare o far riprodurre tale ritratto senza necessità di richiederne il consenso al fotografo, previo pagamento di un equo corrispettivo nei suoi confronti, salvo che non sia stato pattuito diversamente. Deve essere comunque indicato il nome del fotografo. Rimane in vigore quanto disposto dall’articolo 88 a proposito dei diritti esclusivi di riproduzione e spaccio in capo al fotografo²²⁸.

3.1 Disciplina dei diritti d’immagine in relazione ai deepfake

Ai sensi dell’analisi fin qui elaborata, è possibile trarre delle prime conclusioni per quanto attiene al rapporto tra i deepfake e la disciplina italiana sul diritto d’autore, con particolar riguardo ai diritti connessi relativi al ritratto.

Partendo dal presupposto che tutti i sistemi di intelligenza artificiale generativi necessitano di riprodurre ed elaborare dati e contenuti al fine di migliorarsi e riuscire a creare output sempre più accurati, è possibile che vengano violati diritti d’autore nel perdurare di questa fase. L’attività di *web scraping*²²⁹, infatti, viene considerata lecita solamente nel caso in cui i dati ad oggetto siano di pubblico dominio, quindi non protetti da diritto d’autore o diritti di proprietà industriale. È, difatti, chiaro che in questa

²²⁷ App. Roma, sez. I, 04 settembre 2009, n.3296.

²²⁸ L. 633/41, art. 98.

²²⁹ La definizione di “*web scraping*” offerta dal Cambridge Dictionary è la seguente: “*the activity of taking information from a website or computer screen and putting it into an ordered document on a computer*”. Si tratta sostanzialmente di una tecnica elaborata in una fase precedente alla rielaborazione del dato, con la quale, attraverso l’utilizzo di software specifici, è possibile estrarre dati dal web, indicizzarli e catalogarli per un uso futuro.

fase i dati ad oggetto del *training* vengano quanto meno riprodotti²³⁰. Di conseguenza, si può affermare che nel caso in cui un software di AI venga istruito attraverso diversi *input* riguardanti il volto di qualcuno, questo necessiti del consenso da parte della persona ritratta. In mancanza si verificherebbe una violazione dell'articolo 96 della L. 633/41. Ciò a prescindere dal tipo di output creato partendo da tali dati.

Inoltre, non risulta applicabile in tale contesto l'eccezione di cui all'articolo 68 *bis* della legge sul diritto d'autore riguardante gli atti esenti dal diritto di riproduzione, ossia “*gli atti di riproduzione temporanea privi di rilievo economico proprio che sono transitori o accessori e parte integrante ed essenziale di un procedimento tecnologico, eseguiti all'unico scopo di consentire la trasmissione in rete tra terzi con l'intervento di un intermediario, o un utilizzo legittimo di un'opera o di altri materiali*”. Stando all'interpretazione adottata dalla Corte di giustizia europea nella sentenza del caso Infopaq del 2008, è necessario che tutti i requisiti disposti dall'articolo 5 della Direttiva 2001/29/CE, recepita dal D.lgs. 68/2003 che ha introdotto l'articolo 68 *bis*, siano cumulativamente integrati²³¹.

La problematica principale riguardo questo tema è rappresentata dalla discrepanza tra la grande velocità con cui i software adottati reperiscono i dati per il *training* dei sistemi di intelligenza artificiale e le tempistiche molto più prolungate necessarie per la contrattazione delle singole licenze aventi ad oggetto lo sfruttamento dei dati protetti ottenuti in via automatizzata. L'interesse dei colossi informatici risiede, difatti, proprio nel minimizzare i termini ed evitare di dover stipulare licenze di volta in volta, il che espanderebbe di gran lunga il procedimento informatico e rischierebbe di creare una stasi dello sviluppo tecnologico, oltre ad essere un'alternativa economicamente svantaggiosa²³².

Un'iniziativa di particolare interesse in questo campo è rappresentata dal “Contratto collettivo nazionale di lavoro delle attrici e degli attori del

²³⁰ DE CRISTOFARO G. e LORO PIANA M. (2023), “*Il training dell'intelligenza artificiale mette a rischio i diritti degli autori*”, in Top24 Diritto, Il Sole 24Ore.

²³¹ *Ibid.*

²³² *Ibid.*

settore cine-audiovisivo”. Si tratta, ad oggi, di un’ipotesi di accordo siglato da parte della categoria di interpreti, attori e attrici il 23 dicembre 2023, che prevede un protocollo da attuarsi entro il 1° marzo 2024, data in cui entrerà in vigore tale contratto con scadenza fissata al 28 febbraio 2027.

La premessa di tale ipotesi di accordo esplica l’obiettivo dello stesso: *“quello di dotare il settore della produzione cineaudiovisiva di un CCNL che regolamenti il lavoro delle attrici e degli attori, valorizzandone la professione e garantendone tutele, dotando gli interpreti, attrici ed attori del comparto, di una serie di garanzie”*²³³. Il propagarsi dell’utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale ha suscitato un forte timore nei confronti di queste categorie, che hanno, dunque, deciso di sottoscrivere questa ipotesi di contratto per individuare misure minime di tutela a protezione della propria immagine. In questo senso l’articolo 20 dello stesso testo tocca proprio la tematica dell’intelligenza artificiale. In particolare, date le criticità apportate nel mondo della produzione cine-audiovisiva e considerata l’impossibilità di impedire gli sviluppi informatici presenti e futuri, si rivela necessario tutelare sia l’aspetto creativo sia l’impegno e l’investimento lavorativo. Dunque, garantita la libertà negoziale delle parti ed i salari minimi di cui all’articolo 6 del medesimo contratto, le parti dovranno determinare quanto prima *“una specifica pattuizione che regolamenti le cessioni dei diritti, anche relative alle performance artistiche di cui al presente Contratto Interpreti/Attrici/Attori”*²³⁴. Tuttavia, in mancanza di un accordo specifico le parti hanno convenuto che *“la cessione dei diritti inerenti l’utilizzo e la relativa registrazione e riproduzione dell’immagine e della voce di ciascun Interprete/Attrice/Attore siano considerati leciti e validi solamente se riferiti al prodotto audiovisivo per cui sono stati realizzati e al suo conseguente sfruttamento e promozione”*²³⁵, qualunque sia la foma. Ancor più interessante è quanto disposto successivamente riguardo ai sistemi di *machine-learning*. Viene, difatti, considerata illegittima qualunque

²³³ Ipotesi di accordo per il primo *“CCNL per interpreti, attrici ed attori del comparto di produzione cineaudiovisivo”*, 20 dicembre 2023.

²³⁴ Ipotesi di accordo per il primo *“CCNL per interpreti, attrici ed attori del comparto di produzione cineaudiovisivo”*, 20 dicembre 2023, art. 20.

²³⁵ *Ibid.*

estrazione, anche parziale, della recitazione e tutte le attività di campionamento e riproduzione, come ad esempio la modifica e l'utilizzo *“in qualsiasi altra forma dell'immagine e/o della voce di ciascun Interprete per sviluppare o addestrare algoritmi di intelligenza, artificiale (machine-learning)”*²³⁶. In ogni caso, sono fatte salve le comuni attività audiovisive di rielaborazione dell'immagine come la post-produzione, il montaggio, la revisione e la modifica della fotografia e della traccia sonora che siano *“fondate su ragioni tecniche e/o artistiche, che non modifichino in maniera significativa l'immagine dell'Interprete/Attrice/Attore attraverso l'utilizzo di intelligenza artificiale”*²³⁷. Si tratterebbe, dunque, di un accordo contrattuale avente l'obiettivo di tutelare l'immagine e la recitazione degli attori rispetto a pratiche di estrazione, analisi e catalogazione dei dati utili per il *training* di sistemi di AI.

Allo stesso modo, è da considerarsi illecita la comunicazione al pubblico del deepfake di una persona, la quale non ha prestato il consenso necessario. Difatti, nel caso dei deepfake sono da escludersi, per natura, le eccezioni di cui all'articolo 97, riguardanti gli scopi scientifico, culturale, di giustizia o di polizia, poiché la finalità principale dei deepfake è proprio indurre in errore chi guarda.

Inoltre, risulta particolarmente importante analizzare il secondo comma dello stesso articolo 97 della legge sul diritto d'autore, secondo il quale *“il ritratto non può tuttavia essere esposto o messo in commercio, quando l'esposizione o messa in commercio rechi pregiudizio all'onore, alla reputazione anche al decoro nella persona ritratta”*. Se si intendesse la parola “esposto” in senso ampio, considerandovi anche la comunicazione al pubblico come tipo di esposizione, potrebbe allora risultarne che il deepfake, anche quando sia presente il consenso della persona ritratta, debba essere considerato illecito laddove lo stesso individuo subisca da questo un pregiudizio all'onore, alla reputazione, o al decoro.

²³⁶ *Ibid.*

²³⁷ *Ibid.*

Con riferimento ai personaggi notori, invece, è necessario prestare attenzione a come il deepfake viene utilizzato. Tale utilizzo, difatti, potrebbe ritenersi lecito se dovesse rientrare nella sfera di operatività della persona rappresentata. Generalmente, l'utilizzo senza autorizzazione del ritratto di una persona notoria è concesso *ex art. 97*. Tuttavia, ciò solamente se non si reca pregiudizio al suo onore ed alla sua reputazione e se tale ritratto viene utilizzato per affari che non riguardano la sua vita privata, o affiliazioni commerciali per le quali questi non ha fornito il proprio consenso. Si potrebbe, dunque, dedurre che, finché si resti all'interno dell'ambito lavorativo o, più in generale, di appartenenza del soggetto, potrebbe sorgere la possibilità di utilizzare l'immagine di un personaggio notorio e potrebbe, di conseguenza, esporsi un deepfake ad esso relativo. Riprendendo l'esempio del deepfake di Obama animato dal famoso regista Jordan Peele di cui si è scritto nel primo capitolo, si potrebbe considerare lecito tale utilizzo del ritratto dell'ex Presidente degli Stati Uniti, in quanto il soggetto è un personaggio notorio e copre un ufficio pubblico e, inoltre, lo scopo della comunicazione al pubblico di tale contenuto multimediale era quello di mettere in guardia la società dai possibili pericoli che la tecnologia utilizzata dai sistemi di AI può recarle. Una finalità allineabile con la figura di Obama, dato che nel caso di specie il fine ultimo del creatore del deepfake era quello di sensibilizzare la società sul tema mettendo in mostra i rischi ed i pericoli concreti che conseguono dall'utilizzo irresponsabile di questa tecnologia. È chiaro, tuttavia, che si tratterebbe in tal caso di una percentuale ridottissima rispetto alla totalità di deepfake pubblicati ogni giorno che non hanno finalità simili, o, più in generale, un rispetto simile dei soggetti utilizzati per la creazione di tali contenuti.

Stando a quanto disposto dal già citato articolo 10 del Codice civile, in caso di indebito utilizzo dell'immagine altrui l'interessato, ossia la persona ritratta, può richiedere al giudice di disporre un ordinamento inibitorio di cessazione dell'abuso, oltre al risarcimento dei danni subiti, che siano essi patrimoniali o meno. In tal senso, il legislatore ritiene doveroso tutelare il diritto all'immagine di un soggetto sia rispetto a danni

patrimoniali derivanti dal mancato guadagno che questi avrebbe ottenuto se si fosse egli in prima persona accordato per permettere tale utilizzo, sia rispetto ai danni non patrimoniali riguardanti un eventuale pregiudizio all'onore o alla reputazione dello stesso.

Per quanto attiene specificamente al danno patrimoniale, può essere utile analizzare un recente caso deciso dalla Sezione Civile della Corte di cassazione nel 2022. I fatti all'origine della causa risalgono al 2008. L'attore convenne in giudizio la Rai per aver utilizzato abusivamente la sua immagine durante il programma "Un giorno in pretura", affermando che era stata esposta al pubblico la sua immagine, "*nonostante egli avesse espressamente negato il consenso*"²³⁸, relativa alla sua deposizione testimoniale in occasione di un processo penale particolarmente noto all'epoca dei fatti, in quanto uno dei due imputati era il noto pregiudicato Angelo Izzo. L'attore ritenne, inoltre, di aver subito danni patrimoniali e non, in quanto egli era presidente dell'associazione "città futura" presso la quale lavorava lo stesso Izzo. La Rai fece notare al Tribunale di Campobasso, competente della causa, la sussistenza di un profondo interesse pubblico alla diffusione della trasmissione riguardante l'oggetto del processo penale all'interno del quale compariva l'attore del caso ora in esame. Il Tribunale di Campobasso accolse parzialmente la domanda dell'attore e dispose nei suoi confronti un diritto al risarcimento per quanto riguarda il danno non patrimoniale, mentre non riconobbe il danno patrimoniale. Successivamente, la Corte d'Appello di Campobasso accolse parzialmente l'appello principale, dimezzando la quota del risarcimento dovuto dalla Rai, e rigettò l'appello incidentale, riguardante il danno patrimoniale.

L'attore propose, poi, un ricorso ulteriore, accolto dalla Corte di cassazione. Questi richiedeva come primo motivo un aumento del risarcimento derivante dal danno non patrimoniale, al quale si oppose il ricorso incidentale della Rai, considerato infondato dal Collegio. Stessa sorte spettò anche al primo motivo del ricorso principale, poiché la Corte non ritenne di dover aumentare l'importo del risarcimento spettante

²³⁸ Cass. civ., Sezione III, 12 aprile 2022, n. 11768. (Fatti par. 1)

all'attore, in quanto l'immagine dell'attore comparve per soli quattordici secondi della trasmissione, peraltro in relazione ad un profilo che non aveva nulla a che fare con Angelo Izzo.

Il secondo motivo del ricorso principale atteneva, invece, al risarcimento in conseguenza del danno patrimoniale, il cd. prezzo del consenso. Il ricorrente parte dal fatto che il danno patrimoniale va considerato a prescindere dalla notorietà del soggetto, rilevando, quindi, che chiunque potrebbe potenzialmente trattare il consenso a far utilizzare alla Rai la propria immagine per permetterle di realizzare la trasmissione. Inoltre, il ricorrente afferma che grazie alla messa in onda di tale trasmissione la Rai ottiene senza dubbio ricavi sia in relazione degli alti share che ha registrato, sia al numero di stacchi pubblicitari. La Corte, richiamando il disposto della sua precedente sentenza del 16 maggio 2008, n. 12433, affermò che *“qualora non possano essere dimostrate specifiche voci di danno patrimoniale, la parte lesa può far valere il diritto al pagamento di una somma corrispondente al compenso che avrebbe presumibilmente richiesto per concedere il suo consenso alla pubblicazione, determinandosi tale importo in via equitativa, avuto riguardo al vantaggio economico conseguito dall'autore dell'illecita pubblicazione e ad ogni altra circostanza congruente con lo scopo della liquidazione, tenendo conto, in particolare, dei criteri enunciati dalla L. n. 633 del 1941, articolo 128, comma 2,”*²³⁹. Data la possibile e comprensibile difficoltà in alcune situazioni nel riuscire a determinare con un valore numerico preciso il compenso che il danneggiato sarebbe riuscito ad ottenere tramite trattativa, la Corte ha affermato che dev'essere considerato come criterio risarcitorio il *“vantaggio economico del quale l'autore dell'illecito si è indebitamente appropriato”*. La Corte, dunque, escludendo *“finalità pubblicitarie o di intrattenimento”* e considerando la durata dell'esposizione dell'immagine ha escluso l'abusivo sfruttamento dell'immagine altrui per fini eminentemente commerciali. Escludendo, inoltre, che l'attore *“avrebbe potuto conseguire un compenso per l'assenso alla messa in onda delle sue immagini”*, ha rigettato anche il secondo

²³⁹ Cass. Civ., Sezione III, 12 aprile 2022, n. 11768. (4.2)

motivo di ricorso principale. Da ciò deriva che per determinare quantitativamente il risarcimento in conseguenza ad un danno patrimoniale riguardante i diritti d'immagine di un soggetto è necessario considerare il vantaggio economico conseguito dall'autore della pubblicazione e ad ogni altra circostanza utile.

Giunti a questo punto, è lecito ritenere che nel caso in cui un deepfake violi i diritti d'immagine di una persona possono venirsi a creare due tipologie di danno, patrimoniale e non. Il danno non patrimoniale si produrrà laddove tale contenuto audiovisivo leda l'onore, la reputazione o il decoro della persona ritratta. Per quanto attiene, invece, il danno patrimoniale questo va parametrato rispetto al vantaggio economico del quale l'autore dell'illecito si è indebitamente appropriato.

È necessario soffermarsi sul danno non patrimoniale. Su questo punto, la sentenza del Tribunale di Ravenna n. 389 del 2023²⁴⁰ riprende e avvalorata un principio già introdotto dalla Corte di cassazione secondo il quale *“il danno non patrimoniale da lesione di diritti fondamentali, quale tipico danno-conseguenza, non coincide con la lesione dell'interesse (ovvero non è in re ipsa) e, pertanto, deve essere allegato e provato da chi chiede il relativo risarcimento, anche se, trattandosi di un pregiudizio proiettato nel futuro, è consentito il ricorso a valutazioni prognostiche ed a presunzioni sulla base di elementi oggettivi che è onere del danneggiato fornire”*²⁴¹. In ogni caso, l'onere della prova spetta, dunque, all'attore che rivendica di aver subito un danno tramite violazione dei suoi diritti d'immagine.

Una disciplina specifica in materia di intelligenza artificiale potrebbe contribuire all'ottenimento di regole di condotta maggiormente puntuali, in mancanza occorre rifarsi a normative incidentali a questo tema. In quanto Stato membro, anche l'ordinamento italiano dovrà in futuro conformarsi all'AI Act, che potrebbe portare ordine sui dibattiti giuridici in materia, ma soprattutto ci si augura che rappresenti un inizio per la

²⁴⁰ Trib. Ravenna, Sez. civile, 7 giugno 2023, n. 398.

²⁴¹ Cass. civ., sez. III, 18 gennaio 2018, n. 907, in Top24 Diritto.

successiva realizzazione di un framework normativo completo a proposito degli utilizzi di sistemi di AI.

4. Le posizioni italiane rispetto all'AI Act

Nel panorama politico europeo vigono posizioni contrapposte. Si temeva inizialmente che Francia, Germania ed Italia frenassero l'*iter* per l'approvazione dell'AI Act data una visione maggiormente improntata all'autoregolamentazione.

Pochi giorni prima dell'accordo politico sull'AI Act da parte del Consiglio e del Parlamento Europeo, definitosi il 9 dicembre 2023, trentaquattro tra industrie culturali e associazioni hanno inviato al Governo italiano un appello affinché *“L'Italia sostenga le previsioni sugli obblighi di trasparenza, di conservazione delle informazioni e dell'accesso per i titolari dei diritti”*²⁴². Tale appello è stato condiviso e sostenuto esplicitamente sia da Gianmarco Mazzi, sottosegretario alla cultura, sia dal capodelegazione degli Eurodeputati Pd nonché co-relatore dell'AI Act Brando Benifei²⁴³. In particolare, si nota un comprensibile timore dei settori creativi riguardo alla regolazione dei sistemi di intelligenza artificiale, i quali ritengono che l'AI non possa *“svilupparsi trascurando i diritti fondamentali, come i diritti degli autori e degli interpreti, i diritti sull'immagine e sulla personalità ed i diritti delle molteplici industrie creative e culturali che investono per rendere possibile la creazione di opere sulle quali è legittimo aspettarsi di poter esercitare un controllo”*²⁴⁴. Tra i firmatari dell'appello risaltano i nomi di SIAE, FIMI, Confindustria cultura Italia e la Nuova IMAIE, che richiedono a gran voce, insieme agli altri firmatari, che il Governo italiano *“di sostenere una regolamentazione*

²⁴² Appello delle industrie culturali e creative, degli autori e degli artisti, disponibile in <https://francescoprisco.blog.ilsole24ore.com/wp-content/uploads/sites/34/2023/12/Appello-mondo-della-cultura-su-AI-Act.pdf>.

²⁴³ PRISCO F. (2023), *“Ai Act, il governo raccoglie l'appello delle industrie creative italiane”*, Il Sole 24Ore, in <https://francescoprisco.blog.ilsole24ore.com/2023/12/05/ai-act-appello-delle-industrie-creative-italiane-litalia-parli-con-una-voce-sola-sullintelligenza-artificiale/>.

²⁴⁴ Appello delle industrie culturali e creative, degli autori e degli artisti, disponibile in <https://francescoprisco.blog.ilsole24ore.com/wp-content/uploads/sites/34/2023/12/Appello-mondo-della-cultura-su-AI-Act.pdf>.

*equilibrata che, garantendo la trasparenza delle fonti, favorisca lo sviluppo delle tecnologie di intelligenza artificiale, tutelando e promuovendo al contempo la creatività umana originale e tutti i contenuti culturali del nostro Paese*²⁴⁵.

La preoccupazione principale era che le problematiche relative alla tematica dell'AI si risolvessero tramite obblighi di autoregolamentazione, per i quali spingevano in particolare Francia e Germania. Lo stesso Benifei ha affermato prima dell'accordo che: *“Non siamo disposti ad accettare autoregolamentazioni light per i modelli più potenti”*, chiarendo la necessità di determinare obblighi chiari e sanzionabili²⁴⁶.

Il 9 dicembre 2023, come già affermato precedentemente, è stato negoziato un accordo politico sulla proposta europea relativa alla regolamentazione dei sistemi di AI. Uno dei punti più interessanti di tale accordo riguarda proprio la necessità di garantire una maggiore tutela dei diritti, attraverso l'obbligo per gli operatori di sistemi di AI ad alto rischio di condurre una valutazione d'impatto sui diritti fondamentali prima di impiegare tali sistemi²⁴⁷.

Il 2 febbraio 2024 l'AI Act è stato votato all'unanimità dai rappresentanti dei 27 Stati membri dell'Unione Europea. Si può, dunque, ritenere superato il punto di vista di coloro, Francia in particolare, che negli ultimi mesi ritenevano l'autoregolamentazione aziendale una soluzione migliore. Si è espresso nuovamente, a tal proposito, il co-relatore Benifei. Ha affermato l'importanza di sostenere *“l'applicazione anticipata delle regole per il contrasto a disinformazione e deepfake, inizialmente approssimativa per via degli standard ancora non pienamente adottati, ma che sarà fondamentale pur in forma imperfetta per proteggere le nostre*

²⁴⁵ *Ibid.*

²⁴⁶ TREMOLADA L. (2023), *“Autoregolamentazione, trasparenza e sorveglianza: i nodi da sciogliere dell'AI Act”*, Il Sole 24Ore, in https://www.ilsole24ore.com/art/autoregolamentazione-e-trasparenza-fonti-nodi-sciogliere-dell-ai-act-AFqI2kuB?refresh_ce.

²⁴⁷ Citazione tratta dal Comunicato stampa disponibile sul sito ufficiale del Consiglio dell'Unione Europea *“Regolamento sull'intelligenza artificiale: il Consiglio e il Parlamento raggiungono un accordo sulle prime regole per l'IA al mondo”*, in <https://www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2023/12/09/artificial-intelligence-act-council-and-parliament-strike-a-deal-on-the-first-worldwide-rules-for-ai/>.

democrazie nell'anno elettorale più importante per l'Europa e per il mondo"²⁴⁸.

Un ulteriore argomento di dibattito riguarda la nomina dell'autorità di sorveglianza per l'intelligenza artificiale imposta dall'articolo 56 del Regolamento. Tale disposizione prevede la creazione del European Artificial Intelligence Board, composto da un rappresentante per Stato membro. È, inoltre, previsto che *"each representative shall be designated by their Member State for a period of 3 years, renewable once"*²⁴⁹. Per quanto riguarda l'Italia è stata inizialmente proposta l'Agenzia Nazionale per la Cybersicurezza ("ACN"), esclusa poco dopo, successivamente è iniziato a circolare come possibile candidato il nome dell'Agenzia per l'Italia Digitale ("AGID")²⁵⁰. Si tratta di un incarico fondamentale sia per la tutela dei diritti rispetto a pratiche illecite che sfruttano l'AI nel contesto del perimetro nazionale, sia per quanto attiene alla cooperazione internazionale. Il governo sarà, dunque, chiamato a prendere a breve una decisione, in vista dell'approvazione finale del 24 aprile 2024.

²⁴⁸ ROCIOLA A. (2024), "Via libera dei Paesi europei alle norme sull'Intelligenza artificiale", La Repubblica, in https://www.repubblica.it/tecnologia/2024/02/02/news/ai_act_approvazione_unanime_consiglio_europeo-422045954/.

²⁴⁹ Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (legge sull'intelligenza artificiale) e modifica alcuni atti legislativi dell'unione, COM (2021), art. 56, comma 2a.

²⁵⁰ ZORLONI L. (2024), "Che intenzioni ha il governo per vigilare sull'intelligenza artificiale", Wired, in <https://www.wired.it/article/intelligenza-artificiale-italia-agenzia-controllo-agid-acn-ai-act/>.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

A seguito dell'introduzione e della propagazione di internet, la società dell'informazione sta vivendo al giorno d'oggi una nuova evoluzione apportata dal sempre maggior utilizzo che viene fatto dei sistemi di intelligenza artificiale, in particolar modo quelli generativi. Questi software, come ogni nuova tecnologia, offrono molte possibilità, ma allo stesso tempo evidenziano diverse problematiche. Tra queste, una riguarda la possibilità di mutare immagini e voci in modo totalmente realistico, i deepfake. Si tratta di contenuti di immagini, audio o video generati o manipolati dall'AI che assomigliano a persone, oggetti, luoghi o altre entità o eventi esistenti e che potrebbero falsamente sembrare autentici o veritieri all'utente medio. Tali strumenti possono facilmente violare il diritto d'autore, sia nella fase di "apprendimento" della macchina, durante la quale questa viene istruita tramite la riproduzione e rielaborazione di diversi testi e dati, tra cui possono comparire opere protette dal diritto d'autore; sia attraverso il loro prodotto finale, l'*output*, di cui, peraltro, non si è certi a livello internazionale se possa o meno essere tutelato tramite copyright.

I deepfake, generalmente, rielaborano i visi delle persone, soprattutto se notorie, per diverse motivazioni, tra cui *revenge porn*, simulare accordi commerciali in realtà inesistenti con un personaggio notorio, creare disinformazione, ad esempio condividendo informazioni false o alterate in materie delicate come guerre o elezioni imminenti. Da un lato, la verità nel mondo di internet diviene un concetto maggiormente labile ed effimero, dall'altro, l'immagine degli individui necessita protezione per evitare, o comunque minimizzare, i casi di diffamazione, o più in generale di pregiudizio verso la reputazione e l'onore degli individui.

Non si sono manifestati ancora grandi casi giurisprudenziali che riguardano i deepfake nello specifico, ma se ne comincerà a discutere a

breve. È inevitabile che l'introduzione di una nuova tecnologia rechi dubbi e difficoltà nell'inquadrarla da un punto di vista giuridico. Al giorno d'oggi molti Stati sono ancora divisi rispetto alla riconoscibilità della paternità dell'opera non umana. Gli ordinamenti USA ed UE attribuiscono specificamente l'autorialità agli esseri umani, mentre l'ordinamento UK riconosce anche le cd. opere *computer-generated*, per le quali, tuttavia, è attribuita l'autorialità a colui che si occupa delle disposizioni necessarie per la creazione dell'opera.

Ciò che rileva in questo studio è proprio la mancanza di una normativa specifica, in qualsiasi Stato. L'Unione Europea potrebbe svolgere un ruolo da apripista in tal senso, tramite l'elaborazione di un regolamento pionieristico. L'Artificial Intelligence Act, difatti, ha l'obiettivo, innanzitutto, di distinguere e, dunque, individuare con chiarezza le varie tipologie di tecnologie che sfruttano l'AI in base al rispettivo livello di rischio e, in secondo luogo, di regolare e limitare il loro utilizzo. In tal modo dovrebbe essere possibile bilanciare i diritti in gioco; sia quelli relativi allo sviluppo scientifico, sia quelli degli individui che, al contrario, potrebbero subire pregiudizi dagli utilizzi abusivi di tali strumenti.

Si tratta, ad ogni modo, di un regolamento che non riguarda i deepfake nello specifico, ma l'AI generalmente intesa. Per questi, considerati sistemi di AI a basso rischio perché poco incisivi sui diritti altrui, è previsto principalmente un obbligo di trasparenza. Sarà, dunque, necessario che i fornitori indichino la natura artificiale di determinati contenuti. In alcuni casi è, inoltre, richiesto al fornitore di indicare ulteriori fattori riguardanti tale contenuto generato tramite AI, come ad esempio le funzioni del sistema, o se esso sia controllato da una persona fisica.

Prima è, tuttavia, necessario che tale regolamento venga definitivamente approvato e che le sue disposizioni entrino, successivamente, in vigore in base alle differenti tempistiche previste dal regolamento stesso.

L'AI Act non sarà di certo risolutivo rispetto a tutte le controversie che potrebbero venire a crearsi quando i sistemi intelligenza artificiale

entreranno definitivamente nella quotidianità di ogni cittadino; esso rappresenta, però, un punto d'inizio fondamentale. Potrebbe costituire una base di partenza per l'introduzione di ulteriori fonti normative più specifiche, che regolino aspetti più di nicchia, come per l'appunto i deepfake. Si auspica, dunque, che l'Unione Europea mantenga in futuro questa visione comune coesa, in modo che si crei un *framework* comunitario all'avanguardia rispetto al resto del mondo, che garantisca sicurezza alla popolazione ed allo stesso tempo incentivi investimenti nel territorio da parte delle imprese operanti nei settori *tech*.

BIBLIOGRAFIA

- CASSANO G., TASSONE B., GALLI C. e FRANCESCHELLI V., *“Diritto industriale e diritto d'autore nell'era digitale”*, Giuffrè, 2022.
- CATANZARITI T. (2002), *“Swimmers, surfers, and Sue Smith personality rights in Australia”*, in Australian intellectual property law bulletin, 15(2), 13–22.
- DANIELE L., *“Il diritto dell'Unione Europea”*, Giuffrè, settima edizione, 2020.
- DOLHANSKY B., HOWES R., PFLAUM B., BARAM N., CANTON FERRER C., AI Red Team, Facebook AI (2019), *“The Deepfake Detection Challenge (DFDC) Preview Dataset”*, in <https://paperswithcode.com/paper/the-deepfake-detection-challenge-dfdc-preview>.
- FARISH K. (2020), *“Do deepfakes pose a golden opportunity? Considering whether English law should adopt California's publicity right in the age of the deepfake”*, in Journal of Intellectual Property Law & Practice, 2020, Vol. 15, No. 1.
- GEDDES K. G. (2020), *“Ocularcentrism and Deepfakes: Should Seeing Be Believing?”*, in Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal, Forthcoming.
- GENOVESE F. A. e OLIVIERI G. (2021), *“Proprietà Intellettuale”*, UTET GIURIDICA.
- GUADAMUZ A. (2017), *“Impact of Artificial Intelligence on IP Policy”*, World Intellectual Property Organization, in https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/call_for_comments/pdf/ind_guadamuz.pdf.
- HALPERN S. W. (2009), *“Trafficking in Trademarks: Setting Boundaries for the Uneasy Relationship between Property Rights and Trademark and Publicity Rights.”*, in DePaul Law Review, vol. 58, no. 4, pp. 1013-1046.

- HUSSAIN A. (2023), “*DeepFakes: A Challenge to Copyright*”, in Jus Corpus Law Journal, – ISSN 2582-7820.
- IHALAINEN J. (2018), “*Computer creativity: artificial intelligence and copyright*”, in Journal of Intellectual Property Law & Practice, 2018, Vol. 13, No. 9.
- KHOO B., PHAN R. C.-W. e LIM C.-H., “*Deepfake attribution: On the source identification of artificially generated images*”, in “*Wires and data mining and knowledge discovery*”, Volume 12, Issue 3, Maggio/Giugno 2022.
- LEE J.A. (2021), “*Computer-generated Works under the CDPA 1988*”, Artificial Intelligence and Intellectual Property (Jyh-An Lee, Reto Hilty & Kung-Chung Liu eds, Oxford University Press, 2021), The Chinese University of Hong Kong Faculty of Law Research Paper No. 2021-65. Disponibile su SSRN in <https://ssrn.com/abstract=3956911>.
- LEE T. H. (2017), “*Putting a face to the game: the intellectual property implications of using celebrity likenesses in videogames*”, Journal of Intellectual Property Law & Practice, Volume 13, Issue 2, Febbraio 2018, P. 143–153.
- MCCARTHY T. & SCHECHTER R. E., “*The Rights of Publicity and Privacy*”, Clark Boardman Callaghan, 2d ed., 2019.
- MCCUTCHEON J. (2013), “*Curing the Authorless Void: Protecting Computer-Generated Works Following IceTV and Phone Directories*”, in Melbourne University Law Review, Vol. 37, 46-102.
- MURRAY M. D., “*Generative and AI Authored Artworks and Copyright Law*”, Hastings Communications and Entertainment Law Journal, Vol. 45 N. 1, 12 Maggio 2023. Disponibile su SSRN in <https://ssrn.com/abstract=4152484>.
- NGUYEN T. T., NGUYEN Q. V., NGUYEN D. T., NGUYEN D. T., HUYNH-THE T., NAHAVANDI S., NGUYEN T. T., PHAM Q.-V., NGUYEN C. M., “*Deep learning for deepfakes creation and detection: a survey*”, in Computer Vision and Image Understanding Volume 223, October 2022, 103525, ScienceDirect.

- O'DONNELL S. (2023), "*Fair Use in the UK, Fair Use in the USA ... No Future, No Future*", in *Hibernian Law Journal*, 7, 2007, pp. 57-67.
- PELES G. (2002), "*Comedy iii productions v. saderup*", Vol. 17, No. 1, *Annual Review of Law and Technology* (2002), pp. 549-569, in *Berkeley Technology Law Journal*.
- PEROT E. e MOSTERT F. (2020), "*Fake it till you make it: an examination of the US and English approaches to persona protection as applied to deepfakes on social media*", in *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Volume 15, Issue 1, p.32–39.
- PIOLA CASELLI E., "*Codice del Diritto d'Autore*", UTET, To, 1943.
- RAINEN C. (2005), "*The right of publicity in the United States and the United Kingdom*", in *New England Journal of International and Comparative Law*, vol. 12, no. 1 p. 197-230.
- ROESLER M. e HUTCHINSON G. (2020), "*What's in a Name, Likeness, and Image? The Case for a Federal Right of Publicity Law*", *Landslide*, Vol. 13, No. 1, American Bar Association.
- ROSATI E. (2019), "*EU Copyright Harmonization and CJEU Role and Action', Copyright and the Court of Justice of the European Union*", edizione online, Oxford Academic, 17 Apr. 2019, in <https://doi.org/10.1093/oso/9780198837176.003.0002>.
- ROSATI E. (2010), "*Originality in work, or work of originality: the effects of the infopaq decision*", in *Journal of the Copyright Society of the USA*, 58(4), 795.
- SEOW J. W., LIM M. K., PHAN R. C. W. e LIU J. K., "*A comprehensive overview of Deepfake: Generation, detection, datasets, and opportunities*", in *Neurocomputing* Volume 513, 7 November 2022, Pages 351-371, ScienceDirect.
- SHAJI GEORGE A. E HOVAN GEORGE A. S. (2023), "*Deepfakes: The Evolution of Hyper realistic Media Manipulation*", in *Partners Universal Innovative Research Publication (PUIRP)*, Volume n. 1, issue n. 2.

- STAMM M. C. e ZHAO X. (2022), “*Anti-forensic attacks using generative adversarial networks*”, in “*Multimedia Forensic*”, Springer, Parte IV, Capitolo 17.
- YURKOWSKI, R. A. (2001), “*Is Hyde Park Hiding the Truth? An Analysis of the Public Interest Defence to Copyright Infringement*”, in *Victoria University of Wellington Law Review*, 32(4), 1053–1086.

SITOGRAFIA

- Agence France-Presse in Shanghai (2019), "*Chinese deepfake app Zao sparks privacy row after going viral*", The Guardian, in <https://www.theguardian.com/technology/2019/sep/02/chinese-face-swap-app-zao-triggers-privacy-fears-viral>.
- BRITTAIN B. (2023), "*AI-generated art cannot receive copyrights, US court says*", Reuters, in [https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/#:~:text=Aug%2021%20\(Reuters\)%20%2D%20A,Washington%2C%20D.C.%2C%20has%20ruled](https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/#:~:text=Aug%2021%20(Reuters)%20%2D%20A,Washington%2C%20D.C.%2C%20has%20ruled).
- BROWN M. (2016), "*'New Rembrandt' to be unveiled in Amsterdam*", The Guardian, in <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam>.
- CHIZZOLA E. (2021), "*Deepfake: tra furto d'identità, danno d'immagine e rischio privacy*", in Norme&Tributi Plus Diritto, Il Sole 24Ore.
- CHIZZOLA E. (2022), "*Dating online e privacy, il monito del garante sui rischi deepfake, deepnude e revenge porn*", in Norme&Tributi Plus Diritto, Il Sole 24Ore.
- CORAGGIO G. (2023), "*La UE vara AI Act, conformità con normativa privacy e diritto d'autore i nodi ancora irrisolti*", in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.
- DAMIANI J. (2019), "*A Voice Deepfake Was Used To Scam A CEO Out Of \$243,000*", Forbes, in <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2019/09/03/a-voice-deepfake-was-used-to-scam-a-ceo-out-of-243000/>.
- DELLA ROSA D. e CRISCUOLI F. (2023), "*AI Act, pratiche vietate e regole per i sistemi ad alto rischio nel segno della trasparenza e sicurezza*", in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.

- DE CRISTOFARO G. e LORO PIANA M. (2023), *“Il training dell’intelligenza artificiale mette a rischio i diritti degli autori”*, in Top24 Diritto, Il Sole 24Ore.
- DERICO B. e CLAYTON J. (2022), *“Bruce Willis denies selling rights to his face”*, BBC, in <https://www.bbc.com/news/technology-63106024>.
- ERTOLA V. (2019) (aggiornato nel 2021), *“La tutela del diritto d’autore ed il mondo digitale: Authors Guild of America vs Google”*, in <https://www.iusinitinere.it/la-tutela-del-diritto-dautore-ed-il-mondo-digitale-authors-guild-of-america-vs-google-23271>
- FORZINETTI E. (2021), *“Per smascherare un deepfake bisogna osservare la luce riflessa dagli occhi”*, Il Messaggero, in https://www.corriere.it/tecnologia/21_marzo_15/per-smascherare-deepfake-bisogna-osservare-luce-riflessa-occhi-b96430ca-8317-11eb-98e0-a911bb2fb5b0.shtml.
- FURIOSI P. e PEZZA F. (2023), *“AI Act, al via il primo regolamento al mondo sull’intelligenza artificiale - Implicazioni in materia di copyright”*, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.
- GORI G. (2023), *“AI Act, per gli operatori obblighi differenziati in base al livello di rischio”*, in Top24 Diritto, Il Sole 24 Ore.
- HEBBAR N. e SAVCAK C. (2023), *“3 new ways to check images and sources online”*, Google, in <https://blog.google/products/search/google-search-new-fact-checking-features/>.
- HORTON A. (2023), *“Scarlett Johansson takes legal action against use of image for A”*, The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2023/nov/01/scarlett-johansson-artificial-intelligence-ad>.
- KHALID A. (2023), *“Spotify is going to clone podcasters’ voices — and translate them to other languages”*, The Verge, in <https://www.theverge.com/2023/9/25/23888009/spotify-podcast-translation-voice-replication-open-ai>.
- MERCIER M. (2022), *“Che cos’è una rete neurale profonda? Per saperne di più sulle reti neurali profonde e su come funziona il deep learning”*, in <https://botpress.com/it/blog/deep-neural-network>.

- MOSCA G. (2023) “Autoencoder: cos’è e come funziona”, in <https://www.ai4business.it/intelligenza-artificiale/autoencoder-cose-e-come-funziona/>.
- PALANO D. (2017), “La bolla mortale della nuova democrazia”, Il Foglio, in <https://www.ilfoglio.it/politica/2017/05/01/news/la-bolla-mortale-della-nuova-democrazia-132173/>.
- PRETE M. L. (2018), “Il primo quadro dipinto dall’Ai venduto all’asta a 432mila dollari”, La Repubblica, in https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/10/26/news/il_primo_quadro_dipinto_dall_ai_venduto_all_asta_a_432mila_dollari-210033109/.
- PRISCO F. (2023), “Ai Act, il governo raccoglie l’appello delle industrie creative italiane”, Il Sole 24Ore, in <https://francescoprisco.blog.ilsole24ore.com/2023/12/05/ai-act-appello-delle-industrie-creative-italiane-litalia-parli-con-una-voce-sola-sullintelligenza-artificiale/>.
- POMARO A. (2022) “L’intelligenza artificiale che gioca a guardie e ladri per creare e predire: scopriamo le reti GAN”, in <https://www.alessiopomaro.it/gan-ai-guardie-e-ladri-creare-predire/>.
- RIPARBELLI V. (2023), “The Future of (Synthetic) Media” in <https://www.synthesia.io/post/the-future-of-synthetic-media>.
- ROCIOLA A. (2024), “Via libera dei Paesi europei alle norme sull’Intelligenza artificiale”, La Repubblica, in https://www.repubblica.it/tecnologia/2024/02/02/news/ai_act_approvazione_unanime_consiglio_europeo-422045954/.
- ROMANO A. (2018), “Jordan Peele’s simulated Obama PSA is a double-edged warning against fake news”, Vox, in <https://www.vox.com/2018/4/18/17252410/jordan-peepe-obama-deepfake-buzzfeed>.
- ROSE J. (2024), “Congress Is Trying to Stop AI Nudes and Deepfake Scams Because Celebrities Are Mad”, VICE, in <https://www.vice.com/en/article/5d9az5/congress-is-trying-to-stop-ai-nudes-and-deepfake-scams-because-celebrities-are-mad>.

- SCOTT D. (2020), “Deepfake Porn Nearly Ruined My Life”, Elle, in [Deepfake Porn Nearly Ruined My Life \(elle.com\)](https://www.elle.com/2020/08/21/deepfake-porn-nearly-ruined-my-life/).
- SMALL Z. (2023), “*As Fight Over A.I. Artwork Unfolds, Judge Rejects Copyright Claim*”, The New York Times, in <https://www.nytimes.com/2023/08/21/arts/design/copyright-ai-artwork.html>.
- TREMOLADA L. (2023), “*Autoregolamentazione, trasparenza e sorveglianza: i nodi da sciogliere dell’Ai Act*”, Il Sole 24Ore, in https://www.ilsole24ore.com/art/autoregolamentazione-e-trasparenza-fonti-nodi-sciogliere-dell-ai-act-AFqI2kuB?refresh_ce.
- WILSON J. (2022), “*Deepfake: Post the Bruce Willis Controversy What Disruption To Entertainment Could Be Caused*”, Forbes, in <https://www.forbes.com/sites/joshwilson/2022/10/13/deepfake-post-the-bruce-willis-controversy-what-disruption-to-entertainment-could-be-caused/>
- ZORLONI L. (2024), “*Che intenzioni ha il governo per vigilare sull’intelligenza artificiale*”, Wired, in <https://www.wired.it/article/intelligenza-artificiale-italia-agenzia-controllo-agid-acn-ai-act/>.

RIFERIMENTI GIURISPRUDENZIALI

- App. Roma, sez. I, 04 settembre 2009, n.3296.
- Cass. civ., sez. I, 19 novembre 08, n. 27506.
- Cass. civ., sez. III, 24 ottobre 2013, n.24110.
- Cass. civ., sez. III, 18 gennaio 2018, n. 907.
- Cass. civ., Sezione III, 12 aprile 2022, n. 11768.
- Cass. civ., sez. I, 16 gennaio 2023, n.1107.
- Cass. civ., sez. III, 25 gennaio 2023, n.2304.
- Corte EDU, 7 febbraio 2012, ricorsi n. 40660/08 e 60641/08, *Von Hannover v Germany* (No. 2).
- Corte Giust., 16 luglio 2009, C-5/08, *Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening*.
- Corte Giust., 4 ottobre 2011, C-403/08 e C-429/08, *Football Association Premier League Ltd and Others v QC Leisure and Others e Karen Murphy v Media Protection Services Ltd*.
- Corte Giust., 1 dicembre 2011, C-145/10, *Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH and Others*.
- Corte Giust., 1 marzo 2012, C-604/10, *Football Dataco Ltd and Others v. Yahoo! UK Ltd*.
- Corte Giust., 13 novembre 2018, C-310/17, *Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV*.
- Trib. Ravenna, Sez. civile, 7 giugno 2023, n. 398.

- **(UK)**
- EWCA, 19 novembre 1971, [1972] 2 Q.B. 84, *Hubbard v Vosper*.
- EWCA, 10 febbraio 2000, RPC 604, *Hyde Park Residence v Yelland*.
- EWCA, 14 marzo 2007, CIV 219, *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*.
- EWCA, 22 gennaio 2015, ricorsi n. A3/2013/2087 & A3/2013/2955, *Fenty v Arcadia Group Brands Ltd*.
- EWHC, 1985, 3 All ER 680, *Express Newspapers v Liverpool Daily Post*.
- EWHC, 1991, FSR 145, *Mirage Studios v Counter-Feat Clothing Co Ltd*.

- House of Lords, 23 marzo 1931, AC333, *Tolley v Fry & Sons Ltd.*
- **(USA)**
- Cal. Ct. App., 149 Cal App 3d 409, 1983, *Eastwood v Superior Court.*
- D.N.J., 16 aprile 1981, 513 F. Supp. 1339, *Estate of Presley v. Russen.*
- LA County S.C., 2001, EC020205, *Comedy III Productions, Inc. v. Gary Saderup, Inc.*
- USCA 2d Cir., 9 maggio 2006, 448 F.3d 605, *Bill Graham Archives v Dorling Kindersley Ltd.*
- USCA 2d Cir., 16 ottobre 2015, 804 F.3d 202, *Authors Guild, Inc. v. Google, Inc.*
- USCA 9th Circ., 23 aprile 2018, 888 F.3d 418, *Naruto v. Slater.*
- SCOTUS, 28 giugno 1977, 433 U.S. 562, *Zacchini v. Scripps-Howard Broadcasting Co.*