



Confindustria Radio Televisioni

Camera dei Deputati

Commissione VII

Risoluzione 7-00185 - Intelligenza artificiale e tutela del diritto d'autore

Osservazioni CRTV

Roma, 28 febbraio 2024

Premessa

La filiera dell'industria culturale e creativa, con circa 48 miliardi di euro di valore economico e oltre un milione di occupati complessivi, costituisce un settore di rilievo per l'economia nazionale.

Il settore radiotelevisivo, che rappresenta circa un quinto del totale dell'industria culturale e creativa, è caratterizzato dall'azione sinergica degli imprenditori e dei lavoratori, in particolare dei lavoratori creativi, costantemente impegnati a proporre nuove idee (spesso in anticipo sui tempi), opere e forme d'arte.

Dopo anni di turbolenza e dinamicità in cui il mercato ha osservato cambi di paradigma di consumo e l'allargamento dell'arena competitiva, il 2023 si è dimostrato un anno più conservativo in cui le energie dei player si sono rivolte principalmente al consolidamento dell'offerta e dei modelli di business, all'attenzione al fatturato, ai margini e alla ricerca di nuove opportunità dettate dallo sviluppo tecnologico.

Alla luce di ciò, occorre analizzare con attenzione le applicazioni e gli effetti, in tale settore, di forme tecnologiche che si propongono, in certi casi di coadiuvare, in altri addirittura di sostituire alcune delle attività strettamente connesse alla sfera umana, quali la narrazione, l'arte, l'informazione e la creatività in generale.

Le nuove tecnologie - in particolare Generative AI, Web3 e Metaverso - stanno rimodellando produzione, distribuzione e fruizione dei contenuti digitali, aprendo la strada a nuovi scenari competitivi nell'ambito della musica (e di altre forme di audio digitali come il podcast e gli audiolibri), del video, dell'intrattenimento e dell'informazione.

In questo contesto modificato il settore audiovisivo intende raggiungere i più elevati standard tecnologici, ma al contempo chiede che vengano attuati correttivi a taluni usi dell'intelligenza artificiale che paiono diretti a colpire il lavoro creativo in sé considerato, e quindi l'intera filiera che lo organizza ed esprime.

1. L'intelligenza artificiale e l'industria dell'audiovisivo

I più recenti studi sull'impatto dell'intelligenza artificiale dimostrano che essa è idonea a raccogliere e organizzare moltissimi dati, ma anche ad aggiungere un *quid novi* nel processo inerente la loro elaborazione.

Nel caso dell'IA Generativa, in particolare, i sistemi utilizzano algoritmi di Machine Learning addestrati su enormi quantità di dati per generare nuovi contenuti di testo, audio, immagini e video il cui prodotto finale è simile ai dati utilizzati per l'addestramento.

L'affermazione dell'IA Generativa può essere fatta risalire al 2022 con l'avvento di DALL-E2 e ChatGPT.

DALL-E2 è un modello di Intelligenza Artificiale in grado di creare contenuti visivi partendo da descrizioni testuali.

La più nota ChatGPT è progettata per fornire informazioni e risposte ai quesiti degli utenti con un linguaggio intuitivo e coerente al contesto.

Nel 2023 OpenAI ha rilasciato la nuova versione di ChatGPT che presenta la capacità di accettare input sia di testo che di immagini ma che presenta ancora delle imperfezioni e criticità dovute al fatto che gli output di tali algoritmi sono legati ai dataset su cui sono stati addestrati.

È evidente che l'attività di tali processi tecnologici non prende le mosse dalla costruzione di qualcosa di completamente nuovo (neppure la più avanzata tecnologia è in grado ad oggi di replicare un processo totalmente creativo) ma dalla manipolazione di quanto è già esistente.¹

Così considerata, l'IA può costituire il potenziamento della creatività umana. Osservata sotto tale profilo, si tratta di attivare, nel contesto lavorativo, una sorta di benessere tecnologico che accompagni l'evoluzione umana, senza traumi, verso quella che da più parti è stata definita generalmente una condizione "transumana" in perfetto equilibrio tra uomo e macchina.

I chatbot² e gli altri sistemi basati su NLP (Natural Language Processing) sono un esempio di integrazione o sostituzione del lavoro umano. Attraverso l'IA è possibile, per esempio, l'automazione dei processi, la riduzione degli errori, il miglioramento della gestione dei clienti e delle vendite con risparmio di costi e aumento delle entrate. Questa efficiente gestione permette all'azienda di rifocalizzare il personale verso le attività a maggiore valore aggiunto.

Limiti ed errori. Intelligenza cognitiva. L'IA presenta margini d'errore dovuti proprio alla raccolta o all'uso dei dati necessari all'apprendimento automatico. Le conclusioni errate possono essere causate da errori umani di partenza e/o dalla mancata valutazione cognitiva dei dati. Quest'ultimo aspetto sembrerebbe essere un limite, al momento, difficilmente superabile.

Diseguaglianza normativa ed economica. Il punto critico fondamentale emerso nel corso degli ultimi sviluppi della IA riguarda il fatto che essa sta diventando il principale asset per coloro i quali, muniti di preponderanti mezzi economici e tecnologici, operano "over the top" per ricavare profitti basandosi, sostanzialmente, su quanto già presente in rete.³

La IA prende quello che è il frutto del lavoro di milioni di lavoratori, organizzato da una miriade di imprese, e crea una imitazione che non è altro che una rielaborazione "inumana", con costi irrisori e un risultato che, ad occhi inesperti, può risultare frutto della creatività umana.

Tale situazione va osservata e governata, ove possibile con attenzione, onde evitare di creare, nel medio e lungo termine, scompensi anche nel mercato del lavoro.

Non si tratta solo del rischio (denunciato in un recente audizione su tale tematica del Ministro del Lavoro e delle Politiche Sociali) di una diseguaglianza economica tra le aziende capaci di investire in IA e quelle (PMI) che potrebbero non avere le risorse per farlo, ma della disuguaglianza normativa che affligge i rapporti economici internazionali. Segnatamente quella tra Europa (che vanta la più avanzata e restrittiva normativa di settore al mondo, cui sta per aggiungersi l'IA Act) e il resto del mondo, USA *in primis*, che opera in un ambiente ben meno intensamente regolato.

Deepfake. L'utilizzo sempre più massiccio dell'IA solleva dubbi e interrogativi etici e morali, oltre che profili di illegittimità giuridica riguardo alla violazione del diritto d'autore e della privacy, nel momento in cui la creatività si confonde con la manipolazione e l'autenticità dei dati, dei suoni e delle immagini. Il deepfake è una tecnica digitale basata sull'IA usata per combinare

1 In un recente articolo dell'Harvard Business Review è stato affermato che: "Generative AI tools can solve an important challenge faced in idea contests: combining or merging a large number of ideas to produce much stronger ones".

2 Un chatbot è un software che simula ed elabora le conversazioni umane scritte o parlate al fine di permettere agli utenti di interagire come se stessero comunicando con una persona reale e fornire risposte a richieste di ogni tipo. Sono guidati da AI, regole automatizzate, elaborazione in linguaggio naturale (NLP) e machine learning (ML).

3 Con una espressione indubbiamente "forte" ma che ha il pregio di focalizzare i termini del problema, un recentissimo articolo comparso sulla rivista della Cornell University è stato intitolato "AI Art is Theft: Labour, Extraction, and Exploitation, Or, On the Dangers of Stochastic Pollocks" (<https://arxiv.org/abs/2401.06178>). In tale scritto, focalizzato sulla generazione di immagini che rappresenta ad oggi la più diffusa epifania dell'IA a scopo "artistico", l'autore conclude che "AI image generators involve an unethical kind of labour theft".

e sovrapporre immagini e video esistenti con video o immagini originali, creando immagini e voci sintetiche straordinariamente realistiche. Il deepfake è sovente usato per creare fake news e truffe, per compiere atti di cyberbullismo e crimini informatici.

Il settore audiovisivo è particolarmente colpito dal fenomeno, in quanto fornisce in larga parte il materiale (personaggi TV, programmi, fiction, etc.) che fa da carburante ai produttori di deep fake, i quali prendono dai media immagini, suoni e video per poi creare il “falso” a scopi a volte illegali. Chi subisce il più grave pregiudizio da tali attività è proprio il produttore audiovisivo, sia per lo sfruttamento del suo copyright, sia per le incolpevoli ma inevitabili ricadute negative in termini di immagine.

2. Impatto dell'ia sul mondo produttivo creativo: problemi e prospettive.

L'utilizzo di software più o meno sofisticati nell'industria musicale, cinematografica e audiovisiva risale molto indietro nel tempo.

Nel cinema fin dagli anni '80 del secolo scorso si è spesso fatto uso della grafica computerizzata per creare effetti visivi, ricostruzione di luoghi storici, animazioni digitali, mondi virtuali e battaglie spaziali.

Con il passare degli anni la tecnologia si è sempre più integrata con le tecniche di produzione tradizionali al punto che oggi per un'impresa del settore investire nell'Intelligenza Artificiale non è più una scelta ma una questione di competitività e strategia di posizionamento sul mercato se non addirittura di sopravvivenza.

L'intelligenza artificiale è diventato un partner innovativo e creativo indispensabile dalla pre-produzione alla post-produzione. Grandi case di produzione come Century Fox e Warner Bros utilizzano già l'Intelligenza Artificiale non solo per creare dialoghi, sceneggiature, trama e personaggi ma anche per individuare le location più adatte, il casting ideale attraverso ricerche e selezione di attori o decidere l'ammontare degli investimenti da effettuare in considerazione delle valutazioni della qualità artistica e del potenziale successo commerciale che la stessa IA è in grado di fornire.

La post-produzione si avvale sempre di più dell'IA per le attività di doppiaggio con sistemi tecnologici all'avanguardia che consentono di sincronizzare alla perfezione le battute con i movimenti labiali e le espressioni facciali degli attori.

Anche sul fronte della musica l'IA sta trovando sempre più utilizzo nelle composizioni musicali attraverso l'analisi e l'impiego di enormi database musicali che spaziano nel tempo e nei generi che offrono spunto alla creatività e alla scrittura delle canzoni. Oggi è possibile generare melodie e arrangiamenti attraverso algoritmi avanzati, il testo può essere scritto da Chat GPT e la copertina può essere creata da software.

"Now and Then" dei Beatles è stata creata dall'IA. Attraverso un progetto sperimentale, ricercatori e musicisti hanno utilizzato algoritmi avanzati per completare e produrre una canzone rimasta incompiuta.

L'IA può dunque essere un elemento di enhancement del settore audiovisivo. D'altra parte, vanno segnalati alcuni seri rischi per il copyright derivanti dalla attività di addestramento dei sistemi di IA generativi.

Ci si riferisce al cosiddetto “web scraping”, attività che consente di raccogliere infiniti dati da internet e sfruttarli per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale.

Si tratta di un utilizzo grezzo e invasivo dell'IA. I software “spider” o consimili, utilizzati per tale attività, non sono infatti strutturati in modo tale da distinguere tra contenuti soggetti a copyright e altri di libero utilizzo. Si limitano a raccogliere ogni possibile dato utile, compresi i dati connessi a materiale protetto dal diritto d'autore. L'utilizzo dei risultati di queste ricerche mina alla base i diritti dei titolari, perché rielabora la loro opera, senza aggiungere alcunché di nuovo, creando quelli che

all'apparenza sono nuovi contenuti, ma che a ben vedere non sono che rielaborazioni dell'intelligenza artificiale.

Il machine learning adattato al mondo produzione audiovisiva vede un impiego sempre più intenso. Non si può non sottolineare l'importanza della formazione: un lavoratore pronto a gestire una tecnologia intelligente la applica con piena consapevolezza e mantenendo la sua motivazione sul lavoro.

Lo scopo non è solo quello di mantenere competitività, ma anche con l'obiettivo di favorire in generale una maggiore inclusione lavorativa e sociale e la creazione di una platea di lavoratori attrezzata e preparata a un futuro che sarà certamente affidato allo sviluppo dell'IA.

Se, come affermato in un recente studio di Goldman Sachs, l'adozione della IA potrebbe portare nei prossimi anni un aumento del PIL mondiale del 7%; non vi è dubbio che il settore audiovisivo sia pronto a raccogliere la sfida di trasformare tale opportunità in un momento di crescita dell'industria culturale anche italiana. Se è vero che, secondo il predetto studio, nel 2021 gli investimenti privati statunitensi e globali nell'AI ammontavano rispettivamente a 53 miliardi e 94 miliardi di dollari, ciascuno più di cinque volte in termini reali rispetto ai cinque anni precedenti, è evidente che non si può perdere tempo nel cogliere le opportunità date dalle nuove tecnologie.

Per quanto attiene al diritto europeo, la protezione dei diritti d'autore di fronte al web scraping non appare ancora sufficiente. Un limite importante è costituito dalla disciplina del data mining. Come è noto, l'art. 70-*quater* legge sul diritto d'autore esenta qualsiasi attività di text and data mining che venga svolta sull'opera dell'ingegno, ivi incluso il software o il database protetto da un diritto connesso, a prescindere dallo scopo o dalla qualificazione del soggetto che la esercita. Ciò a condizione che: tale soggetto abbia avuto accesso legittimo al contenuto ai fini dell'estrazione di testo e di dati; e il titolare del diritto d'autore e dei diritti connessi e/o il titolare del database non abbiano espressamente riservato l'estrazione di testo e di dati (c.d. meccanismo di opt out), così richiamando le attività di TDM al proprio controllo esclusivo. L'articolo 4, comma 3, della Direttiva Copyright prevede che la riserva venga espressa *"in modo appropriato, ad esempio attraverso strumenti che consentano una lettura automatizzata in caso di contenuti resi pubblicamente disponibili online"*. Tale previsione sembra dunque richiedere che la dichiarazione di riserva sia leggibile in modo automatizzato.

CRTV ha in più occasioni rilevato che le eccezioni fissate dalla Direttiva copyright allo scopo di consentire a ricercatori e istituti di ricerca scientifica di utilizzare strumenti di ricerca innovativi basati sull'estrazione di testo e di dati (c.d. text and data mining) (art. 3), allo scopo di permettere a docenti e studenti di sfruttare al meglio le tecnologie digitali a tutti i livelli di istruzione con esclusiva finalità illustrativa ad uso didattico (art. 5) e, infine, allo scopo di consentire agli istituti di tutela del patrimonio culturale (in particolare, biblioteche accessibili al pubblico o musei, archivi o istituti per il patrimonio cinematografico o sonoro) di garantire la salvaguardia di tale patrimonio attraverso la realizzazione di copie di opere e altro materiale presente permanentemente nelle loro raccolte, nella misura necessaria alla conservazione (art. 6) devono tener fermo il principio, già espresso nell'art. 70 Ld.A., per il quale il fair use non può consistere in utilizzi che si pongano in concorrenza con quelli legittimi.

3. impatto dell'ia sul mondo del lavoro

La rivoluzione tecnologica in corso sta facendo emergere implicazioni etiche e normative che riguardano anche il mondo del lavoro nel settore audiovisivo e non solo.

Diritto alla dignità umana. Nella relazione alla proposta di Regolamento UE sull'intelligenza artificiale del 21.4.2021, si avverte che l'IA "con le sue caratteristiche specifiche (ad esempio

opacità, complessità, dipendenza dai dati, comportamento autonomo) può incidere negativamente su una serie di diritti fondamentali sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea" e in particolare sul "diritto alla dignità umana (articolo 1)".

Lavoro e creatività sono due aspetti di tale dignità: il primo consacrato dalla nostra Costituzione che tutela anche la sfera puramente morale, andando ad abbracciare nella sua complessità la dignità dell'uomo lavoratore, come è reso palese dal testo dell'art. 4 Cost., che non impone il diritto-dovere di compiere qualsiasi attività, ma una attività o funzione che concorra al progresso materiale o spirituale della società. Non, dunque, la mera percezione di un reddito per qualsiasi lavoro, ma un lavoro dignitoso e utile per un reddito che consenta di condurre una vita significativa.

Dimensione antropocentrica. Pertanto, come pure affermato dal Ministro del Lavoro nel richiamato intervento, occorre trovare un modello che rimanda ad una dimensione dell'utilizzo dell'IA di tipo antropocentrico, ossia caratterizzata dalla collaborazione tra le soluzioni rapide ed accurate individuate tramite IA ed il know-how dei professionisti.

Pare emergere la necessità che l'intelligenza artificiale resti un supporto avente natura servente e non autonoma rispetto all'attività decisionale umana.

Tutela dei lavoratori. A livello normativo la "Proposta di Regolamento sull'Intelligenza Artificiale" del 21.4.2021 afferma che anche i sistemi di IA utilizzati nel settore dell'occupazione, nella gestione dei lavoratori e nell'accesso al lavoro autonomo, in particolare per l'assunzione e la selezione delle persone, per l'adozione di decisioni in materia di promozione e cessazione del rapporto di lavoro, nonché per l'assegnazione dei compiti, per il monitoraggio o la valutazione delle persone nei rapporti contrattuali legati al lavoro, devono essere classificati come sistemi ad alto rischio, e che i rapporti contrattuali legati al lavoro dovrebbero coinvolgere i dipendenti e le persone che forniscono servizi tramite piattaforme (cfr. considerando 36 e all. 3, punto 4). Non affronta però, nell'attuale formulazione, del problema centrale, ossia il mantenimento del posto di lavoro in cui concretamente andranno effettuate queste scelte.

Sotto tale profilo, le difficili scelte che attendono il decisore politico europeo e nazionale, dovranno temperare l'esigenza di non limitare le possibilità dei nuovi strumenti e, al tempo stesso, mantenere salda la dimensione umana, lavoristica ed economica del paese come disegnata dalla Costituzione.

In questo senso, si chiede che innanzitutto vengano maggiormente tutelati il lavoro creativo e le imprese che in tale ambito operano.

Sarà centrale evitare che frutti dell'intelligenza artificiale vengano confusi con l'opera creativa umana. In proposito occorrerà far sì che tutti coloro, professionisti o semplici operatori, che utilizzano, creano o addestrano sistemi di intelligenza artificiale debbano manifestare, in ogni esito esterno, la natura totalmente artificiale del prodotto e le fonti dei dati utilizzati per il machine learning oppure per la IA generativa.

Formazione professionale. Sotto un profilo più generale, dovrà verosimilmente essere affrontato un ripensamento della formazione dei lavoratori, anche nel settore audiovisivo che dovranno essere sempre maggiormente consapevoli sia dello strumento sia dei suoi limiti. Ciò al fine di approcciarsi al mondo del lavoro con consapevolezza, e allo stesso tempo di saper distinguere ciò che viene dai media in base alla sua origine e alla sua genuinità.

4. Conclusioni

L'Intelligenza Artificiale, in particolare quella Generativa, pone alcune aree di attenzione che riguardano, tra l'altro, l'impatto sul business e sulla competitività delle aziende; questioni normative e regolamentari sul fronte della tutela delle opere creative; profili di privacy e trasparenza.

Attualmente le possibilità tecnologiche di sfruttamento delle potenzialità della IA sono in prevalenza detenute da grandi gruppi d'oltreoceano che operano in concorrenza con le imprese audiovisive europee. Queste ultime sono proiettate ad un futuro che vedrà la tecnologia IA come centrale nello sviluppo dei futuri modelli di business, che tuttavia, chiedono sia tutelata la proprietà intellettuale e il lavoro creativo umano che stanno alla fonte di ogni possibile produzione audiovisiva, proteggendo tali aree dagli effetti di un uso distorto dei software generativi, effetti che sarebbero certamente negativi.

In questo senso occorre che l'Italia si ponga obiettivi molto ambiziosi, sia in termini di controllo dell'attività dei produttori di servizi IA, sia in termini di incentivi all'utilizzo di tali servizi nel contesto economico nazionale.