



Corso di Laurea in Economia e Management

Cattedra di Diritto Commerciale

**Le implicazioni giuridiche dell'IA
nella Musica: il Caso Suno e Udio.**

Prof. Pierpaolo Pirani

RELATORE

Rotondi Alessia - 287851

CANDIDATA

Indice

Introduzione	4
Capitolo 1: Fondamenti teorici: IA, musica e diritto d'autore.....	6
1.1 L'intelligenza artificiale generativa: definizione e funzionamento	6
1.2 I sistemi di IA generativa (Machine Learning e Deep Learning).....	7
1.3 Il diritto d'autore nella musica: principi generali	8
1.3.1 Il riconoscimento giuridico dell'opera musicale e la duplice tutela dell'autore (diritti morale e patrimoniali).....	8
1.3.2 La violazione del diritto d'autore: riproduzione, opere derivate e plagio	11
1.4 IA e diritto d'autore: punti di contatto e conflitti.....	14
1.4.1 L'addestramento dei modelli IA: utilizzo di opere protette	14
1.4.2 Output generati da IA: originalità e titolarità	15
1.4.3 Criticità normative e incertezze applicative: fair use, TDM e autorizzazioni.....	17
Capitolo 2: IA e le opere musicali: un'analisi comparatistica.....	21
2.1 Stati Uniti: L'evoluzione del sistema statunitense di copyright	21
2.1.2 Tutela giuridica delle opere IA.....	24
2.1.3 "Il caso Thaler v. Perlmutter (2023): L'esclusione delle opere generate da IA dalla tutela del copyright statunitense.....	25
2.3 Diritto d'Autore in Cina.....	28
2.3.1 Legge sul Diritto d'Autore cinese: panoramica	28
2.3.2 La protezione delle opere AI: prospettive e limiti attuali.....	29
2.3.3 Il commento del Tribunale Superiore di Pechino.....	31
2.4 Prime conclusioni: la proteggiabilità delle opere generate da IA tra Stati Uniti, Cina ed Unione Europea	32
Capitolo 3: Il Caso Suno e Udio	35
3.1 Introduzione: inquadramento della fattispecie.....	35
3.1.1 Presentazione di Suno e Udio: piattaforme di generazione musicale AI	36
3.1.2 Le accuse della RIAA e delle Major Discografiche.....	37
3.2 Le contestazioni.....	39
3.2.1 Violazione del copyright su vasta scala: uso non autorizzato di registrazioni sonore	39
3.2.2 Danni richiesti: fino a 150.000 per opera violata	40
3.2.3 Evidenze presentate: somiglianze tra output IA e opere protette	41
3.3 La difesa di Suno e Udio.....	42
3.3.1 Invocazione del fair use: addestramento come utilizzo trasformativo	42
3.3.2 Argomentazioni sull'originalità degli output generati	44
3.3.3 La posizione delle imprese: etica e innovazione tecnologica.....	46
3.4 Profili giuridici e questioni aperte.....	47
3.4.1 Interpretazione del fair use nel contesto dell'AI generativa.....	47
3.4.2 Possibili effetti su future regolamentazioni negli Stati Uniti	49
Conclusioni.....	50
Bibliografia e Sitografia	53

Introduzione

Il presente elaborato si prefigge come obiettivo quello di comprendere fino a che punto l’Intelligenza Artificiale (d’ora in poi “IA”), nel suo impatto sempre più evidente sulla creatività umana, stia mettendo alla prova i principi tradizionali del diritto d’autore. La musica, espressione profonda dell’identità artistica e dell’immaginazione individuale, è oggi attraversata da un cambiamento che sollecita nuove riflessioni: a chi appartiene una melodia scritta da una macchina? È possibile parlare di “autore” se una canzone viene prodotta da un codice e non da una persona?

Per rispondere a tali domande, l’analisi svolta si articola in tre direzioni.

Nel primo capitolo sono stati analizzati i presupposti teorici e tecnici dell’IA generativa, con particolare attenzione al funzionamento dei sistemi di machine learning e deep learning, per comprendere come l’algoritmo diventi oggi co-protagonista nel processo creativo. È stato poi affrontato il quadro normativo del diritto d’autore in ambito musicale, sottolineando le tutele riconosciute agli autori e i rischi connessi alla violazione mediante riproduzione non autorizzata o creazione di opere derivate prive di autonomia creativa.

Nel secondo capitolo si è svolta un’analisi comparata tra ordinamenti giuridici diversi – Stati Uniti, Cina e Unione Europea – mettendo in luce come ciascun sistema risponda, con approcci non sempre convergenti, al dilemma della tutela delle opere create da IA

Il terzo capitolo ha affrontato il caso Suno e Udio, divenuto in pochi mesi il simbolo delle tensioni tra innovazione e protezione dei diritti, tra progresso tecnologico e riconoscimento del valore del lavoro umano. Il contenzioso in corso rivela quanto sia ancora fragile il confine tra lecito e illecito in questo ambito, e quanto il sistema giuridico debba ancora fare per garantire un equilibrio giusto e sostenibile.

Negli ultimi anni, l’intelligenza artificiale ha smesso di essere solo un tema da fantascienza per diventare parte integrante della nostra quotidianità. Se fino a poco tempo fa avremmo faticato a credere che un algoritmo potesse comporre una canzone o scrivere un testo musicale, oggi queste tecnologie non solo esistono, ma sono in grado di generare

contenuti con un livello di qualità e complessità che pone interrogativi sempre più urgenti sul piano giuridico e culturale.

In un momento storico in cui la tecnologia avanza più velocemente delle norme predisposte alla loro disciplina, lo scopo di questa tesi è provare a tracciare un punto d'equilibrio: tutelare la creatività umana senza ostacolare l'innovazione tecnologica.

Capitolo 1: Fondamenti teorici: IA, musica e diritto d'autore

1.1 L'intelligenza artificiale generativa: definizione e funzionamento

L'intelligenza artificiale costituisce un settore dell'informatica volto allo sviluppo di modelli teorici e strumenti applicativi – sia hardware che software – in grado di consentire a un sistema computazionale di svolgere attività che, nella percezione comune, sono tipicamente attribuite alla sfera cognitiva umana. Tra tali attività rientrano l'apprendimento automatico, il riconoscimento di pattern, il ragionamento logico, l'elaborazione visiva e la comprensione del linguaggio naturale.

Il grande campo di ricerca è attualmente dominato da un ramo, che ha visto luce soltanto negli ultimi anni: l'intelligenza artificiale generativa. In breve, si basa su i modelli più evoluti di machine learning, in grado di generare nuovi contenuti sotto forma di testi, immagini, suoni o video. In altre parole, si tratta di sistemi in grado non soltanto di analizzare un insieme di dati, ma anche di produrne di nuovi con caratteristiche riconducibili a quelle apprese in fase di addestramento. Si possono elencare innumerevoli esempi di applicazioni di questi modelli: dalla scrittura automatica di racconti che imitano lo stile di un autore noto, a produrre immagini realistiche di individui inesistenti, dalla composizione musicale imitativa alla creazione di videoclip seguendo delle semplici istruzioni testuali.

L'IA generativa è basata sui principi del machine learning, e in particolare sull'impiego di tecniche di deep learning, che permettono di consentire ai sistemi di apprendere schemi complessi dai dati. La differenza tra l'IA generativa e gli approcci predittivi tradizionali radica nel fatto che gli ultimi apprendono dai dati e cercano regolarità in essi, mentre i primi generano nuovi contenuti, migliorando da soli un modello e usando ciò che hanno appreso per produrre qualcosa che imiti i dati di addestramento.

Elemento centrale di questa tecnologia è l'uso di reti neurali artificiali, che consentono l'elaborazione di grandi quantità di dati attraverso un'architettura ispirata al

funzionamento del cervello umano. Queste reti costituiscono la base dell'apprendimento profondo, e saranno oggetto di analisi nel paragrafo successivo.

1.2 I sistemi di IA generativa (Machine Learning e Deep Learning)

Il Machine Learning (ML) rappresenta un settore dell'informatica dedicato allo sviluppo di algoritmi e sistemi in grado di apprendere autonomamente dai dati, senza che siano necessarie istruzioni esplicite per ogni azione. Questa disciplina ha rivoluzionato l'approccio tradizionale alla programmazione: mentre in passato era essenziale codificare ogni comportamento possibile, oggi i modelli di ML possono generare strategie decisionali autonomamente, analizzando i dati forniti. Tale processo viene spesso descritto come la “rilevazione automatica di schemi significativi nei dati”.

L'obiettivo centrale del ML è permettere al sistema di apprendere da dati storici per applicare quanto appreso a situazioni nuove. Le metodologie principali comprendono l'apprendimento supervisionato, in cui il modello è istruito su dati già etichettati; l'apprendimento non supervisionato, che identifica strutture nei dati privi di etichette e l'apprendimento per rinforzo, dove l'algoritmo migliora le proprie decisioni interagendo con un ambiente e ricevendo feedback sotto forma di premi o penalità.

Il processo di training si compone di diverse fasi: raccolta e pulizia dei dati, scelta dell'algoritmo in funzione della natura del problema – come classificazione, regressione o clustering – e successiva ottimizzazione del modello. La classificazione associa un input a una classe discreta; la regressione stima valori continui; il clustering raggruppa elementi simili senza riferimenti predefiniti. Durante l'addestramento, l'algoritmo ottimizza le previsioni minimizzando l'errore rispetto ai valori reali. Completata questa fase, il modello viene validato su dati inediti e, se necessario, perfezionato ulteriormente.

Questa sequenza di elaborazioni da input a output diventa più potente grazie all'impiego di architetture multilivello, alla base del Deep Learning. Quest'ultimo è considerato una declinazione più avanzata del ML, basata su reti neurali artificiali strutturate in strati multipli ispirati al funzionamento del cervello umano. Le reti neurali si compongono di

uno strato iniziale, diversi strati intermedi (detti “nascosti”) e uno strato finale di output, e apprendono regolando dinamicamente le connessioni tra i nodi.

A differenza dei modelli tradizionali, le reti di Deep Learning ottimizzano le loro prestazioni in modo autonomo, calibrando internamente i pesi dei nodi per migliorare l’accuratezza. Tuttavia, l’intervento umano resta fondamentale per progettare l’architettura del sistema, configurare i parametri e analizzare i risultati, garantendo che l’intero processo sia coerente con gli obiettivi desiderati.

1.3 Il diritto d’autore nella musica: principi generali

1.3.1 Il riconoscimento giuridico dell’opera musicale e la duplice tutela dell’autore (diritti morale e patrimoniali)

Il diritto d’autore è l’istituto giuridico preordinato alla protezione delle opere dell’ingegno, in quanto manifestazione dell’attività creativa dell’intelletto umano, idonea ad assumere forma espressiva e riconosciuta come tale dall’ordinamento.

Esso conferisce al titolare un complesso di situazioni soggettive, articolate in diritti morali, che garantiscono la protezione dell’identità personale e reputazionale dell’autore, e in diritti patrimoniali, che ne disciplinano l’utilizzazione economica e la possibilità di trarne beneficio finanziario.¹ Questi diritti appartengono all’autore non appena crea l’opera. Infatti, l’articolo 2576 del Codice civile e l’articolo 6 della legge sul diritto d’autore stabiliscono che la base per ottenere il diritto d’autore è la “creazione dell’opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale”. Questo vuol dire che ottenere il diritto d’autore dipende semplicemente dall’atto di creazione dell’opera (che deve essere messa in forma concreta), senza l’obbligo di altri passaggi o procedure come la pubblicazione, il deposito o la registrazione.

¹ Università di Pisa, *Linee guida sul diritto d’autore*, febbraio 2022, 1.

Nel quadro normativo italiano, l'articolo 106 della legge sul diritto d'autore stabilisce che la mancata esecuzione del deposito dell'opera — previsto dall'articolo 105 — non pregiudica né la titolarità né l'esercizio dei diritti d'autore. La disciplina prevede inoltre, all'articolo 8, una presunzione legale di paternità in favore del soggetto indicato come autore sull'opera, o annunciato come tale nel corso della sua esecuzione, rappresentazione, recitazione o diffusione radiotelevisiva, salvo prova contraria. L'onere di contestare tale attribuzione spetta, dunque, a chi ne mette in discussione la legittimità. Per quanto concerne la tipologia delle opere protette, l'articolo 1, come integrato dall'articolo 2, sancisce che rientrano nella tutela tutte le opere dell'ingegno aventi carattere creativo, riconducibili ai settori della letteratura, della musica, delle arti visive, dell'architettura, del teatro e del cinema, indipendentemente dal mezzo o dalla forma espressiva utilizzata. A tale elenco si aggiungono anche i programmi per elaboratore e le banche dati, in quanto manifestazioni della creatività dell'autore, anch'esse soggette alla protezione prevista dalla legge.

In Italia, il diritto d'autore è considerato in due forme, quella morale, che è regolamentata dall'art. 20 all'art. 24 della Legge sul diritto d'autore (L.633/1941)², e quella patrimoniale, che riconosce all'autore di utilizzare esclusivamente per scopi di lucro l'opera in ogni forma e modo, sia originale che derivato. Il primo gruppo di diritti tutela il legame personale e intellettuale tra l'autore e la sua creazione, riconoscendone la dimensione individuale. Tra questi rientra il diritto alla paternità, che attribuisce all'autore la prerogativa di essere identificato come il creatore dell'opera, impedendo che la stessa venga erroneamente attribuita a soggetti diversi. Vi è poi il diritto all'integrità, in forza del quale l'autore può opporsi a qualsiasi alterazione, deformazione o manipolazione dell'opera che possa comprometterne il significato o ledere la sua reputazione. Infine, il diritto di inedito garantisce all'autore la libertà esclusiva di decidere se e in quale momento rendere accessibile al pubblico la propria opera.

² Sezione II-Protezione dei diritti sull'opera a difesa della personalità dell'autore (Diritto morale dell'autore)

Se l'autore ha espresso di non pubblicare la sua opera, neppure gli eredi, dopo la sua morte, possono esercitare questo diritto³, tranne che per motivi di interesse dello Stato⁴; infine, il diritto di ritiro offre all'autore l'opportunità di rimuovere l'opera dal commercio per seri motivi morali, anche dopo averne ceduto i diritti di sfruttamento economico. Il secondo diritto, quello patrimoniale, che incentiva l'autore e favorisce la diffusione delle opere dell'ingegno, garantisce ad esso il diritto esclusivo di pubblicazione, di riproduzione, di trascrizione dell'opera orale, di esecuzione, rappresentazione o recitazione in pubblico, e specificamente, il diritto di radiodiffusione, il diritto di distribuzione, il diritto di elaborazione, di traduzione e di pubblicazione delle opere in raccolta, il diritto di noleggio e di dare in prestito e il diritto di modifica⁵. Inoltre, questi diritti sono indipendenti tra loro e l'autore può esercitarli sia congiuntamente che disgiuntamente e con riferimento all'intera opera o parzialmente. Inoltre, tali diritti si configurano come tra loro autonomi, con la conseguenza che l'autore può esercitarli in modo congiunto oppure separatamente, sia in relazione all'opera nel suo complesso, sia con riferimento a singole parti della stessa. Con riguardo alla durata del diritto patrimoniale d'autore, l'articolo 25 della legge sul diritto d'autore stabilisce che esso perdura per tutta la vita dell'autore e fino al termine di settant'anni dopo la sua morte. A differenza dei diritti morali, il diritto patrimoniale è trasferibile: ai sensi dell'articolo 107, “i diritti di utilizzazione spettanti agli autori delle opere dell'ingegno, nonché i diritti connessi aventi carattere patrimoniale, possono essere acquistati, alienati o trasmessi in tutti i modi e forme consentiti dalla legge, salvo l'applicazione delle norme contenute in questo capo⁶”. Nel caso in cui l'autore non abbia disposto espressamente in merito alla destinazione dei diritti di utilizzazione economica dopo la propria morte, tali diritti vengono trasmessi agli eredi, secondo le regole della successione. Essi restano in regime di comunione ereditaria indivisa per un periodo di tre anni dalla data del decesso. Trascorso tale termine, gli eredi, mediante accordo unanime, possono decidere di

³ art. 24, L. 633/1941

⁴ art. 112, L. 633/1941

⁵ art. 12 c. 2, 13-18, 61 Legge 22 aprile 1941, n. 633

⁶ CAPO II Trasmissione dei diritti di utilizzazione Sezione I Norme generali, art.107

prorogare la comunione per un ulteriore periodo da loro stabilito, nel rispetto delle disposizioni previste dalla normativa civilistica in materia. Qualora, invece, siano decorsi settant'anni dalla morte dell'autore, l'opera entra nel pubblico dominio, cessando di essere oggetto di diritti patrimoniali esclusivi. Resta tuttavia imprescrittibile e inalienabile il diritto morale d'autore, che continua a spettare al creatore in quanto espressione della sua personalità.

1.3.2 La violazione del diritto d'autore: riproduzione, opere derivate e plagio

Come già esposto, la legge italiana sul diritto d'autore protegge le opere dell'ingegno di carattere creativo in ogni forma espressiva originale⁷. L'autore gode di diritti esclusivi sia morali, sia patrimoniali di sfruttamento economico, e ogni utilizzo dell'opera senza il suo consenso costituisce violazione di tali diritti. In particolare, la violazione del diritto d'autore si ha quando un terzo riproduce o utilizza un'opera protetta – in tutto o in parte sostanziale – senza autorizzazione, appropriandosi indebitamente dei risultati dell'altrui creatività. La dottrina definisce *plagio* l'appropriazione, tramite copia totale o parziale, della paternità di un'opera altrui⁸, ossia la presentazione di un'opera dell'ingegno altrui come se fosse propria. Il plagio comporta quindi sia la lesione dei diritti economici esclusivi dell'autore originario sia la violazione del suo diritto morale di esserne riconosciuto autore⁹. La legge tutela l'opera non solo nel suo insieme ma anche in ciascuna delle sue parti, ove dotate di originalità, ex art. 19, co. 2, l. n. 633/1941¹⁰, per cui anche la riproduzione non autorizzata di parti creative sostanziali di un'opera integra gli estremi della violazione.

⁷ Italia, *Legge 22 aprile 1941, n. 633, Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*, art. 1.

⁸ Cfr. Andrea Musso, *Il plagio: riferimenti normativi e casi giurisprudenziali*, slide didattiche, Università di Bologna, 2021.

⁹ Art. 20, L. n. 633/1941.

¹⁰ Art. 19, co. 2, L. n. 633/1941.

Di contro, l'ordinamento ammette che dalle opere preesistenti possano nascere opere derivate o *elaborazioni creative*, le quali tuttavia per essere lecite richiedono due condizioni fondamentali: l'apporto di originalità proprio dell'elaboratore e il consenso dell'autore dell'opera originaria. Ai sensi dell'articolo 4 della Legge sul diritto d'autore, rientrano nella tutela non solo le opere originali, ma anche quelle elaborazioni che, pur derivando da un'opera preesistente, presentano un apporto creativo autonomo. Tra queste si annoverano, a titolo esemplificativo, le traduzioni, le modifiche sostanziali, le trasposizioni da una forma espressiva a un'altra, gli adattamenti e le sintesi che pur non dando luogo a una nuova opera in senso proprio, si configurano come trasformazioni rilevanti dell'opera originaria.¹¹.

Questo implica che traduzioni, adattamenti e altre trasformazioni di un'opera possono ottenere autonoma tutela, purché dotate di carattere creativo proprio e realizzate con l'autorizzazione dell'autore dell'opera di partenza¹². L'autore originario conserva, infatti, il diritto esclusivo di autorizzare modificazioni e rielaborazioni della propria opera (c.d. diritto di elaborazione), come confermato anche dall'art. 18 della stessa legge¹³. In mancanza di autorizzazione, anche un'elaborazione creativa sarà considerata illecita, costituendo una forma di contraffazione¹⁴.

Dal punto di vista qualitativo, il confine tra un'elaborazione lecita e il plagio si basa sul grado di originalità e di autonomia creativa dell'opera successiva rispetto a quella preesistente. La giurisprudenza ha chiarito che si ha elaborazione creativa quando la nuova opera presenta un apporto originale riconoscibile che la differenzia in modo significativo dall'opera da cui trae ispirazione¹⁵. Al contrario, si configura plagio quando vi è una riproduzione sostanziale dell'opera altrui, con modifiche irrilevanti che non

¹¹ Art. 4, L. n. 633/1941.

¹² M. Fabiani, *Il diritto d'autore* (Milano: Giuffrè, 2020), 135.

¹³ Art. 18, L. n. 633/1941.

¹⁴ Cass. civ., sez. I, 27 ottobre 2005, n. 20925.

¹⁵ Cass. civ., sez. I, 12 gennaio 2007, n. 581.

eliminano la dipendenza dall'opera preesistente¹⁶. Non è sufficiente, quindi, una generica somiglianza o la comune ispirazione a un'idea: il plagio si verifica quando l'opera successiva riproduce il “nucleo creativo individualizzante” dell'opera precedente¹⁷. La Corte di Cassazione ha chiarito che non sussiste plagio quando la seconda opera si limita a trarre ispirazione dall'idea altrui, sviluppandola però in modo sostanzialmente nuovo e autonomo¹⁸. Il diritto d'autore, infatti, tutela l'espressione dell'idea e non l'idea in sé: più opere possono ispirarsi a uno stesso soggetto, purché ciascuna rechi un'espressione autonoma e originale. Si parla in questi casi di libera ispirazione, la quale non integra una violazione del diritto d'autore.

Alla luce di quanto esposto, un'opera derivata *lecita* è una trasformazione creativa realizzata con il consenso dell'autore originario e dotata di un sufficiente apporto creativo autonomo. Al contrario, si ha *plagio* quando la nuova opera riproduce indebitamente elementi creativi sostanziali di un'opera preesistente, senza autorizzazione e senza sufficiente originalità. La distinzione si fonda su due criteri cardine: la creatività originale e la liceità dell'utilizzo. Come evidenziato anche da Fabiani, tale distinzione si basa sulla capacità dell'opera nuova di costituire una *riproposizione creativa* e autonoma, e non una semplice ripetizione dell'opera originaria.

Questa distinzione, largamente riconosciuta dalla dottrina giuridica e dalla giurisprudenza¹⁹, riveste un ruolo essenziale anche nell'esame delle questioni attuali connesse all'impiego delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale nella creazione di contenuti artistici.

¹⁶ Corte d'Appello di Milano, 24 settembre 1982, in *Diritto d'autore*, 1983, 146.

¹⁷ Cass. civ., sez. I, 28 novembre 2011, n. 25173.

¹⁸ Cass. civ., sez. I, 6 giugno 2018, n. 14635.

¹⁹ M. Fabiani, *Il diritto d'autore. Commentario della legge 22 aprile 1941 n. 633* (Milano: Giuffrè, 1994).

1.4 IA e diritto d'autore: punti di contatto e conflitti

1.4.1 L'addestramento dei modelli IA: utilizzo di opere protette

Ogni progresso tecnologico significativo porta con sé, oltre a grandi potenzialità di cambiamento, anche interrogativi, preoccupazioni e inevitabili controversie. L'emergere delle intelligenze artificiali generative ha posto il diritto, in particolare quello d'autore, dinanzi a questioni inedite. Come sottolinea Francesco Posteraro, dinanzi a innovazioni tanto rapide quanto pervasive, il diritto rischia di versare in una situazione analoga a quella della “fatica di Sisifo”²⁰

Un nodo cruciale riguarda la possibilità di riconoscere tutela autorale a contenuti interamente generati da IA: un'opera priva di intervento umano può essere considerata originale? E, in tal caso, chi ne sarebbe il titolare? Le risposte non sono uniformi: taluni negano la legittimità di attribuire valore creativo a ciò che è frutto di un algoritmo, mentre altri riconoscono nell'IA un'estensione della creatività umana, meritevole di tutela giuridica.

Tali differenze pongono il diritto d'autore dinanzi a una duplice sfida: da un lato, stabilire se e in che misura proteggere le opere create da IA; dall'altro, regolamentare l'utilizzo di opere preesistenti come materiale di addestramento.

L'utilizzo di contenuti coperti da copyright per il training degli algoritmi generativi solleva rilevanti questioni giuridiche. Ai sensi della legge sul diritto d'autore italiana, l'autore ha il diritto esclusivo di riprodurre e rielaborare la propria opera²¹. Ne consegue che l'uso di opere protette in fase di addestramento, senza il consenso del titolare dei diritti, può essere ricondotta a un'infrazione delle disposizioni normative attuali.

L'uso legittimo di dataset che includono opere di terzi presuppone la presenza di un'esplicita autorizzazione, ovvero il rilascio di una licenza, al pari di quanto richiesto per ogni altra modalità di riproduzione. L'eccezione prevista per il *text and data mining*

²⁰ Francesco Posteraro, “L'IA e il diritto d'autore: un'ipotesi di rifondazione della tutela,” *MediaLaws – Rivista di diritto dei media*, no. 2 (2023), 22

²¹ Art. 12, L. 633/1941.

(TDM), introdotta dalla Direttiva (UE) 2019/790, autorizza unicamente la riproduzione temporanea delle opere, escludendo però la possibilità di mantenerne stabilmente i contenuti o di renderli accessibili al pubblico. Ne consegue che l’addestramento dei modelli di intelligenza artificiale è conforme alla normativa soltanto se si svolge entro questi limiti oppure se supportato da licenze valide; inoltre, una volta completato il processo, le copie dovrebbero essere cancellate se risultano superflue.

In conclusione, l’addestramento delle IA generative richiede un attento equilibrio tra la necessità di proteggere i diritti esclusivi degli autori e l’esigenza di promuovere l’innovazione tecnologica. La Direttiva 2019/790 rappresenta un primo tentativo di rendere più flessibile l’utilizzo delle opere per finalità digitali e di ricerca, ma permangono ambiguità interpretative circa l’estensione effettiva dell’eccezione TDM, soprattutto nei contesti d’impiego a carattere commerciale.

1.4.2 Output generati da IA: originalità e titolarità

Un secondo profilo cruciale riguarda la natura giuridica degli output prodotti da sistemi di IA – testi, immagini, musica generati algoritmamente – e la possibile protezione autorale degli stessi. In base ai principi tradizionali del diritto d’autore (italiano ed europeo), per ottenere tutela un’opera deve avere carattere creativo ed essere espressione dell’ingegno umano. La legge italiana, ad esempio, protegge le “opere dell’ingegno di carattere creativo” (art. 1 L. 633/1941), presupponendo quindi un autore umano. Analogamente, negli Stati Uniti la giurisprudenza ha ribadito che solo un essere umano può essere autore ai sensi del Copyright Act, escludendo opere create in modo autonomo da entità non umane²².

Da ciò discende che un contenuto generato interamente da una IA, senza intervento creativo umano, non rientra tra le opere protette dal diritto d’autore, difettando del requisito della personalità dell’autore.

²² U.S. Copyright Office, *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, 3rd ed., § 306 (2021).

Anche in ambito europeo vige una linea simile: la normativa UE riconosce il diritto d'autore solo a opere che rispecchiano la personalità dell'autore, impedendo quindi l'attribuzione della tutela a output generati da IA privi di apporto umano²³. Tuttavia, la questione non è affatto chiusa. Vi sono casi in cui l'intervento umano nel processo generativo è tale da influenzare significatamente il risultato finale: ad esempio, l'operatore può scegliere il *prompt*, intervenire sui risultati, combinarli e selezionarli. Se tale contributo è creativo e sostanziale, l'opera potrebbe essere considerata espressione dell'ingegno umano, con l'IA relegata a strumento esecutivo²⁴.

Ne emerge chiaramente che il riconoscimento della tutela autorale dipende misura dal grado di originalità e dal contributo creativo umano. Se un'opera risulta espressione di scelte personali e autonome, sarà più facilmente considerata meritevole di protezione. Al contrario, elaborati generati in maniera automatica da un sistema algoritmico, in assenza di un contributo creativo identificabile, non rientrano nella tutela del diritto d'autore e si collocano nella sfera del pubblico dominio.²⁵(salvo altri regimi di tutela come brevetti o marchi).

Sul piano della titolarità dei diritti, qualora un output IA sia giudicato protetto grazie al contributo umano, occorre identificare chi ne sia autore: generalmente lo sarà colui che ha fornito l'apporto creativo predominante (es. l'utente operatore del sistema). La paternità non può essere attribuita né alla macchina (priva di soggettività giuridica), né al programmatore dell'algoritmo, salvo un suo specifico intervento creativo sull'opera.

Alcuni ordinamenti hanno introdotto soluzioni normative. Il Regno Unito, già nel 1988, ha stabilito che per le “opere generate da computer”, in mancanza di un autore umano identificabile, il diritto spetti a chi ha predisposto l’organizzazione del lavoro creativo necessario per generarlo (sec. 9(3) Copyright, Designs and Patents Act 1988)²⁶. In Italia

²³ Direttiva 2001/29/CE e giurisprudenza CGUE, C-145/10, *Painer*.

²⁴ Guadamuz, A. (2023), *Artificial intelligence and copyright: The human authorship requirement*, Journal of Intellectual Property Law & Practice, p.9

²⁵ G. De Gregorio, *Il diritto d'autore nell'era digitale*, Torino, Giappichelli, 2021, 139.

²⁶ Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK), sec. 9(3).

e nell'UE non esistono provvedimenti analoghi, mantenendo fermo il principio dell'autore-persona fisica.

Questa situazione ha spinto la dottrina a valutare l'ipotesi di istituire un diritto sui generis per le creazioni dell'IA, che assicuri una protezione a contenuti generati senza apporto umano creativo²⁷. Tale proposta, però, solleva perplessità: alcuni studiosi temono che possa generare “monopoli sulla creatività” algoritmica, disincentivando l'ingegno umano e ostacolando la libera circolazione delle idee e dei contenuti.

1.4.3 Criticità normative e incertezze applicative: fair use, TDM e autorizzazioni

Restano numerose questioni irrisolte all'intersezione tra IA e diritto d'autore, specialmente riguardo all'accesso ai dataset e ai limiti giuridici dello *scraping* di contenuti online, inteso come l'estrazione automatizzata di dati da siti web attraverso software che imitano la navigazione umana. Una prima questione riguarda l'inquadramento giuridico delle eccezioni relative all'attività di *text and data mining* e la loro corretta delimitazione applicativa, introdotte dalla Direttiva (UE) 2019/790. In Italia, l'attuazione di tale direttiva (d.lgs. 8 novembre 2021, n. 177) ha inserito nella L. 22 aprile 1941, n. 633 due nuove disposizioni: l'art. 70-ter, che consente ad enti di ricerca e istituti culturali di effettuare riproduzioni di opere per fini di TDM a scopo scientifico (purché con accesso legittimo e senza finalità commerciali), e l'art. 70-quater, che autorizza il TDM anche a fini commerciali per qualunque utente con accesso legittimo, salvo espresso opt-out da parte del titolare dei diritti²⁸.

Queste disposizioni mirano a trovare un equilibrio iniziale tra l'esigenza di favorire la ricerca e lo sviluppo tecnologico e la necessità di tutelare i diritti degli autori. Tuttavia, la

²⁷ https://www.4clegal.com/hot-topic/intelligenza-artificiale-diritto-d'autore-40-tutela-opere-creativi-dalla-ia?utm_source=chatgpt.com

²⁸ Articoli 70-ter e 70-quater, L. 22 aprile 1941, n. 633, introdotti con D.lgs. 8 novembre 2021, n. 177.

loro attuazione pratica solleva diversi dubbi interpretativi: come si definisce esattamente un “accesso legittimo”? È sufficiente attenersi alle condizioni d’uso di un sito web? Quali modalità devono essere seguite per esercitare un opt-out? È sufficiente l’inserimento di meta-tag, oppure sono richiesti strumenti più formali come registri pubblici? ²⁹.

Resta aperto il dibattito sull’eventuale illecità dell’impiego di bot per raccogliere dati (*web scraping*) da siti accessibili al pubblico, in relazione alla possibile lesione del diritto d’autore o del diritto sui generis relativi alle banche dati. Quest’ultimo, disciplinato dalla Direttiva 96/9/CE e recepito nell’ordinamento italiano agli artt. 102-bis e 102-ter della L. 633/1941, riconosce tutela al costitutore della banca dati nei confronti di estrazioni o reimpieghi non autorizzati di porzioni rilevanti del contenuto. In ambito IA, l’eventuale utilizzo massivo di materiali tratti da una banca dati strutturata — ad esempio raccolte di testi, immagini o brani musicali — mediante tecniche di *scraping*, potrebbe integrare una violazione del diritto sui generis³⁰.

Le deroghe previste per il *text and data mining* si estendono anche alla tutela sui generis delle banche dati, trattando questi diritti in modo analogo ai diritti d’autore quando si tratta di attività analitiche. In pratica, un soggetto appartenente al settore della ricerca può lecitamente effettuare operazioni di estrazione da una banca dati protetta, purché siano rispettati i criteri stabiliti dall’articolo 70-ter. Le imprese, invece, sono autorizzate a compiere tali operazioni ai sensi dell’articolo 70-quater, a condizione che non sia stata manifestata un’opposizione esplicita da parte del titolare dei diritti.³¹ Al di fuori di tali eccezioni³², lo *scraping* non autorizzato di contenuti protetti può comportare responsabilità non solo per violazione del copyright o dei diritti sui generis, ma anche per

²⁹ *Diritto al Digitale*. “AI e diritto d’autore: le eccezioni di text and data mining.” 2023.

³⁰ Art. 102-bis e 102-ter, L. 633/1941.

³¹ *MediaLaws*. “AI, dataset e diritto d’autore: le nuove sfide del TDM.” 2023.

³² Le eccezioni sono previste dalla Direttiva (UE) 2019/790, artt. 3 e 4, recepiti in Italia con d.lgs. 8 novembre 2021, n. 177, mediante l’introduzione degli artt. 70-ter e 70-quater nella L. 22 aprile 1941, n. 633. Tali norme stabiliscono deroghe al diritto d’autore e al diritto sui generis relativi alle banche dati per finalità di text and data mining, distinguendo tra usi non commerciali (per enti di ricerca) e usi commerciali (con opt-out del titolare).

violazione contrattuale (in caso di inadempimento ai termini d'uso) e persino per elusione di misure tecnologiche di protezione.

Un ulteriore punto critico riguarda l'accessibilità e l'interoperabilità dei dataset. Le grandi aziende del settore tecnologico dispongono delle risorse economiche necessarie per acquisire o accedere a quantità massive di dati, mentre i soggetti più piccoli – come startup o sviluppatori indipendenti – incontrano maggiori difficoltà, con il rischio di essere esclusi da un mercato che tende progressivamente alla concentrazione, con conseguenze dirette sulla concorrenza e sull'innovazione.

In ambito europeo, oltre alla Direttiva 2019/790, si sta discutendo dell'AI Act, che prevede obblighi di trasparenza sui dataset utilizzati e incoraggia il rispetto degli *opt-out* (facoltà del titolare di escludere l'uso dell'opera mediante dichiarazione opponibile dei titolari)³³. Tra le proposte vi sono l'adozione di licenze standard per il TDM e la creazione di dataset pubblici aperti per usi formativi e di ricerca³⁴.

Quanto al concetto di fair use, va ricordato che tale clausola aperta non è riconosciuta dal diritto europeo; tuttavia, le eccezioni previste dalla Direttiva 2019/790 mirano in parte a replicarne gli effetti, almeno per gli usi di ricerca e innovazione³⁵. Restano comunque ampie zone grigie: l'utilizzo di opere protette nei dataset commerciali, come nel caso di modelli linguistici tipo *ChatGPT*, è ancora privo di risposte giurisprudenziali univoche. I procedimenti in corso negli Stati Uniti e nel Regno Unito (es. *New York Times vs. OpenAI*) offriranno probabilmente orientamenti fondamentali per almeno due ragioni.

In primo luogo, si pongono come casi-pilota nella definizione dell'ambito applicativo delle eccezioni al diritto d'autore in contesti altamente tecnologici, in particolare rispetto all'addestramento di modelli di intelligenza artificiale mediante dataset contenenti opere protette. In secondo luogo, essi sollevano questioni strutturali sul bilanciamento tra la tutela della proprietà intellettuale e l'interesse all'innovazione tecnologica, interrogando

³³ Commissione Europea, *Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce norme armonizzate sull'intelligenza artificiale (AI Act)*, COM (2021) 206 final.

³⁴ European Commission, *Building a European data economy* (2022), <https://ec.europa.eu>

³⁵ Andres Guadamuz, “Fair Use and Text and Data Mining: Are They Compatible?” *Journal of Intellectual Property Law & Practice* (2023).

il ruolo del consenso del titolare dei diritti nell'ecosistema digitale. In assenza di una cornice normativa unitaria e di orientamenti giurisprudenziali consolidati, tali vicende giudiziarie potrebbero costituire precedenti influenti, destinati a orientare non solo l'interpretazione delle clausole aperte come il *fair use*, ma anche l'elaborazione di futuri strumenti regolatori, inclusi eventuali regimi di licenza obbligatoria o diritti sui generis in ambito europeo.

Nel frattempo, come osserva Giovanni De Gregorio³⁶, emerge con chiarezza la necessità di un intervento chiarificatore da parte del legislatore europeo e nazionale. L'obiettivo è quello di evitare che il vuoto normativo ostacoli l'innovazione o, viceversa, danneggi la creatività umana. In conclusione, il diritto d'autore si trova oggi a confrontarsi con un campo in costante trasformazione: bilanciare la tutela della creatività umana con le nuove frontiere della creatività algoritmica è, e resterà, una delle principali sfide del diritto dell'era digitale.

Dopo aver delineato i principali profili teorici e le criticità emerse nell'interazione tra IA e diritto d'autore, si procederà ora all'analisi dei diversi approcci normativi e giurisprudenziali adottati a livello comparato, a partire dal sistema statunitense.

³⁶ Giovanni De Gregorio, *The Rise of Digital Constitutionalism in the European Union*, *International Journal of Constitutional Law* 19, no. 1 (2021): 41–70.

Capitolo 2: IA e le opere musicali: un'analisi comparatistica

2.1 Stati Uniti: L'evoluzione del sistema statunitense di copyright

La struttura del sistema di copyright negli Stati Uniti si fonda storicamente su un impianto di matrice utilitaristica. Sin dalle origini costituzionali e legislative – a partire dal Copyright Act del 1790 – il diritto d'autore statunitense è concepito come uno strumento per incentivare la creazione di opere dell'ingegno a beneficio dell'interesse pubblico.

La prima normativa federale statunitense in materia di copyright, risalente al 1790 e ispirata in gran parte allo *Statute of Anne* del 1710, aveva come obiettivo principale quello di favorire l'educazione e il progresso nelle arti e nelle scienze.³⁷ Questo intento trova legittimazione diretta nella Costituzione degli Stati Uniti (art. I, § 8, cl. 8), che attribuisce al Congresso il potere di riconoscere agli autori e agli inventori diritti esclusivi, per un periodo di tempo limitato, allo scopo di incentivare lo sviluppo del sapere e delle arti utili³⁸. La filosofia utilitaristica sottesa a questo sistema – ben riassunta dalla Corte Suprema nel caso *Mazer v. Stein* del 1954, che affermò come «l'incoraggiamento dell'impegno individuale mediante il guadagno personale è il metodo migliore per avanzare il benessere pubblico grazie ai talenti degli autori e inventori»³⁹ – privilegia il

³⁷ Tarak El Haj, *Profili internazionali privatistici del diritto d'autore nella prospettiva dell'armonizzazione europea*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Macerata, 2022, p.11

³⁸ Congressional Research Service, *Article I, Section 8, Clause 8: Intellectual Property Clause*, in *Constitution Annotated*, U.S. Congress.

³⁹ *Eldred v. Ashcroft*, 537 U.S. 186 (2003), testo integrale disponibile su: Legal Information Institute, Cornell Law School.

fine sociale ed economico della tutela, più che il riconoscimento di un diritto morale o naturale dell'autore.

Sul piano teorico, non sono mancate critiche a tale impostazione. In particolare, sul piano normativo si è rilevato come un sistema esclusivamente utilitaristico possa risultare intrinsecamente ingiusto, trascurando i diritti dell'autore e il valore morale della creazione⁴⁰ ; sul piano epistemologico, si dubita che sia possibile comprovare empiricamente che la concessione di monopoli temporanei agli autori realizzi effettivamente il benessere collettivo promesso ; infine, sul piano interpretativo, si è osservato che l'enfasi utilitaristica rischia di fraintendere la *ratio essenziale* del diritto d'autore, che per la Costituzione statunitense risiede nel progresso delle conoscenze e delle arti, e non meramente nella massimizzazione dell'efficienza economica.⁴¹ Tale principio è stato ribadito anche dalla Corte Suprema degli Stati Uniti nella sentenza *Twentieth Century Music Corp v. Aiken*, la quale ha chiarito che lo scopo ultimo del copyright è promuovere la creatività per il bene pubblico generale, non assicurare un ritorno economico individuale.⁴² Questo orientamento interpretativo deriva direttamente dalla formulazione dell'*Intellectual Property Clause* della Costituzione statunitense, la quale attribuisce al legislatore il potere di garantire diritti esclusivi agli autori e inventori non per ragioni patrimoniali, bensì allo scopo di “*promuovere il progresso della scienza e delle arti utili*”. La tutela del copyright è quindi concepita come uno strumento funzionale, un incentivo destinato a generare benefici collettivi attraverso la circolazione e lo sviluppo delle conoscenze. Concentrarsi esclusivamente sul ritorno economico dell'autore significherebbe, secondo questa visione, tradire la finalità costituzionale della disciplina, che risiede nel favorire un ambiente creativo dinamico e accessibile a vantaggio dell'intera collettività.

⁴⁰ Patrick R. Goold, David A. Simon, *On Copyright Utilitarianism*, SSRN Working Paper, 17 aprile 2023.

⁴¹ Edward C. Walterscheid, *To Promote the Progress of Science and Useful Arts: The Background and Origin of the Intellectual Property Clause of the United States Constitution*, 2 *Journal of Intellectual Property Law* 1 (1994), 56.

⁴² *Twentieth Century Music Corp. v. Aiken*, 422 U.S. 151, 156 (1975).

Dal punto di vista storico e normativo, l'approccio fortemente utilitaristico adottato dagli Stati Uniti ha determinato un'adesione piuttosto tardiva ai principali trattati internazionali in materia di diritto d'autore. In particolare, gli Stati Uniti sono entrati a far parte della Convenzione di Berna solo nel 1989. Fino a quel momento, la tutela delle opere creative nel sistema statunitense era subordinata al rispetto di specifiche formalità, come la registrazione dell'opera presso il Copyright Office e l'apposizione del simbolo ©, in contrasto con il principio di automaticità della protezione previsto dalla Convenzione di Berna⁴³. Con il *Berne Convention Implementation Act* del 1988 tali formalità sono state eliminate, adeguando il sistema statunitense al modello di tutela automatica previsto a livello internazionale. L'attuale quadro normativo del Copyright Act (Titolo 17 dello United States Code) stabilisce dunque che il diritto d'autore sorge ipso iure al momento della creazione di un'opera originale (frutto di un sia pur minimo apporto creativo) fissata in un supporto tangibile.⁴⁴ La registrazione federale dell'opera presso il Copyright Office non è più richiesta come condizione per la protezione in sé, ma rimane necessaria quale presupposto per poter agire in giudizio per violazione rispetto alle opere di origine statunitense (*U.S. works*)⁴⁵; una registrazione tempestiva, peraltro, consente di accedere a rimedi specifici, come il risarcimento predeterminato per legge (*statutory damages*) e la rifusione delle spese legali.

Per quanto riguarda la durata della protezione, essa ha subito un progressivo ampliamento nel corso del XX secolo, fino a raggiungere i termini attualmente in vigore: per le opere realizzate da persone fisiche, il diritto d'autore si estende per tutta la vita dell'autore e perdura per i 70 anni successivi alla sua morte⁴⁶, mentre per quanto concerne le opere anonime o realizzate nell'ambito di un rapporto di lavoro su commissione (*work made for hire*), la normativa statunitense stabilisce una durata di protezione pari a 95 anni dalla data della prima pubblicazione oppure 120 anni dalla creazione dell'opera, a seconda di

⁴³ https://it.wikipedia.org/wiki/Simbolo_di_copyright?utm_source=chatgpt.com

⁴⁴ 17 U.S.C. § 102(a)

⁴⁵ 17 U.S.C. § 411(a)

⁴⁶ *Eldred v. Ashcroft*, 537 U.S. 186 (2003)

quale termine scada per primo. In definitiva, il modello americano di copyright si distingue per un’impostazione inizialmente funzionale alla diffusione del sapere, la quale, pur a fronte di un’estensione progressiva dei diritti esclusivi, continua a riflettere l’obiettivo costituzionale di promuovere l’istruzione e l’avanzamento delle arti e delle scienze.

2.1.2 Tutela giuridica delle opere IA

Il diritto d’autore negli Stati Uniti si fonda sull’assunto che la creatività debba avere origine umana. La stessa Copyright Clause della Costituzione federale (art. I, § 8, cl. 8) attribuisce al Congresso la facoltà di conferire diritti esclusivi agli ‘Autori’ per promuovere il progresso delle arti e delle scienze.⁴⁷, e il Copyright Act del 1976 tutela le “*original works of authorship*” fissate su un supporto tangibile (17 U.S.C. § 102(a)), una formulazione che implica la presenza di un autore umano. Sebbene la legge statunitense non contenga una definizione di *autore*, la giurisprudenza ha accolto il concetto delineando in un’ottica antropocentrica. Infatti, in *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony* (U.S. Supreme Court, 1884) la Corte Suprema definì l’autore come “colui al quale si deve l’origine” di un’opera, sottolineando che il diritto esclusivo sull’opera spetta a una persona (un “uomo”) quale frutto del proprio ingegno. I tribunali federali hanno costantemente confermato il requisito della paternità umana: ad esempio, la Corte d’Appello del Nono Circuito, definita come il tribunale federale d’appello con giurisdizione su gran parte della costa occidentale degli Stati Uniti, ha chiarito che il diritto d’autore tutela esclusivamente opere frutto di un apporto creativo umano sostanziale. In tale contesto, ha escluso la protezione per opere prive di intervento creativo umano, come testi presentati come scritti da entità non umane (riconoscendo tutela solo alla selezione e disposizione ad opera di esseri umani) o fotografie realizzate da un

⁴⁷ U.S. Copyright Office, *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*, 88 Fed. Reg. 16190 (16 Marzo 2023)

animale (il noto caso del “*monkey selfie*”)⁴⁸. La vicenda riguardava una serie di fotografie scattate autonomamente da un macaco, e la Corte ha stabilito che un animale non può essere titolare di diritti d'autore, poiché la legge statunitense riconosce tale titolarità esclusivamente a esseri umani dotati di capacità giuridica.

Con riferimento alle opere generate da intelligenza artificiale, la giurisprudenza statunitense ha stabilito che creazioni prodotte autonomamente da algoritmi non soddisfano i requisiti per la tutela autoriale in assenza di un contributo umano significativo. Questo principio si applica anche in ambito musicale, dove brani e registrazioni realizzati senza intervento creativo umano non rientrano nell'ambito di protezione del Copyright Act. Tanto l’U.S. Copyright Office quanto i tribunali americani ribadiscono la necessità della paternità umana quale condizione essenziale per il riconoscimento della tutela. Un recente caso giudiziario ha affrontato in maniera esemplare tali questioni, e sarà esaminato nel paragrafo seguente

2.1.3 "Il caso Thaler v. Perlmutter (2023): L'esclusione delle opere generate da IA dalla tutela del copyright statunitense.

In tale quadro normativo e giurisprudenziale si inserisce la pronuncia *Thaler v. Perlmutter* (2023), che costituisce una delle prime e più rilevanti occasioni in cui la giurisprudenza federale statunitense è stata chiamata a pronunciarsi sull'applicabilità del diritto d'autore a opere generate in maniera autonoma da sistemi di intelligenza artificiale. La vicenda ha sollevato questioni centrali in ordine all'interpretazione della nozione di autore ai sensi del Copyright Act e alla configurabilità della tutela autoriale in assenza di un apporto creativo umano. L'esame dei fatti di causa e delle argomentazioni poste a fondamento

⁴⁸ *Naruto v. Slater*, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018).

delle decisioni amministrative e giudiziarie consente di delineare con chiarezza i confini attualmente tracciati dal sistema statunitense in materia di opere generate da IA.

Nel 2023, il caso *Thaler v. Perlmutter* giunge dinanzi alla *United States District Court for the District of Columbia*, sollevando per la prima volta in sede giudiziaria federale la questione della protegibilità di opere create interamente da intelligenza artificiale. Il ricorrente, Stephen Thaler, aveva tentato di registrare presso l’U.S. Copyright Office (USCO) un’immagine intitolata “*A Recent Entrance to Paradise*”, generata autonomamente dal suo sistema di IA denominato “*Creativity Machine*”, indicando quest’ultimo come *autore* e sé stesso come avente diritto.⁴⁹

L’USCO respinse la domanda e i successivi ricorsi amministrativi, rilevando che l’opera difettava del necessario apporto creativo umano e dunque non poteva beneficiare di copyright, “*a work must be authored by a human being to be eligible for copyright protection*” . Thaler impugnò tale diniego in tribunale, sostenendo che il requisito della paternità umana non fosse previsto dalla legge e addirittura fosse incostituzionale.

Il tribunale (Judge Beryl A. Howell) ha tuttavia rigettato il ricorso con sentenza del 18 agosto 2023, confermando la legittimità della decisione dell’USCO. Nella sua motivazione, il giudice ha affermato che la presenza di un autore umano è un presupposto imprescindibile del diritto d’autore statunitense (“*human authorship is a bedrock requirement of copyright*”)⁵⁰, sicché un’opera generata in modo autonomo da una macchina non rientra tra i “*original works of authorship*” tutelati dal Copyright Act. Thaler ha appellato la decisione, ma la *D.C. Circuit Court of Appeals* nel 2025 ha unanimemente confermato il verdetto di primo grado, ribadendo che, alla luce del testo e della logica del Copyright Act del 1976, solo un essere umano può rivestire la qualifica di autore di un’opera. Pur riconoscendo che la legge non definisce espressamente il termine “author”, la Corte d’Appello ha evidenziato come molte disposizioni del Titolo 17 U.S.C. presuppongano la natura umana dell’autore. Inoltre, considerando l’Atto nel

⁴⁹ Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom LLP, *Appellate Court Affirms Human Authorship Requirement for Copyrighting AI-Generated Works*, 21 marzo 2025

⁵⁰ *Thaler v. Perlmutter*, No. 23-5233, 2025 WL 839178 (D.C. Cir. 18 marzo 2025).

suo complesso, i giudici hanno richiamato vari elementi sistematici che sarebbero privi di senso se l'autore non fosse umano: ad esempio, un'entità non umana non possiede capacità giuridica di detenere diritti di proprietà né di firmare trasferimenti di copyright, non ha una *vita* su cui calcolare la durata post mortem dei diritti, e le norme sulle successioni dei diritti dell'autore (es. il passaggio del diritto ai coniugi o figli superstiti) implicano necessariamente un autore persona fisica.

In definitiva, sia il tribunale distrettuale sia la Corte d'Appello hanno concluso che l'assenza di paternità umana costituisce un motivo ostativo insuperabile alla protezione autoriale di un'opera generata da IA.

Il principio affermato nel caso *Thaler v. Perlmuter* si inserisce armonicamente in un quadro interpretativo che, tanto sul piano normativo quanto su quello amministrativo, ha sempre escluso la possibilità di riconoscere protezione autoriale a opere prive di un apporto umano. La stessa giurisprudenza federale, nel corso del tempo, ha consolidato una lettura del concetto di autore fondata sull'esclusiva riferibilità dell'opera a una persona fisica, escludendo soggetti non umani da qualsiasi titolarità. Tale impostazione è stata accolta in via amministrativa dall'U.S. Copyright Office, il quale, già a partire dagli anni '70, ha adottato una linea rigorosa, confermata nell'attuale *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*, che riconosce come requisito essenziale la "concezione intellettuale originale" da parte di un essere umano.⁵¹

Questa stessa linea è stata ulteriormente rafforzata dal Report on Copyright and Artificial Intelligence (Part II), pubblicato dall'USCO nel gennaio 2025, a seguito di un ampio processo di consultazione. Il documento riafferma che il copyright non può estendersi a opere integralmente generate da processi automatizzati, se non interviene un contributo creativo riconoscibile da parte di un autore umano.

Secondo quanto evidenziato nel rapporto, l'utilizzo dell'intelligenza artificiale è compatibile con la protezione autoriale solo laddove si configuri come strumento operativo subordinato al controllo concettuale ed espressivo dell'individuo. In caso

⁵¹ U.S. Copyright Office, *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*, 16 marzo 2023

contrario, ammettere la registrazione di contenuti prodotti in totale autonomia da una macchina significherebbe snaturare le finalità costituzionali del copyright.

2.3 Diritto d'Autore in Cina

2.3.1 Legge sul Diritto d'Autore cinese: panoramica

La Legge sul diritto d'autore della Repubblica Popolare Cinese, introdotta nel 1990 e modificata in più occasioni – da ultimo con la riforma del 2020 entrata in vigore il 1° giugno 2021 – si struttura in sei capitoli e comprende un totale di 67 articoli.⁵²

Essa individua quali titolari del diritto d'autore gli autori delle opere stesse e, in determinati casi, anche le persone giuridiche e le organizzazioni prive di personalità giuridica. La tutela si estende inoltre alle opere di autori stranieri o apolidi qualora ricorrono specifici presupposti indicati dalla legge – ad esempio quando l'opera sia protetta da un accordo internazionale cui la Cina aderisce ovvero sia pubblicata per la prima volta nel territorio cinese (o, in mancanza di accordi diretti, in uno Stato membro di un trattato internazionale ratificato dalla Cina) – così da garantire un ambito di applicazione conforme alle convenzioni internazionali. L'art. 10 della normativa cinese sul diritto d'autore identifica una pluralità di diritti spettanti agli autori, articolati in due principali categorie: da un lato, i diritti morali, tra cui figurano il riconoscimento della paternità dell'opera e la tutela della sua integrità; dall'altro, un ampio spettro di diritti patrimoniali, che comprendono la pubblicazione, la riproduzione, la distribuzione e la comunicazione dell'opera al pubblico — in ogni modalità, inclusi l'esecuzione, la

⁵²Santoro, M. “Legge sul diritto d'autore della Repubblica Popolare Cinese: un'introduzione generale.” *DirittoCinese.com*, 3 giugno 2021, p.1

proiezione, la trasmissione radiofonica e televisiva — oltre al diritto di tradurre, adattare o trasformare l’opera in altre forme.

Per quanto riguarda la durata della protezione, la normativa cinese prevede che i diritti patrimoniali siano garantiti per tutta la vita dell’autore e per un periodo di cinquant’anni successivi al decesso, con scadenza fissata al 31 dicembre del cinquantesimo anno. *In presenza di più coautori, il termine decorre dalla morte dell’ultimo*. Quando l’opera è attribuita a una persona giuridica o a un’entità collettiva, la protezione patrimoniale si estende per cinquant’anni dalla data di creazione. Al contrario, i diritti morali godono di una tutela illimitata nel tempo, risultando imprescrittibili ai sensi dell’articolo 22 della legge.

2.3.2 La protezione delle opere AI: prospettive e limiti attuali

Nel contesto del diritto d’autore, la Cina ha sviluppato un orientamento specifico riguardo alla tutela delle opere create tramite sistemi di intelligenza artificiale, specialmente dopo la recente revisione della Legge sul Diritto d’Autore della RPC (terza revisione 2020, in vigore dal 1° giugno 2021). La normativa cinese definisce infatti le “opere” in modo generico come risultati di attività intellettuale originali espressi in una forma tangibile nei campi della letteratura, dell’arte e della scienza,⁵³ senza menzionare esplicitamente i contenuti generati da AI. Ne consegue che la proteggibilità delle opere create dall’AI è stata demandata all’interpretazione giurisprudenziale, la quale inizialmente ha posto l’accento sulla necessaria partecipazione umana. Ad esempio, le Linee Guida emanate nel 2018 dall’Alta Corte del Popolo di Pechino hanno stabilito che, ai fini della tutela, l’opera debba essere frutto della creazione di una persona naturale. In tale ottica, la giudice Qi Lei (estensore di dette Linee Guida) ha chiarito che un contenuto generato integralmente da un algoritmo non costituisce un’opera proteggibile, in quanto la “creazione” presuppone un apporto intellettuale umano complesso (dare forma a pensieri ed

⁵³ D. Zhe, J. Banggui, *Copyright protection of works created by artificial intelligence under Chinese law*, in «Juridical Tribune – Tribuna Juridică», Vol. 13, n. 2, 2023, pp. 84-96

emozioni) e la finalità del diritto d'autore è incentivare la creatività umana – obiettivo che non può riferirsi né ad animali né a macchine.

Una svolta si è avuta con il caso *Tencent* (Tribunale distrettuale di Nanshan, Shenzhen, 24 dicembre 2019), in cui per la prima volta un giudice cinese ha riconosciuto la tutela autoriale a un'opera generata da AI. Nello specifico, un articolo finanziario redatto dal software “*Dreamwriter*” di Tencent è stato ritenuto proteggibile come opera letteraria, poiché la scelta dei dati, dei temi e dello stile di scrittura operata dal team umano di Tencent nel predisporre il funzionamento dell'AI ha impresso nell'opera finale un contributo creativo umano originale.

In altri termini, il tribunale ha ritenuto che l'algoritmo agisse meramente come strumento, mentre l'espressione risultante rifletteva le scelte e il giudizio intellettuale dei programmatore/autori umani a monte. Coerentemente, la sentenza ha qualificato l'articolo come “opera di persona giuridica”, attribuendo la paternità (e i relativi diritti d'autore) direttamente alla società Tencent, ai sensi dell'art. 11 della Legge sul Diritto d'Autore cinese, norma che prevede che se un'opera è creata sotto l'egida e la responsabilità di un ente, quest'ultimo ne è considerato l'autore. Questo approccio riflette una interpretazione estensiva del requisito di partecipazione umana, che non distingue rigidamente tra opere semplicemente assistite dall'AI e opere generate dall'AI in modo autonomo: in Cina l'AI è vista sostanzialmente come un *tool* nelle mani dell'uomo, e si valuta caso per caso se il risultato rispecchi le scelte creative originali di un autore umano. Tale impostazione differenzia il modello cinese da quello occidentale.

Negli ordinamenti europei e negli Stati Uniti, infatti, prevale l'idea che solo un apporto creativo umano diretto e immediato possa dare origine a un'opera protetta: la maggior parte dei sistemi di *copyright* richiede che l'autore sia una persona umana (secondo la tradizione “personalista” del diritto d'autore europeo, l'opera è espressione della personalità individuale dell'autore),⁵⁴ escludendo in linea di principio la protezione per le creazioni prive di un contributo umano. Ad esempio, la U.S. Copyright Office ha recentemente ribadito che la tutela delle opere generate da AI richiede un “sufficiente

⁵⁴ Skadden, M. “China’s Third Revision to the Copyright Law: How It Compares to the U.S. Copyright System.” *Lexology*, 21 maggio 2021

controllo umano sugli elementi espressivi”, chiarendo che un semplice prompt testuale fornito a un modello generativo non è di per sé sufficiente a soddisfare la soglia di originalità richiesta.⁵⁵ Analogamente, nell’Unione Europea mancano previsioni ad hoc su opere da AI, ma vige il requisito generale dell’originalità quale frutto di una creazione intellettuale umana, il che comporta il diniego di tutela alle opere create interamente da processi automatici senza intervento creativo umano. In sintesi, mentre nei sistemi occidentali (salvo eccezioni isolate) l’assenza di un autore umano impedisce la protezione autorale, nel modello cinese si tende a riconoscere tutela alle opere generate con AI purché sia identificabile un contributo umano originale nel processo creativo, anche se questo intervento umano risulta indiretto o anticipato nella fase di impostazione del lavoro dell’AI. Va infine notato che la materia è in evoluzione e dibattuta: parte della dottrina cinese, pur accogliendo positivamente l’estensione di tutela in casi come *Tencent*, sottolinea la necessità di mantenere un sufficiente apporto di “intelligenza umana” nell’opera *AI-generated*, per evitare di proteggere risultati del tutto autonomi della macchina privi di creatività umana (rischiando di «sovraffollare» il panorama delle opere con contenuti generati da AI a scapito degli autori umani).⁵⁶

2.3.3 Il commento del Tribunale Superiore di Pechino

Nell’ordinamento cinese si riscontra un approccio rigidamente antropocentrico in tema di proteggibilità delle creazioni da parte dell’IA. Le *Linee Guida per il giudizio dei casi di violazione del diritto d’autore* emanate nel 2018 dal Tribunale Superiore di Pechino hanno infatti stabilito che, per qualificare un contenuto come “opera” ai fini della tutela autorale, è necessario tra l’altro verificare che si tratti di una creazione ad opera di persone

⁵⁵ Mesches, *Copyright Office: Copyrighting AI-Generated Works Requires “Sufficient Human Control” Over the Expressive Elements – Prompts Are Not Enough*, in «Privacy World», 20 febbraio 2025

⁵⁶ S. Adler, *China’s Controversial Court Rulings on AI Output—and How It May Affect People in the U.S.*, in «Authors Alliance», 3 aprile 2025

fisiche.⁵⁷Tale requisito – coerente con la definizione di “opera” nella legge sul diritto d’autore cinese, intesa come risultato intellettuale originale espresso nei campi della letteratura, dell’arte o della scienza – esclude dal novero delle opere protette i contenuti generati in modo autonomo dall’intelligenza artificiale. Come chiarito dal giudice Qi Lei, tra gli estensori delle Linee Guida, un contenuto prodotto da un sistema di IA non può costituire un’opera protetta dal diritto d’autore. Le motivazioni addotte dal tribunale si articolano su due piani. Primo, la nozione giuridica di *creazione* implica un atto umano di espressione di pensieri ed emozioni: un processo complesso di natura psicologica e pratica, tale per cui ciò che non è frutto dell’attività creativa di un essere umano non rientra nella categoria delle opere tutelabili. Secondo, la finalità del diritto d’autore è incentivare la produzione di opere dell’ingegno, obiettivo che solo soggetti umani possono recepire. Macchine e animali, non essendo soggetti di diritto, non possono essere “incoraggiati” dalla prospettiva di protezione legale. Questa impostazione, pur espressa in linee guida e non in una pronuncia giurisprudenziale formalmente vincolante, ha un peso rilevante: nella prassi cinese le linee guida emanate dal Tribunale di Pechino orientano le decisioni dei giudici inferiori a livello nazionale. Significativamente, la prima sentenza cinese in materia (caso *Feilin Law Firm v. Baidu*, Tribunale Internet di Pechino, 2019) ha subito confermato tale orientamento, escludendo la protezione autorale per un rapporto generato automaticamente da un software di data analysis proprio in quanto privo di un apporto creativo umano.

2.4 Prime conclusioni: la protegibilità delle opere generate da IA tra Stati Uniti, Cina ed Unione Europea

L’analisi comparata delle normative statunitense, cinese ed europea in materia di diritto d’autore applicato alle opere generate da intelligenza artificiale mette in luce tre approcci distinti, espressione di differenti concezioni del rapporto tra creatività, tecnologia e personalità giuridica dell’autore.

⁵⁷ D. Zhe, B. Jin, *The Copyright Protection of AI-Generated Works under Chinese Law*, in «Juridical Tribune – Tribuna Juridică», Vol. 13, n. 2, giugno 2023, pp. 241–258

Negli Stati Uniti, il sistema di copyright si fonda su una lettura rigorosamente antropocentrica, secondo cui la protezione autorale è subordinata alla presenza di un autore umano. Tale requisito, pur non esplicitamente previsto nel testo del Copyright Act del 1976, è stato costantemente riaffermato dalla giurisprudenza – da *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony* (1884) fino al recente *Thaler v. Perlmutter* (2023) – e recepito nella prassi amministrativa dell’U.S. Copyright Office, che esclude dalla registrazione le opere prive di un “*original intellectual conception*” riconducibile a una persona fisica. La Corte d’Appello del Distretto di Columbia ha ribadito che nessuna entità non umana può essere considerata titolare di diritti d’autore, poiché priva di soggettività giuridica e capacità espressiva personale. Il modello statunitense, pertanto, esclude sistematicamente le opere interamente generate da IA, anche nei casi in cui l’intervento umano sia solo marginale o strumentale.

Il modello cinese, invece, adotta un’impostazione più flessibile, pur condividendo in linea teorica il principio della creatività umana. La legge sul diritto d’autore della RPC (terza revisione del 2020) non menziona esplicitamente l’intelligenza artificiale, ma la giurisprudenza ha progressivamente sviluppato un’interpretazione più funzionale. Il caso *Tencent/Dreamwriter* (2019) rappresenta un punto di svolta: il Tribunale distrettuale di Nanshan ha riconosciuto la tutela di un articolo generato da AI, attribuendo la titolarità alla persona giuridica che aveva ideato e supervisionato il funzionamento del sistema generativo. In tale visione, l’IA è considerata uno strumento esecutivo, e il requisito del contributo umano può ritenersi soddisfatto anche se esercitato in modo indiretto o organizzativo. La protezione autorale viene dunque valutata caso per caso, con particolare attenzione alla progettazione e al controllo umano sul processo creativo. Questo approccio, tuttavia, convive con le Linee Guida restrittive emanate nel 2018 dall’Alta Corte del Popolo di Pechino, che ribadiscono la necessità della creazione da parte di una persona fisica, delineando un quadro normativo ancora in fase di assestamento.

Nell’ambito dell’Unione Europea si conferma una visione antropocentrica della tutela autoriale, sebbene meno rigidamente codificata rispetto al modello statunitense. Pur in assenza di una normativa ad hoc sulle opere prodotte da intelligenze artificiali, la Corte di Giustizia ha chiarito, nella sentenza *Infopaq* (C-5/08), che un’opera può essere protetta solo se frutto di un apporto intellettuale individuale dell’autore. Questo criterio, condiviso

nei diversi ordinamenti nazionali, implica che i contenuti generati senza intervento creativo umano non possano beneficiare della protezione conferita dal diritto d'autore

La Direttiva (UE) 2019/790, seppur innovativa nel regolare il text and data mining, non affronta direttamente il problema della titolarità delle opere *IA-generated*. Anche il progetto di Regolamento sull'intelligenza artificiale (AI Act) non incide sulla materia, limitandosi a introdurre obblighi di trasparenza e tracciabilità nei dataset. La dottrina europea discute attivamente la possibilità di introdurre un diritto sui generis per le creazioni algoritmiche, ma la soluzione non è ancora matura né condivisa.

Alla luce di quanto esposto, si delineano tre modelli di riferimento: il modello statunitense, ancorato alla necessaria paternità umana e improntato a un'esclusione generalizzata delle opere *IA-generated*; il modello cinese, più aperto e pragmatico, che ammette la protezione anche per opere realizzate con l'intervento indiretto o organizzativo di un soggetto umano; e il modello europeo, che si colloca in una posizione intermedia, riaffermando la centralità dell'autore-persona fisica, ma senza disporre ancora di un impianto normativo o giurisprudenziale coerente e completo per affrontare il fenomeno.

Queste divergenze riflettono non solo differenti scelte legislative, ma anche visioni culturali differenti sul ruolo dell'intelligenza artificiale nella creazione artistica e intellettuale. È plausibile che nei prossimi anni emergeranno tendenze convergenti o ulteriori frammentazioni, a seconda dell'evoluzione tecnologica e dei dibattiti giuridico-politici a livello globale.

Capitolo 3: Il Caso Suno e Udio

3.1 Introduzione: inquadramento della fattispecie

Dopo aver analizzato i fondamenti teorici dell'intelligenza artificiale generativa e i principali riferimenti normativi in tema di diritto d'autore, nonché i diversi approcci giuridici adottati nei principali ordinamenti a livello comparato, questo capitolo si propone di affrontare un caso concreto di attualità che ben esemplifica le criticità emerse in ambito musicale.

Il caso Suno e Udio si configura come una delle prime controversie significative in cui si prospetta la responsabilità civile per violazione del diritto d'autore connessa all'utilizzo di sistemi di intelligenza artificiale generativa, sollevando profili inediti circa la liceità dell'addestramento su opere protette e la qualificazione giuridica degli *output* prodotti. Le due piattaforme, attive nel campo della creazione automatica di contenuti sonori a partire da prompt testuali, si trovano al centro di una riflessione cruciale sulla liceità dell'impiego di materiali tutelati nei processi algoritmici di apprendimento e generazione. In tale contesto, nell'estate del 2024 l'industria discografica statunitense ha avviato due contenziosi giudiziari di particolare rilievo in materia di diritto d'autore contro altrettante startup specializzate nella generazione musicale mediante intelligenza artificiale. Tali azioni, instaurate rispettivamente presso la corte federale del Distretto del Massachusetts e quella del Distretto Meridionale di New York, vedono contrapposte alcune tra le maggiori etichette discografiche (tra cui Universal, Warner, Atlantic e Capitol) – per il tramite della loro associazione di categoria Recording Industry Association of America (RIAA) – alle società Suno AI e Udio.⁵⁸ La fattispecie oggetto di queste cause riguarda l'asserita violazione dei diritti d'autore sulle registrazioni musicali: ai due servizi di AI generativa musicale viene contestato l'utilizzo massivo e non autorizzato di migliaia di fonogrammi protetti (brani celebri tratti dai cataloghi di artisti di ogni genere ed epoca)

⁵⁸ <https://www.riaa.com/record-companies-bring-landmark-cases-for-responsible-ai-againstsuno-and-udio-in-boston-and-new-york-federal-courts-respectively/#:~:text=The%20case%20against%20Suno%2C%20Inc,multiple%20genres%2C%20styles%2C%20and%20eras>

per “addestrare” i propri modelli di intelligenza artificiale, così da generare nuove tracce in grado di imitare lo stile delle opere originali.⁵⁹

La rilevanza di tale controversia si coglie anche alla luce del recente sviluppo industriale del settore: secondo stime aggiornate, il mercato globale della musica generata dall’IA – valutato attorno a 420 milioni di dollari nel 2024 – è proiettato a superare i 22 miliardi di dollari entro il 2034.⁶⁰ Il caso “Suno e Udio” rappresenta dunque un importante banco di prova per bilanciare innovazione tecnologica e tutela dei diritti degli artisti e produttori, ponendo le basi per un precedente giudiziario destinato a orientare il futuro della generative AI nel mondo musicale.

3.1.1 Presentazione di Suno e Udio: piattaforme di generazione musicale AI

Suno e Udio figurano tra le piattaforme di intelligenza artificiale generativa più rilevanti nel panorama della produzione musicale automatizzata. Questi servizi permettono agli utenti di generare composizioni complete in tempi estremamente rapidi, a partire da brevi istruzioni testuali che specificano, ad esempio, il genere musicale, lo stile esecutivo o il tipo di atmosfera da ricreare.

Ad esempio, è possibile richiedere «*crea una canzone folk ispirata agli anni Ottanta*», eventualmente fornendo anche un testo da usare come liriche, e il sistema produrrà una traccia audio originale corrispondente alla richiesta.⁶¹ Se ben calibrato, il risultato sonoro

⁵⁹ <https://www.musicbusinessworldwide.com/major-record-companies-sue-ai-music-generators-suno-udio-for-mass-infringement-of-copyright/#:~:text=The%20lawsuit%20against%20Suno%20was,dollar%20music%20generation%20services.%E2%80%9D>

⁶⁰ <https://www.key4biz.it/lai-generativa-cambia-il-mondo-della-musica-mercato-da-22-miliardi-di-dollari-entro-il-2034/522330/#:~:text=Nel%202024%C2%80il%20mercato%20globale,il%202029%20e%20il%202034>

⁶¹ <https://www.dday.it/redazione/49726/lindustria-musicale-americana-contro-i-brani-creati-con-lia-denunciate-suno-e-udio-hanno-copiato-le-nostre->

generato dall'IA risulta spesso difficilmente distinguibile da una canzone composta e registrata da musicisti.

Dal punto di vista tecnico, Suno e Udio si basano su modelli generativi di *deep learning* addestrati su vastissimi insiemi di brani musicali esistenti, dai quali apprendono le strutture ricorrenti di melodia, ritmo e timbro.⁶² Tali reti neurali sono in grado di combinare e rielaborare questi elementi per sintetizzare nuovi brani originali coerenti con il prompt fornito. L'architettura di Suno, ad esempio, impiega una soluzione ibrida che integra modelli di tipo *Transformer* – usati per prevedere la sequenza di note, accordi e parole con logica musicale – con modelli di *diffusione* che intervengono sul segnale audio per garantirne l'alta qualità timbrica finale, similmente a una produzione professionale. I brani generati presentano una struttura completa articolata in sezioni (introduzione, strofe, ritornelli, bridge, finale), con arrangiamenti multi-traccia che comprendono sia parti strumentali sia, ove richiesto, parti vocali cantate. In particolare, entrambe le piattaforme supportano la generazione di linee vocali: l'utente può fornire direttamente un testo da far interpretare al canto oppure indicare soltanto un tema, lasciando al sistema il compito di generare un testo lirico idoneo; la voce sintetizzata viene quindi modulata in modo da aderire allo stile musicale, alla tonalità e al tempo scelti.⁶³

Tale sofisticazione tecnica, che consente alla piattaforma di generare brani musicali, è però resa possibile solo grazie all'impiego di ingenti volumi di dati musicali in fase di addestramento. Ed è proprio su questo punto che si innesta la controversia giuridica oggetto di esame, secondo cui entrambe le aziende avrebbero copiato “decenni interi delle registrazioni discografiche più popolari al mondo”.

3.1.2 Le accuse della RIAA e delle Major Discografiche

canzoni#:~:text=Suno%20e%20Udio%20sono%20popolari,da%20una%20semplice%20richiesta%20testuale

⁶² <https://medium.com/@adibostoninstitute123/artificial-intelligencesuno-aiai-and-the-creative-process-the-deep-transformation-of-music-and-art-7b2108d6837e>

⁶³ <https://www.audiocipher.com/post/text-to-music#:~:text=,tempo%20of%20the%20instrumentals%20generated>

La *Recording Industry Association of America* (RIAA) e le principali case discografiche statunitensi – tra cui Universal, Warner, Capitol e Atlantic – hanno accusato le piattaforme Suno AI e Udio di violazione massiva del diritto d'autore per l'utilizzo non autorizzato di registrazioni sonore protette.⁶⁴ Secondo le denunce presentate nel giugno 2024, Suno e Udio avrebbero copiato “decenni” di brani musicali celebri di ogni genere e li avrebbero inseriti nei propri modelli di intelligenza artificiale, in modo da generare nuove tracce che imitano le opere originali, il tutto a fini commerciali e senza riconoscere alcun compenso ai titolari dei diritti. Le etichette discografiche sottolineano che questi servizi di IA “sfruttano le registrazioni sonore protette senza permesso” e che una tale attività minaccia di “sostituire la genuina creatività umana che è al cuore della protezione autorale”.⁶⁵ La RIAA ha rimarcato che nessuna tecnologia di IA può ritenersi al di sopra delle leggi sul diritto d'autore: come qualsiasi altro soggetto di mercato, queste imprese “non possono riprodurre opere protette a fini commerciali senza autorizzazione”, né evitare la responsabilità invocando dottrine come il fair use a giustificazione di uno sfruttamento sistematico e lucrativo delle opere altrui. Inoltre, l'industria discografica evidenzia il grave pregiudizio derivante da tali pratiche: l'addestramento effettuato “rubando” brani protetti provoca un rischio concreto di saturare il mercato con contenuti generati artificialmente, in concorrenza diretta con quelli originali, finendo per svalutarli e per erodere il valore economico e culturale della musica tutelata. Numerosi esponenti della comunità artistica hanno dato man forte a queste accuse. Nell'aprile 2024 un nutrito gruppo di musicisti – tra cui star come Billie Eilish, Miranda Lambert e i membri degli Aerosmith – hanno firmato una lettera aperta (promossa dall'associazione *Artist Rights Alliance*) per chiedere di fermare l'uso dell'IA generativa volto a “infrangere e svalutare i diritti degli artisti umani”.⁶⁶

⁶⁴ Sky TG24. “IA, case discografiche fanno causa a due start-up per violazione copyright.” 26 giugno 2024

⁶⁵ <https://torrentfreak.com/suno-udio-to-riaa-your-music-is-copyrighted-you-cant-copy-right-styles-240801/#:~:text=The%20labels%20claim%20that%20both,warned%2C%20would%20end%20in%20failure>

⁶⁶ <https://time.com/6991466/record-labels-sue-ai-music-generator-startups/>

Analogamente, la *Music Workers Alliance* (MWA) ha dichiarato che l'ingestione non consensuale delle registrazioni degli artisti da parte di queste IA costituisce “una violazione dei nostri copyright e una minaccia al sostentamento di innumerevoli musicisti”. Anche la *National Music Publishers’ Association* (NMPA) ha pubblicamente appoggiato l’azione legale, definendo il contenzioso contro Suno e Udio un caso “destinato a creare un precedente” fondamentale per i diritti dei creatori, dal momento che entrambe le piattaforme “si addestrano chiaramente su registrazioni coperte da copyright”.

3.2 Le contestazioni

3.2.1 Violazione del copyright su vasta scala: uso non autorizzato di registrazioni sonore

Nel corpo dei documenti giudiziari depositati a supporto delle azioni legali promosse contro Suno e Udio, le major discografiche, come abbiamo potuto vedere, delineano una condotta sistematica di violazione del copyright fondata sull’appropriazione non autorizzata di frammenti musicali altamente distintivi. Le piattaforme avrebbero, infatti, incorporato nei propri modelli di IA elementi strutturali riconoscibili – quali progressioni armoniche ricorrenti, riff strumentali, hook vocali e fraseggi melodici – direttamente tratti da registrazioni coperte da diritto d’autore, così da garantire che gli output generati presentassero livelli di similarità tali da risultare identificabili rispetto alle opere originali. Tale meccanismo non rappresenterebbe una mera ispirazione stilistica, bensì una forma di rielaborazione non autorizzata con chiari effetti imitativi, aggravati dall’assenza di licenza o consenso dei titolari dei diritti.

Un ulteriore profilo oggetto di contestazione riguarda l'estrema opacità dei dataset di addestramento. Le società convenute si sono rifiutate di rivelare pubblicamente la provenienza delle opere utilizzate nei modelli, sostenendo che tali dati costituirebbero informazioni riservate o protette da segreto industriale. Tuttavia, secondo i ricorrenti, la natura e la qualità degli output prodotti – molti dei quali replicano caratteristiche sonore e stilistiche tipiche di celebri artisti e band – costituirebbero indizi evidenti dell'avvenuta ingestione massiva di cataloghi protetti. L'accusa, dunque, non si limita alla semplice

riproduzione illecita, ma si estende all'utilizzo intenzionale e occulto di fonogrammi commerciali nella fase più critica del ciclo di sviluppo degli algoritmi.

Come già accennato in precedenza, oltre alla lesione diretta dei diritti patrimoniali, la controversia assume rilievo anche sul piano concorrenziale. Le case discografiche denunciano una forma di saturazione del mercato operata da contenuti sintetici che – pur essendo frutto di processi automatici – competono in modo diretto con le opere originali, compromettendo il valore economico delle licenze e disincentivando l'investimento nella produzione artistica. In questo scenario, l'assenza di un'adeguata remunerazione per l'utilizzo dei repertori storici si traduce in una perdita strutturale per l'intera filiera musicale, che si confronta con una nuova forma di sfruttamento tecnologico privo di tutele adeguate.

3.2.2 Danni richiesti: fino a 150.000 per opera violata

Nelle azioni legali intentate contro Suno e Udio, le case discografiche hanno richiesto l'applicazione delle sanzioni previste dal diritto d'autore statunitense, invocando in particolare l'articolo 504 del Copyright Act. Tale disposizione consente ai titolari dei diritti di scegliere tra il risarcimento dei danni effettivi subiti e l'eventuale profitto ottenuto dall'infrazione, oppure l'ottenimento di danni statuari predeterminati.⁶⁷ In casi di violazione intenzionale, come sostenuto dai querelanti, il tribunale può concedere un risarcimento fino a 150.000 dollari per ciascuna opera protetta coinvolta nell'infrazione. Questa cifra massima è giustificata dalla presunta volontarietà dell'infrazione, che, secondo l'accusa, si manifesta nell'uso sistematico e non autorizzato di registrazioni sonore protette per l'addestramento dei modelli di intelligenza artificiale delle due piattaforme. Oltre ai danni statuari, le major discografiche hanno prospettato la richiesta di risarcimenti basati sui profitti illeciti ottenuti da Suno e Udio attraverso l'utilizzo delle opere protette, nonché l'emissione di ordini giudiziari di cessazione delle attività illecite.

⁶⁷ U.S. Copyright Office, *Copyright Law of the United States*, Title 17, §504

L’entità dei danni richiesti riflette la gravità delle presunte violazioni e mira a dissuadere comportamenti simili da parte di altri operatori nel settore dell’intelligenza artificiale generativa.

3.2.3 Evidenze presentate: somiglianze tra output IA e opere protette

Gli allegati delle denunce hanno predisposto diversi campioni audio comparativi e trascrizioni musicali relativi agli output generati dall’IA capaci di dimostrare il dolo intenzionale.

Nel corpo di quelle che sono le denunce riportate, come abbiamo visto, esistono esempi concreti di output AI che somigliano a registrazioni protette. Per esempio, il documento Suno segnala che un brano generato dall’IA – intitolato “*Deep down in Louisiana close to New Orlean*” – presenta la melodia delle prime due battute del ritornello di “*Johnny B. Goode*” (Chuck Berry) praticamente identica all’originale; le uniche differenze risiedono in lievi mutamenti di tonalità e di ritmo.⁶⁸ Analogamente, la denuncia Udio descrive un output chiamato “*Sunshine Melody*” che riproduce con accordi e linee vocali quasi sovrapponibili la celebre «My Girl» dei Temptations.

Secondo le accuse non si tratta di coincidenze casuali ma di prove inconfutabili che dimostrano come le AI in questione si siano addestrate proprio su registrazioni protette. E non per caso fortuito.

La RIAA e le etichette hanno presentato queste prove come indizi di una riproduzione volontaria e su larga scala delle opere tutelate. Nei comunicati ufficiali e nei documenti di causa si sottolinea che gli imputati sono stati «*deliberately evasive*» riguardo al loro materiale di addestramento e che ammetterlo equivarrebbe a riconoscere una violazione dolosa del copyright «su scala quasi inimmaginabile»

“*Servizi senza licenza come Suno e Udio, che sostengono che sia giusto copiare il lavoro di una vita di un artista e sfruttarlo per il proprio profitto senza consenso o compenso,*

⁶⁸ https://rollingstoneindia.com/record-labels-sue-music-generators-suno-and-udio/?utm_source=chatgpt.com

ostacolano la promessa di un'intelligenza artificiale autenticamente innovativa per tutti noi" - Afferma Mitch Glazier, CEO RIAA⁶⁹.

3.3 La difesa di Suno e Udio

3.3.1 Invocazione del fair use: addestramento come utilizzo trasformativo

Suno e Udio contestano fermamente l'accusa di riproduzione meccanica e sistematica di opere musicali protette, articolando la propria difesa su una ricostruzione selettiva e restrittiva del concetto di similitudine. Le due società affermano che i modelli generativi da esse sviluppati non riproducono specifiche opere individualmente identificabili, bensì si limitano ad apprendere e a replicare strutture musicali generali – come stili, generi e convenzioni armoniche – che, in quanto elementi non originali o non sufficientemente determinati, non sarebbero suscettibili di protezione autonoma ai sensi del diritto d'autore.⁷⁰.

Si ribadisce allora che l'utilizzo delle registrazioni esistenti è stato svolto al solo scopo di estrarre schemi ricorsivi per consentire la creazione di opere nuove che replichino gli stilemi dei generi musicali più diffusi.

In tale prospettiva, l'attività di addestramento dei modelli viene presentata come atto pienamente rientrante nel perimetro del *fair use*, configurandosi – secondo i resistenti – come un impiego altamente *trasformativo*.

Tale impostazione difensiva si fonda sull'interpretazione del primo dei quattro fattori previsti dalla sezione 107 del *U.S. Copyright Act*,⁷¹ che attribuisce rilievo allo scopo e al carattere dell'uso, valutando in particolare se quest'ultimo sia *trasformativo*. Un uso si considera trasformativo quando aggiunge qualcosa di nuovo, con un fine, significato o messaggio distinti, rispetto all'opera originaria, piuttosto che limitarsi a sostituirla.

⁶⁹ <https://apnews.com/article/ai-music-generators-sued-suno-udio-riaa-37a398d326ebb53105538f0d1088233e>

⁷⁰ <https://musically.com/2024/08/02/suno-and-udio/>

⁷¹ United States Copyright Act, 17 U.S.C. § 107 (1976).

Secondo la giurisprudenza consolidata, a partire dalla sentenza *Campbell v. Acuff-Rose Music* (1994)⁷², il carattere trasformativo rappresenta un criterio centrale per valutare la liceità di un utilizzo non autorizzato. In tale occasione, la Corte ha introdotto espressamente la nozione di “*highly transformative use*” nell’ambito del primo fattore del *fair use*, chiarendo che anche in presenza di finalità commerciali, l’uso può rientrare nell’eccezione qualora introduca un apporto creativo autonomo oppure persegua uno scopo critico, analitico o informativo, differente rispetto a quello dell’opera originaria. Le parti convenute sostengono, infatti, che i contenuti sonori protetti siano stati utilizzati non a fini di riproduzione o sostituzione dell’opera originaria, bensì per derivarne elementi stilistici astratti, utili alla formazione di modelli in grado di produrre tracce originali e non riconducibili ad alcuna specifica opera tutelata.

A fondamento di tale ricostruzione, la difesa richiama l’orientamento giurisprudenziale espresso nella nota decisione *Authors Guild v. Google, Inc.* (2015), nella quale la Corte d’Appello del Secondo Ciruito ha qualificato come “altamente trasformativo” l’uso di milioni di opere librerie scansionate da Google per realizzare un indice testuale di consultazione.⁷³ Analogamente, secondo i resistenti, i modelli di intelligenza artificiale in questione sarebbero concepiti per disaggregare e rielaborare informazioni musicali in chiave innovativa, perseguito un fine conoscitivo e creativo distinto da quello dell’opera originaria.

La questione centrale da dirimere resta se e in che misura l’attività di training automatizzato di un sistema di IA possa essere equiparata a un utilizzo critico, didattico o scientifico tale da giustificare l’applicazione dell’eccezione. La giurisprudenza statunitense ha progressivamente attribuito rilievo determinante al requisito del *carattere trasformativo*, riconoscendolo quando l’opera derivata si ponga in rapporto di differenza funzionale rispetto all’originale e non ne comprometta il valore di mercato.

A tale proposito, la Corte Suprema ha recentemente riaffermato questo principio nella sentenza *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith* (2023),

⁷² *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U.S. 569 (1994). Supreme Court of the United States.

⁷³ *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015). United States Court of Appeals for the Second Circuit.

⁷⁴ precisando che un utilizzo, per quanto trasformativo, non può essere considerato lecito se l'opera derivata si pone in concorrenza commerciale con l'originale o ne pregiudica lo sfruttamento economico.

In tale contesto, l'utilizzo intensivo di brani protetti da parte dei generatori musicali IA pone in evidenza un profilo di rischio crescente: qualora le opere generate interferiscano concretamente con lo sfruttamento commerciale delle opere originarie – ad esempio sostituendole nelle playlist o riducendone la redditività in termini di licenze o streaming – la difesa fondata sul fair use rischia di risultare *recessiva*.

Nel sistema europeo, a differenza di quello statunitense, non è previsto un meccanismo generale di fair use, bensì un regime di eccezioni tassative stabilito dalla Direttiva 2001/29/CE⁷⁵ e integrato dalla Direttiva (UE) 2019/790⁷⁶. Tra le deroghe previste figurano l'uso a fini personali, la citazione a scopo critico, l'insegnamento e il *text and data mining* (TDM), quest'ultimo limitato a soggetti specifici e subordinato, nella versione commerciale, alla mancata opposizione espressa del titolare dei diritti. Ne consegue che, se le condotte contestate a Suno e Udio si fossero verificate nel contesto europeo, esse difficilmente avrebbero potuto trovare una copertura lecita all'interno del vigente assetto normativo.

3.3.2 Argomentazioni sull'originalità degli output generati

La difesa di Suno e Udio sostiene che i brani generati con l'IA siano opere del tutto originali e non banali riproduzioni di testi altrui. In particolare, il CEO di Suno ha dichiarato che il sistema è “progettato per generare output del tutto nuovi, e non per

⁷⁴ *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith*, 598 U.S. (2023). Supreme Court of the United States.

⁷⁵ *Direttiva 2001/29/CE*, L 167 (2001): 10–19.

⁷⁶ *Direttiva (UE) 2019/790*, L 130 (2019): 92–125.

memorizzare e rigurgitare contenuti preesistenti”,⁷⁷ e che la piattaforma non permette agli utenti di richiamare artisti famosi tramite i prompt. Suno e Udio affermano di incoraggiare la “creazione di musica originale”⁷⁸ e contestano le cause come tentativi di usare i diritti d’autore per impedire l’innovazione e ridurre la concorrenza. Giuridicamente, la loro linea difensiva richiama il concetto di originalità sancito dal Copyright Act: secondo la Corte Suprema (cfr. *Feist Publications v. Rural Tel. Serv.* ’91) l’originalità richiede un “independent creation plus a modicum of creativity”,⁷⁹ cioè un’elaborazione autonoma con anche un minimo contributo creativo. Le società sottolineano che il diritto protegge solo l’espressione creativa e non le idee o gli stili generali (17 U.S.C. §102): in base al principio idea/espressione, generi musicali, progressioni armoniche standard o «elementi scènes à faire» non sono soggetti a copyright. In tal senso, citano anche che il diritto USA ammette “cover” e imitazioni lecite (17 U.S.C. §114(b)), osservando che i loro output «imitano o simulano» altri brani senza copiarne l’esatta espressione. Per esempio, i querelanti hanno allegato brani IA come “Deep Down in Louisiana” o “Prancing Queen” che ricordano rispettivamente «Johnny B. Goode» di Chuck Berry e «Dancing Queen» degli ABBA, ma dalla prospettiva difensiva tali somiglianze derivano da una ripresa di generi (rock and roll anni ’50, pop anni ’70) piuttosto che da copie non autorizzate. In definitiva Suno e Udio affermano che i loro brani IA, pur richiamando certi stili, possiedono una «creatività minima» autonoma e non possono essere considerati duplicati delle opere preesistenti: in altre parole, il carattere originale degli output li sottrae a una fattispecie di riproduzione illecita.

⁷⁷ <https://siliconangle.com/2024/06/24/record-labels-file-lawsuits-ai-music-generators-suno-udio-alleging-widespread-copyright-infringement/#:~:text=Udio%20did%20not%20respond%20to,existing%20content.%E2%80%9D>

⁷⁸ <https://www.musicbusinessworldwide.com/as-suno-and-udio-admit-training-ai-with-unlicensed-music-record-industry-says-theres-nothing-fair-about-stealing-an-artists-lifes-work/#:~:text=%E2%80%9CWhere%20Suno%20sees%20musicians%2C%20teachers%2C,%E2%80%9D>

⁷⁹ <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/499/340/#:~:text=,are%20not%20original%2C%20and%20hus>

3.3.3 La posizione delle imprese: etica e innovazione tecnologica

Il confronto tra innovazione tecnologica e tutela dei diritti economici dei titolari delle opere protette costituisce il fulcro del dibattito giuridico attorno all'attività delle piattaforme di generazione musicale basate su intelligenza artificiale.

Da un lato, le major discografiche e le principali associazioni di categoria statunitensi denunciano il rischio che l'attuale modello di sviluppo dell'IA possa compromettere le fondamenta del sistema di copyright, favorendo forme di concorrenza sleale che eludono il riconoscimento economico dovuto agli autori e agli interpreti. Secondo tali soggetti, l'assenza di meccanismi di compensazione e di trasparenza nell'utilizzo dei repertori tutelati rischia di minare la sostenibilità economica dell'intera industria musicale.

Sul fronte opposto le imprese attive nel settore dell'IA – comprese le startup di generative music come Suno e Udio – rivendicano il diritto alla libera sperimentazione tecnologica, sottolineando l'importanza dell'innovazione come motore di progresso creativo e produttivo. Il nodo centrale del conflitto si concentra pertanto sull'equilibrio tra due esigenze contrapposte: da un lato, la necessità di garantire una remunerazione equa e trasparente ai titolari dei diritti; dall'altro, l'interesse pubblico allo sviluppo di tecnologie avanzate che impiegano tecniche di machine learning e data mining su larga scala.

In tale prospettiva, diversi osservatori istituzionali e dottrinali hanno ipotizzato la possibilità di soluzioni intermedie, fondate su modelli di licenza collettiva estesa o sistemi di remunerazione negoziata, in grado di conciliare le esigenze di accesso ai dati per l'addestramento dei modelli e la tutela degli autori.

Un esempio concreto in tal senso è rappresentato dal *Training AI Models Act* (Train Act), attualmente all'esame del Congresso degli Stati Uniti. Il progetto normativo prevede di imporre alle imprese che sviluppano sistemi di intelligenza artificiale generativa l'obbligo di dichiarare in modo trasparente i dataset impiegati per il training dei modelli, affiancando a tale obbligo l'introduzione di meccanismi di compensazione economica a favore dei titolari dei diritti d'autore interessati.⁸⁰

Il senatore Peter Welch, co-proponente del disegno, ha sottolineato la ratio dell'iniziativa con parole significative:

⁸⁰ U.S. Congress, Senate. *Training Artificial Intelligence Models Act of 2024*, S. 4125, 118th Cong., 2nd sess

"È semplice: se il tuo lavoro venisse utilizzato per addestrare un'intelligenza artificiale, dovresti avere un modo per te, in quanto detentore del copyright, di determinare se è stato utilizzato da un modello di addestramento e, in tal caso, dovresti ricevere un compenso. Dobbiamo fornire a musicisti, artisti e creatori americani uno strumento per scoprire quando le aziende di intelligenza artificiale utilizzano il loro lavoro per addestrare modelli senza il permesso degli artisti".⁸¹

In ambito europeo, la disciplina vigente è rappresentata dal Regolamento sull'Intelligenza Artificiale (*AI Act*)⁸², che introduce obblighi di trasparenza circa i corpora di addestramento impiegati nei sistemi di IA generativa. Tuttavia, tale disciplina non affronta in modo diretto il profilo del licensing di contenuti protetti né le implicazioni specificamente connesse allo sfruttamento commerciale di opere tutelate.

In questo scenario normativo ancora in evoluzione, appare evidente che la vera sfida sarà quella di individuare un bilanciamento tra innovazione e tutela, arrivando ad auspicare per il mercato modelli di licenza collettiva, con meccanismi di ripartizione diversi tra esseri umani e modelli generativi.

3.4 Profili giuridici e questioni aperte

3.4.1 Interpretazione del fair use nel contesto dell'AI generativa

Nel sistema statunitense, l'eccezione del *fair use* rappresenta lo strumento giuridico centrale attraverso cui le piattaforme di intelligenza artificiale tentano di legittimare l'utilizzo massivo di opere protette per l'addestramento dei propri modelli generativi. Tuttavia, l'applicazione di tale dottrina in ambito IA solleva interrogativi inediti e ancora privi di una risposta univoca, sia in sede dottrinale che giurisprudenziale.

⁸¹ <https://www.welch.senate.gov/welch-leads-bill-to-protect-musicians-artists-and-creators-from-unauthorized-a-i-training/>

⁸² https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/artificial-intelligence-and-copyright-use-generative-ai-tools-develop-new-content-2024-07-16-0_en

Il 9 maggio 2025, l’U.S. Copyright Office ha pubblicato la terza parte del suo report su *Copyright and Artificial Intelligence*⁸³, offrendo un’analisi dettagliata dei limiti applicativi della dottrina del *fair use* rispetto ai modelli di intelligenza artificiale generativa. Il documento riafferma che, sebbene molti impieghi delle IA possano essere ritenuti trasformativi, l’uso massivo e non autorizzato di opere protette per finalità commerciali pone seri dubbi circa la compatibilità con i quattro fattori previsti dalla sezione 107 dello U.S. Copyright Act. In particolare, l’Ufficio ha chiarito che la copia integrale di opere al fine di costruire dataset per il training, anche quando effettuata su contenuti pubblicamente accessibili, può configurare una violazione del copyright se tale attività compromette il valore economico dell’opera originale o sostituisce la domanda di mercato di quest’ultima.

Secondo uno studio pubblicato dalla *Confédération Internationale des Sociétés d’Auteurs et Compositeurs* (CISAC), la diffusione incontrollata di contenuti musicali generati da IA senza autorizzazione potrebbe causare, nei prossimi quattro anni, una riduzione dei redditi degli autori e degli interpreti oltre il 20%.⁸⁴ Tale rischio intensifica l’urgenza di una riflessione normativa e regolamentare, alla luce del crescente impatto che le tecnologie generative esercitano sul mercato musicale e sull’equilibrio tra innovazione e tutela.

Alla luce di queste considerazioni, l’U.S. Copyright Office, pur escludendo per ora un intervento legislativo organico, ha suggerito lo sviluppo di meccanismi di licenza collettiva estesa (*extended collective licensing*), in grado di coniugare l’esigenza di accesso ai dati per l’addestramento dei modelli con la protezione effettiva dei diritti d’autore. Tali raccomandazioni, come già discusso in precedenza, si pongono in continuità con le riflessioni già avviate a livello europeo, dove il Regolamento sull’Intelligenza Artificiale (AI Act) impone obblighi di trasparenza sui *corpora* di addestramento.

In definitiva, l’interpretazione del *fair use* nell’era dell’IA rimane un terreno controverso e in evoluzione, in cui il bilanciamento tra carattere trasformativo e impatto economico

⁸³ <https://www.wiley.law/alert-Copyright-Office-Issues-Key-Guidance-on-Fair-Use-in-Generative-AI-Training>

⁸⁴ <https://techinformed.com/abbas-bjorn-ulvaeus-genai-threat-to-creators-revenue-cisac-study/>

assume un ruolo decisivo nel determinare la liceità degli usi non autorizzati di opere protette.

3.4.2 Possibili effetti su future regolamentazioni negli Stati Uniti

Risulta evidente come la controversia in esame sollevi numerosi interrogativi legali ed etici non ancora risolti. In prima battuta le future regolamentazioni USA saranno ridefinite dal perimetro normativo esatto delle violazioni contestate, che al momento si concentrano sulla riproduzione non autorizzata di registrazioni sonore protette e sul plagio, ma che potrebbero estendersi anche ai diritti relativi alle composizioni musicali originali.

Una delle questioni centrali riguarda lo statuto giuridico degli output generati dall'IA, attualmente esclusi dalla protezione autoriale in base all'interpretazione dominante del Copyright Act. Ci si interroga, pertanto, su come possa articolarsi una richiesta risarcitoria fondata su contenuti non formalmente tutelati. In questo scenario, la causa Suno/Udio si profila come un potenziale caso pilota in grado di ridefinire i confini tra uso legittimo a fini di data mining e violazione dei diritti esclusivi degli autori, aprendo la strada a nuove forme di tutela, tanto contrattuali quanto legislative.

Ecco che, il contezioso Suno/Udio potrà influenzare l'azione legislativa USA: già è in corso uno studio sul *Train Act* (come abbiamo accennato poc'anzi) e le cause legali in questione potranno ridisegnare il percorso di questo disegno di legge.

Al contempo sarà necessario rivalutare il concetto di *fair use* andando a includere nuove restrizioni o definizioni più chiare per l'addestramento dei modelli neuronali AI. È probabile l'introduzione di obblighi di trasparenza sui dataset e forse, anche, sistemi di remunerazione come fondi comuni o *royalty* per i titolari dei diritti.

Collocando questo contenzioso su una prospettiva più ampia si aprono specifici campi di approfondimento come:

- La fattibilità di licenze collettive per il data mining (musicale e non);
- L'istituzione di registri pubblici sui corpus AI;
- La possibile adozione di audit indipendenti sui dataset.

Si potrà, inoltre, valutare in che misura i modelli di remunerazione già presenti nell'editoria, quali licenze di scanning e/o reprografica, possano trasferirsi anche ad altri settori artistici. Infine, il dibattito futuro dovrà necessariamente confrontarsi con la ridefinizione dei concetti giuridici di originalità e di autorialità nel contesto delle opere generate da intelligenza artificiale.

Conclusioni

Il seguente elaborato ha voluto esplorare con sguardo critico e comparato le principali implicazioni giuridiche del fenomeno dell'intelligenza artificiale generativa nel settore musicale. La ricostruzione normativa e giurisprudenziale comparatistica sul tema è culminata con il caso delle piattaforme Suno e Udio.

La possibilità di generare autonomamente contenuti sonori che imitano, reinterpretano o persino superano quelli prodotti da esseri umani ha imposto al diritto una riflessione urgente sul concetto stesso di creatività.

Se il modello americano mantiene ferma la centralità dell'autore umano, quello cinese mostra aperture pragmatiche, purché sia rintracciabile un apporto umano, anche solo organizzativo.

Da ciò si desume che sta emergendo con forza l'esigenza di una ri-considerazione culturale oltre che giuridica.

Difatti, in un'epoca in cui le macchine imparano a comporre musica e scrivere testi, la vera sfida culturale e, conseguentemente, giuridica da svolgere attiene al significato di autore, di originalità nonché di valore artistico.

Tali considerazioni sono state ben raffigurate nel noto contenzioso Suno e Udio, fondandosi su due opposte impostazioni ideologiche, oltre che giuridiche, le quali delineano i contorni della rivoluzione copernicana in atto nel settore musicale: su un fronte, si situano coloro che ritengono primaria la necessità di garantire una remunerazione equa e trasparente ai titolari dei diritti d'autore; sull'altro, si situano coloro per i quali ritengono prevalere l'interesse pubblico allo sviluppo di tecnologie avanzate che impiegano tecniche di *machine learning* e *data mining* su larga scala.

E così, le *Major discografiche* e le principali associazioni di categoria statunitensi denunciano il rischio che l'attuale modello di sviluppo dell'IA possa compromettere le fondamenta del sistema di *copyright*, favorendo forme di concorrenza sleale che eludono il riconoscimento economico dovuto esclusivamente ad autori e ad interpreti intesi come persone fisiche.

A questa posizione si contrappongono le imprese attive nel settore dell'IA le quali rivendicano il diritto alla libera sperimentazione tecnologica, sottolineando l'importanza dell'innovazione come motore di progresso creativo e produttivo.

Il caso Suno e Udio, pur essendo ancora pendente, sembra al momento allinearsi con la prima impostazione. Le accuse mosse dalla RIAA e dalle major discografiche si fondono infatti sulla presunta assenza di un apporto creativo umano sufficiente da parte degli utenti o degli sviluppatori che utilizzano l'IA. Secondo tale impostazione, i brani generati deriverebbero direttamente da opere preesistenti, senza un intervento umano in grado di conferire originalità espressiva, e quindi senza soddisfare il requisito dell'*authorship* previsto dal *Copyright Act* statunitense.

Tuttavia, al fine di comprendere la direzione giurisprudenziale futura sul tema occorrerà monitorare l'evoluzione della controversia.

In tal senso, se la corte federale del Distretto del Massachusetts e quella del Distretto Meridionale di New York seguiranno tale direzione risulterà confermata la posizione

ideologica americana in tema di riconoscimento della tutela del diritto d'autore solo in presenza un apporto creativo umano sufficiente da parte degli utenti o sviluppatori che utilizzano l'IA.

Per contro, nell'ipotesi di accoglimento della difesa di Suno e Udo risulterebbe applicare per la prima volta la giurisprudenza cinese che ha già riconosciuto nel Caso Tencent il ruolo primario dell'innovazione consentendo valutare l'AI come un *tool* nelle mani dell'uomo, e si valuta caso per caso se il risultato rispecchi le scelte creative originali di un autore umano.

In tale contesto, è bene segnalare che, in controcorrente con le due impostazioni maggioritarie rappresentate dalle *Major* e le piattaforme Suno e Udio, diversi osservatori istituzionali e dottrinali hanno ipotizzato la possibilità di soluzioni intermedie, fondate su modelli di licenza collettiva estesa o sistemi di remunerazione negoziata, in grado di conciliare le esigenze di accesso ai dati per l'addestramento dei modelli e la tutela degli autori.

Bibliografia e Sitografia

- *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith*, 598 U.S. (2023). Supreme Court of the United States.
- Bacci, Massimo. *Tutela del diritto d'autore: Requisiti e caratteristiche*. IPRights, 2 novembre 2017. <https://www.iprights.it/tutela-diritto-d-autore/>.
- *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U.S. 569 (1994). Supreme Court of the United States
- Commissione Europea, *Proposta di Regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che stabilisce norme armonizzate sull'intelligenza artificiale (AI Act)*, COM (2021) 206 final.
- Congressional Research Service, *Article I, Section 8, Clause 8: Intellectual Property Clause*, in *Constitution Annotated*, U.S. Congress.
- *Copyright, Designs and Patents Act 1988* (United Kingdom). Section 9(3).
- Corte d'Appello di Milano. 24 settembre 1982. In *Diritto d'autore*, 1983, 146
- D. Zhe, B. Jin, *The Copyright Protection of AI-Generated Works under Chinese Law*, in «Juridical Tribune – Tribuna Juridică», Vol. 13, n. 2, giugno 2023, pp. 241–258
- D. Zhe, J. Banggui, *Copyright protection of works created by artificial intelligence under Chinese law*, in «Juridical Tribune – Tribuna Juridică», Vol. 13, n. 2, 2023, pp. 84-96

- Dandi Media. *Diritti d'autore musica: tutto quello che devi sapere*, 14 agosto 2019. <https://www.dandi.media/diritti-dautore-musica/>.
- De Gregorio, Giovanni. *Il diritto d'autore nell'era digitale*. Torino: Giappichelli, 2021, 139
- *Direttiva (UE) 2019/790*, L 130 (2019): 92–125
- Direttiva 2001/29/CE e giurisprudenza CGUE, C-145/10, *Painer*.
- *Direttiva 2001/29/CE*, L 167 (2001): 10–19.
- *Diritto al Digitale*. “AI e diritto d'autore: le eccezioni di text and data mining.” 2023.
- Dirittodautore.it. *Musica: Conosci i tuoi diritti*. <https://www.dirittodautore.it/conosci-i-tuoi-diritti/musica/>
- Edward C. Walterscheid, *To Promote the Progress of Science and Useful Arts: The Background and Origin of the Intellectual Property Clause of the United States Constitution*, 2 *Journal of Intellectual Property Law* 1 (1994), 56.
- *Eldred v. Ashcroft*, 537 U.S. 186 (2003). Legal Information Institute, Cornell Law School.
- European Commission, *Building a European data economy* (2022), <https://ec.europa.eu>
- Fabiani, M. *Il diritto d'autore*. Milano: Giuffrè, 2020, 135
- Gazzetta ufficiale delle Comunità europee, L 77, 27 marzo 1996, pp. 20–28.
- Giovanni De Gregorio, *The Rise of Digital Constitutionalism in the European Union*, *International Journal of Constitutional Law* 19, no. 1 (2021): 41–70.
- Goold, Patrick R., e David A. Simon. *On Copyright Utilitarianism*. SSRN Working Paper, 17 aprile 2023
- Guadamuz, A. (2023). *Artificial intelligence and copyright: The human authorship requirement*. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, p.9
- Guadamuz, Andres. “Fair Use and Text and Data Mining: Are They Compatible?” *Journal of Intellectual Property Law & Practice* (2023).
- <https://apnews.com/article/ai-music-generators-sued-suno-udio-riaa-37a398d326ebb53105538f0d1088233e>
- <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2016/05/16/the-google-books-project-is-lawful>

- <https://dailyai.com/it/2024/06/worlds-biggest-music-labels-shock-the-ai-industry-with-landmark-lawsuit/#:~:text=Udio%20e%20Suno%20sono%20le,di%20testo%20in%20pochi%20secondi>
 - <https://dirittoaldigitale.com>.
 - https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/artificial-intelligence-and-copyright-use-generative-ai-tools-develop-new-content-2024-07-16-0_en
 - <https://iprmentlaw.com/2024/07/13/record-labels-sue-ai-platforms-making-music-udio-v-universal-sony-warner/#:~:text=of%20record%20labels%20including%20Sony,their%20AI%20models%20without%20authorization>
 - https://it.wikipedia.org/wiki/Autoscatto_del_macaco
 - <https://medium.com/@adibostoninstitute123/artificial-intelligencesuno-aiai-and-the-creative-process-the-deep-transformation-of-music-and-art-7b2108d6837e>
 - https://rollingstoneindia.com/record-labels-sue-music-generators-suno-and-udio/?utm_source=chatgpt.com
 - <https://siliconangle.com/2024/06/24/record-labels-file-lawsuits-ai-music-generators-suno-udio-alleging-widespread-copyright-infringement/#:~:text=Udio%20did%20not%20respond%20to,existing%20content.%E2%80%9D>
- <https://start.unipi.it/wp-content/uploads/2022/02/lineeguida-dirittoautore.pdf>.
- <https://time.com/6991466/record-labels-sue-ai-music-generator-startups/>
 - <https://torrentfreak.com/suno-udio-to-riaa-your-music-is-copyrighted-you-cant-copyright-styles-240801/#:~:text=Plaintiffs%20including%20UMG%20Recordings%2C%20Caption,the%20purpose%20of%20generating%20profit>
 - https://www.4clegal.com/hot-topic/intelligenza-artificiale-diritto-d'autore-40-tutela-opere-create-dallia?utm_source=chatgpt.com

- <https://www.audiocipher.com/post/text-to-music#:~:text=,tempo%20of%20the%20instrumentals%20generated>
- <https://www.copyright.gov/ai/>
- <https://www.dday.it/redazione/49726/lindustria-musicale-americana-contro-i-brani-creati-con-lia-denunciate-suno-e-udio-hanno-copiato-le-nostre-canzoni#:~:text=Suno%20e%20Udio%20sono%20popolari,da%20una%20semplice%20richiesta%20testuale>
- <https://www.key4biz.it/lai-generativa-cambia-il-mondo-della-musica-mercato-da-22-miliardi-di-dollari-entro-il-2034/522330/#:~:text=Nel%202024%C2%9Cil%20mercato%20globale,il%202029%20e%20il%202034>
- <https://www.musicbusinessworldwide.com/as-suno-and-udio-admit-training-ai-with-unlicensed-music-record-industry-says-theres-nothing-fair-about-stealing-an-artists-lives-work/#:~:text=%E2%80%9CWhere%20Suno%20sees%20musicians%C2%9C%20teachers%2C,%E2%80%9D>
- <https://www.musicbusinessworldwide.com/major-record-companies-sue-ai-music-generators-suno-udio-for-mass-infringement-of-copyright/#:~:text=The%20lawsuit%20against%20Suno%20was,dollar%20music%20generation%20services.%E2%80%9D>
- <https://www.riaa.com/record-companies-bring-landmark-cases-for-responsible-ai-againstsuno-and-udio-in-boston-and-new-york-federal-courts-respectively/>
- <https://www.riaa.com/wp-content/uploads/2024/06/Suno-complaint-file-stamped20.pdf>
- <https://www.sap.com/italy/products/artificial-intelligence/what-is-generative-ai.html>
- <https://www.welch.senate.gov/welch-leads-bill-to-protect-musicians-artists-and-creators-from-unauthorized-a-i-training/>
- <https://www.wiley.law/alert-Copyright-Office-Issues-Key-Guidance-on-Fair-Use-in-Generative-AI-Training>
- Italia, *Legge 22 aprile 1941, n. 633, Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*, art. 1.

- Italia. Corte d'Appello di Milano. *Sentenza 24 settembre 1982*. In *Diritto d'autore*, 1983, 146.
- Italia. Corte di Cassazione, sezione I civile. *Sentenza 12 gennaio 2007*, n. 581.
- Italia. Corte di Cassazione, sezione I civile. *Sentenza 27 ottobre 2005*, n. 20925.
- Italia. Corte di Cassazione, sezione I civile. *Sentenza 28 novembre 2011*, n. 25173.
- Italia. Corte di Cassazione, sezione I civile. *Sentenza 6 giugno 2018*, n. 14635.
- Italia. *Decreto legislativo 8 novembre 2021*, n. 177, *Attuazione della direttiva (UE) 2019/790 in materia di diritto d'autore e diritti connessi nel mercato unico digitale* (G.U. n. 283, 27 novembre 2021).
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 24
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 112.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Artt. 12, c. 2; 13–18; 61.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 107.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 115.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 20.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 19, co. 2.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 4.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 18.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Art. 12.
- Italia. *Legge 22 aprile 1941*, n. 633. *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*, come modificata dal *Decreto legislativo 8 novembre*

2021, n. 177. Gazzetta Ufficiale, n. 283, 27 novembre 2021. Artt. 70-ter e 70-quater.

- Italia. *Legge 22 aprile 1941, n. 633. Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*. Gazzetta Ufficiale, n. 166, 16 luglio 1941. Artt. 102-bis e 102-ter.
- la Repubblica. “*Le grandi case discografiche fanno causa a Suno e Udio, due IA che generano musica.*” 25 giugno 2024
- Legal for Digital. *Diritti d'autore nella musica: Guida completa*. Legal for Digital. Accesso effettuato il 21 maggio 2025.
<https://legalfordigital.it/copyright/diritti-dautore-musica/>.
- Lex Friedman, Deep Learning Basics (lezione introduttiva al MIT)., Stati Uniti, 2019. Disponibile all’indirizzo: deeplearning.mit.edu, 24/01/2022.
- *MediaLaws*. “AI, dataset e diritto d’autore: le nuove sfide del TDM.” 2023.
- Mesches, *Copyright Office: Copyrighting AI-Generated Works Requires “Sufficient Human Control” Over the Expressive Elements – Prompts Are Not Enough*, in «Privacy World», 20 febbraio 2025
- Musso, Andrea. *Il plagio: riferimenti normativi e casi giurisprudenziali*. Slide didattiche. Università di Bologna, 2021.
- *Naruto v. Slater*, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018).
- Olivieri, Giovanni. *Musica e diritto d'autore*. In *Rivista di Diritto Industriale*, 2019.
- Posteraro, Francesco. “L’IA e il diritto d’autore: un’ipotesi di rifondazione della tutela.” *MediaLaws – Rivista di diritto dei media*, no. 2 (2023), 22.
- S. Adler, *China’s Controversial Court Rulings on AI Output—and How It May Affect People in the U.S.*, in «Authors Alliance», 3 aprile 2025
- Santoro, M. “Legge sul diritto d’autore della Repubblica Popolare Cinese: un’introduzione generale.” *DirittoCinese.com*, 3 giugno 2021, p.1
- Sezione II – Protezione dei diritti sull’opera a difesa della personalità dell’autore (Diritto morale dell’autore).
- Shai Shalev-Shwartz e Shai Ben-David., *UNDERSTANDING MACHINE LEARNING From Theory to Algorithms*, New York: Cambridge University Press, 2014. p.7

- Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom LLP. *Appellate Court Affirms Human Authorship Requirement for Copyrighting AI-Generated Works*. 21 marzo 2025. <https://www.skadden.com/insights/publications/2025/03/appellate-court-affirms-human-authorship>.
- Skadden, M. “China’s Third Revision to the Copyright Law: How It Compares to the U.S. Copyright System.” *Lexology*, 21 maggio 2021
- Sky TG24. “*IA, case discografiche fanno causa a due start-up per violazione copyright.*” 26 giugno 2024
- Tarak El Haj, *Profilo internazionalprivatistico del diritto d'autore nella prospettiva dell'armonizzazione europea*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Macerata, 2022, p.11
- *Thaler v. Perlmutter*. No. 23-5233, 2025 WL 839178 (D.C. Cir. 18 marzo 2025).
- U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part 3: Generative AI Training*, Pre-Publication Version, 9 maggio 2025, p. 103. Disponibile su: <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-3-Generative-AI-Training-Report-Pre-Publication-Version.pdf>
- U.S. Copyright Office. *Compendium of U.S. Copyright Office Practices*. 3rd ed. § 306. 2021.
- U.S. Copyright Office. *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*. 88 Fed. Reg. 16190 (16 marzo 2023). <https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence>
- Unione Europea. *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* (GUUE L 130, 17 maggio 2019).
- Unione Europea. *Direttiva 96/9/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996, relativa alla tutela giuridica delle banche di dati*.
- United States Copyright Act, 17 U.S.C. § 107 (1976).
- United States. Supreme Court. *Eldred v. Ashcroft*, 537 U.S. 186 (2003).
- United States. *U.S. Code*. Title 17, § 102(a). Copyright protection: Subject matter of copyright. Washington, D.C.: U.S. Government Publishing Office.

- United States. *U.S. Code*. Title 17, § 411(a). Registration and civil infringement actions. Washington, D.C.: U.S. Government Publishing Office.
- Università di Pisa. *Linee guida sul diritto d'autore*, febbraio 2022, 1