

INTELLECTUAL PROPERTY & TECHNOLOGY

Musica legalissima

Edizione 2024

a cura di Roberto Valenti, Lara Mastrangelo e Chiara D'Onofrio

Indice

- 4 **Intro – “Musica che resta”** Intervista a Enzo Mazza (FIMI)
di Roberto Valenti, Lara Mastrangelo e Chiara D'Onofrio

- 6 **Traccia 1 – “Virale”:** FantaSanremo, il viaggio nella compliance privacy del fantasy-game che ha conquistato il web
di Enila Elezi e Roxana Smeria

- 8 **Traccia 2 – “Zitti e Buoni”:** diritti morali d'autore e censura musicale
di Lara Mastrangelo

- 10 **Traccia 3 – “Questione di feeling”:** uno sguardo è consenso all'uso dell'immagine e al trattamento dei dati personali?
di Giorgia Carneri

- 12 **Traccia 4 – “Come dentro un film”:** il successo della sincronizzazione delle canzoni nei film
di Chiara D'Onofrio

- 14 **Traccia 5 – “Non voglio mica la luna”:** il caso Vessicchio, la tutela del produttore fonografico e il riconoscimento dell'equo compenso
di Carolina Battistella e Rebecca Rossi

- 16 **Traccia 6 – “Il mondo prima di te”:** la trasformazione del settore musicale grazie all'AI
di Miriam Romeo e Tommaso Ricci

- 20 **Traccia 7 – “Dove si balla”:** la musica nel metaverso tra concerti live e virtuali
di Deborah Paracchini e Virginia Lorusso



“Musica che resta”

Intervista a Enzo Mazza (FIMI) sul Festival di Sanremo e i nuovi trend della musica

di ROBERTO VALENTI, LARA MASTRANGELO e CHIARA D'ONOFRIO

L'intervista a Enzo Mazza, CEO di FIMI, sui fenomeni più recenti del mondo della musica, tra Festival di Sanremo, social media e intelligenza artificiale.

Abbiamo intervistato Enzo Mazza, CEO di FIMI (Federazione Industria Musicale Italiana) sui fenomeni più recenti che hanno interessato il settore musicale, partendo da quale sia l'impatto di Sanremo sulla musica italiana ed esplorando le prospettive più internazionali, che coinvolgono social media e intelligenza artificiale.

D: Gli artisti che partecipano al Festival di Sanremo, anche quelli non vincitori, riescono ad assicurarsi vendite ed ascolti record, grazie alla visibilità ottenuta tramite il palco dell'Ariston. Qual è l'impatto che il fenomeno del Festival ha sull'indotto dell'industria musicale?

L'effetto streaming scaturito dal riavvicinamento del Festival di Sanremo al mercato discografico di questi ultimi anni è un valore centrale su cui si sono focalizzati gli sforzi delle case discografiche, che svolgono un ruolo fondamentale nello sviluppo e nella promozione degli artisti sul palco dell'Ariston. E non solo: l'investimento delle case discografiche sui brani e sugli artisti in gara genera un indotto in favore di diversi segmenti economici inerenti al Festival, dalla stessa televisione all'hospitality, passando per la musica live, il mondo editoriale e autoriale, oltre che ovviamente l'ecosistema dei media.

Negli ultimi anni è cresciuto il numero di award di platino ricevuto dagli artisti in gara al Festival per le vendite ottenute dopo la partecipazione a Sanremo. Inoltre, l'edizione di quest'anno è quella con il maggior numero di certificazioni platino ottenute dai cantanti che saliranno sul palco: 512 (+50% rispetto al 2023). In retrospettiva, i brani in gara alle ultime undici edizioni di Sanremo hanno conquistato 184 certificazioni platino e di queste ben 121 sono state assegnate alle canzoni che hanno partecipato al Festival sotto la direzione artistica di Amadeus.

Anche il segmento dello streaming è stato fortemente influenzato dal Festival di Sanremo: gli ascolti in streaming dei brani in gara all'ultima edizione di Sanremo hanno superato per la prima volta il miliardo di riproduzioni, registrando una crescita del 23% rispetto all'edizione 2022 e del 198% rispetto a quella del 2020.

D: Il 2023 è stato l'anno che ha visto il ritorno “alla ribalta” dei concerti live dopo oltre due anni di stop a causa del Covid. In particolare, all'estero si è assistito ai successi milionari dei tour di artiste quali Taylor Swift e Beyoncé, che hanno esaurito i biglietti in pochissimo tempo e che sono stati in grado di generare introiti non solo per le attività strettamente legate all'organizzazione dei concerti, ma anche per le città che hanno ospitato le date degli eventi. Ci si può aspettare che questi fenomeni siano replicati in Italia, magari anche grazie alla partecipazione degli artisti a Sanremo? Quali previsioni possono essere fatte per i cantanti che organizzeranno live nel 2024?

Il 2024 si avvia ad essere un anno record per i concerti live anche in Italia. Certamente gli artisti che parteciperanno al Festival di Sanremo godranno sicuramente di una promozione per poter assicurare le presenze e il successo dei tour estivi.

D: Negli ultimi giorni si è molto parlato del ritiro delle canzoni di Universal Music Group (UMC) da TikTok, a seguito del mancato raggiungimento di un accordo nelle trattative di rinnovo dei contratti di licenza con la piattaforma. Secondo UMC il fallimento delle trattative è legato al rifiuto di TikTok di accordarsi sul pagamento di musicisti e autori, sulla tutela rispetto all'utilizzo dell'intelligenza artificiale e sulla sicurezza online degli utenti di TikTok. In particolare, UMC sostiene che la proposta del social network rispetto al compenso da riconoscere agli artisti e agli autori sarebbe inferiore al rate che viene corrisposto da altre importanti piattaforme. In attesa di aggiornamenti sul negoziato, autori e artisti saranno sicuramente i soggetti più influenzati dall'assenza delle canzoni su uno dei social media più usati, soprattutto dalla Gen Z. Qual è la rilevanza dei social media nel mercato musicale e come l'utilizzo (e il ritiro) delle canzoni impatta i ricavi degli artisti?

Sicuramente la rimozione dei contenuti gestiti da UMC avrà un significativo impatto la cui dimensione si potrà comprendere solo più avanti.

D: L'interazione tra intelligenza artificiale (AI) e settore musicale è uno degli argomenti più discussi nell'ultimo anno, primo fra tutti l'utilizzo di opere protette da diritto d'autore senza il consenso dei titolari dei diritti. L'AI Act è in fase di approvazione e ha attirato l'attenzione di artisti, che hanno chiesto che venga assicurata la tutela dei loro diritti. Quali sono gli aspetti più rilevanti che i legislatori

dovrebbero tenere in considerazione per configurare un quadro normativo che rispetti le richieste degli operatori del settore creativo?

L'aspetto più importante, e che l'ultima versione dell'AI Act approvata ha confermato, riguarda la trasparenza nella formazione dell'AI. Come anche specificato dalla nuova formulazione del Considerando 60k dell'AI Act, i fornitori di modelli di AI General-Purpose (ossia modelli che hanno un'ampia gamma di possibili usi, sia previsti che non previsti dagli sviluppatori e che possono essere applicati a diversi task in vari campi, "GPAI"). sono tenuti a rendere pubblicamente disponibili sintesi sufficientemente dettagliate dei contenuti, anche protetti da diritto d'autore, utilizzati nel training dei sistemi di AI (art. 52c dell'AI Act). Questo "obbligo di risultato" ha lo scopo di *"facilitare le parti con interessi legittimi, compresi i titolari dei diritti d'autore, a esercitare e far valere i propri diritti ai sensi del diritto dell'Unione"* (Considerando 60k dell'AI Act).

Il Considerando 60j sulla "giurisdizione" chiarisce molto opportunamente che qualsiasi fornitore che immette un modello di AI per scopi generali sul mercato dell'UE dovrebbe rispettare l'obbligo di trasparenza, *"indipendentemente dalla giurisdizione in cui gli atti rilevanti ai sensi del diritto d'autore sono alla base della formazione di tali modelli di GPAI hanno luogo"*. Ciò è anche in linea con il principio secondo cui *"nessun fornitore dovrebbe essere in grado di ottenere un vantaggio competitivo nel mercato dell'UE applicando standard di copyright inferiori a quelli previsti nell'Unione"* (Considerando 60j dell'AI Act). Infine, in relazione ai modelli open source (art. 52c dell'AI Act), il testo prevede una deroga al Regolamento per i modelli di AI open source, ma chiarisce che gli obblighi di trasparenza e di rispetto della normativa sul copyright si applicano in ogni caso.

Per quanto riguarda la c.d. "text and data mining exception" (ossia l'estrazione di testo e di dati tramite qualsiasi tecnica automatizzata volta ad analizzare grandi quantità di testi, suoni, immagini, dati o metadati in formato digitale con lo scopo di generare informazioni, inclusi modelli, tendenze e correlazioni), il Considerando 60i fornisce un utile chiarimento sulla facoltà di opt-out dei titolari dei diritti. Infatti, qualora *"il diritto di opt-out sia stato espressamente riservato in modo appropriato, i fornitori di modelli GPAI devono ottenere un'autorizzazione dai titolari dei diritti se vogliono effettuare text e data mining sulle loro opere"*.

In generale questo complesso di norme riguardanti l'AI sarà anche oggetto di un confronto in sede di G7, la cui presidenza è stata affidata all'Italia. Sicuramente, il tema della tutela dei diritti rimarrà centrale in molteplici giurisdizioni, anche alla luce delle numerose cause promosse dai titolari dei diritti in vari tribunali, sia in Europa che oltreoceano.

“Virale”: FantaSanremo, il viaggio nella compliance privacy del fantasy-game che ha conquistato il web

di ENILA ELEZI e ROXANA SMERIA

Il gioco online FantaSanremo ha riscosso grandi successi negli ultimi anni, ponendo anche l'attenzione sull'importanza della compliance privacy per il trattamento di grandi quantità di dati personali dei giocatori.

Negli ultimi anni il Festival di Sanremo è diventato un evento sempre più partecipato anche dalla platea online attraverso l'uso di social network. Uno dei driver principali di questo fenomeno è stato sicuramente il FantaSanremo, un fantasy-game online che ogni anno attira sempre più giocatori e che nel 2023 ha raggiunto la quota di poco più di quattro milioni di squadre.

Nato dall'idea di un gruppo di amici appassionati del Festival di Sanremo, il FantaSanremo consiste nel formare una squadra di cinque componenti, scelti tra gli artisti in gara al Festival, avendo un numero predeterminato di “baudi” (la valuta di gioco). Durante le serate di Sanremo, ciascun artista guadagnerà bonus o malus in base al verificarsi di diverse circostanze (es. l'artista guadagnerà punti qualora indossi un cappello durante la performance).

L'edizione zero” del gioco contava 47 iscritti, ma la grande popolarità acquisita dal gioco negli ultimi anni, specialmente con l'entrata di Amadeus alla conduzione del Festival, ha dato forte visibilità alla piattaforma: da un lato è stato un aspetto più che positivo per il business di Mk2 srls (la società che gestisce la piattaforma – nonché la titolare del trattamento dei dati caricati sulla stessa), che ha stretto partnership con importanti aziende, ma dall'altro ha posto l'attività del gioco sotto l'occhio attento delle autorità, compresa quella privacy, visto l'ingente numero di dati personali trattati. I creatori del FantaSanremo si sono, quindi, trovati a dover prestare un'attenzione particolare alla compliance privacy.

FantaSanremo: un esempio virtuoso per le aziende in rapida crescita

Nel 2023, su un noto social network, un Data Protection Officer (DPO) ha messo in luce come il sito FantaSanremo non fosse perfettamente conforme alla normativa privacy – forse, anche a causa della “giovane età” della piattaforma stessa. È stato rilevato che, proprio in relazione alle partnership (ossia, al trattamento dei dati e al trasferimento degli stessi verso i partner commerciali per finalità di marketing),

il sito chiedeva un “consenso” obbligatorio per il trasferimento di dati a terzi, attraverso una casella che doveva essere necessariamente spuntata per poter accedere alla dashboard della piattaforma e iniziare a creare la propria squadra. Nell'informativa, invece, era (giustamente) specificato che il sito avrebbe richiesto il consenso dei soggetti interessati al fine di comunicare i dati personali a terzi per finalità di marketing, solo in maniera facoltativa.

Dopo che questa problematica è stata messa in luce grazie alla circolazione della notizia sui vari social network, i gestori del fantasy-game hanno compreso l'importanza della compliance rispetto alla normativa privacy, soprattutto nell'ambito di un così vasto ed ampio trattamento dei dati. La piattaforma ha, infatti, adottato una serie di accortezze (e.g., la privacy policy è più completa, i consensi vengono raccolti in modo più trasparente ai sensi dell'art. 4 del GDPR, e i tempi di conservazione dei dati sono stati indicati in maniera più chiara), dando, quindi, un esempio virtuoso a tutte quelle aziende che sono in forte espansione e che si ritrovano in poco tempo a gestire un'importante mole di dati.

Il successo improvviso che ha avuto il FantaSanremo ha avuto come risvolto una (doverosa) maggior attenzione sulla compliance alla normativa privacy della piattaforma. Ed è incoraggiante sapere che la piattaforma si è prontamente dimostrata volenterosa di rimediare agli errori fatti in passato.

L'importanza della privacy anche nel settore del gioco online

Il percorso compiuto dal fantasy-game FantaSanremo nel rispetto della normativa privacy può offrire degli interessanti spunti soprattutto nel settore dei giochi online, dove piattaforme si trovano in breve tempo a trattare quantità di dati, spesso senza porre la giusta attenzione agli aspetti privacy coinvolti in tali attività. Infatti, nel settore gaming, la questione del trattamento dei dati da parte di piattaforme, sia emergenti sia già affermate, è spesso sottovalutata. Il focus è spesso posto sul servizio offerto, ossia il gioco, tralasciando importanti aspetti di compliance che non dovrebbero essere confinati in secondo piano.

E proprio in tale ultimo senso, partendo dal “caso” di FantaSanremo, non si può non fare un parallelismo con altre piattaforme o giochi, appartenenti al settore gaming. La questione del trattamento dei dati da parte di queste piattaforme è spesso sottovalutata: ci si focalizza sempre più sul servizio offerto (i.e., il gioco) tralasciando importanti aspetti di compliance che non possono essere confinati in secondo piano. Attraverso

queste piattaforme vengono infatti condivise importanti quantità di dati, che frequentemente coinvolgono minori, e spesso il trattamento dei dati è proprio incentivato da meccanismi del gioco stesso.

Benché il Garante Privacy italiano non sia ancora attivato in tal senso, altre autorità europee (come il CNIL) e anche extra-europee (come la Federal Trade Commission negli USA), negli ultimi mesi, sono intervenute nei confronti di colossi dei videogiochi sanzionando proprio tali piattaforme a causa dell'illecito trattamento di dati personali.

In conclusione, è necessario prestare attenzione alla compliance privacy e garantire che il trattamento dei dati venga svolto in modo lecito e sicuro non sottovalutando il largo impatto che piattaforme di gioco (che possono coinvolgere anche minori) possono avere sugli utenti, per garantire che gli utenti possano godere della piattaforma in modo sicuro e, allo stesso tempo, per evitare ingenti sanzioni da parte delle autorità.



“Zitti e Buoni”: diritti morali d'autore e censura musicale

di LARA MASTRANGELO

L'intreccio tra diritti morali d'autore e censura musicale costituisce un aspetto cruciale nel panorama culturale e legale dell'industria musicale. In questo contesto, il Festival di Sanremo, sin dalla sua prima edizione, ha rappresentato un sensibile termometro sociale alimentando dibattiti sulla libertà artistica, la delicatezza delle tematiche trattate attraverso la musica, e la censura musicale.

Il regolamento di Sanremo e la censura

Anche nel 2024 la kermesse sanremese si è aperta con qualche polemica sull'opportunità della partecipazione di alcuni cantanti al Festival. In particolare, è stata criticata la partecipazione del trio rap milanese La Sad, per i testi violenti e sessisti del loro repertorio. In questo caso la polemica è durata poco (almeno per ora), ma fa intravedere uno dei grossi temi che emergono anno dopo anno nel corso del Festival, ossia il complesso ma necessario bilanciamento tra libertà di espressione degli artisti e accettabilità sociale, politica o religiosa di performance che vanno in onda in prima serata.

Questo delicato rapporto si è non di rado risolto in piccole o grandi storie di censura, verso artisti a lungo banditi (come Umberto Bindi), o addirittura al ritiro di alcune esibizioni. Tra alcune delle più note, il cambio del titolo e di parecchi versi di *4 marzo 1943* di Lucio Dalla, il caldo invito a Vasco Rossi per eliminare un verso contenente un esplicito riferimento alla droga nel brano *Vado al massimo* e l'eliminazione del riferimento a Forza Italia ne *In soliti accordi* di Enzo Jannacci e Paolo Rossi. Più recentemente, al Festival di Sanremo del 2019, Achille Lauro ha dovuto eliminare il riferimento ad un noto brand di moda nel brano *Rolls Royce*, non essendo consentita alcuna pubblicità.

Anche il regolamento di Sanremo 2024 impone gli artisti una serie di regole, tra cui:

1. attenersi alla normativa in materia di tutela dei minori, pubblicità, diretta e indiretta, comunicazioni commerciali e product placement, divieto di discriminazioni, di incitamento alla violenza e all'odio, tutela delle minoranze, onorabilità delle persone, diritto alla riservatezza dei dati personali, pluralismo,

proprietà intellettuale, diritto d'autore e diritti connessi, nonché alle previsioni del Codice Etico Rai;

2. astenersi dall'assumere atteggiamenti e movenze o usare abbigliamento e acconciature in contrasto con la linea editoriale della Rai, ovvero pronunciare parole o frasi "in codice" in violazione di norme di legge o di diritti anche di terzi;
3. astenersi dal pronunciare frasi, compiere gesti, utilizzare oggetti o indossare capi di vestiario aventi riferimenti, anche indirettamente, pubblicitari o promozionali;
4. nel caso di concomitanza con consultazioni elettorali politiche, amministrative, europee o referendarie, astenersi da qualsiasi affermazione, dichiarazione o comportamento che possa, direttamente o indirettamente, influenzare o orientare il voto degli elettori, fornire indicazioni di voto o manifestare preferenza di voto e dovranno astenersi, inoltre, dal formulare qualsiasi riferimento alle menzionate elezioni e/o campagne referendarie.
5. astenersi dal fare dichiarazioni in contrasto con le disposizioni del Codice Etico Rai e impegnarsi a concordare i propri interventi con l'Ufficio Stampa Rai.

Insomma, per essere ammessi al Festival, autori e artisti sono tenuti a conformarsi ad una serie di vincoli, sul palco e fuori.

Diritti morali d'autore: i terzi possono rimaneggiare l'opera artistica?

Oltre al bilanciamento della libertà di espressione con gli altri interessi ritenuti meritevoli di tutela dalla Costituzione, è interessante osservare il fenomeno della censura musicale anche rispetto ai diritti morali d'autore.

L'art. 20 L.d.a. conferisce, infatti, all'autore il diritto di rivendicare la paternità dell'opera e di opporsi a qualsiasi deformazione, mutilazione od altra modificazione, e ad ogni atto a danno dell'opera stessa, che possano essere di pregiudizio al suo onore o alla sua reputazione. In ipotesi, quindi, ove le modifiche non siano state accettate dall'autore del brano e non trovino giustificazione in un corretto bilanciamento di interessi meritevoli di tutela, l'autore potrebbe lamentare una violazione del proprio diritto all'integrità dell'opera.

Al fine di dare concretezza alla formula dell'art. 20 L.d.a. si è a lungo discusso, e si discute tuttora, in giurisprudenza, sul significato da attribuire ai termini "onore" e "reputazione".

Il significato di "pregiudizio all'onore e reputazione": la prima tesi

In proposito, una prima tesi li interpreta come un'endiadi che comprende l'insieme dei valori (moral, civili, letterari e artistici) espressi nell'opera e che,

pertanto, una lesione vi sia quando la modificazione o la scorretta comunicazione dell'opera possano indurre il pubblico a formarsi un giudizio sulla personalità dell'autore sensibilmente diverso che deriverebbe dalla corretta conoscenza dell'opera.

Questa prima tesi è stata fatta propria anche dalla Corte di Cassazione secondo cui, ad esempio, l'utilizzo di un'opera musicale quale colonna sonora di un filmato pubblicitario non comporta *necessariamente* la lesione del diritto morale dell'autore dell'opera. Di conseguenza, secondo questa tesi, la ricorrenza di un danno per lo svilimento dell'opera andrebbe verificato in concreto, caso per caso.

Similmente, anche in tema di modifiche dell'opera cinematografica, la Cassazione ha ribadito il medesimo principio, in forza del quale il danno all'onore dell'autore e all'integrità dell'opera non può ricostruirsi in astratto, ma deve essere verificato in concreto di volta in volta, a seconda degli elementi modificati o tagliati e del loro impatto sul significato dell'opera.

Ad esempio, con sentenza del 4 settembre 2013, n. 20227, la Corte ha ritenuto incensurabile la pronuncia della Corte di Appello di Milano che aveva confermato il rigetto di una azione inibitoria proposta da un regista, relativa alla messa in onda di un film in un formato diverso dall'originale. In particolare, l'autore lamentava di aver realizzato l'opera in due puntate di circa cento minuti ciascuna, mentre la stessa era stata trasmessa dall'emittente televisiva in una sola puntata di circa centoventi minuti. Secondo il ricorrente, tali modifiche avevano comportato la rimozione di scene fondamentali per la compiutezza e comprensibilità dell'opera anche nel suo significato "sociale".

Sul punto, la Corte ha ritenuto che la Corte d'Appello avesse correttamente *"rilevato, dopo aver visionato il film, che i pur consistenti tagli all'opera filmica ne avevano accelerato la cadenza narrativa lasciando peraltro inalterata la struttura sequenziale del racconto e la sua coerenza nonché il messaggio sociale che lo stesso intendeva proporre. Da ciò ha conclusivamente desunto che il film non aveva subito apprezzabili modificazioni qualitative che potessero pregiudicare la reputazione artistica del ricorrente"*.

Il significato di "pregiudizio all'onore e reputazione": la seconda tesi

Una seconda tesi sostenuta da una parte della giurisprudenza romana riserva uno spazio maggiore alla sensibilità dell'autore, ritenendo in particolare che onore è *"il sentimento personale dell'autore della propria capacità creativa in rapporto ad un'opera"* e reputazione è invece *"il giudizio che altri danno del valore dell'autore attraverso la valutazione dell'opera"*. Secondo questa tesi, vi sarebbe violazione dell'art 20 L.d.a. anche nel caso di modifiche dell'opera lesive solo dell'onore dell'autore e non anche della sua reputazione artistica.

In altri termini, ci potrebbe essere una violazione dei diritti morali anche quando l'opera rimaneggiata mantiene una sua coerenza e compiutezza e le modifiche non ne alterano il significato.

Quale che sia la tesi che si vuole adottare, è evidente che un'eventuale azione in giudizio finalizzata ad ottenere il risarcimento dei danni morali presuppone che l'autore non abbia conosciuto e accettato le predette modifiche della propria opera. Del resto, l'art. 22 L.d.a. prevede che, ferma restando la non alienabilità dei diritti morali, *"l'autore che abbia conosciute ed accettate le modificazioni*

della propria opera non è più ammesso ad agire per impedirne l'esecuzione o per chiederne la soppressione".

La norma riguarda solo il diritto di opporsi alle modifiche che ledono l'integrità dell'opera, non anche il diritto di rivendicare la paternità. Nel commentare tale norma, parte della dottrina sostiene che l'art. 22, di fatto, prevede una forma di cessione del diritto, simile a quanto accade nella disciplina dei diritti patrimoniali. Questa tesi, tuttavia, non è condivisa da tutti e vi è chi sostiene che l'autore, anche una volta accettate determinate modifiche, sia comunque libero di pentirsi e imporne l'eliminazione (se possibile) o il ritiro dell'opera dal commercio.

Conclusioni

In conclusione, si può ipotizzare che i brani portati dagli artisti a Sanremo siano realizzati proprio con l'intento di presentarli al Festival e dunque tenendo conto, sin dal principio, dei vari limiti imposti dal Regolamento. Di conseguenza, in questi casi deve essere escluso qualsiasi pregiudizio all'onore e reputazione e il testo finale sarà semplicemente frutto della volontà di parteciparvi, o comunque di una scelta strategica o commerciale.

In ogni caso, anche ove così non fosse e la modifica fosse richiesta dall'apposita commissione sanremese, è molto probabile che l'autore si presti a modificare il brano come richiesto, rinunciando quindi ex art. 22 L.d.a. ad agire per contestare tali modifiche, posto che – salvo casi di aperta critica o provocazione – l'obiettivo finale è sempre la maggior diffusione dell'opera.

In altri termini, quindi, se sulla carta le modifiche richieste potrebbero integrare violazioni dei diritti morali d'autore, di norma ciò non accade. Naturalmente, l'autore e l'artista (che non sempre coincidono) potranno accettare la modifica solo ai fini della partecipazione al Festival, pubblicando successivamente la canzone con il testo originario, come fatto ad esempio da Achille Lauro con *Rolls Royce*.



“Questione di feeling”: uno sguardo è consenso all’uso dell’immagine e al trattamento dei dati personali?

di GIORGIA CARNERI

La Corte di Cassazione si è pronunciata sulla possibilità di considerare uno sguardo fugace di una signora, ripresa in un videoclip senza autorizzazione, come consenso tacito allo sfruttamento della propria immagine e al trattamento dei dati personali.

Una nota casa discografica è stata condannata a risarcire i danni derivanti dalla lesione del diritto alla riservatezza di una signora che era stata coinvolta, senza il suo consenso, nelle riprese di un video musicale di un celeberrimo cantante neomelodico. Tale video-clip aveva poi raggiunto un'ampia diffusione su scala nazionale grazie alla vendita del relativo DVD in bundle con un popolare settimanale di televisione e spettacolo, comportando importanti ripercussioni sulla vita privata dell'interessata: l'attrice era stata, infatti, pizzicata in dolce compagnia di un uomo che, però, non era suo marito.

Ma andiamo con ordine e ripercorriamo questa interessante vicenda, che dal Tribunale di Benevento è giunta sino al cospetto della Suprema Corte di Cassazione, per poi soffermarci sul consenso tacito e la sua rilevanza per lo sfruttamento dell'immagine, possibili implicazioni derivanti dalla raccolta e trattamento dei dati personali derivanti dalla raccolta e diffusione di immagini o video realizzati durante eventi, e l'eventuale risarcimento del danno non patrimoniale.

I requisiti del consenso “tacito” secondo la Corte di Cassazione e la prova del danno non patrimoniale

Nel lontano 2005, la signora L.M. chiese al Tribunale di Benevento la condanna di una nota casa discografica al risarcimento del danno patrimoniale per, inter alia, la lesione del proprio diritto alla riservatezza, reputazione e immagine, a seguito dell'ampia diffusione (anche in abbinamento ad un numero di un noto settimanale) di un DVD realizzato dalla stessa casa discografica. Tale DVD conteneva il video musicale di una famosa canzone neomelodica che, per l'appunto, era stato girato di notte per le strade della città partenopea e pizzicava proprio la signora L.M. in dolce compagnia, mano nella mano, di un uomo che non era suo marito e con il quale aveva una relazione sentimentale clandestina.

Benché l'attrice sostenesse che nessuno le avesse chiesto il previo consenso a divulgare la propria immagine, il Tribunale aveva accolto la tesi della convenuta, presumendo che il consenso della signora L.M. fosse implicito in quanto le riprese erano avvenute durante un evento pubblico. Naturalmente, l'attrice trovò tutt'altro che soddisfatte le proprie pretese e, di conseguenza, decise di appellare la sentenza.

La Corte d'Appello di Napoli ribaltò il verdetto del Tribunale e accolse l'appello della signora M.L.: secondo la corte partenopea da un'occhiata fugace non si poteva desumere consenso, al massimo solo curiosità per la telecamera. Tale circostanza era valorizzata anche dall'assenza di un set utile a individuare il campo delle riprese e la finalità del video. Quindi, nel caso di specie non poteva ricavarsi un consenso tacito all'utilizzo dell'immagine. A seguito del ricorso della casa discografica avverso la sentenza della Corte di Appello di Napoli, la questione giunse alla Corte di Cassazione che sostanzialmente, con l'ordinanza n. 36754/2021, confermò la decisione emessa dalla corte partenopea.

In linea di principio, la volontà allo sfruttamento della propria immagine può essere espressa anche tacitamente, ad esempio con il silenzio, comportamenti concludenti o può essere addirittura presunto. Quest'ultima ipotesi trova particolare applicazione con riferimento alle persone note nel mondo del cinema o, più genericamente, ai cosiddetti VIPs. Tuttavia, questo non esime il giudice di merito dal valutare le circostanze concrete del caso, inclusi i modi e gli scopi della diffusione. Infatti, quando si tratta di persone non avvezze allo sfruttamento della propria immagine per fini promozionali, come la signora L.M., è necessaria prudenza nell'interpretazione della normativa e considerare le importanti ripercussioni che la circolazione dell'immagine può comportare con riferimento alla riservatezza e alla vita privata, in quanto diritti tutelati dalla nostra Costituzione.

Pertanto, dall'illegittima pubblicazione dell'immagine i giudici di secondo grado (come confermato dalla Cassazione) hanno fatto derivare l'obbligo al risarcimento del danno non patrimoniale ai sensi dell'art. 2059 c.c., in quanto si riteneva provato, in via presuntiva, che la pubblicazione dell'immagine della signora L.M. avesse inciso sui suoi diritti inviolabili, protetti dall'articolo 2 della Costituzione considerando:

- i. la notorietà della rivista insieme alla quale veniva venduto il DVD del video-clip;
- ii. l'immensa fama di cui godeva (e tuttora gode) il cantante neomelodico nella sua città di origine; nonché

iii. il contesto sociale del luogo di residenza dell'attrice, ove *"la semplice notizia della relazione extraconiugale di una donna, ed ancor più dell'esistenza di tracce materiali visibili di tale relazione, suscita ampia curiosità"*.

Riflessioni sul trattamento dei dati personali con riferimento alla raccolta e diffusione di immagini o video realizzati durante eventi

Dopo aver esaminato la vicenda e affrontato, senza alcuna pretesa di esaustività, il tema del consenso implicito allo sfruttamento dell'immagine, possiamo passare alle possibili implicazioni relative al trattamento dei dati personali derivanti dalla raccolta e diffusione di immagini o video realizzati durante eventi.

Com'è noto, ai sensi dell'articolo 4(1)(1) del Regolamento UE 679/2016 (GDPR), per "dati personali" si intende qualsiasi informazione riguardante l'interessato, ovvero una persona fisica che *"può essere identificata, direttamente o indirettamente, con particolare riferimento a un identificativo come il nome, un numero di identificazione, dati relativi all'ubicazione, un identificativo online o a uno o più elementi caratteristici della sua identità fisica, fisiologica, genetica, psichica, economica, culturale o sociale"*.

Quindi, oltre ai dati meramente identificativi come il nome e il cognome dell'interessato, che consentono un'immediata individuazione dello stesso, un ampio ventaglio di ulteriori categorie di informazioni può rientrare nel novero dei *"dati personali"*. Rientrano in tale definizione, infatti, anche i dati presentati sotto forma di suoni e immagini poiché, a ben vedere, possono essere riconducibili a una persona determinata o quantomeno determinabile. Tuttavia, la loro capacità di identificazione può variare a seconda del contesto e delle circostanze specifiche nonché tenendo conto dello stato attuale della tecnologia e delle ulteriori informazioni che possono essere combinate.

Pertanto, anche l'immagine di una persona, come ogni dato personale, può essere trattata solamente se il titolare del trattamento rispetta i requisiti sanciti dal GDPR e, in particolare, se individua una valida base giuridica ai sensi dell'articolo 6.

Poiché spesso le riprese effettuate durante gli eventi sono accompagnate dal rilascio congiunto di liberatoria e informativa sul trattamento dei dati personali agli interessati, spesso ci si chiede se e come tali documenti possano essere coordinati e quale possa essere la base giuridica applicabile per il trattamento dell'immagine come dato personale. In particolare, ci si interroga circa la possibilità di basare tali trattamenti sull'articolo 6(1)(b) GDPR, quindi sull'esecuzione del contratto con l'interessato che prevede la diffusione delle immagini realizzate durante gli eventi, dove il contratto è costituito dalla liberatoria uso immagini, oppure sul consenso privacy ex articolo 6(1)(a) GDPR.

Poiché la liberatoria è un contratto che a tutti gli effetti prevede degli adempimenti in relazione alle attività di ripresa ed eventuale diffusione delle immagini, è prassi basare tale trattamento sull'art. 6(1)(b) GDPR ma non vi sono esprese previsioni che impediscano di raccogliere due consensi separati (uno civilistico, con la liberatoria, e uno privacy). Tuttavia, quest'ultimo approccio potrebbe

risultare macchinoso e talvolta contraddittorio se si dovesse verificare l'ipotesi (tutt'altro che remota) in cui un interessato, un giorno, dovesse revocare il consenso, precedentemente prestato, come consentito dall'articolo 17 del GDPR.

Tuttavia, tornando al clou della vicenda giuridica incardinata a seguito della diffusione del video-clip neomelodico, a differenza dell'eventuale consenso tacito per lo sfruttamento dell'immagine dei VIPs, è da escludersi che un simile approccio possa adottarsi con riferimento al trattamento dei dati personali e al rilascio di un valido consenso ai sensi e per gli effetti dell'articolo 6(1)(a) del GDPR. Infatti, il consenso dell'interessato deve essere preventivo, inequivocabile (cosa che un'occhiata fugace certamente non lo è) ma, soprattutto, provato dal titolare del trattamento. Lascia poco spazio ai dubbi il Considerando 32 del GDPR: il silenzio non può assurgere a consenso per il trattamento dei propri dati personali.



“Come dentro un film”: il successo della sincronizzazione delle canzoni nei film

di CHIARA D'ONOFRIO

La sincronizzazione di canzoni nelle colonne sonore dei film ha contribuito a portare alla ribalta brani anche datati che riacquistano notorietà e, inaspettatamente, scalano le classifiche.

Negli ultimi anni si è assistito al ritorno alla ribalta di molte canzoni datate, che sono hanno riacquisito notorietà grazie al loro uso in serie tv o film. È il caso del remix di *“A far l'amore comincia tu”* di Raffaella Carrà, realizzato dal DJ Bob Sinclar, che è stato ospite due sere fa al Festival di Sanremo, utilizzato come colonna sonora dell'iconica *opening scene* del film *“La Grande Bellezza”* di Paolo Sorrentino. Un altro celebre esempio è la hit degli anni '80, *“Running up that Hill”* di Kate Bush, che ha ottenuto un successo di ascolti grazie all'inserimento nella quarta stagione di *“Stranger Things”*. Più recentemente, *“Murder on the Dancefloor”* di Sophie Ellis-Bextor, è tornata in cima alle classifiche internazionali, dopo ben 20 anni dalla sua prima pubblicazione, poiché è stata scelta dalla regista Emerald Fennell come colonna sonora del tanto chiacchierato film *“Saltburn”*.

Tutti questi brani sono stati sincronizzati come colonne sonore delle opere cinematografiche in cui sono state utilizzati. La sincronizzazione è l'utilizzo di canzoni, ossia opere musicali, in abbinamento con sequenze di immagini fisse o in movimento, quali film o, più in generale, prodotti audiovisivi, compresi telefilm, spot pubblicitari o promozionali. L'attività di sincronizzazione è una forma di utilizzazione e sfruttamento dell'opera musicale e, pertanto, può essere effettuata solamente con il consenso dei titolari dei diritti sulla stessa. Infatti, nel caso in cui un brano venga utilizzato in un film senza autorizzazione, si configura un vero e proprio illecito per la violazione dei diritti esclusivi, riconosciuti dalla legge sul diritto d'autore n. 633/1941 (“LdA”), che sono coinvolti in questa forma di utilizzazione del brano, in particolare quelli dell'autore e del produttore fonografico.

La sincronizzazione: un complesso intreccio di diritti

La sincronizzazione è caratterizzata da una peculiare specificità ed è spesso difficile da inquadrare in una fattispecie normativa. Quando un brano è sincronizzato in un film, si ha una registrazione e riproduzione dell'opera musicale, che sono facoltà riservate all'autore dagli artt. 13 e 61 LdA. Tuttavia,

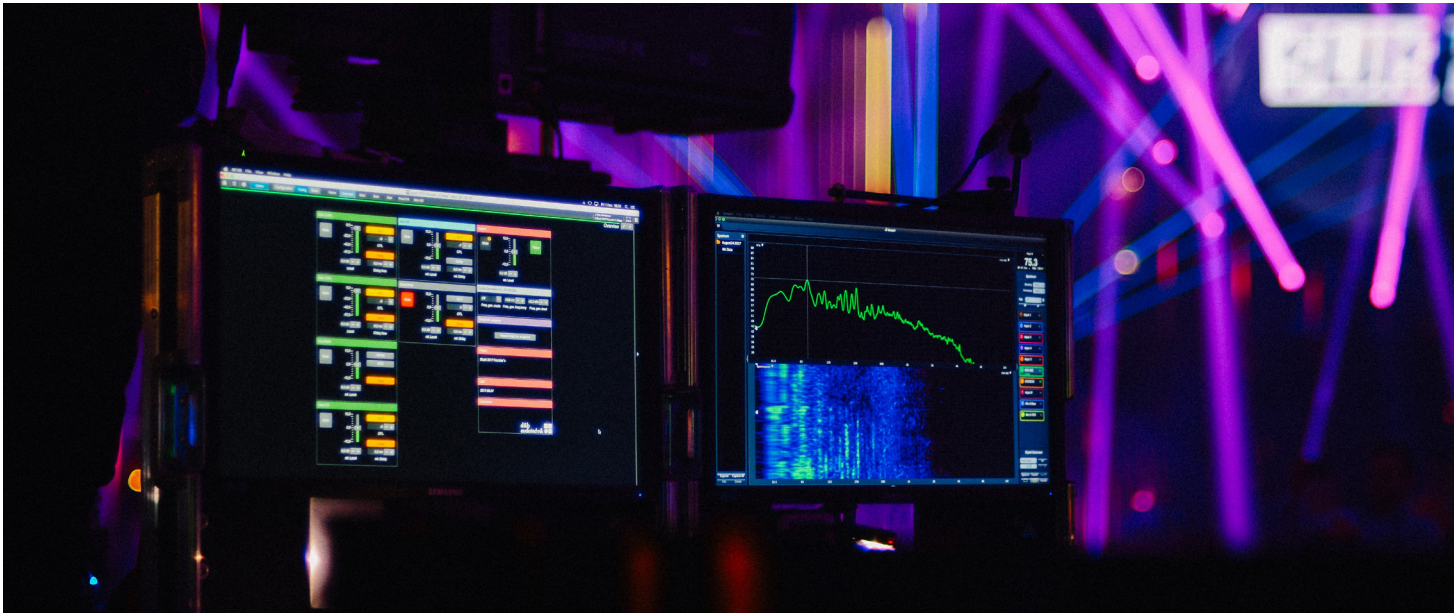
la riproduzione coinvolta nella sincronizzazione è realizzata per esigenze tecniche: l'opera viene fissata su un supporto o mezzo audiovisivo, idoneo a riprodurre i suoni e le immagini, ma l'aspetto più rilevante è quello dell'abbinamento della musica con le immagini, che porta all'adattamento e alla modifica del brano. Quando una canzone viene sincronizzata interviene anche il diritto di adattamento e di elaborazione, riconosciuti come diritti esclusivi all'autore dagli artt. 18 e 61 LdA, dal momento che può esserci una modificazione, trasformazione e adattamento dell'opera musicale per realizzare l'inserimento nel prodotto audiovisivo.

Pertanto, per procedere alla sincronizzazione di canzoni in un film o in una serie tv è richiesto un espresso consenso dell'autore, che non è ricompreso nella semplice autorizzazione alla riproduzione, dal momento che l'opera è oggetto di una vera e propria manipolazione a scopo riproduttivo, in quanto viene inserita in un prodotto diverso, quale appunto una pellicola cinematografica.

Inoltre, come anche sancito dalla giurisprudenza, da ultimo dalla sentenza n. 29811/2017 della Corte di Cassazione, l'autore di un'opera musicale ha il diritto esclusivo di sfruttare economicamente l'opera in ogni forma e modo, anche derivato, inclusa la riproduzione (art. 13 LdA). La giurisprudenza ha riconosciuto il diritto alla sincronizzazione come parte di tale diritto esclusivo dell'autore dell'opera musicale, in quanto si ha una utilizzazione economica dell'opera, ai sensi dell'art. 12 LdA.

Infatti, con la sincronizzazione viene creata una forte connessione tra le canzoni e le scene del film, che impatta in modo significativo sullo sfruttamento dell'opera musicale, soprattutto quando i brani sono utilizzati in opere cinematografiche che avranno un grande successo. Se la scelta musicale ha il pregio di valorizzare il prodotto audiovisivo, l'abbinamento della musica con le riprese permette al pubblico del film, della serie tv o anche solo di uno spot pubblicitario di conoscere la canzone scelta come colonna sonora. Allo stesso modo, una sincronizzazione “sbagliata” potrebbe avere un risvolto negativo sul successo della canzone. Pertanto, rientra nelle prerogative dell'autore la facoltà di poter autorizzare o meno la sincronizzazione delle proprie canzoni nei film o nelle serie tv, per potersi assicurare le migliori prospettive di sfruttamento della canzone.

La sincronizzazione è, quindi, una forma di sfruttamento dell'opera che riguarda una fase diversa di utilizzazione della canzone: la riproduzione riguarda la realizzazione di copie per la distribuzione commerciale del brano, mentre la sincronizzazione riguarda la diffusione della canzone tramite cinema o televisione, che può precedere o seguire



la distribuzione commerciale della stessa, a seconda della realizzazione dell'opera musica esclusivamente come colonna sonora o l'inserimento in un prodotto cinematografico realizzato successivamente.

Nell'ambito della sincronizzazione è coinvolto, e può essere compromesso, il diritto morale dell'autore del brano musicale, dal momento che l'opera musicale, quale espressione della personalità dell'autore, viene collegato a riprese ed immagini che potrebbero pregiudicare la personalità dell'autore, svilire e alterare il significato dell'opera stessa (Tribunale di Roma, sentenza del 28 ottobre 2015). Il brano può anche essere modificato e adattato per inserirlo nell'opera visiva, che quindi potrebbe causare un contrasto con il significato o il senso dell'opera musicale. Diviene, quindi, indispensabile il consenso dell'autore all'abbinamento dell'opera con le immagini.

Il diritto alla sincronizzazione del produttore musicale

Quando un brano viene sincronizzato con un'opera audiovisiva, viene anche utilizzato il relativo fonogramma, il cui uso deve essere autorizzato dal produttore fonografico, titolare dei diritti di sfruttamento economico. La natura di tale diritto è dibattuta in giurisprudenza: un orientamento propende per il riconoscimento al produttore un mero diritto a percepire un compenso per l'utilizzo dei brani sincronizzati, ai sensi dell'art. 73 LdA: i fonogrammi potrebbero essere, infatti, utilizzati liberamente da chiunque, come forma di utilizzazione pubblica, purché sia pagata una somma al produttore. Un'altra parte della giurisprudenza, che è stata confermata dalla Corte di Cassazione nella sentenza n. 29811/2017, sostiene che deve essere riconosciuto un diritto esclusivo al produttore, ai sensi dell'art. 72 LdA, che quindi ha diritto di autorizzazione la sincronizzazione. In questa sentenza, la Corte di Cassazione ha, infatti, sancito che 29 opere musicali di una nota etichetta discografica erano state utilizzate in uno sceneggiato a puntate senza le necessarie autorizzazioni degli autori e del produttore fonografico.

Tale posizione era già stata assunta dalla Corte di Cassazione nella sentenza n. 12993/1999, che ha sancito che la sincronizzazione senza autorizzazione di un fonogramma in un filmato televisivo dà origine ad un'obbligazione risarcitoria e non al riconoscimento di un corrispettivo per la diffusione del fonogramma stesso, come, invece, stabilito dall'art. 73 LdA. Tale utilizzazione viola, infatti, il diritto esclusivo del produttore del fonografico di riprodurre con qualsiasi processo di duplicazione detto disco o apparecchio di sua produzione e di distribuirlo, così come stabilito dall'art. 72 LdA. Nel caso di specie è stato riconosciuto il diritto al risarcimento del titolare esclusivo in Italia dei diritti di sfruttamento economico della canzone "Yesterday", che era stata utilizzata come colonna sonora di una reclame per le reti televisive convenute, trasmessa più volte nell'ambito della programmazione giornaliera delle stesse.

La scalata delle classifiche grazie alle colonne sonore dei film

La sincronizzazione rappresenta, quindi, una delle forme più incisive e rilevanti di sfruttamento di un'opera musicale: l'inserimento in un film di una canzone, anche poco conosciuta o non più "di moda", può determinarne un ritorno sulle scene, realizzando ascolti da record e significativi profitti.

Mentre le hit del passato rivivono sul grande schermo e scalano le classifiche, la gestione dei diritti sui brani musicali acquista, quindi, una nuova dimensione per i titolari, che intendono assicurarsi le migliori prospettive di sfruttamento e monetizzazione delle loro canzoni.

Infatti, concedendo il diritto di sincronizzazione può essere riconosciuta la facoltà di riprodurre le canzoni selezionate in film o nei prodotti audiovisivi, autorizzando a duplicare, pubblicare, diffondere, commercializzare e distribuire il film o l'opera che contiene i brani, utilizzare le opere musicali anche per trailer e nella colonna sonora della pellicola. Per questo motivo, gli autori e produttori musicali spesso si riservano di gestire individualmente i diritti per l'utilizzazione dei propri brani in ambito cinematografico, escludendoli dalla gestione di SIAE e di altre collecting societies.

“Non voglio mica la luna”: il caso Vessicchio, la tutela del produttore fonografico e il riconoscimento dell’equo compenso

di CAROLINA BATTISTELLA e REBECCA ROSSI

Il Tribunale di Roma ha definito la causa in materia di diritto d'autore pendente tra il celebre direttore d'orchestra Beppe Vessicchio e le convenute Rai e Rai Com, avente ad oggetto la condanna al risarcimento del danno patrimoniale per le utilizzazioni effettuate dalla Rai dei supporti fonografici contenenti la fissazione di alcune opere musicali, di cui il maestro Vessicchio è autore e legittimo produttore fonografico. La decisione rappresenta un traguardo molto importante per il futuro e la tutela dei diritti di produttori musicali e artisti interpreti esecutori.

Con la sentenza del 4 agosto 2023, il Tribunale di Roma ha definito la causa in materia di diritto d'autore pendente tra il celebre direttore d'orchestra Beppe Vessicchio e le convenute Rai e Rai Com. La decisione rappresenta un traguardo molto importante per il futuro e la tutela dei diritti di produttori musicali e artisti interpreti esecutori.

I fatti di causa: l'uso delle opere musicali del maestro Vessicchio e la posizione di Rai

La controversia, instaurata dal maestro Vessicchio e dalla società Ciaosette di cui è legale rappresentante, aveva ad oggetto la richiesta di condanna delle convenute al risarcimento del danno patrimoniale per le utilizzazioni effettuate dalla Rai dei supporti fonografici contenenti la fissazione di alcune opere musicali, tra cui l'opera “*Margherita*”, realizzate ed eseguite dallo stesso maestro. Il maestro Vessicchio è, infatti, autore ed esecutore di alcuni brani musicali utilizzati dalla Rai come sigla, colonna sonora del programma televisivo “*La prova del Cuoco*”, andato in onda dal 2000 al 2018.

A fondamento delle proprie richieste, gli attori precisavano (i) di essere produttori fonografici delle opere musicali realizzate per “*La prova del Cuoco*”, e pertanto titolari dei relativi diritti; (ii) che il maestro Vessicchio, oltre ad aver ideato le opere musicali in questione, aveva anche partecipato alla realizzazione delle stesse in veste di artista interprete esecutore; (iii) che tali registrazioni erano state utilizzate nel programma di cucina trasmesso sui canali Rai; (iv) che Rai, quale utilizzatore finale, aveva corrisposto taluni compensi ex artt. 73 e 73 bis L. 633/1941 (“l.d.a.”) al maestro Vessicchio – riconoscendolo artista interprete esecutore – e a Rai Com – ritenendola (erroneamente) produttrice fonografica delle opere musicali oggetto della vertenza. Infine, fondavano la propria richiesta di risarcimento sul fatto che la corresponsione dei menzionati compensi ad un soggetto non legittimato avesse cagionato a parte attrice un ingente danno.

Con la propria comparsa di costituzione e risposta, Rai e Rai Com avevano contestato la fondatezza delle domande avversarie, sostenendo che (i) le parti attrici non rivestissero la qualifica di produttori di fonogrammi delle registrazioni oggetto di causa; (ii) i diritti all'equo compenso previsti dagli artt. 73 e 73-bis l.d.a. presuppongono la messa in commercio delle registrazioni in numero sufficiente a soddisfare le esigenze di mercato; e, in subordine, che (iii) Rai avesse acquisito tutti i diritti sul fonogramma originale, in conseguenza dei contratti di edizione musicale stipulati con il maestro Vessicchio.

Il Tribunale di Roma ha accolto la domanda proposta in via principale delle parti attrici, riconoscendo a queste ultime il diritto del produttore fonografico all'equo compenso sulle registrazioni realizzate ai sensi degli artt. 73 e 73-bis l.d.a..

La qualifica di produttore fonografico

Quanto alla qualifica di produttore fonografico riconosciuta in capo al maestro Vessicchio e/o alla società Ciaosette, il Collegio ha precisato che – contrariamente a quanto sostenuto dalle parti convenute – l'art. 78 l.d.a. “*non impone la qualifica di imprenditore commerciale in capo al produttore fonografico, ma considera come produttore di fonogrammi qualunque persona fisica o giuridica che assume l'iniziativa e la responsabilità della prima fissazione dei suoni*”. Tale qualifica, dunque, viene riconosciuta indipendentemente dal fatto che il soggetto sia un imprenditore commerciale e a prescindere dal fatto che la fissazione dei suoni sia avvenuta nell'ambito di una attività commerciale finalizzata alla messa in commercio delle copie.

Con particolare riguardo a questo ultimo punto, il Tribunale di Roma ha chiarito che anche qualora la prima fissazione delle opere musicali destinate al programma televisivo *“La prova del Cuoco”* fosse avvenuta al solo fine di consegnare il master all'utilizzatore finale, ovvero la Rai, le parti attrici avrebbero comunque acquistato ab origine la qualifica di produttori fonografici e – conseguentemente – i diritti ad essi spettanti ex artt. 72 e 73-bis l.d.a. per ogni utilizzazione del supporto fonografico, indipendentemente dalla sua riproduzione in ulteriori supporti fonografici, o dalla sua distribuzione o commercializzazione.

Ancora, il Collegio ha altresì sottolineato l'infondatezza dell'assunto delle convenute secondo cui parte attrice non avrebbe potuto vantare i diritti di produttore fonografico sul masteroggetto della controversia poiché questi sarebbero stati trasferiti a Rai Com. Sul punto, il Tribunale ha rilevato che i contratti di edizione stipulati tra il maestro Vessicchio e Rai Com prevedono solamente il trasferimento dei diritti di utilizzazione economica delle opere musicali spettanti al loro autore, senza invece estendere il loro ambito di applicazione al diverso diritto al compenso del produttore fonografico. Peraltro, il Collegio ha precisato che tale trasferimento di diritti non si è realizzato nemmeno a seguito della consegna a Rai Com del master contenente le prime registrazioni su supporto fonografico delle opere musicali utilizzate nel programma televisivo, la cui proprietà sarebbe rimasta in capo alle parti attrici.

Il Tribunale di Roma ha dunque concluso che dalla qualifica di produttore di fonogrammi e dalla proprietà del master in capo a parte attrice discende la titolarità esclusiva in capo al maestro Vessicchio e a Ciaosette di tutti i diritti nascenti, derivanti e conseguenti dal master, ovvero i diritti connessi di natura primaria e i diritti connessi di natura secondaria, quali sono i diritti per l'equo compenso ex artt. 73 e 73-bis l.d.a..

I requisiti per il riconoscimento dei diritti del produttore fonografico

Infine, le società convenute hanno dedotto la asserita mancanza di un ulteriore requisito richiesto dalla legge per la maturazione dei diritti del produttore fonografico e dei diritti connessi degli artisti interpreti esecutori, i.e., che il diritto all'equo compenso ex art. 73 l.d.a. si applicherebbe solamente in relazione alle c.d. “utilizzazioni secondarie” di un fonogramma che sia già stato pubblicato a scopi commerciali (c.d. utilizzazione primaria).

Sul punto, il Collegio, confermando l'orientamento giurisprudenziale espressosi in materia, ha ribadito il principio secondo cui ai fini del riconoscimento al produttore fonografico dell'equo compenso non è necessario che l'utilizzazione abbia ad oggetto un fonogramma in commercio. Ai fini della maturazione del diritto al compenso ex artt. 73 e 73-bis l.d.a., l'ordinamento interno richiede la sussistenza dei seguenti requisiti: i) la presenza di un soggetto titolato, i.e., l'artista interprete esecutore o il produttore dei fonogrammi; ii) l'esistenza di un fonogramma, ossia di un supporto contenente la prima fissazione dei suoni provenienti da un'interpretazione o esecuzione o di altri suoni o rappresentazioni di suoni; e iii) l'utilizzazione del fonogramma per finalità lucrative o non lucrative, attraverso forme di comunicazione e diffusione al pubblico, tra cui quella televisiva.

Gli artt. 73 e 73-bis l.d.a., dunque, non contengono alcun riferimento alla preventiva e necessaria pubblicazione del fonogramma a fini o scopi commerciali (o comunque alla preesistenza di un uso commerciale diverso rispetto alle c.d. utilizzazioni secondarie indicate nel testo di legge), né, tantomeno, alla qualificazione della “pubblicazione a scopi commerciali” in termini di immissione in commercio del fonogramma in un numero di copie sufficienti a soddisfare le esigenze del pubblico.

La Corte ha dunque concluso che le utilizzazioni dei fonogrammi previste dagli artt. 73 e 73-bis l.d.a. si definiscono “secondarie” in quanto diverse ed ulteriori rispetto al diritto di distribuzione di cui al precedente art. 72 l.d.a., il quale costituisce, in astratto, la forma tipica – e in questo senso l'utilizzazione “primaria” – di sfruttamento dei fonogrammi medesimi. Sicché le utilizzazioni definite “secondarie” sono e rimangono tali a prescindere dall'avvenuta effettuazione dell'utilizzazione primaria. Pertanto, anche qualora *“il fonogramma [fosse] stato originariamente concepito per uno sfruttamento televisivo, la distribuzione/immissione in commercio del medesimo – antecedente o successiva all'uso immaginato come “principale” – costituisce comunque utilizzazione “primaria”, mentre la diffusione televisiva o radiofonica rimane utilizzazione “secondaria”*.

Consequentemente, in parziale accoglimento della domanda proposta dalle parti attrici, e previo accoglimento parziale dell'eccezione di prescrizione sollevata dalle parti convenute, il Tribunale di Roma ha condannato la Rai al pagamento in favore del maestro Vessicchio e di Ciaosette dei compensi a loro spettanti ai sensi dell'art. 73 l.d.a. in qualità di produttori fonografici per tutte le utilizzazioni delle opere musicali contenute nei fonogrammi oggetto di causa, a decorrere dal 2006 fino al 2018.



“Il mondo prima di te”: la trasformazione del settore musicale grazie all’AI

di MIRIAM ROMEO e TOMMASO RICCI

L’evoluzione dell’AI nel mondo dell’arte sta inaugurando una trasformazione anche nel settore musicale, portando cambiamenti così radicali che, in futuro, potremmo quasi chiederci come fosse la musica prima dell’era dell’AI. Proprio come suggerisce il testo della canzone di Annalisa, “Il Mondo Prima di Te”.

La trasformazione del settore musicale grazie all’AI: il domani è già qui?

Dall’avvento del fonografo di Edison nel 1877, primo strumento elettronico della storia, il settore musicale ha vissuto una continua trasformazione, evolvendosi attraverso l’uso di sintetizzatori e sistemi elettronici di elaborazione del suono.

Oggi, l’innovazione tecnologica e la digitalizzazione hanno spalancato le porte a un nuovo orizzonte di creatività musicale. Strumenti all’avanguardia, nati dall’avanzamento dell’AI, stanno ridefinendo le metodologie creative, promettendo di rivoluzionare il settore musicale. L’AI si adatta a un’ampia gamma di applicazioni, portando vantaggi tangibili ai vari attori del settore, dai compositori agli ascoltatori, dai produttori ai distributori. Casi d’uso dell’AI includono:

- i. Assistenza nella produzione musicale: l’AI funge da collaboratore creativo, analizzando enormi quantità di dati musicali per suggerire nuove armonie e melodie, arricchendo il processo compositivo.
- ii. Ottimizzazione di mixaggio e mastering: nel mixaggio e mastering, l’AI migliora la qualità del suono, ad esempio bilanciando i livelli sonori, rendendo questi processi ripetitivi più efficienti e meno onerosi in termini di tempo e risorse.
- iii. Generazione autonoma di musica: soluzioni di AI generativa avanzate hanno la capacità di comporre musica in modo autonomo, partendo da determinati input forniti dall’essere umano come l’indicazione di un genere, uno stile o specifici strumenti.
- iv. Educazione musicale personalizzata: gli strumenti AI possono essere impiegati a supporto dei piani di apprendimento musicali su misura, adattandosi ai vari

stili e livelli degli studenti e facilitando un percorso di apprendimento più interattivo e coinvolgente.

- v. Analisi delle tendenze di mercato: l’AI consente di analizzare enormi volumi di dati del settore, come l’andamento degli stream di una determinata traccia per fascia di età o mercato di riferimento, per prevedere le future tendenze musicali, fornendo agli artisti e ai produttori informazioni preziose per restare competitivi.
- vi. Riconoscimento e raccomandazione di tracce: attraverso l’analisi di ampie basi dati come le playlist maggiormente ascoltate o le sequenze musicali più riprodotte, l’AI è in grado di identificare brani simili tra di loro e suggerire raccomandazioni personalizzate basate sui gusti e preferenze dell’ascoltatore.

Questi sono soltanto alcuni degli utilizzi possibili e in quest’epoca di trasformazione del settore musicale l’AI non è solo un aggiornamento tecnologico, ma un vero e proprio protagonista nella riscrittura delle regole della musica. Questo cambiamento porta con sé opportunità ma anche rischi, soprattutto legali, che richiedono una adeguata protezione dei diritti delle parti coinvolte, per garantire un costante e solido supporto alla creatività del genere umano.

AI e IP: tutta un’altra musica?

L’impatto dell’AI sulla tutela della proprietà intellettuale porta con sé sfide complesse e solleva importanti quesiti. Ciò, riguarda, ad esempio, i diritti degli utenti sull’output generato dai sistemi di AI e i diritti d’autore di terze parti sulle opere musicali sulle quali l’AI è addestrata.

Per quanto concerne il primo aspetto, le leggi attuali sul diritto d’autore sono costruite sul concetto di opera quale “lavoro intellettuale”, quindi frutto di un intelletto umano. Per questo, è importante distinguere tra opere realizzate principalmente dall’AI e quelle dove l’apporto umano è predominante, con l’AI utilizzata come mezzo per incanalare al meglio la creatività dell’utente, in un processo creativo più ampio e complesso.

Nel contesto giuridico europeo non c’è spazio per il primo caso: l’AI non può essere considerata autore di un’opera e, di conseguenza, non può detenere diritti d’autore. Viceversa, la tutela autoriale non viene negata nel secondo caso, cioè, alle opere frutto di un’interazione umana significativa.

Questa posizione è stata evidenziata dalla Corte di Cassazione con la pronuncia 1107 del 16 gennaio 2023, in un caso che ha visto protagonista proprio il Festival di Sanremo del 2016. In quella occasione, la Corte ha

riconosciuto la tutela autoriale di un'opera grafica creata con l'ausilio di un software, ponendo l'accento su cosa debba intendersi per opera "creativa" e sottolineando l'importanza dell'originalità dell'idea e dell'ispirazione personale dell'autore.

Una tale conclusione è stata avallata anche oltreoceano, in un caso, però, dall'esito negativo per l'attore, Sig. Stephen Thaler, il quale chiedeva che venisse attribuita tutela autoriale ad un'opera interamente realizzata dall'algoritmo di AI da lui ideato, "Dabus", e che a questo venisse attribuita la paternità dell'opera. La Corte del Distretto della Columbia ha negato una tale possibilità, ribadendo la necessità del coinvolgimento umano nella creazione di un'opera per ottenere la protezione prevista dal diritto d'autore.

Dunque, se e in quale misura un'opera ottenuta con l'assistenza dell'AI sia o meno tutelabile è una valutazione che dipende da un'analisi caso per caso, che tenga in considerazione il tipo e la misura dell'assistenza fornita dall'AI, ma soprattutto l'apporto dell'essere umano, per determinare se l'opera sia frutto della sua creatività individuale.

Peraltro, l'episodio statunitense assume particolare interesse perché l'AI in questione era stata ideata dallo stesso utente finale e non si trattava, come più spesso accade, di un "servizio" a cui accedono altri utenti (i quali, invece, si trovano a doversi confrontare con i limiti funzionali di una macchina che non possono controllare e con i termini e condizioni di un servizio a cui devono adeguarsi).

Il training e la violazione dei diritti di terzi: sinfonie in bilico tra innovazione e legge

Per quanto riguarda, invece, la violazione di diritti di terzi, il panorama si fa ancora più sfumato.

D'altronde, la creazione artistica, come affermava Pablo Picasso, è un processo dove *"i buoni artisti copiano, i grandi artisti rubano"*, suggerendo che ogni atto creativo trae ispirazione dal dialogo continuo con le opere che lo hanno preceduto.

Nell'era digitale, questo dialogo assume nuove forme: i sistemi di AI imparano e si evolvono attraverso training basati sull'assorbimento di vasti archivi di dati, grazie ai quali apprendono pattern, stili e strutture al fine di generare nuovi contenuti. La scelta dei dati del training si rivela determinante poiché influenza direttamente le opere generate. Pertanto, ci si chiede fino a che punto l'AI possa "ispirarsi" alle opere esistenti senza violare i diritti degli artisti originali.

Alcuni casi concreti di questa problematica hanno visto protagoniste etichette a case di produzione che in passato hanno sollecitato i servizi di streaming come Spotify a bloccare la musica generata da sistemi AI, accusando questi ultimi di utilizzare la musica dei loro artisti per addestrare i propri algoritmi. Spotify ha reagito rimuovendo il 7% della musica generata da AI dalla sua piattaforma, equivalente a decine di migliaia di brani. Un ulteriore caso, invece, ha visto il coinvolgimento del DJ David Guetta, il quale ha utilizzato soluzioni di AI per inserire in una sua canzone una traccia vocale generata artificialmente che ricreava la voce del rapper Eminem, artista le cui opere sono licenziate e gestite da una major. Il DJ ha suonato la

traccia live durante una esibizione, ma non ha poi pubblicato il brano.

Attualmente, anche a causa dei parametri legislativi incerti fino ad oggi, il dibattito sull'uso di opere protette da diritto d'autore nei training è polarizzato. Da un lato, le compagnie di AI sostengono che l'addestramento dei loro modelli con tali opere sia legittimo. Dall'altro, gli autori delle opere protette vedono questo utilizzo come plagio o concorrenza sleale, equiparando gli output così realizzati a opere derivate.

Nei paesi di Common Law, i sostenitori dell'AI invocano il concetto di "fair use", una dottrina giuridica che permette l'utilizzo non autorizzato di opere protette da copyright a certe condizioni, basandosi su fattori come scopo e carattere dell'utilizzo, natura dell'opera, quantità utilizzata, e impatto sul mercato dell'opera originale.

A differenza degli Stati Uniti, dove il concetto di "fair use" offre un'ampia flessibilità, in Europa non si trova un principio paragonabile. Per quanto riguarda l'Italia, la dottrina è concorde nel ritenere che l'utilizzo da parte di sistemi di AI di materiale e contenuti tutelati dal diritto d'autore rientri negli atti di riproduzione di cui all'art. 13 della Legge 22 aprile 1941, n. 633 (Legge sul diritto d'autore). Tale attività, quindi, richiederebbe il consenso dell'autore. Di conseguenza, in assenza di normative specifiche sul training dei sistemi di AI con tali materiali, la prassi migliore sembra essere la richiesta di una licenza specifica, ottenendo così l'autorizzazione preventiva dell'autore.

I professionisti del settore musicale sono divisi tra l'entusiasmo per le potenzialità dell'AI e la preoccupazione per le incertezze legali. Ci si interroga, ad esempio, su come il diritto dell'UE, attraverso strumenti come l'AI Act, possa affrontare e mitigare i rischi che emergono.

AI ACT in arrivo: il crescendo che porta al drop

La recente approvazione dell'AI Act segna un passo importante nella regolamentazione dell'intelligenza artificiale. Questa legislazione è considerata un punto di riferimento globale. Essa introduce principi chiave di trasparenza per gli sviluppatori di AI, con un impatto significativo nel campo della musica, soprattutto per i sistemi di AI generativa.

L'AI Act mira a stabilire regole armonizzate per l'AI, garantendo sicurezza, rispetto dei diritti fondamentali e adesione ai valori dell'UE. Tra i suoi elementi chiave, include norme per i modelli di AI general-purpose ad alto impatto, un sistema di governance riveduto, divieti ampliati e una maggiore protezione dei diritti fondamentali.

Organizzazioni come l'IFPI, che rappresenta gli interessi dell'industria discografica a livello mondiale, hanno accolto favorevolmente l'accordo, sottolineando la necessità di un regime di trasparenza chiaro. Questo aspetto è cruciale per la musica, in quanto la formazione di sistemi AI generativi su opere protette da copyright potrebbe impattare la creatività degli artisti.

In questo senso l'AI Act stabilisce requisiti fondamentali per i fornitori di modelli di AI general-purpose operanti nel mercato dell'Unione Europea. Ad esempio, viene previsto l'obbligo di redigere e rendere pubblicamente disponibile un riassunto sufficientemente dettagliato

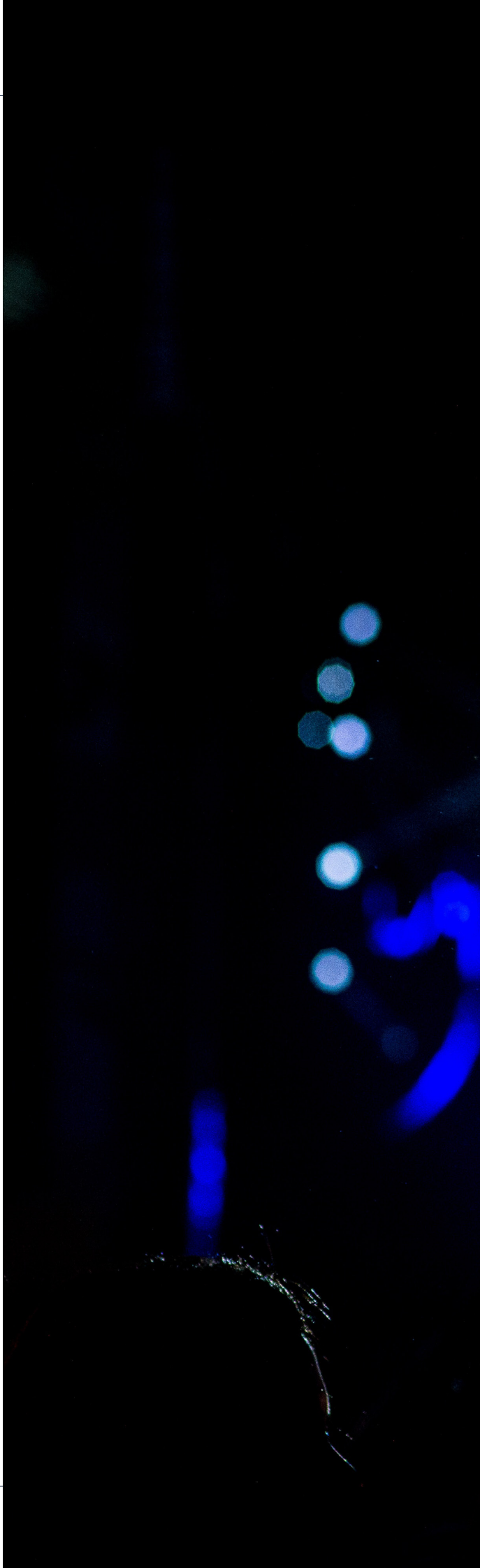
dei contenuti usati per l'addestramento del modello. Inoltre, l'AI Act mira a garantire che i modelli di AI rispettino i diritti di copyright e i diritti connessi, indipendentemente dal paese di origine dei dati utilizzati per l'addestramento. Questo assicura che, anche se il modello di AI viene sviluppato fuori dall'UE, quando viene immesso nel mercato dell'Unione, deve conformarsi alle normative autoriali europee. Infine, i fornitori di modelli general purpose sono tenuti a implementare una policy specifica che dettagli come intendono rispettare le leggi dell'UE sul copyright.

Conclusioni: non conta solo lo strumento, ma soprattutto chi lo suona

Quale epilogo di questa analisi, abbiamo raccolto la testimonianza di un insider che si occupa di musica, dalla classica all'elettronica, quotidianamente: Enrique Gonzalez Müller, Associate Professor nel dipartimento di Music Production and Engineering presso il Berklee College of Music.

Secondo il Professore Gonzalez Müller, l'AI può essere sia una minaccia creativa che una grande opportunità nel campo musicale, ma in ogni caso avrà un impatto rilevante. I rischi emergono quando l'AI è impiegata in modo eccessivo o inappropriato, rischiando di alterare l'essenza dell'arte. Mentre in attività come il mixing, in cui occorre gestire complessi arrangiamenti e qualità sonore variegate, l'AI può semplificare il lavoro divenendo un valido aiuto, pur senza sostituire il fondamentale contributo creativo umano.

Pertanto, conclude il Professore, il grande vantaggio dell'utilizzo dell'AI nel campo musicale sta nel liberare l'artista da quelle attività ripetitive e meccaniche, restituendogli tempo aggiuntivo per esplorare e stimolare la propria creatività. In ogni caso – il rischio principale sta nel lasciarsi impaurire dalle novità, rinunciando a percorrere sentieri innovativi.





“Dove si balla”: la musica nel metaverso tra concerti live e virtuali

di DEBORAH PARACCHINI e VIRGINIA LORUSSO

Benvenuti nel futuro della musica: il metaverso - un'ondata di innovazione sta trasformando il modo in cui viviamo e partecipiamo alle esibizioni live dei nostri cantanti preferiti. Con la rivoluzione virtuale arrivano anche nuove sfide legali da affrontare.

Se solo un paio di Festival fa, dal palco dell'Ariston, Dargen D'amico incitava tutti ad andare a ballare per non rischiare di rimanere a dormire *“senza live con il pile sul divano”*, ora questo non dovrebbe più accadere.

La musica sta conquistando la frontiera del metaverso

Immaginiamoci di poter godere di un concerto comodamente dal nostro divano, senza preoccuparci di trovare posto tra la folla e riuscire a scorgere un po' di palco per poter ballare (oltre che cantare) con la nostra popstar preferita. Tutto questo ora è possibile grazie al metaverso: non importa se il tour del nostro artista preferito non prevede l'Italia tra le sue tappe o se ci siamo persi un evento epico come Woodstock perché non ancora nati. Oggi basta, infatti, collegarci con un visore per la realtà aumentata per goderci lo show, come dal vivo (o quasi), direttamente dal nostro salotto di casa.

Il metaverso è un nuovo universo virtuale caratterizzato da una realtà aumentata che combina aspetti del mondo digitale e di quello fisico, consentendo alle persone di adottare nuovi modi di esplorare digitalmente la loro vita quotidiana e di vivere una seconda vita attraverso avatar 3D controllati da una tecnologia che incorpora il reale nel virtuale. Il concetto di metaverso, infatti, abbraccia diverse tecnologie, dalla realtà aumentata alla realtà virtuale, integrate fra loro per creare spazi virtuali in cui gli utenti possono interagire in tempo reale, attraverso i propri avatar personalizzati.

Gli ologrammi, in primis, hanno consentito a grandi artisti del passato di potersi esibire di nuovo per il proprio pubblico di tutto il mondo, rendendosi “immortali”. E' ancora vivida nella mente di ognuno di noi la reunion degli Abba i cui avatar sono saliti sul palco del Queen Elizabeth Olympic Park di Londra per rendere omaggio al celebre gruppo di *“Mamma Mia”*, 40 anni dopo l'ultima esibizione registrata, ma sempre come allora.

Ora, con il metaverso e gli avatar 3D, si aprono nuove opportunità anche per l'industria musicale, offrendo agli artisti la possibilità di connettersi con i propri fan

in modo innovativo. Al giorno d'oggi, esistono diversi tipi di metaversi, dai più popolari basati su giochi come Fortnite, Roblox, Second Life e Minecraft, ai metaversi costruiti su tecnologie blockchain come Decentraland e The Sandbox, in cui i grandi artisti del mondo reale possono esibirsi liberamente.

Grazie al metaverso, infatti, si può andare oltre la semplice esibizione virtuale: si è tenuto il 2 dicembre 2023, l'ultimo esempio di quello che possono fare i grandi artisti nel metaverso. Si tratta del concerto di Eminem su Fortnite che, con oltre tre milioni di spettatori collegati in diretta, ha segnato un punto di svolta nella convergenza tra musica e metaverso, triplicando i numeri di spettatori rispetto alle memorabili esibizioni di Travis Scott e Ariana Grande.

Questo evento ha dimostrato in modo straordinario come la musica possa integrarsi nel tessuto del metaverso, offrendo agli spettatori un'esperienza unica e coinvolgente. Infatti, durante l'evento, gli spettatori hanno avuto la possibilità di partecipare attivamente, suonando le note a tempo con la musica, come se stessero giocando a *Guitar Hero*. Questa interazione rappresenta solo uno degli aspetti innovativi offerti dai concerti nel metaverso e delle potenzialità che il metaverso ha.

Se l'idea dei concerti virtuali è nata ormai molto tempo fa, quando la diminuzione delle vendite dei dischi ha spinto l'industria musicale a cercare nuove fonti di reddito, questa continua trasformazione porta con sé una serie di implicazioni legali, soprattutto in riferimento alla gestione dei diritti di proprietà intellettuale sulle opere musicali diffuse in questi nuovi mondi, ma anche in merito alla protezione della privacy degli utenti che li popolano con i propri avatar.

Diritti d'autore nel metaverso: una prospettiva innovativa?

Una delle principali questioni legali riguarda proprio i diritti d'autore all'interno del metaverso. Chi possiede i diritti su un concerto virtuale? Gli artisti, gli sviluppatori del metaverso o i gestori delle piattaforme? Ad esempio, dovranno essere adottati approcci legali innovativi per la tutela del copyright nel settore musicale. Infatti, l'attuale normativa, che consente ai creatori di contenuti musicali di controllare la riproduzione, la distribuzione e l'esecuzione delle loro opere, dovrà sicuramente essere adattata agli infiniti nuovi scenari che il metaverso ci offre. In particolare, nel metaverso le opere musicali possono essere eseguite, trasmesse e utilizzate in modi che vanno oltre il tradizionale concetto di spettacolo dal vivo o di distribuzione di contenuti digitali. Gli utenti del metaverso possono anche creare contenuti derivati basati su opere musicali esistenti, come remix o reinterpretazioni. Tuttavia, la creazione di tali contenuti solleva questioni sulla violazione dei diritti d'autore e la necessità di ottenere

autorizzazioni o licenze per l'utilizzo delle opere originali come base per le proprie creazioni. Senza una chiara regolamentazione di questi aspetti, potremmo assistere a contenziosi sulla proprietà delle opere musicali e dei diritti dalle stesse nascenti senza precedenti.

A questo si aggiunge il potere dei cosiddetti "NFT", ossia Non Fungible Token che fungono da certificato digitale di proprietà per ciò che il musicista decide di mettere in vendita – da un singolo album ad un videoclip, fino ai biglietti per i concerti, bonus track esclusivi o i bundle di merchandise virtuale e reale. Difatti, grazie all'implementazione della tecnologia blockchain, i musicisti potrebbero trovare un modo diverso di monetizzare il loro lavoro, senza dover fare affidamento su autorità o terze parti (come case discografiche o società di gestione collettiva dei diritti d'autore), ma non senza rischi per i diritti degli stessi artisti. Nonostante l'adozione di queste tecnologie potrebbe, infatti, contribuire a ridurre la pirateria digitale, è probabile che questa problematica continuerà ad esistere anche nel metaverso. Gli sviluppatori delle piattaforme virtuali dovranno, quindi, adottare misure efficaci per proteggere la proprietà intellettuale degli artisti e garantire che le opere musicali siano utilizzate, anche nel metaverso, in conformità con la normativa sul diritto d'autore, anche garantendo che gli artisti siano adeguatamente compensati per l'utilizzo delle loro opere in questo nuovo mondo parallelo.

Le criticità del metaverso per la protezione dei dati personali e la sicurezza informatica

Non solo; se il metaverso è un terreno fertile per l'innovazione e le opportunità senza precedenti, la creazione di mondi virtuali abitati dai nostri avatar apre un ampio ventaglio di questioni sulla protezione dei dati personali degli utenti-avatar e la regolamentazione dei rapporti contrattuali all'interno di questo ambiente. La natura emergente del metaverso solleva, infatti, interrogativi su come stabilire e far rispettare i contratti all'interno di questi mondi virtuali. Le transazioni commerciali, le interazioni sociali e le attività economiche nel metaverso richiedono una chiara struttura legale per garantire la trasparenza, la sicurezza e l'applicabilità delle norme contrattuali.

Inoltre, a differenza dei tradizionali social network dove gli utenti possono scegliere con chi condividere i loro contenuti, considerata la presenza pervasiva del metaverso, ora tale controllo è limitato poiché gli utenti non possono modificare a proprio piacimento le proprietà dell'ambiente virtuale in cui si trovano.

In questo contesto, la sicurezza delle informazioni e dei sistemi utilizzati emerge come un aspetto cruciale, soprattutto considerando il rischio di furto di identità per gli utenti, ma anche per gli artisti stessi. L'avvento di avatar e sistemi di intelligenza artificiale nel metaverso solleva, infatti, preoccupazioni significative riguardo all'abuso dell'immagine e alla violazione dei diritti della personalità di chi lo abita. In particolare, il fenomeno dei cosiddetti "deepfake", che consente – attraverso l'utilizzo di sofisticate tecniche di iperrealismo – la manipolazione digitale delle immagini o delle voci per creare nel mondo virtuale false copie di persone reali, replicando sia gli aspetti fisici che quelli comportamentali, apre la porta a una serie di gravi rischi. Grazie all'utilizzo di sintetizzatori

vocali è, infatti, possibile replicare la voce di un cantante per fargli intonare celebri canzoni di altri. Uno degli esempi più controversi è sicuramente quello di Jay-Z che recita il testo di *"We Didn't Start the Fire"* di Billy Joel.

Le potenziali conseguenze di tali abusi vanno ben oltre la semplice alterazione delle immagini e della voce: possono includere danni all'immagine e alla reputazione della persona coinvolta, nonché gravi violazioni della privacy attraverso la diffusione non consensuale di immagini e suoni privati. Inoltre, l'uso malintenzionato di avatar e AI può comportare rischi di sicurezza informatica, come attacchi di phishing, vishing e furto d'identità, sfruttando la credibilità e l'aspetto realistico delle rappresentazioni virtuali. Questi audio-video deepfake sollevano importanti questioni etiche e morali riguardo alla manipolazione digitale dell'identità e delle voci delle persone, e pongono l'accento sulla necessità di una maggiore consapevolezza e regolamentazione in questo settore in rapida evoluzione.

In un contesto in cui le misure di sicurezza si basano sempre più sul riconoscimento biometrico, l'abuso delle immagini, della voce e delle identità digitali rappresenta una minaccia sempre più concreta per la sicurezza dei dati e la protezione della privacy degli individui. La cyber resilienza diventa, quindi, assolutamente cruciale in un contesto in cui avatar e sistemi di intelligenza artificiale sono sempre più diffusi e suscettibili di abusi. È fondamentale che le piattaforme e i sistemi utilizzati per esistere nel metaverso siano in grado di resistere agli attacchi informatici e di proteggere i dati personali degli utenti. Inoltre, è essenziale adottare schemi di risposta agli incidenti di sicurezza che siano tempestivi ed efficaci nel mitigare gli impatti negativi per tutti.

Prepararsi adeguatamente a fronteggiare potenziali violazioni della sicurezza informatica nel metaverso è, quindi, fondamentale per proteggere non solo gli interessi degli utenti, ma anche la reputazione degli artisti che si esibiscono nel metaverso. Solo attraverso una combinazione di tecnologie avanzate, procedure di risposta agli incidenti ben pianificate e strategie di rimedio efficaci sarà possibile affrontare con successo le sfide della cybersicurezza in questo nuovo e complesso panorama digitale.

Metaverso: solo l'inizio di un'avventura musicale

Infine, c'è il tema della regolamentazione normativa di questo nuovo universo musicale. Mentre il mondo virtuale continua a crescere, i governi di tutto il mondo stanno cercando di adattare le leggi esistenti per affrontare le nuove sfide che si presentano. Ma come possono essere regolamentati gli eventi nel metaverso senza soffocare l'innovazione?

Nonostante, allo stato attuale, il metaverso si presenti come uno sconfinato cantiere a cielo aperto ancora in costruzione, siamo tutti consapevoli del salto nel futuro che consente di fare all'intrattenimento musicale, tra cui la capacità di ospitare eventi musicali virtuali, superando i limiti spazio-temporali. Ma mentre ci immergiamo in questo mondo digitale mozzafiato, è essenziale considerare le implicazioni legali che accompagnano questa nuova frontiera della musica ed affrontare queste sfide legali è importante per garantire che il viaggio nel mondo virtuale della musica sia sicuro, equo e gratificante per tutti.

