



**UNIVERSITÀ
DI PAVIA**

**Dipartimento di Scienze Economiche e Aziendali
Corso di Laurea [magistrale] in Economia e
gestione delle imprese**

Intelligenza artificiale e voce degli artisti: tra innovazione e inganno

Relatore:

Prof. Gabriele Faggioli

**Tesi di Laurea
di Fabio Zaccaro**

Matr. n. 560689

Anno Accademico 2025-2026

Indice

Abstract.....	7
----------------------	----------

Introduzione	8
---------------------------	----------

Capitolo 1 - Quadro tecnologico e culturale

<u>1.1 Le tecnologie vocali generative</u>	<u>10</u>
--	-----------

1.1.1 Text-to-Speech (TTS)	10
----------------------------	----

1.1.2 Voice Cloning	11
---------------------	----

1.1.3 Modelli di voice conversion e deepfake vocali	11
---	----

1.1.4 Dataset di addestramento e implicazioni giuridiche	12
--	----

<u>1.2 Evoluzione del mercato dell'IA musicale</u>	<u>14</u>
--	-----------

1.2.1 Dai modelli amatoriali alle piattaforme pro	15
---	----

1.2.2 Diffusione tramite YouTube, Tik Tok, e servizi streaming	16
--	----

<u>1.3 Casi emblematici</u>	<u>17</u>
-----------------------------	-----------

1.3.1 Il caso “Heart on My Sleeve	17
-----------------------------------	----

1.3.2 Il contesto italiano: voice conversion e sperimentazione audiovisiva	18
--	----

1.3.3 Artisti virtuali e synthetic idols	19
--	----

<u>1.4 Implicazioni culturali e artistiche</u>	<u>20</u>
--	-----------

1.4.1 Autenticità percepita	22
-----------------------------	----

1.4.2 Confusione tra artista reale e voce sintetica	23
---	----

1.4.3 Democratizzazione o sovraffollamento del mercato?	24
---	----

Capitolo 2 - Universal Music Group : Analisi aziendale

<u>2.1 Profilo UMG (Universal Music Group)</u>	<u>26</u>
--	-----------

2.1.1 Struttura del gruppo	27
----------------------------	----

2.1.2 Centralità degli artisti e del catalogo	28
2.1.3 La voce come asset economico	29
<u>2.2 L'impatto dell'IA sul modello di business delle major</u>	<u>31</u>
2.2.1 Rischi: saturazione, deepfake e perdita di controllo	31
2.2.2 Opportunità: licenze vocali, revenue sharing, tool proprietari	33
<u>2.3 Il caso Heart on My Sleeve come "shock operativo"</u>	<u>34</u>
2.3.1 Dinamica della pubblicazione	35
2.3.2 Viralità e numeri di ascolto	36
2.3.3 Rimozione richiesta da Universal Music Group	37
2.3.4 Violazioni percepite: copyright, identità vocale, immagine	37
<u>2.4 Risposta strategica di UMG nel 2024-2025</u>	<u>38</u>
2.4.1 Memo di Sir Lucian Grainge: policy sui modelli IA	39
2.4.2 Accordi con piattaforme IA	40
2.4.3 Posizionamento competitivo nel mercato dell'IA	41
<u>2.5 Contrasto con il modello Grimes</u>	<u>42</u>
2.5.1 Elf.tech	43
2.5.2 Licensing volontario della voce	43
2.5.3 Royalties 50/50	45
2.5.4 Implicazioni per le major	46
<u>2.6 Implicazioni economiche</u>	<u>48</u>
2.6.1 Monetizzazione delle voci sintetiche	49
2.6.2 Possibili modelli contrattuali per artisti e label	51
2.6.3 Scenari futuri per UMG	52

Capitolo 3 - Quadro giuridico: La voce come diritto

<u>3.1 Caso giuridico: “Heart on My Sleeve”</u>	<u>55</u>
3.1.1 Analisi dei diritti coinvolti: copyright, diritti connessi e identità personale	56
3.1.2 La reazione di UMG come “precedente industriale”	57
3.1.3 Problema dell’assenza di copyright sulla voce	58
<u>3.2 La voce come elemento dell’identità personale</u>	<u>59</u>
3.2.1 Diritto della personalità	60
3.2.2 Voice likeness / right of publicity (confronto USA–Italia)	62
<u>3.3 La legge italiana 132/2025 (AI Law)</u>	<u>64</u>
3.3.1 Articolo 70-septies: text & data mining	65
3.3.2 Trasparenza nell’uso di modelli IA	67
3.3.3 Requisito del contributo umano significativo	70
3.3.4 Implicazioni strategiche per le performance vocali	73
<u>3.4 Il Regolamento UE 2024/1689 (AI Act)</u>	<u>74</u>
3.4.1 Deepfake come contenuto da segnalare	75
3.4.2 Obblighi dei fornitori IA	76
3.4.3 Tutela contro l’inganno del pubblico	78
<u>3.5 La posizione della SIAE</u>	<u>80</u>
3.5.1 Lettera aperta (2023)	81
3.5.2 Campagna #CopyOrRight	82
3.5.3 Richieste di tutela per interpreti e autori	83
3.5.4 Coerenza/incoerenza con la nuova normativa	85
<u>3.6 Zone grigie e problemi aperti</u>	<u>85</u>

<i>3.6.1 La voce non è (ancora) un diritto autonomo</i>	86
<i>3.6.2 Mancanza di standard contrattuali</i>	87
<i>3.6.3 Rischio di uso postumo</i>	88
<i>3.6.4 Dilemmi sulla trasparenza verso il pubblico</i>	90

Capitolo 4 – Analisi empirica: Percezione del Pubblico

<i>4.1 Obiettivi dell'indagine</i>	92
<i>4.3 Struttura del questionario</i>	94
<i>4.4 Analisi dei risultati</i>	100
<i>4.4.1 Descrizione del campione</i>	100
<i>4.4.2 Caso Studio</i>	101
<i>4.4.3 Etica e propensione all'ascolto</i>	112
<i>4.4.4 Conclusioni</i>	116

Capitolo 5 - Questioni etiche e prospettive future

<i>5.1 Autenticità, imitazione e inganno</i>	117
<i>5.2 Chi decide sull'uso della voce di un artista?</i>	118
<i>5.2.1 Artisti viventi</i>	119
<i>5.2.2 Eredità e gestione postuma</i>	120
<i>5.2.3 Major discografiche e contratti</i>	121
<i>5.3 Verso modelli di "Voice Licensing" regolamentati</i>	123
<i>5.3.1 Idee per un registro delle voci</i>	123
<i>5.3.2 Certificazione dei modelli IA</i>	125
<i>5.3.3 Clausole contrattuali consigliate per le label</i>	126
<i>5.4 Scenari futuri per l'industria musicale</i>	127

5.4.1 Voci sintetiche come asset	127
5.4.2 IA come strumento creativo controllato	128
5.4.3 Rischi: perdita di fiducia, saturazione del mercato	129
<u>5.5 Intervista a Marco Fugazza (Head of Marketing di UMG e Island Records)</u>	<u>130</u>
5.5.1 Dal punto di vista di una major, l'intelligenza artificiale generativa nella musica viene percepita oggi più come un rischio, un'opportunità o entrambe le cose?	131
5.5.2 Nel vostro lavoro quotidiano, il tema dell'IA è già entrato nelle strategie di marketing e comunicazione degli artisti?	132
5.5.3 In un caso come Heart on My Sleeve, il rischio principale per una major è la perdita economica, la perdita di controllo sull'immagine dell'artista o la confusione del pubblico? Quanto conta ancora l'autenticità per il pubblico musicale contemporaneo ?	133
5.5.4 Dal punto di vista marketing, la dicitura "questo brano è stato creato con IA" può diventare un limite commerciale oppure può essere trasformata in un elemento di curiosità e promozione?	134
5.5.5 Nel mio questionario, molti partecipanti non hanno riconosciuto che la voce ascoltata fosse generata con IA. Questo dato, dal punto di vista di una major, è più interessante o più preoccupante?	135
5.5.6 Se un artista autorizza consapevolmente l'uso della propria voce sintetica, pensa che il pubblico possa accettarlo più facilmente?	136
5.5.7 L'uso postumo della voce di un artista potrebbe essere percepito come un omaggio o più facilmente come sfruttamento commerciale? Da cosa dipende questa percezione?	136
5.5.8 Alla luce del recente accordo tra Spotify e Universal Music Group, che introduce strumenti per creare cover e remix generati tramite IA all'interno di un sistema autorizzato, quanto pensa che l'IA generativa entrerà concretamente nell'ascolto quotidiano nei prossimi anni?	137
Conclusioni	139
Sitografia.....	144

Abstract

Il presente elaborato analizza l'impatto dell'intelligenza artificiale generativa e del *voice cloning* sull'industria discografica, con particolare attenzione alla trasformazione della voce da attributo biologico e performativo a risorsa immateriale, replicabile e potenzialmente monetizzabile. La ricerca adotta un approccio multidisciplinare, combinando analisi teorica, studio di casi aziendali e giuridici, e un'indagine empirica sulla percezione del pubblico.

Sul piano industriale, la tesi esamina il caso Heart on My Sleeve, brano generato tramite IA che imitava le voci di Drake e The Weeknd, mettendo a confronto la risposta difensiva di Universal Music Group con il modello autorizzato proposto da Grimes attraverso Elf.Tech, basato sul licensing volontario della voce e sul revenue sharing. Sul piano giuridico, l'elaborato evidenzia le difficoltà di tutelare la voce all'interno del diritto d'autore tradizionale e analizza le risposte normative più recenti, tra cui l'AI Act europeo e la Legge italiana n. 132/2025.

La parte empirica, condotta tramite un questionario anonimo su 113 partecipanti, mostra che una parte rilevante del pubblico fatica a riconoscere una voce sintetica al primo ascolto. Tuttavia, la rivelazione dell'uso dell'IA tende a ridurre il gradimento del brano e rafforza la richiesta di consenso, trasparenza ed etichettatura dei contenuti generati artificialmente.

La tesi conclude che l'IA non implica necessariamente la sostituzione della creatività umana, ma richiede nuovi modelli di voice licensing, tracciabilità e remunerazione, capaci di bilanciare innovazione tecnologica, tutela dell'identità artistica e fiducia del pubblico.

Introduzione

Negli ultimi anni, l'intelligenza artificiale generativa ha assunto un ruolo sempre più importante all'interno dell'industria musicale, modificando le modalità di produzione, distribuzione e valorizzazione dei contenuti sonori. Tra le innovazioni più rilevanti e controverse per l'industria discografica rientrano le tecnologie di generazione, clonazione e conversione vocale, capaci di replicare con elevato realismo il timbro, l'intonazione e alcune caratteristiche espressive della voce umana (Arik et al., 2018; Cong et al., 2020). A differenza dei sistemi tradizionali di sintesi vocale, impiegati prevalentemente in contesti assistivi, informativi o funzionali, i nuovi modelli basati sul *deep learning* non si limitano a convertire un testo in parlato, ma possono simulare tratti riconoscibili della performance vocale di un soggetto specifico.

Questa evoluzione si inserisce in un ecosistema già profondamente trasformato dalla centralità delle piattaforme digitali. Servizi come YouTube, TikTok e le piattaforme di streaming non rappresentano soltanto canali di diffusione, ma infrastrutture algoritmiche capaci di influenzare la visibilità, la circolazione e la monetizzazione dei contenuti musicali (Morris & Powers, 2015). Anche i contenuti generati artificialmente possono accedere ai medesimi circuiti di raccomandazione, vitalità e consumo delle produzioni ufficiali, raggiungendo talvolta livelli significativi di ascolto e interazione (Aguiar & Waldfogel, 2018). Studiare la voce sintetica oggi è particolarmente rilevante perché consente di osservare la trasformazione della voce da attributo biologico e performativo a risorsa immateriale potenzialmente replicabile, monetizzabile e scalabile (Lucchi, 2024; Wikström, 2020). Tale trasformazione introduce questioni che riguardano sia la dimensione culturale sia quella industriale. Sul piano culturale, la replicabilità tecnica della voce mette in discussione il concetto di autenticità musicale, tradizionalmente legato alla relazione tra artista, performance e percezione del pubblico (Moore, 2002). Sul piano economico, l'abbassamento delle barriere tecnologiche può favorire nuove forme di partecipazione creativa, ma al tempo stesso rischia di accentuare la saturazione dell'offerta e di ridurre la percezione di unicità associata all'identità vocale degli artisti (Jenkins, 2006; Kjus et al., 2022).

Questa tesi analizza il fenomeno della voce sintetica nella musica generata tramite intelligenza artificiale, osservandolo da una prospettiva giuridica, economica, industriale ed

empirica. In primo luogo, l'elaborato riguarda l'inquadramento della voce come possibile oggetto di tutela giuridica. La voce pur rappresentando uno degli elementi più riconoscibili dell'identità artistica di un interprete, non costituisce di per sé un'opera autonomamente protetta dal diritto d'autore tradizionale (Reed, 2023; Juzon, 2024). Questa lacuna rende necessario esaminare strumenti di tutela complementari, dai diritti della personalità al *right of publicity* statunitense, fino ai più recenti interventi normativi in materia di intelligenza artificiale, trasparenza dei contenuti sintetici e utilizzo dei dati per l'addestramento dei modelli (McCarthy, 2022; European Parliament Council, 2024; Legge 132/2025).

Sul piano industriale, la ricerca si concentra sul caso Universal Music Group, osservando il modo in cui una grande impresa musicale tenta di proteggere il capitale reputazionale dei propri artisti, il valore economico dei cataloghi e il controllo sulle identità vocali riconoscibili (Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020). Come caso studio vengono confrontati due modelli opposti di gestione della voce sintetica: da un lato, il caso *Heart on My Sleeve*, basato sull'imitazione non autorizzata delle voci di Drake e The Weeknd; dall'altro, il modello proposto da Grimes tramite Elf.Tech, fondato sul consenso dell'artista, sul licensing volontario della voce e sul revenue sharing con i creatori dei contenuti generati (Snapes, 2023; Reed, 2023; Pichfork, 2023; Cirisano, 2023).

Dal punto di vista metodologico, l'elaborato combina analisi teorica, *case study* aziendale, analisi giuridica e indagine empirica. La parte teorica ricostruisce il quadro tecnologico e culturale del voice cloning e della voice conversion. Il *case study* dedicato ad Universal Music Group permette invece di osservare la risposta industriale di una major all'emergere dei deepfake vocali e dei modelli di licensing autorizzato. A ciò si affianca l'analisi giuridica del caso "*Heart on My Sleeve*", utilizzato come esempio paradigmatico per discutere i limiti del diritto d'autore e la tutela dell'identità vocale. Infine, un questionario anonimo online, realizzato tramite Google Forms e compilato da 113 partecipanti, con l'obiettivo di osservare la percezione del pubblico rispetto alla riconoscibilità della voce sintetica, all'effetto della disclosure e alle implicazioni etiche legate all'uso dell'IA nella musica.

L'elaborato è articolato in cinque capitoli: quadro tecnologico e culturale, analisi del caso UMG, profili giuridici della voce, risultati dell'indagine empirica e prospettive future in materia di regolazione, licensing e utilizzo controllato della voce sintetica.

Capitolo 1 - Quadro tecnologico e culturale

1.1 Le tecnologie vocali generative

Negli ultimi anni, l'intelligenza artificiale generativa ha subito un'accelerazione senza precedenti, estendendo il proprio ambito di applicazione dalla produzione testuale e visiva alla creazione musicale. Tra le innovazioni più controverse e rilevanti per l'industria discografica si collocano le tecnologie di generazione e clonazione vocale, che consentono di replicare con elevato grado di realismo il timbro, l'intonazione e le caratteristiche stilistiche di una voce umana.

A differenza dei tradizionali sistemi di sintesi vocale, utilizzati prevalentemente in ambito assistivo o informativo, i nuovi modelli di voice cloning sono in grado di riprodurre non soltanto il contenuto fonetico di una frase, ma anche gli elementi espressivi e identitari della performance vocale. Ciò significa che l'IA non si limita a “leggere” un testo, ma può simulare l'interpretazione artistica di un cantante reale, generando brani inediti che appaiono plausibilmente attribuibili a un artista esistente.

Dal punto di vista tecnico, è possibile distinguere tre principali categorie di tecnologie vocali generative: Text-to-Speech, Voice Cloning, Modelli di voice conversion e deepfake vocali

1.1.1 Text-to-Speech (TTS)

La tecnologia di sintesi vocale, comunemente definita Text-to-Speech (TTS), consente la conversione automatica di un testo scritto in linguaggio parlato. Si tratta di un ambito interdisciplinare che coinvolge informatica, linguistica computazionale e acustica, con applicazioni storicamente legate alla comunicazione uomo-macchina e ai sistemi di assistenza vocale.

I primi sistemi di sintesi vocale si basavano prevalentemente su modelli parametrici e concatenativi, capaci di generare parlato comprensibile ma spesso artificiale e facilmente riconoscibile come non umano (Di, 2024). L'introduzione del deep learning e delle reti neurali ha migliorato in modo significativo la naturalezza della sintesi vocale, permettendo di modellare non solo il contenuto linguistico, ma anche intonazione, ritmo, pause e inflessioni. Questa evoluzione ha ampliato gli ambiti applicativi del Text-to-Speech, dagli assistenti vocali al doppiaggio automatizzato, fino all'intrattenimento musicale, ponendo le basi per sviluppi successivi come il *voice cloning* e i *deepfake vocali*.

1.1.2 Voice Cloning

Il *voice cloning* è una tecnologia basata su modelli di intelligenza artificiale che consente di replicare le caratteristiche vocali di un individuo specifico attraverso sistemi di apprendimento automatico. A differenza della sintesi vocale generica, il voice cloning non mira semplicemente a produrre parlato artificiale naturale, ma a riprodurre in modo fedele il timbro, la prosodia, l'intonazione e le peculiarità espressive di un parlante determinato.

Il funzionamento del voice cloning si fonda sull'addestramento di modelli neurali su un dataset composto da registrazioni vocali del soggetto target. Durante la fase di training, il sistema analizza parametri acustici e temporali, apprendendo le caratteristiche distintive della voce. Una volta completato l'addestramento, il modello è in grado di generare nuovi contenuti vocali che risultano altamente simili alla voce originale, pur non derivando da una registrazione effettiva del soggetto. In alcuni casi, sono sufficienti pochi minuti di audio per ottenere risultati convincenti (Polaris Market Research & Consulting, 2023).

Dal punto di vista tecnico, il voice cloning si basa su architetture di deep learning addestrate su registrazioni vocali del soggetto target, con l'obiettivo di apprendere timbro, prosodia, intonazione e tratti espressivi. A differenza della sintesi vocale tradizionale, che produce generalmente una voce artificiale o neutra, il voice cloning consente di generare contenuti vocali riconoscibili e attribuibili a un individuo specifico. Questa capacità di ricostruire una vera e propria identità sonora costituisce l'elemento più rilevante per questa ricerca, poiché trasforma la voce in una risorsa tecnicamente replicabile e potenzialmente utilizzabile in ambiti come produzione musicale, doppiaggio automatizzato e contenuti digitali personalizzati (Arik et al., 2018).

1.1.3 Modelli di voice conversion e deepfake vocali

La *voice conversion* (VC) rappresenta una particolare categoria di tecnologie di trasformazione vocale il cui obiettivo consiste nel modificare un segnale vocale prodotto da un parlante sorgente affinché risulti percettivamente attribuibile a un parlante target, mantenendo invariato il contenuto linguistico del messaggio. In ambito ingegneristico, il processo di conversione vocale è definito dalla sua capacità di intervenire selettivamente sulle componenti del segnale dipendenti dal parlante. In particolare, tale tecnologia agisce su variabili quali le "caratteristiche spettrali, il timbro, l'intonazione e i parametri prosodici",

garantendo al contempo l'integrità delle informazioni linguistiche indipendenti dall'identità vocale (Childers et al., 1989).

In termini operativi, la voice conversion non genera un parlato ex novo a partire da un testo, ma trasforma una voce già esistente in modo da farla corrispondere alle caratteristiche acustiche di un altro soggetto. Il contenuto semantico e fonetico rimane invariato, mentre vengono rimodellati i tratti distintivi che determinano la percezione dell'identità del parlante. Questa distinzione è fondamentale rispetto ai sistemi di sintesi vocale tradizionale, che producono parlato sintetico generico senza necessariamente partire da una registrazione vocale preesistente.

La voice conversion costituisce la base tecnica di numerosi sistemi di *deepfake vocali*. In tali applicazioni, una performance registrata (ad esempio la voce di un cantante o di un attore) viene trasformata nel timbro di un altro individuo, creando l'impressione che quest'ultimo abbia effettivamente pronunciato o interpretato il contenuto audio. L'effetto risultante può raggiungere livelli di realismo tali da rendere difficile, per l'ascoltatore medio, distinguere tra registrazione autentica e contenuto generato artificialmente.

1.1.4 Dataset di addestramento e implicazioni giuridiche

Il funzionamento dei modelli di voice cloning e voice conversion si fonda sull'addestramento tramite dataset costituiti da registrazioni vocali preesistenti. Attraverso tecniche di machine learning, il sistema analizza parametri acustici quali timbro, frequenza fondamentale, articolazione e dinamica espressiva, costruendo una rappresentazione computazionale della voce target. La qualità e l'ampiezza del dataset incidono direttamente sulla precisione della simulazione: maggiore è la quantità e la qualità del materiale disponibile, più accurata sarà la riproduzione del profilo vocale.

La ricerca recente ha dimostrato che la clonazione vocale può essere realizzata anche con quantità limitate di dati. I modelli più avanzati non richiedono necessariamente lunghi archivi di registrazioni, ma possono apprendere le caratteristiche principali di una voce anche da campioni relativamente brevi, estraendo timbro, intonazione e tratti espressivi del parlante (Cong et al., 2020). Questo progresso riduce ulteriormente la soglia tecnica necessaria per replicare una voce e rende più concreto il rischio che registrazioni reperibili online possano essere utilizzate per generare contenuti vocali sintetici senza consenso esplicito.

Proprio l'origine dei dati utilizzati per l'addestramento rappresenta il nodo centrale sotto il profilo giuridico. Nel contesto europeo, la Direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore nel mercato unico digitale ha introdotto specifiche disposizioni in materia di *text and data mining* (TDM). Gli articoli 3 e 4 prevedono eccezioni che consentono l'estrazione automatizzata di dati da opere protette, ma riconoscono ai titolari dei diritti la possibilità di riservare l'uso delle proprie opere per tali finalità. Ciò implica che l'utilizzo di registrazioni musicali per l'addestramento di modelli di IA possa essere legittimo solo in presenza di condizioni conformi alla normativa o di specifica autorizzazione.

A questo quadro si aggiunge il Regolamento (UE) 2024/1689, noto come AI Act, che introduce obblighi di trasparenza per i sistemi di intelligenza artificiale generativa. In particolare, il regolamento prevede che i contenuti sintetici o manipolati debbano essere chiaramente identificabili come tali, con l'obiettivo di prevenire fenomeni di inganno nei confronti del pubblico. Sebbene il Regolamento (UE) 2024/1689 non istituisca un diritto autonomo sulla voce, la letteratura evidenzia come obblighi di trasparenza sui contenuti sintetici possano rafforzare indirettamente la tutela contro usi ingannevoli dell'identità (European Parliament, 2024).

Rimane tuttavia una questione aperta: l'analisi statistica di una registrazione vocale per estrarne parametri acustici costituisce di per sé una forma di sfruttamento economicamente rilevante? La normativa europea disciplina l'utilizzo delle opere protette, ma non riconosce esplicitamente la voce come oggetto autonomo di diritto. Ne deriva una tensione tra avanzamento tecnologico e tutela dell'identità sonora: più i modelli diventano efficienti e accessibili, più si amplia la possibilità di replicare una voce senza consenso esplicito dell'artista.

Il controllo sui dataset diventa quindi una leva strategica per l'industria musicale. Se la qualità della clonazione dipende dall'accesso alle registrazioni, la gestione dei cataloghi e la regolamentazione dell'uso dei dati assumono un valore economico centrale. In questo scenario, le disposizioni europee sul TDM e gli obblighi di trasparenza previsti dall'AI Act costituiscono i primi strumenti normativi di risposta, pur non colmando completamente il vuoto relativo alla tutela specifica della voce come elemento identitario.

1.2 Evoluzione del mercato dell'IA musicale

Nel mercato musicale contemporaneo, l'evoluzione dell'intelligenza artificiale si intreccia con la centralità delle piattaforme di streaming, che incidono sulla visibilità degli artisti, sulla circolazione dei brani e sulla distribuzione dei ricavi (Kjus et al., 2022). Gli algoritmi di raccomandazione, sistemi automatici che suggeriscono contenuti in base agli ascolti e alle preferenze degli utenti, orientano l'attenzione del pubblico e contribuiscono a determinare il valore economico dei contenuti musicali. I sistemi generativi di intelligenza artificiale ampliano le possibilità di produzione automatizzata, anche attraverso la creazione di melodie, arrangiamenti e performance vocali sintetiche.

Il tema principale non riguarda soltanto la produzione dei nuovi contenuti, ma anche il controllo dei diritti, delle licenze e dei compensi legati all'uso di opere e identità vocali. Per questo motivo, strumenti come registri digitali, blockchain e smart contracts sono stati proposti come possibili soluzioni per rendere più trasparente la gestione delle autorizzazioni e delle royalty (O'Dair, 2028; Savelyev, 2018; Tapscott & Tapscott, 2016). I registri digitali sono archivi informatici in cui possono essere conservate informazioni relative alla titolarità di un'opera, agli utilizzi consentiti e ai soggetti coinvolti nella ripartizione dei compensi. La blockchain può essere intesa come un registro digitale condiviso e difficilmente modificabile, utile per tracciare in modo più sicuro le informazioni relative a un contenuto e ridurre le dispute sulla proprietà intellettuale (Savelyev, 2018). Gli smart contracts, invece, sono protocolli informatici che possono eseguire automaticamente determinate operazioni, come la distribuzione dei compensi tra artista, etichetta e altri titolari dei diritti, quando si verificano condizioni prestabilite (Tapscott & Tapscott, 2016).

Tali strumenti consentirebbero di associare a ogni contenuto informazioni verificabili su titolarità, utilizzi consentiti e ripartizione dei ricavi, riducendo le incertezze generate dalla frammentazione dei diritti musicali, cioè dalla presenza di più soggetti titolari di diritti diversi sulla stessa opera o registrazione (O'Dair, 2018; Baym et al., 2019). Il problema riguarda anche le cosiddette *black box royalties*, ossia compensi che restano non assegnati a causa di database incompleti o errati sui titolari dei diritti (Baym et al., 2019). In modo più marginale rispetto al tema della voce sintetica, anche NFT e tokenizzazione hanno mostrato possibili applicazioni nella certificazione della proprietà digitale, nella monetizzazione diretta e nella

gestione automatizzata delle royalty, pur restando fenomeni non centrali per l'analisi condotta (Krasilshchik & Krasilshchik, 2022; Chalmers et al., 2021; Scholl, 2021).

Nel caso della voce sintetica, questa esigenza diventa ancora più rilevante, poiché l'uso autorizzato del timbro vocale di un artista richiede meccanismi capaci di garantire consenso, tracciabilità e remunerazione. L'evoluzione tecnologica dovrà accompagnarsi a un adeguamento dei quadri regolatori e contrattuali, affinché l'innovazione non comprometta la tutela degli artisti e la sostenibilità economica del settore (Watson et al., 2023).

1.2.1 Dai modelli amatoriali alle piattaforme pro

L'evoluzione dell'intelligenza artificiale applicata alla musica si è sviluppata inizialmente in contesti sperimentali e accademici, prima di assumere una dimensione industriale strutturata. In una fase preliminare, compresa indicativamente tra il 2018 e il 2022, i sistemi di voice cloning e voice conversion erano prevalentemente accessibili attraverso repository open source e ambienti di ricerca, richiedendo competenze tecniche specifiche per l'addestramento e l'implementazione dei modelli. Le prime dimostrazioni di clonazione vocale efficace con quantità limitate di dati hanno evidenziato la possibilità di replicare una voce target mediante tecniche di transfer learning e speaker embedding, anche a partire da pochi minuti di registrazione (Jia et al., 2018). Parallelamente, la letteratura sulla voice conversion aveva già sistematizzato le principali tecniche di trasformazione del segnale vocale, delineando un campo di ricerca in progressiva maturazione (Mohammadi & Kain, 2017).

In questa fase iniziale, l'uso della tecnologia era prevalentemente orientato alla sperimentazione e alla dimostrazione tecnica. Le applicazioni circolavano in comunità digitali ristrette, senza un modello di monetizzazione definito e con un impatto economico limitato sul settore discografico. La replicazione vocale costituiva un fenomeno marginale rispetto ai canali tradizionali di produzione musicale.

Il passaggio a una fase di diffusione più ampia è stato favorito dall'interazione tra innovazione tecnologica e piattaforme di distribuzione digitale. L'ascesa dei servizi di streaming ha progressivamente ridefinito i meccanismi di scoperta musicale, attribuendo un ruolo centrale agli algoritmi di raccomandazione e alle playlist curate automaticamente. Tali sistemi incidono in modo significativo sulla visibilità degli artisti e sulla distribuzione dei ricavi, spostando il potere di mediazione verso le piattaforme (Morris & Powers, 2015; Aguiar

& Waldfogel, 2018). Anche i contenuti generati tramite IA hanno potuto beneficiare delle stesse logiche di amplificazione algoritmica.

L'emergere di contenuti vocali generati artificialmente e potenzialmente monetizzabili ha reso evidente che la tecnologia non rappresentava più soltanto uno strumento creativo, ma un elemento capace di incidere sugli equilibri economici del settore.

A partire dal 2023, l'IA musicale ha progressivamente assunto una configurazione più strutturata attraverso la nascita di piattaforme commerciali che offrono servizi di generazione musicale e vocale basati su modelli proprietari. Tali piattaforme operano secondo modelli di business definiti, fondati su abbonamenti, licenze o utilizzi contingentati, e consentono la produzione scalabile di contenuti musicali con costi marginali ridotti. Questo passaggio dalla dimensione amatoriale a quella professionale segna una fase di industrializzazione della tecnologia: la replicazione vocale diventa accessibile, sistematizzata e potenzialmente integrabile nelle strategie economiche delle imprese discografiche.

Nel momento in cui la generazione vocale tramite algoritmi entra in circuiti monetizzabili e si inserisce nei meccanismi di distribuzione algoritmica delle piattaforme, la voce assume progressivamente le caratteristiche di un asset replicabile su scala digitale, con implicazioni rilevanti per la struttura competitiva dell'industria musicale.

1.2.2 Diffusione tramite YouTube, Tik Tok, e servizi streaming

La diffusione dei contenuti generati tramite intelligenza artificiale non può essere compresa senza analizzare il ruolo delle piattaforme digitali come infrastrutture centrali dell'ecosistema musicale contemporaneo. YouTube, TikTok e i servizi di streaming non rappresentano semplicemente canali di distribuzione, ma veri e propri sistemi di intermediazione algoritmica in grado di influenzare la visibilità, la circolazione e la monetizzazione dei contenuti musicali. Nei servizi di streaming, i meccanismi di raccomandazione automatizzata e la curatela algoritmica delle playlist incidono in modo significativo sulla scoperta musicale e sulla distribuzione dell'attenzione degli utenti. Studi empirici hanno dimostrato che l'inserimento in playlist ad alta visibilità può determinare incrementi sostanziali negli ascolti e nei ricavi associati a un brano (Aguiar & Waldfogel, 2018). In tale contesto, la centralità dell'algoritmo ridefinisce le dinamiche competitive, spostando parte del potere decisionale dalle etichette e dai media tradizionali verso le piattaforme digitali (Morris & Powers, 2015).

Youtube e TikTok hanno contribuito a trasformare la distribuzione musicale, rendendo più semplice la pubblicazione diretta di contenuti da parte degli utenti e favorendo la circolazione di produzioni indipendenti, remix non ufficiali e frammenti musicale facilmente condivisibili. Youtube ha svolto un ruolo rilevante nell'ampliamento dell'accesso alla pubblicazione musicale anche al di fuori dei canali discografici tradizionali. TikTok, ha accelerato la viralità breve, ossia la rapida diffusione di contenuti di durata ridotta, spesso legata alla ripetizione, alla condivisione e al riutilizzo dello stesso frammento audio.

Anche i contenuti generati tramite IA, inclusi quelli realizzati mediante voice cloning o voice conversion, possono inserirsi nei medesimi circuiti di amplificazione. Gli algoritmi di raccomandazione, sistemi automatici che suggeriscono contenuti in base ai comportamenti degli utenti, non distinguono necessariamente tra brani prodotti da esseri umani e brani generati artificialmente, ma tendono a valorizzare metriche come engagement, tempo di ascolto e interazione. Una produzione vocale sintetica può raggiungere rapidamente un pubblico molto ampio ed essere monetizzata attraverso meccanismi simili a quelli dei brani tradizionali, rendendo ancora più rilevanti le questioni relative a consenso, tracciabilità e controllo dei diritti.

1.3 Casi emblematici

Per comprendere l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla produzione musicale non è sufficiente studiare le tecnologie a livello prettamente teorico: occorre osservare i casi concreti in cui esse sono state applicate. Gli episodi qui esaminati, dall'imitazione non autorizzata di artisti affermati alla rinascita digitale di icone del passato, fino alla creazione di identità artistiche virtuali, mostrano come la voce possa trasformarsi da tratto espressivo personale a risorsa tecnicamente replicabile e potenzialmente monetizzabile.

1.3.1 Il caso "Heart on My Sleeve"

Nel 2023 un brano intitolato *Heart on My Sleeve*, pubblicato online da un produttore anonimo noto come Ghostwriter977, è diventato virale per l'utilizzo di tecniche di voice conversion capaci di simulare le voci di Drake e The Weeknd. La canzone non era stata autorizzata dagli

artisti né dalle rispettive etichette discografiche, ma era stata caricata su piattaforme di streaming e social media come se si trattasse di una collaborazione autentica.

In pochi giorni il brano ha accumulato centinaia di migliaia di ascolti su Spotify, milioni di visualizzazioni su TikTok e YouTube e un'ampia copertura mediatica internazionale. Universal Music Group, che rappresenta entrambi gli artisti, ha richiesto la rimozione del contenuto dalle piattaforme digitali, sostenendo la violazione dei diritti connessi e l'uso non autorizzato delle registrazioni per l'addestramento dei modelli di intelligenza artificiale.

Il caso ha generato un dibattito rilevante sotto il profilo giuridico ed economico. Da un lato, il brano non riproduceva registrazioni originali protette da copyright, ma utilizzava un'imitazione vocale generata artificialmente; dall'altro, la forte riconoscibilità delle voci coinvolte sollevava interrogativi sulla tutela dell'identità artistica e sullo sfruttamento economico dell'immagine sonora degli artisti. Tale episodio viene analizzato in letteratura come uno dei primi casi in cui un contenuto musicale sintetico ha raggiunto una dimensione commerciale comparabile a quella di produzioni ufficiali, rendendo necessaria una revisione delle norme sulla replicabilità digitale della voce (Alexander, 2024).

1.3.2 Il contesto italiano: voice conversion e sperimentazione audiovisiva

Anche il panorama musicale italiano ha iniziato a confrontarsi con applicazioni concrete di tecnologie di voice conversion e generazione audiovisiva basate su intelligenza artificiale. L'impiego di modelli RVC (Retrieval-based Voice Conversion) ha reso possibile l'imitazione di voci iconiche del repertorio nazionale, permettendo la generazione di versioni artificiali di brani contemporanei interpretati da artisti storici (Amante, 2026). Un esempio significativo, approfondito in un'analisi de *Il Sole 24 Ore* sulle trasformazioni del pop italiano (Amante, 2026), riguarda la diffusione sui social media di contenuti in cui la voce di Mina viene utilizzata per reinterpretare brani in gara al Festival di Sanremo 2024. Tali produzioni, pur non approdando sulle piattaforme ufficiali di streaming, hanno registrato livelli elevati di visualizzazione e interazione sui social network (Amante, 2026). Questo fenomeno evidenzia una distinzione rilevante tra circuiti ufficiali di distribuzione e circuiti paralleli di fruizione digitale, nei quali contenuti generati artificialmente possono ottenere ampia visibilità senza passare attraverso i canali tradizionali dell'industria discografica.

Particolarmente rilevante è anche l'esperimento di voice conversion relativo al brano "Se ne va" di Naye, reinterpretato tramite IA con la voce di Fabrizio De André. In questo caso, l'algoritmo non si limita a una mera alterazione timbrica, ma ricostruisce un'atmosfera coerente con lo stile dell'artista, adattando tonalità e caratteristiche sonore in modo compatibile con l'immaginario musicale associato al cantautore genovese (Amante, 2026). Il risultato dimostra come la tecnologia sia in grado di superare la semplice imitazione superficiale, avvicinandosi a una simulazione stilistica più complessa.

Questi casi mostrano come, anche nel contesto italiano, le tecnologie di *voice cloning* e *voice conversion* possano inserirsi in circuiti di fruizione rapidi e informali, soprattutto sui social media. Il dato più rilevante non è soltanto la capacità dell'IA di imitare una voce riconoscibile, ma la possibilità di riattivare identità vocali associate ad artisti assenti, storici o non coinvolti direttamente nella produzione. La voce sintetica non agisce solo come effetto imitativo, ma come strumento capace di modificare il rapporto tra pubblico, memoria musicale e controllo dell'identità (Amante, 2026).

1.3.3 Artisti virtuali e synthetic idols

Un'evoluzione ulteriore rispetto ai casi di imitazione vocale riguarda il fenomeno degli artisti virtuali e dei cosiddetti "synthetic idols", nei quali l'identità artistica non deriva da un individuo umano preesistente, ma viene progettata come entità digitale autonoma. In questo modello, voce, immagine e presenza scenica sono il risultato di una combinazione tra tecnologia di sintesi vocale e animazione digitale.

Il caso emblematico è quello di Hatsune Miku, avatar musicale sviluppato da Crypton Future Media attraverso la tecnologia Vocaloid, un software di sintesi vocale che consente di generare canto artificiale a partire da testi e melodie inserite dagli utenti. Miku nasce come software di sintesi vocale basato su campionamenti della voce della doppiatrice Fujita Saki, ma non si presenta come imitazione della persona reale: viene invece costruita come identità artistica autonoma, dotata di un'immagine visiva, di una voce riconoscibile e di una forte componente partecipativa (Lam, 2016).

La popolarità di Hatsune Miku si fonda su una cultura partecipativa altamente collaborativa. Gli utenti possono comporre brani utilizzando il sintetizzatore Vocaloid, modificare testi, remixare melodie e condividere le proprie creazioni su piattaforme online come Nico Douga,

una piattaforma giapponese di condivisione video, simile a YouTube. Questo processo, definito come forma di “secondary creativity”, genera un sistema di produzione e riproduzione potenzialmente infinito, in cui i fan assumono contemporaneamente il ruolo di consumatori e creatori di contenuti (Lam, 2016).

Il fenomeno si estende inoltre oltre l’ambiente digitale, integrandosi nel mercato tradizionale attraverso album ufficiali, merchandising, videogiochi e concerti internazionali. La figura virtuale diventa così un vero e proprio brand, interamente controllato dall’azienda produttrice, che detiene i diritti sull’immagine, sulla voce sintetica e sull’identità narrativa dell’idol.

A differenza dei deepfake vocali, in cui la tecnologia replica l’identità di un artista esistente senza necessariamente il suo consenso, nel caso dei *synthetic idols* la voce è progettata come asset proprietario fin dall’origine. Non si configura quindi un problema di appropriazione identitaria, ma un nuovo modello industriale in cui l’artista è, per definizione, una costruzione tecnologica (Lam, 2016).

Dal punto di vista economico, questo modello elimina i vincoli biologici della performance, consente replicabilità globale e garantisce pieno controllo gestionale da parte del titolare dei diritti. La voce, in questo contesto, non è più espressione personale ma infrastruttura tecnica programmabile, anticipando scenari in cui l’identità sonora può essere interamente progettata e monetizzata.

1.4 Implicazioni culturali e artistiche

La possibilità di replicare digitalmente una voce umana attraverso modelli di intelligenza artificiale non costituisce soltanto un avanzamento tecnico nel campo della produzione musicale, ma incide in modo diretto sulle categorie culturali attraverso cui la musica è tradizionalmente interpretata e valorizzata. La voce, nel contesto artistico, non rappresenta un mero strumento sonoro, bensì un elemento identitario che connette l’opera alla biografia, all’esperienza e alla corporeità dell’artista.

Nella riflessione sulla musica popolare, l’autenticità non può essere considerata una qualità naturale e stabile dell’opera, ma va intesa come un processo di *authentication*, cioè come una dinamica culturale attraverso cui pubblico, critica e mercato attribuiscono credibilità legittimità a una performance (Moore, 2002). La voce dell’artista assume un ruolo centrale

perché viene percepita come traccia della sua presenza nell'opera e come segno distintivo della sua identità musicale.

La clonazione vocale mette in discussione questo equilibrio, poiché consente di riprodurre timbro, inflessioni e stile interpretativo senza la presenza fisica dell'artista. Tale dinamica si inserisce nel più ampio processo di mediatizzazione della performance, cioè nella progressiva separazione tra esecuzione dal vivo, registrazione e riproduzione tecnologica, che ha reso sempre meno netto il confine tra performance "live" e performance mediata (Auslander, 2008). La voce, tradizionalmente associata all'espressione individuale e alla relazione simbolica tra artista e pubblico, diventa così tecnicamente riproducibile e riutilizzabile in contesti differenti (Frith, 1996). Di conseguenza, il confine tra interpretazione autentica e simulazione artificiale risulta più instabile, con possibili effetti sulla percezione di unicità dell'artista e sulla fiducia del pubblico.

Tuttavia, le implicazioni culturali dell'intelligenza artificiale non devono essere interpretate esclusivamente in chiave negativa. La storia della musica popolare è caratterizzata da continue ibridazioni tecnologiche, dall'amplificazione elettrica all'autotune, fino ai software di produzione digitale. In questa prospettiva, l'IA può essere considerata un ulteriore strumento creativo, capace di ampliare le possibilità compositive e performative. I sistemi di generazione musicale basati su IA si stanno evolvendo oltre il ruolo di semplici simulatori, configurandosi come veri e propri agenti creativi in grado di supportare attivamente o co-creare contenuti musicali originali (Herremans e Brown, 2020). L'utilizzo consapevole della voce sintetica può quindi trasformarsi in parte integrante del progetto artistico, piuttosto che in mera imitazione.

La diffusione di strumenti accessibili di voice conversion si inserisce in una più ampia cultura partecipativa, in cui gli utenti non sono più soltanto consumatori, ma anche produttori e rielaboratori di contenuti. Tale dinamica si definisce come *cultura partecipativa* (*participatory culture*), un paradigma caratterizzato da pratiche di remix, appropriazione creativa e produzione collettiva di significati da parte degli utenti (Jenkins, 2006). La clonazione vocale si colloca pienamente in questa logica, permettendo ai fan di intervenire direttamente sull'identità sonora degli artisti, generando reinterpretazioni che possono oscillare tra omaggio, sperimentazione e appropriazione.

La replicabilità vocale tramite IA ridefinisce il rapporto tra voce, corpo e identità artistica. Da un lato, essa può erodere la percezione di autenticità e unicità; dall'altro, può inaugurare nuove forme di espressione e collaborazione creativa. La tensione tra “perdita di autenticità e ampliamento delle possibilità artistiche” rende necessario osservare non solo le implicazioni giuridiche e industriali del fenomeno, ma anche il modo in cui il pubblico valuta la voce sintetica, tema approfondito nell'indagine empirica della presente ricerca.

1.4.1 Autenticità percepita

Nel contesto musicale, l'autenticità non coincide necessariamente con la verità fattuale dell'esecuzione, ma con la percezione che il pubblico costruisce rispetto alla coerenza tra artista, opera e intenzionalità espressiva. L'autenticità si configura come un processo di *authentication*, ovvero come un'attribuzione culturale dinamica che scaturisce dall'interazione tra il performer e l'ascoltatore (Moore, 2002). Non si tratta dunque di una proprietà oggettiva dell'opera, ma di un giudizio relazionale.

La voce riveste un ruolo centrale in tale processo. Attraverso il timbro, l'intonazione e le inflessioni personali, essa comunica elementi che vengono interpretati come segni di sincerità, vulnerabilità o identità sociale (Frith, 1996). L'ascoltatore tende ad associare la specificità vocale all'esperienza biografica dell'artista, creando un legame simbolico tra suono e soggetto.

La clonazione vocale introduce una frattura in questa dinamica. Quando un brano generato tramite IA riproduce in modo convincente la voce di un artista, l'ascoltatore può percepire un'elevata coerenza stilistica pur in assenza di una reale partecipazione dell'interprete. Si configura così una distinzione tra autenticità ontologica “legata alla presenza effettiva dell'artista” e autenticità percepita, fondata sull'efficacia della simulazione. In alcuni casi, la qualità tecnica del modello può essere tale da rendere la differenza impercettibile all'ascolto medio, spostando il giudizio dall'origine della performance al risultato estetico.

La distinzione tra autenticità effettiva e autenticità percepita costituisce uno dei nodi centrali dell'impatto culturale dell'IA musicale. Se l'esperienza di ascolto dipende anche dall'emozione suscitata dal brano, la rivelazione della sua origine artificiale può modificare il giudizio del pubblico, aspetto che verrà approfondito nell'indagine empirica.

1.4.2 Confusione tra artista reale e voce sintetica

La crescente sofisticazione dei modelli di voice conversion e clonazione vocale ha reso sempre più complesso distinguere, all'ascolto, tra una performance autentica e una generata artificialmente. Se nelle prime applicazioni la natura sintetica della voce risultava evidente, i sistemi attuali sono in grado di riprodurre timbro, inflessioni e micro-variazioni espressive con un livello di realismo tale da rendere la simulazione plausibile per l'ascoltatore medio. In un contesto culturale già fortemente mediatizzato, in cui la performance è spesso filtrata da tecnologie di registrazione e produzione, la distinzione tra presenza e rappresentazione si fa ulteriormente ambigua (Auslander, 2008).

Nel mercato musicale, la voce non rappresenta soltanto un mezzo tecnico di emissione sonora, ma un segno attraverso cui l'artista costruisce riconoscibilità, relazione con il pubblico e valore reputazionale (Frith, 1996). La clonazione vocale mette in crisi questo legame perché consente di produrre una voce artificialmente simile a quella di un interprete noto, generando un possibile scarto tra autenticità effettiva e autenticità percepita. Poiché l'autenticità dipende anche da un processo di attribuzione culturale da parte dell'ascoltatore, una forte somiglianza timbrica può indurre il pubblico a percepire come autentica una performance che, in realtà, è stata generata tramite IA (Moore, 2002). Al di là delle violazioni di natura giuridica, il rischio più profondo consiste in una perdita di autenticità che intacca l'unicità espressiva e il peso simbolico del creatore.

Questa dinamica non implica necessariamente un inganno deliberato, ma evidenzia come la voce possa trasformarsi in un segno tecnicamente separabile dalla persona che l'ha originariamente prodotta. Le tecnologie autonome possono acquisire una forma di *agenzia percepita* (*perceived agency*), ovvero la capacità di essere interpretate come soggetti dotati di intenzionalità, incidendo così sui processi di costruzione dell'identità (Gunkel, 2018). Nel caso della voice conversion, tale meccanismo può condurre il pubblico ad attribuire implicitamente intenzioni artistiche a un'entità tecnologica.

Dal punto di vista industriale, la confusione tra artista reale e voce sintetica può incidere sulla gestione del brand musicale. La presenza di contenuti non autorizzati che riproducono la voce di un artista può interferire con la sua strategia comunicativa, alterare la percezione qualitativa del repertorio e generare incertezza nel pubblico. In tale scenario, la trasparenza sull'origine

del contenuto diventa elemento centrale per preservare la fiducia del consumatore e l'integrità del mercato.

la distinzione tra performance reale e simulazione artificiale assume quindi una rilevanza non solo teorica, ma anche culturale ed economica, poiché incide sulla fiducia del pubblico, sulla riconoscibilità dell'artista e sul valore attribuito alla voce sintetica.

1.4.3 Democratizzazione o sovraffollamento del mercato?

L'adozione diffusa di strumenti di intelligenza artificiale per la produzione musicale solleva una questione strutturale: tali tecnologie rappresentano un processo di democratizzazione dell'accesso alla creazione artistica oppure contribuiscono a un sovraffollamento dell'offerta, con conseguente riduzione del valore economico e culturale delle opere?

Storicamente, l'industria musicale è stata caratterizzata da barriere all'ingresso elevate, legate ai costi di registrazione, distribuzione e promozione. L'avvento delle tecnologie digitali ha progressivamente abbassato tali barriere, favorendo l'ingresso di nuovi attori e ampliando la produzione indipendente. L'intelligenza artificiale si inserisce in questa traiettoria, riducendo ulteriormente i requisiti tecnici necessari per generare contenuti musicali, inclusa la possibilità di replicare stili e voci di artisti affermati.

In questa prospettiva, l'IA può essere interpretata come strumento di democratizzazione creativa. Le tecnologie generative rappresentano un'estensione significativa della cultura partecipativa, consentendo agli utenti non solo di remixare o reinterpretare contenuti esistenti, ma di produrre opere originali con standard qualitativi precedentemente riservati esclusivamente a strutture professionali (Jenkins, 2006). L'abbassamento delle barriere tecniche amplia il numero di soggetti potenzialmente attivi nel mercato musicale.

Tuttavia, l'aumento esponenziale dell'offerta può produrre effetti ambivalenti. In un contesto di economia dell'attenzione, cioè un mercato in cui il valore non dipende soltanto dalla disponibilità dei contenuti, ma soprattutto dalla capacità di catturare il tempo e l'interesse limitato degli utenti, la crescita del numero di contenuti disponibili non si traduce automaticamente in maggiore valore complessivo. Al contrario, può generare saturazione e frammentazione della domanda. Come evidenziato negli studi sullo streaming musicale, la distribuzione dell'attenzione tende a concentrarsi su una quota limitata di artisti, mentre una vasta quantità di contenuti rimane marginale (Kjus et al., 2022). L'introduzione massiva di

brani generati tramite IA potrebbe accentuare tale dinamica, incrementando l'offerta senza espandere proporzionalmente la capacità di assorbimento del pubblico.

A questo rischio si aggiunge quello dell'appiattimento creativo. Il risultato può essere una produzione tecnicamente corretta, ma più prevedibile e meno innovativa, fondata sulla ripetizione di modelli statistici già affermati (Avdeeff, 2019).

L'appiattimento può inoltre essere accentuato dalle piattaforme digitali. Gli algoritmi di raccomandazione, proponendo contenuti simili a quelli già ascoltati, tendono a rafforzare preferenze pregresse e a privilegiare brani facilmente classificabili e compatibili con logiche di consumo rapido. La standardizzazione non dipende soltanto dalla produzione automatizzata, ma anche dalla distribuzione algoritmica, con il rischio di ridurre la visibilità di generi, artisti e sperimentazioni meno allineati ai modelli dominanti (Arenal et al., 2026; Marx, 2025).

Un ulteriore elemento riguarda la replicabilità degli stili e delle identità vocali. Se la voce di un artista può essere tecnicamente imitata e inserita in nuove produzioni, si apre la possibilità di una moltiplicazione artificiale dell'offerta associata a un medesimo brand sonoro. Tale fenomeno potrebbe generare una forma di "inflazione identitaria", in cui l'eccessiva circolazione di contenuti riconducibili a uno stesso timbro riduce la percezione di esclusività e unicità. In termini economici, la scarsità simbolica che contribuisce al valore dell'artista rischia di essere erosa dalla riproducibilità tecnica.

La tensione tra democratizzazione e sovraffollamento incide direttamente sulla struttura competitiva dell'industria musicale. Da un lato, l'IA amplia le possibilità creative e l'accesso al mercato; dall'altro, può accentuare la competizione per l'attenzione e comprimere il valore medio delle produzioni. In questo scenario, il controllo delle identità vocali e la regolamentazione del loro utilizzo assumono un ruolo strategico per le grandi etichette discografiche, che vedono nella voce non solo un elemento artistico, ma un asset economico da proteggere.

Capitolo 2 - Universal Music Group : Analisi aziendale

2.1 Profilo UMG (Universal Music Group)

Universal Music Group (UMG) rappresenta uno dei principali attori globali dell'industria musicale, detenendo una quota di mercato che la posiziona ai vertici del settore sia nel segmento delle registrazioni sonore sia in quello dell'editoria musicale (IFPI, 2024). La società si configura come una major integrata verticalmente, capace di operare lungo l'intera filiera, dalla produzione alla distribuzione fino alla gestione dei diritti, esercitando un'influenza determinante sulle dinamiche del mercato contemporaneo e sull'evoluzione dei modelli di business legati alla transizione digitale, intesa come il passaggio da un'industria fondata prevalentemente sulla vendita di supporti fisici a un ecosistema dominato da streaming, piattaforme online, dati di consumo e nuove forme di monetizzazione digitale (Wikström, 2020).

Nel corso degli ultimi anni, il modello di business delle major discografiche ha subito profonde trasformazioni, legate all'affermazione delle piattaforme di streaming e alla crescente centralità dei dati nella distribuzione dei contenuti musicali (Kjus et al., 2022). In questo scenario, UMG ha consolidato la propria posizione attraverso una strategia basata sulla massimizzazione del valore del catalogo (back-catalogue) e sulla gestione degli artisti come asset finanziari e simbolici, ottimizzando i flussi di rendita derivanti dai diritti di proprietà intellettuale (Hesmondhalgh, 2019).

L'emergere delle tecnologie di intelligenza artificiale, in particolare dei sistemi di generazione e clonazione vocale, ha ulteriormente ridefinito le logiche del settore, introducendo nuove opportunità di monetizzazione a fronte di crescenti rischi legati alla perdita di controllo delle identità artistiche (Lucchi, 2024). In tale contesto, UMG si configura come un caso di studio di primaria rilevanza, distinguendosi per un approccio protettivo volto a definire nuovi standard di tutela e sfruttamento economico delle risorse vocali digitalizzate (Billboard, 2024). La strategia della major sembra infatti orientata a trasformare la sfida tecnologica in una leva competitiva, cercando di governare il passaggio verso un'industria discografica integrata con l'IA attraverso accordi di licenza e protocolli di protezione del copyright (Ingham, 2024).

Alla luce di tali trasformazioni, l'analisi del posizionamento strategico di UMG consente di comprendere le dinamiche strutturali dell'industria musicale contemporanea, con particolare

riferimento alla transizione della voce da elemento performativo ad *asset economico immateriale* (Arvidsson, 2019). A tal fine, la trattazione si articola in tre direttrici principali: l'esame della struttura organizzativa e societaria del gruppo, l'analisi della gestione del portafoglio artisti e del catalogo come riserve di valore, e l'approfondimento del crescente peso economico della voce all'interno degli ecosistemi digitali.

2.1.1 Struttura del gruppo

Universal Music Group si configura come un'organizzazione complessa e altamente diversificata, strutturata attraverso una rete globale di etichette discografiche, divisioni editoriali e società di servizi. Il gruppo opera su scala internazionale tramite una presenza capillare nei principali mercati musicali, integrando attività di produzione, distribuzione, promozione e gestione dei diritti in un unico sistema coordinato. Tale modello di integrazione verticale permette alla società di controllare l'intero processo di creazione del valore, ottimizzando i costi transitivi e garantendo una distribuzione globale immediata dei propri asset (Hesmondhalgh, 2019).

Dal punto di vista organizzativo, UMG è articolata in diverse etichette di rilievo internazionale, tra cui Interscope Geffen A&M, Republic Records, Island Records e Capitol Music Group, ciascuna caratterizzata da un posizionamento specifico in termini di genere musicale, target di pubblico e strategia artistica. Questa struttura multi-label consente al gruppo di diversificare il portafoglio artistico e di presidiare simultaneamente differenti segmenti del mercato globale, riducendo il rischio sistemico associato alla dipendenza da singoli artisti o dall'andamento di specifici trend musicali (Wikström, 2020). Inoltre, il consolidamento della struttura societaria ha trovato un momento di svolta nella quotazione presso la borsa di Euronext Amsterdam nel 2021, un'operazione che ha ridefinito la governance del gruppo e ne ha evidenziato la natura di asset finanziario globale nel settore dell'intrattenimento (Universal Music Group, 2022).

Accanto all'attività discografica, il gruppo controlla Universal Music Publishing Group (UMPG), una delle principali divisioni editoriali a livello globale, responsabile della gestione dei diritti d'autore e delle attività di licensing relative alle composizioni musicali. Tale integrazione tra registrazioni sonore (master rights) e diritti editoriali (publishing rights) consente alla società di attivare significative economie di diversificazione, massimizzando i

ricavi derivanti dallo sfruttamento multiplatforma delle opere e rafforzando il controllo sull'intera catena del valore musicale (Hesmondhalgh, 2019).

Un ulteriore elemento distintivo della struttura del gruppo è rappresentato dall'integrazione di servizi tecnologici e di distribuzione digitale. UMG collabora con le principali piattaforme di streaming sviluppando, al contempo, soluzioni proprietarie per l'analisi dei big data legati ai consumi, utilizzati per orientare le strategie promozionali e ottimizzare le decisioni di investimento nel capitale artistico. In questa prospettiva, la struttura organizzativa evolve da una configurazione puramente produttiva a una focalizzata sulla gestione dei flussi informativi, in cui la valorizzazione dei dati emerge come risorsa strategica per il consolidamento del vantaggio competitivo (Kjus et al., 2022).

Tale assetto organizzativo integrato permette a UMG di esercitare un controllo significativo su entrambe le fasi di produzione e distribuzione, consolidando la propria funzione di hub strategico e di intermediario centrale tra gli artisti, le piattaforme digitali e il mercato finale. Questo posizionamento risulta determinante nell'attuale scenario *platform economy*, in cui l'introduzione dell'intelligenza artificiale e le spinte alla disintermediazione mettono in discussione i confini tradizionali tra creazione, distribuzione e consumo dei contenuti musicali (Arvidsson, 2019). In questa prospettiva, la capacità della major di governare la transizione tecnologica non risiede solo nel possesso dei diritti, ma nella gestione della complessità di un ecosistema digitale sempre più frammentato (Wikström, 2020).

2.1.2 Centralità degli artisti e del catalogo

Nel modello di business delle major discografiche, il capitale artistico e il catalogo rappresentano le direttrici primarie di creazione e accumulazione del valore economico. In particolare, il catalogo musicale, inteso come il portafoglio di proprietà intellettuale che comprende registrazioni (master) e composizioni (publishing), si configura come un asset strategico capace di generare flussi di ricavo continuativi e prevedibili attraverso lo streaming, le licenze di sincronizzazione e gli utilizzi secondari delle opere (Hesmondhalgh, 2019).

L'affermazione delle piattaforme digitali ha impresso una spinta determinante alla valorizzazione di questi asset. Il passaggio da un modello transazionale, basato sulla vendita dell'unità fisica, a uno fondato sull'accesso ha infatti trasformato le opere musicali in attività in grado di produrre rendite di lungo periodo. La gestione dei repertori storici (back

catalogue) ha assunto una rilevanza economica spesso superiore rispetto alle nuove uscite (front-line), poiché garantisce flussi di cassa più stabili e meno influenzati dal ciclo di vita del prodotto o dalla volatilità delle tendenze momentanee (Kjus et al., 2022). Per gruppi come UMG, l'acquisizione e la valorizzazione dei cataloghi rispondono all'esigenza di rafforzare il proprio portafoglio di diritti, cioè l'insieme delle opere e delle registrazioni controllate, riducendo l'esposizione alle oscillazioni del mercato discografico.

Parallelamente, gli artisti rappresentano il fulcro del sistema produttivo non solo in qualità di creatori di contenuti, ma come portatori di capitale reputazionale e simbolico fondamentale per il posizionamento di mercato del brand. Le major gestiscono tali risorse attraverso strutture contrattuali di lungo periodo che consentono di estendere il controllo oltre le semplici registrazioni sonore, includendo spesso i diritti editoriali e d'immagine (image rights). Questo approccio permette di consolidare una posizione dominante nella gestione del capitale creativo, trasformando l'identità dell'artista in un asset monetizzante su molteplici canali (Wikström, 2020).

Negli ultimi anni, il valore economico dei cataloghi musicali si è ulteriormente rafforzato attraverso un processo di finanziarizzazione, cioè la tendenza a trattare opere, registrazioni e diritti musicali come beni di investimento capaci di generare ricavi nel tempo. I cataloghi vengono infatti valutati anche in base alla loro capacità di produrre flussi di cassa futuri (Arvidsson, 2019). Le major assumono un ruolo centrale perché sono in grado di aggregare, gestire e valorizzare ampi portafogli di diritti su scala globale.

L'emergere dell'intelligenza artificiale rende questo assetto più complesso, poiché non incide soltanto sulla produzione musicale, ma anche sul controllo degli asset immateriali, cioè risorse prive di consistenza fisica ma dotate di valore economico, come cataloghi, marchi, immagini e identità vocali. Nel caso della voce sintetica, la possibilità di replicare e riutilizzare il timbro di un artista indipendentemente dalla sua performance effettiva apre nuove opportunità di monetizzazione, ma introduce anche rischi per la gestione dei diritti e per il controllo dell'identità artistica (Lucchi, 2024).

2.1.3 La voce come asset economico

Nell'attuale industria discografica, la voce dell'artista sta assumendo il valore di un asset economico autonomo, cioè di una risorsa capace di generare valore anche al di fuori della

performance originaria. Tradizionalmente legata al corpo dell'interprete e alla registrazione fonografica, la voce può oggi essere digitalizzata, riprodotta e riutilizzata in contesti diversi, diventando una componente rilevante nella gestione dei diritti e delle proprietà immateriali associate al brand dell'artista (Wikström, 2020; Hesmondhalgh, 2019).

Le tecnologie di intelligenza artificiale, in particolare i sistemi di voice cloning e voice conversion, hanno accelerato questo processo, rendendo possibile la riproduzione delle caratteristiche timbriche di una voce con un grado crescente di precisione. Tali strumenti consentono di generare contenuti audio senza la partecipazione fisica o temporale del performer, separando l'identità vocale dalla prestazione originaria dell'artista (Lucchi, 2024). Questa possibilità apre nuovi modelli di utilizzo economico, come licenze d'uso, riproduzioni sintetiche e sincronizzazioni, cioè impieghi della voce in prodotti audiovisivi, pubblicitari o medialti diversi dal brano originario (Arvidsson, 2019).

La stessa replicabilità, tuttavia, introduce rischi significativi. Nel caso dei deepfake musicali, cioè contenuti generati tramite IA che imitano la voce di un artista senza autorizzazione, la circolazione di produzioni non controllate può indebolire il valore della voce, generare confusione nel pubblico e danneggiare la reputazione dell'interprete (Ingham, 2024; Billboard, 2024). Nell'economia delle piattaforme digitali, in cui i contenuti circolano rapidamente su scala globale attraverso servizi come Spotify, YouTube o TikTok, il controllo dei tratti distintivi dell'artista diventa quindi una questione strategica per le major discografiche (Srnicek, 2017). La voce si colloca all'incrocio tra identità personale, tutela giuridica e valorizzazione economica: per gruppi come UMG, la sfida consiste nel bilanciare le opportunità produttive offerte dall'intelligenza artificiale con la necessità di proteggere il capitale simbolico dell'artista, cioè l'insieme di reputazione, riconoscibilità e fiducia che il pubblico associa alla sua voce e alla sua figura artistica (Arvidsson, 2019; Hesmondhalgh, 2019; Lucchi, 2024).

2.2 L'impatto dell'IA sul modello di business delle major

L'integrazione dell'intelligenza artificiale generativa sta modificando i modelli di business dell'industria discografica, perché interviene sia sui processi produttivi sia sulle modalità di valorizzazione dei contenuti. Le tecnologie di generazione audio e di clonazione vocale rendono più incerto il confine tra produzione umana e produzione sintetica, mettendo in discussione due presupposti tradizionali del valore musicale: l'unità dell'opera, cioè il legame tra brano, autore, interprete e registrazione, e la scarsità, intesa come controllo limitato e autorizzato delle copie, degli usi e delle versioni disponibili sul mercato (Wikström, 2020).

Per le major discografiche, questa evoluzione rappresenta una sfida rilevante. Il loro ruolo si è storicamente fondato sul controllo delle registrazioni, dei diritti connessi e dei canali di accesso al mercato. La possibilità di replicare elementi distintivi dell'identità artistica, come il timbro vocale, attraverso sistemi algoritmici riduce però le barriere all'entrata, cioè rende più semplice per soggetti esterni produrre contenuti competitivi senza passare dai tradizionali intermediari discografici. In questo senso, l'IA può indebolire la funzione di gatekeeper delle etichette, ossia il loro ruolo di selezione, finanziamento, promozione e distribuzione degli artisti (Srnicek, 2017).

Questa trasformazione può generare un deprezzamento degli asset immateriali, cioè delle risorse prive di consistenza fisica ma dotate di valore economico, come cataloghi, marchi, reputazione e identità vocali. Se una voce riconoscibile può essere imitata e diffusa senza autorizzazione, il valore economico e simbolico associato all'artista rischia di essere indebolito in un mercato già saturo di contenuti (Lucchi, 2024). Per questo motivo, il modello di business delle major tende a evolvere verso una funzione di gestione e protezione delle identità digitali degli artisti, in cui autenticità, tracciabilità e controllo degli utilizzi diventano elementi essenziali per la sostenibilità economica del settore (Hesmondhalgh, 2019).

2.2.1 Rischi: saturazione, deepfake e perdita di controllo

L'integrazione dell'intelligenza artificiale generativa nel settore discografico delinea una costellazione di rischi sistemici che incidono direttamente sulla sostenibilità dei modelli di business delle major. Tali criticità si articolano in tre dimensioni interconnesse: l'iper-saturazione dell'offerta, la proliferazione di contenuti deepfake e la progressiva erosione del controllo proprietario sugli asset immateriali.

Sotto il profilo macroeconomico, il primo rischio risiede nella saturazione dei mercati digitali. La capacità dell'IA di generare contenuti audio ad alta fedeltà con costi marginali prossimi allo zero riduce drasticamente le barriere all'ingresso, determinando un aumento esponenziale del volume di produzione immesso quotidianamente nelle piattaforme di streaming. Questo scenario di over-supply rischia di innescare una crisi nell'economia dell'attenzione, in cui l'eccesso di offerta diluisce l'engagement del pubblico e frammenta il valore unitario degli ascolti. Per le major, tale dinamica rappresenta una minaccia ai meccanismi tradizionali di valorizzazione basati sulla scarsità controllata e sulla capacità di segnalazione sul mercato (*market signaling*) tramite la selezione editoriale, indebolendo il posizionamento dei repertori ufficiali rispetto al "rumore" dei contenuti sintetici (Wikström, 2020; Hesmondhalgh, 2019).

Alla pressione quantitativa generata dall'aumento dei contenuti musicali si aggiunge una criticità qualitativa e reputazionale legata alla diffusione dei deepfake musicali. La clonazione non autorizzata dell'identità vocale può incidere sui diritti della personalità e può produrre forme di concorrenza sleale fondate sullo sfruttamento del capitale reputazionale accumulato da artisti ed etichette (Arvidsson, 2019; Lucchi, 2024). In questi casi, la confusione tra contenuto autentico e contenuto sintetico può ridurre l'esclusività della voce, indebolire il valore del brand artistico e compromettere la fiducia del pubblico (Ingham, 2024; Billboard, 2024).

Il caso Heart on My Sleeve, diffuso nel 2023 e attribuito artificialmente alle voci di Drake e The Weeknd, mostra con particolare chiarezza questo problema. L'episodio non riguardava soltanto la possibile violazione di diritti di proprietà intellettuale, ma anche la difficoltà per l'ascoltatore di distinguere tra una produzione realmente riconducibile agli artisti e un contenuto sintetico generato senza consenso (The Guardian, 2023; Harvard Law School, 2024). La rimozione del brano su richiesta di Universal Music Group evidenzia la necessità per le major di rafforzare le strategie di controllo digitale, cioè attività di monitoraggio, segnalazione e rimozione dei contenuti non autorizzati. In assenza di regole chiare e strumenti di tracciabilità, questi contenuti possono alimentare mercati grigi, ossia circuiti di diffusione e monetizzazione non ufficiali, sottraendo valore economico ai titolari dei diritti e aumentando i costi di protezione dei cataloghi (MBHB, 2023; Lucchi, 2024).

La posizione di UMG si inserisce in una strategia più ampia di difesa delle identità vocali e dei cataloghi, fondata sulla richiesta di accordi di licenza trasparenti, consenso degli artisti e

remunerazione dei titolari dei diritti. Questa impostazione emerge anche nelle dichiarazioni di Lucian Grainge, che riconduce lo sviluppo dell'intelligenza artificiale musicale alla necessità di proteggere il valore della creatività umana e di subordinare l'uso dei contenuti e delle identità artistiche a forme di autorizzazione e compenso (Ingham, 2024). Questo approccio, spesso definito "*human-centric AI*", cioè un modello di intelligenza artificiale centrato sulla tutela dell'intervento umano e degli interessi degli artisti, non risponde soltanto a ragioni etiche, ma anche alla necessità di preservare il ruolo economico delle major in un mercato esposto alla disintermediazione, ossia alla possibilità che nuovi soggetti producano e distribuiscano contenuti senza passare dagli intermediari discografici tradizionali (Lucchi, 2024).

2.2.2 Opportunità: licenze vocali, revenue sharing, tool proprietari

Se da un lato l'intelligenza artificiale introduce rischi sistemici per il controllo degli asset immateriali, dall'altro essa delinea nuove direttrici per una riconfigurazione dei modelli di business delle major, orientate alla valorizzazione delle identità artistiche in una prospettiva di scalabilità digitale. In questo scenario, la voce emerge come una risorsa monetizzabile attraverso architetture contrattuali innovative, che si collocano all'intersezione tra la tutela della proprietà intellettuale e le potenzialità delle tecnologie generative.

Una prima direttrice di sviluppo riguarda l'implementazione di modelli di licensing vocale, finalizzati a disciplinare l'utilizzo delle caratteristiche timbriche degli artisti all'interno di modelli di linguaggio o generatori audio. In questa prospettiva, le major possono trasformare la replicabilità tecnica della voce da fattore di rischio a nuova fonte di ricavo diretto (new revenue stream), concedendo l'accesso autorizzato a propri dataset in cambio di compensazioni economiche prefissate e rigorosi limiti d'uso. Tale approccio permette di mantenere la governance strategica sull'impiego dell'identità artistica, garantendo al contempo che l'innovazione tecnologica sia alimentata da flussi finanziari certi verso i titolari dei diritti (Ingham, 2024).

Accanto ai modelli di *licensing* diretto, emergono schemi di revenue sharing basati sulla produzione di contenuti sintetici autorizzati. In tali configurazioni, i proventi generati dall'utilizzo della voce in contesti digitali vengono distribuiti tra artisti, etichette e piattaforme, dando origine a nuovi ecosistemi economici fondati sulla cooperazione tra

l'industria discografica e gli sviluppatori di tecnologie generative. Un caso pionieristico in tale ambito è rappresentato dall'iniziativa dell'artista Grimes attraverso la piattaforma Elf.Tech (Pitchfork, 2023).

Un ulteriore ambito di sviluppo strategico riguarda l'integrazione di strumenti proprietari di intelligenza artificiale volti a internalizzare la catena del valore generativa. In questo contesto, le etichette non si limitano a subire l'innovazione, ma adottano tecnologie interne per la produzione e la gestione dei diritti, trasformando l'IA in un tool di efficienza operativa. Un esempio significativo è rappresentato dalla partnership strategica tra Universal Music Group e YouTube per il progetto "Dream Track", finalizzato alla creazione di un ecosistema di produzione musicale in cui l'IA genera contenuti autorizzati utilizzando le voci di artisti consenzienti. Tale modello mira a ristabilire un regime di scarsità artificiale in un mercato potenzialmente infinito, garantendo che ogni output sintetico sia tracciabile, remunerato e rispettoso del capitale reputazionale del titolare dei diritti (Universal Music Group, 2023; Ingham, 2024).

Le opportunità offerte dall'intelligenza artificiale spingono le major a sviluppare nuovi modelli di gestione delle identità digitali. La capacità di autorizzare, tracciare e monetizzare l'uso della voce sintetica diventa così un elemento centrale per adattarsi alla trasformazione tecnologica senza perdere il controllo sugli asset immateriali, ossia sulle risorse non fisiche ma economicamente rilevanti, come cataloghi, reputazione e identità vocali (Arvidsson, 2019; Lucchi, 2024).

2.3 Il caso Heart on My Sleeve come “shock operativo”

Nel 2023, la diffusione del brano “Heart on My Sleeve” ha rappresentato uno dei primi casi emblematici in cui l'intelligenza artificiale ha inciso direttamente sulle dinamiche operative dell'industria musicale (Snapes, 2023). Il brano, creato da un utente anonimo tramite sistemi di generazione vocale, imitava in modo realistico le voci degli artisti Drake e The Weeknd, senza autorizzazione da parte degli stessi o della loro etichetta (Reed, 2023).

Il caso ha sollevato interrogativi rilevanti sotto il profilo giuridico ed economico, in particolare in relazione alla tutela della voce come elemento identitario e alla possibilità di generare contenuti competitivi al di fuori dei canali ufficiali (Reed, 2023; MBHB, 2023).

La reazione di Universal Music Group, che ha richiesto la rimozione del brano dalle principali piattaforme, evidenzia come tali episodi vengano percepiti dalle major non solo come violazioni puntuali, ma come segnali di una trasformazione strutturale del settore (Snapes, 2023). In questo senso, “Heart on My Sleeve” può essere interpretato come un caso paradigmatico che anticipa le tensioni tra innovazione tecnologica e modelli industriali consolidati (Reed, 2023).

Alla luce di queste dinamiche, il caso sarà analizzato nei paragrafi successivi attraverso quattro direttrici principali: la dinamica della pubblicazione e diffusione, l’impatto in termini di visibilità e consumo, la rimozione del contenuto su richiesta di Universal Music Group, e le implicazioni legali e strategiche per gli attori coinvolti (MBHB, 2023).

2.3.1 Dinamica della pubblicazione

La pubblicazione del brano “Heart on My Sleeve” si inserisce in una dinamica tipica dell’ecosistema digitale contemporaneo, caratterizzata da una distribuzione decentralizzata e da una rapida circolazione attraverso piattaforme social e servizi di streaming (Snapes, 2023). Il contenuto è stato originariamente diffuso nell’aprile 2023 da un utente anonimo, noto con lo pseudonimo Ghostwriter977, che ha utilizzato tecnologie di intelligenza artificiale per generare un brano inedito che imitava le voci degli artisti Drake e The Weeknd (Reed, 2023).

A differenza dei modelli tradizionali di distribuzione musicale, il brano non è stato inizialmente pubblicato attraverso canali ufficiali o intermediari discografici, ma ha fatto la sua comparsa su piattaforme aperte come TikTok e, successivamente, su servizi di streaming come Spotify e Apple Music, seguendo una traiettoria tipica dei contenuti virali generati dagli utenti (*user-generated content*) (Snapes, 2023). Questo processo ha consentito al contenuto di aggirare temporaneamente i meccanismi di controllo preventivo esercitati dalle etichette discografiche e dalle piattaforme stesse (Reed, 2023).

Un elemento centrale nella diffusione di Heart on My Sleeve riguarda la natura ibrida del contenuto: il brano era originale sul piano compositivo, ma si fondava sull’imitazione di identità vocali immediatamente riconoscibili, combinando così novità musicale e familiarità percettiva (Reed, 2023). Questa ambiguità ha contribuito alla rapida circolazione iniziale del brano, favorita anche dalle piattaforme digitali, i cui sistemi di raccomandazione e le logiche di engagement, cioè di coinvolgimento misurato attraverso ascolti, condivisioni, commenti e

interazioni, tendono ad amplificare i contenuti capaci di generare attenzione immediata (Snapes, 2023). Il caso mostra come un brano generato tramite IA possa inserirsi nei circuiti ordinari della platform economy, sfruttando le stesse dinamiche di visibilità che regolano la distribuzione digitale della musica contemporanea (Srnicek, 2017).

2.3.2 Viralità e numeri di ascolto

La diffusione del brano “Heart on My Sleeve” è stata caratterizzata da una crescita estremamente rapida, sostenuta dalle dinamiche virali proprie delle piattaforme digitali (Snapes, 2023). In seguito alla pubblicazione iniziale da parte dell’utente Ghostwriter977, il contenuto ha circolato in modo massivo su TikTok, piattaforma dove è stato condiviso, remixato e commentato, generando elevati livelli di engagement in tempi estremamente ridotti (Snapes, 2023; Reed, 2023).

Parallelamente alla diffusione sui social, il brano è stato caricato su servizi di streaming quali Spotify, Apple Music e YouTube, accumulando rapidamente volumi significativi di ascolto (Snapes, 2023). Nello specifico, il brano ha raggiunto circa 600.000 riproduzioni su Spotify e oltre 275.000 visualizzazioni su YouTube in soli due giorni dalla sua apparizione su TikTok, mentre la viralità del contenuto sulla piattaforma di micro-video ha prodotto complessivamente circa 15 milioni di visualizzazioni (Snapes, 2023; Reed, 2023).

Questo livello di diffusione evidenzia la capacità dei contenuti generati tramite intelligenza artificiale di competere, almeno in termini di visibilità e impatto sul pubblico, con le produzioni ufficiali dell’industria discografica (Reed, 2023). A differenza dei modelli tradizionali, in cui la promozione è guidata da investimenti pianificati e strategie di marketing strutturate, la viralità di “Heart on My Sleeve” si è sviluppata in modo organico, sfruttando le logiche algoritmiche delle piattaforme e l’interazione diretta degli utenti (Snapes, 2023).

Un ulteriore elemento riguarda la percezione del pubblico: molti ascoltatori sono rimasti colpiti dall’accuratezza della replica vocale, interpretando il brano come autentico o comunque vicino alla qualità di una produzione ufficiale (MBHB, 2023). Questa reazione ha rafforzato la circolazione del contenuto e ha mostrato come la combinazione tra riconoscibilità della voce e distribuzione algoritmica, cioè diffusione guidata dai sistemi automatici delle piattaforme, possa rendere difficile per artisti ed etichette mantenere il controllo su contenuti generati senza autorizzazione (MBHB, 2023).

2.3.3 Rimozione richiesta da Universal Music Group

La crescente diffusione del brano “Heart on My Sleeve” ha determinato un intervento diretto da parte di Universal Music Group (UMG), che ha richiesto la rimozione del contenuto dalle principali piattaforme digitali (Snapes, 2023). L'azione della major si è inserita in una strategia di tutela degli asset artistici, finalizzata a contrastare l'appropriazione non autorizzata delle identità vocali, del brand e del talento degli artisti Drake e The Weeknd (Reed, 2023).

In seguito alla segnalazione, piattaforme come Spotify, Apple Music e YouTube hanno provveduto alla rimozione del brano o alla limitazione della sua accessibilità, evidenziando il ruolo centrale delle major nel processo di *enforcement* dei diritti nel contesto digitale (Snapes, 2023).

Sotto il profilo tecnico-giuridico, è rilevante osservare che la rimozione non è stata inizialmente motivata dalla violazione del copyright sulle voci, la cui tutela non è esplicitamente prevista nell'ambito del diritto d'autore, bensì dall'inclusione nel brano di un breve "tag" del produttore Metro Boomin, effettivamente coperto da copyright (Reed, 2023).

Tuttavia, la velocità con cui il contenuto si era diffuso, raggiungendo in pochi giorni circa 15 milioni di visualizzazioni su TikTok e 600.000 streaming su Spotify, ha reso difficile un controllo completo, poiché versioni alternative e copie del brano hanno continuato a circolare su piattaforme social e canali non ufficiali (Snapes, 2023). L'episodio ha spinto UMG a prendere una posizione netta, invitando l'industria a scegliere se schierarsi con la creatività umana o con la manipolazione algoritmica dei contenuti (Snapes, 2023).

Il caso evidenzia una tensione strutturale tra la logica aperta e decentralizzata delle piattaforme digitali e la necessità, da parte delle major, di mantenere un controllo effettivo sugli asset immateriali (Reed, 2023). La rimozione del brano rappresenta quindi un tentativo di ripristinare tale controllo, pur in un contesto in cui la replicabilità e la diffusione dei contenuti rendono sempre più complessa l'applicazione dei meccanismi tradizionali di *enforcement* (Snapes, 2023).

2.3.4 Violazioni percepite: copyright, identità vocale, immagine

Il caso “Heart on My Sleeve” ha messo in luce una complessa sovrapposizione tra diverse categorie di tutela giuridica e simbolica, rendendo difficoltosa la precisa identificazione delle

violazioni sottostanti (Reed, 2023; MBHB, 2023). Più che una lineare infrazione del diritto d'autore, l'episodio ha evidenziato una pluralità di violazioni percepite che interessano simultaneamente il copyright, l'identità vocale e l'immagine stessa degli artisti coinvolti (Reed, 2023).

Sotto il profilo del copyright, il brano si è collocato in una condizione di ambiguità strutturale: sebbene la composizione fosse formalmente originale, l'incorporazione di elementi accessori protetti, nello specifico il “tag” del produttore Metro Boomin, ha fornito il presupposto legale per un intervento diretto tramite richieste di takedown (Reed, 2023). Tuttavia, l'imitazione sintetica delle voci, che costituisce il nucleo centrale dell'opera, non trova una tutela esaustiva nelle categorie tradizionali del diritto d'autore, svelando un limite strutturale del quadro normativo vigente nel proteggere il timbro e lo stile vocale in quanto tali (Reed, 2023).

La replicazione artificiale del timbro vocale degli artisti Drake e The Weeknd, avvenuta senza alcuna autorizzazione, viene percepita come una forma di appropriazione indebita dell'identità, sebbene non si configuri necessariamente una violazione esplicita del copyright (Reed, 2023). In questo senso, la voce assume una dimensione ibrida, collocandosi tra il diritto di proprietà intellettuale e il diritto della personalità, senza tuttavia godere di una piena tutela in nessuno dei due ambiti (MBHB, 2023).

L'associazione tra un contenuto non autorizzato e l'identità di artisti affermati può generare effetti reputazionali significativi, incidendo negativamente sulla percezione del pubblico e sul valore simbolico e commerciale costruito nel tempo (Reed, 2023). Anche in questo caso, la violazione non si limita a una dimensione giuridica formale, ma coinvolge aspetti economici e culturali legati alla gestione dell'identità intesa come asset strategico (Arvidsson, 2019).

Nel complesso, Heart on My Sleeve mostra la distanza tra la capacità dell'intelligenza artificiale di replicare elementi identitari, come la voce, e gli strumenti giuridici disponibili per regolarne l'utilizzo (Reed, 2023). Questa distanza produce un'area grigia normativa, assumendo un valore paradigmatico: rende visibile la tensione tra innovazione tecnologica, tutela dei diritti e valorizzazione economica dell'identità artistica nell'industria musicale contemporanea (Reed, 2023; Snapes, 2023).

2.4 Risposta strategica di UMG nel 2024-2025

A seguito della crescente diffusione delle tecnologie di intelligenza artificiale generativa e dell'impatto di casi emblematici come “Heart on My Sleeve”, Universal Music Group (UMG)

ha progressivamente elaborato una risposta strategica articolata, finalizzata a preservare il controllo sugli asset artistici e a ridefinire il proprio posizionamento nel nuovo ecosistema digitale (Ingham, 2024). In questo contesto, la major è orientata a esplorare forme di integrazione controllata dell'intelligenza artificiale all'interno del proprio modello di business, come dimostrano le partnership strategiche per lo sviluppo di piattaforme IA su licenza (Universal Music Group, 2025) e l'apertura verso nuovi modelli di revenue sharing per la clonazione vocale consenziente (Pitchfork, 2023).

Un primo elemento centrale di tale strategia è rappresentato dalla definizione di una linea di policy inequivocabile in materia di utilizzo delle tecnologie algoritmiche. In una dichiarazione ufficiale, il CEO Sir Lucian Grainge ha sottolineato perentoriamente come Universal Music Group non intenda in alcun modo concedere licenze per l'addestramento di modelli di intelligenza artificiale che utilizzino le voci degli artisti in assenza di un consenso esplicito (Ingham, 2024). Questa presa di posizione riafferma il principio della centralità dell'artista e consolida la tutela dell'identità vocale come asset fondamentale e strategico (Ingham, 2024).

La strategia di Universal Music Group si muove lungo una duplice direttrice: la difesa rigorosa degli asset artistici mediante strumenti legali e *policy* restrittive (Ingham, 2024) e, contemporaneamente, l'esplorazione di modelli di monetizzazione attraverso l'adozione controllata dell'IA (Universal Music Group, 2024). I paragrafi successivi analizzeranno nel dettaglio queste dimensioni, esaminando le politiche interne, le *partnership* tecnologiche e il posizionamento strategico nel mercato della musica generativa (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2025).

2.4.1 Memo di Sir Lucian Grainge: policy sui modelli IA

All'interno della strategia di Universal Music Group sull'intelligenza artificiale generativa, un ruolo centrale è svolto dalla linea indicata dal CEO Lucian Grainge, che ha ribadito la necessità di subordinare l'uso delle voci degli artisti al loro consenso esplicito (Ingham, 2024). Questa posizione definisce una policy aziendale basata sulla protezione delle identità vocali e sul rifiuto di concedere licenze per l'addestramento di modelli di IA che utilizzino voci o contenuti musicali senza autorizzazione.

La posizione di Grainge risponde a una duplice esigenza. Da un lato, mira a impedire che i cataloghi delle major vengano utilizzati come dataset senza compensazione economica per i

titolari dei diritti (Ingham, 2024). Dall'altro, prepara lo sviluppo di modelli di licensing controllato, nei quali l'accesso a voci, registrazioni e repertori musicali sia regolato da accordi formalizzati, consenso degli artisti e remunerazione. In questo senso, la policy di UMG non ha soltanto una funzione difensiva, ma contribuisce a definire possibili standard commerciali tra industria musicale e imprese tecnologiche.

Tale approccio rafforza il ruolo delle major come intermediari nella gestione dei diritti in un contesto segnato dalla disintermediazione, cioè dalla possibilità che nuovi soggetti producano e distribuiscano contenuti musicali senza passare dai canali discografici tradizionali. Attraverso una linea fondata su consenso, licenze e controllo delle identità vocali, UMG cerca quindi di governare l'innovazione tecnologica senza rinunciare alla tutela degli artisti e al valore economico dei propri cataloghi (Ingham, 2024).

2.4.2 Accordi con piattaforme IA

Accanto alla definizione di una policy interna sull'uso dell'intelligenza artificiale, Universal Music Group ha avviato una strategia di integrazione controllata dell'IA generativa attraverso partnership con piattaforme tecnologiche, come nel caso dell'accordo con Udio (Universal Music Group, 2025). Tale collaborazione può essere letta come il tentativo della major di partecipare alla costruzione di nuovi modelli di produzione musicale basati sull'IA, senza rinunciare al controllo sui propri asset artistici, cioè sulle risorse economicamente rilevanti legate ad artisti, cataloghi, registrazioni, voci e diritti.

Il modello promosso da UMG mira alla creazione di ecosistemi autorizzati, ossia ambienti digitali in cui gli strumenti di generazione musicale possano essere utilizzati nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e sulla base di accordi formalizzati. Questa impostazione si contrappone alle pratiche di scraping non autorizzato, cioè alla raccolta automatizzata di dati, brani o registrazioni senza consenso dei titolari dei diritti, e privilegia invece meccanismi di licensing ufficiale, fondati su autorizzazione, remunerazione e tracciabilità degli utilizzi (Universal Music Group, 2025).

Dal punto di vista strategico, tali accordi permettono a UMG di trasformare una potenziale minaccia in un'opportunità economica. L'impiego dell'IA in ambienti controllati consente infatti di sperimentare nuovi prodotti e servizi musicali, ampliando le possibilità di sfruttamento commerciale dei cataloghi senza perdere il controllo sulla circolazione delle

opere e delle identità vocali. In questo senso, l'IA non viene respinta come forza esterna e destabilizzante, ma integrata nella catena del valore aziendale, cioè nell'insieme delle attività attraverso cui la musica viene prodotta, distribuita, monetizzata e gestita sul piano dei diritti (Universal Music Group, 2025).

La collaborazione con Udio assume quindi anche una funzione competitiva: consente a UMG di presidiare il mercato emergente della musica generata tramite IA e di contribuire alla definizione dei futuri standard tecnologici e commerciali del settore. La capacità di stipulare accordi di licenza e di stabilire condizioni d'uso chiare diventa così un fattore decisivo per mantenere la centralità delle major in un mercato in cui la produzione musicale sintetica tende a espandersi rapidamente (Universal Music Group, 2025).

2.4.3 Posizionamento competitivo nel mercato dell'IA

Nel contesto della crescente integrazione dell'intelligenza artificiale generativa nell'industria musicale, Universal Music Group (UMG) si configura come uno degli attori principali nel processo di ridefinizione degli equilibri competitivi del settore (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024). La strategia adottata dalla major evidenzia un chiaro orientamento al presidio attivo del mercato emergente, attraverso un approccio che combina il controllo rigoroso degli asset, l'innovazione tecnologica e una spiccata capacità di influenza normativa (Ingham, 2024).

Dal punto di vista competitivo, UMG mira a consolidare il proprio ruolo di intermediario centrale anche nell'ecosistema digitale avanzato, agendo proattivamente per evitare fenomeni di disintermediazione che potrebbero erodere il valore economico dei propri cataloghi (Ingham, 2024). Il controllo sulle identità vocali e sui contenuti protetti rappresenta un elemento strategico fondamentale: esso consente alla major di mantenere una posizione dominante nella gestione e nella distribuzione delle risorse artistiche, impedendo che soggetti terzi possano capitalizzare sul talento degli artisti senza autorizzazione (Ingham, 2024).

Parallelamente, la partecipazione a *partnership* tecnologiche e lo sviluppo di modelli di *licensing* strutturati permettono a Universal Music Group di inserirsi direttamente nei processi di innovazione, trasformando il proprio patrimonio musicale in una risorsa centrale per l'evoluzione delle piattaforme generative (Universal Music Group, 2024).

Tale strategia consente di evitare una postura passiva rispetto allo sviluppo tecnologico; al contrario, rafforza la capacità dell'azienda di orientare le dinamiche del mercato, stabilendo standard commerciali che privilegiano la tutela della proprietà intellettuale (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024). UMG non si limita, quindi, a reagire all'IA come a una minaccia esterna, ma punta a integrarla come componente essenziale della propria infrastruttura competitiva (Universal Music Group, 2024).

2.5 Contrasto con il modello Grimes

Nel panorama della musica generata tramite intelligenza artificiale, il modello adottato da Universal Music Group si distingue dagli approcci più aperti e sperimentali promossi da singoli artisti. Il caso di Grimes, attraverso la piattaforma Elf.Tech, offre un esempio significativo di gestione volontaria dell'identità vocale: l'artista ha reso disponibile la propria voce per la creazione di nuovi brani da parte di terzi, prevedendo un modello di revenue sharing basato su una divisione paritaria 50/50 tra Grimes e i creatori dei contenuti generati (Pitchfork, 2023).

Questo modello si fonda su una logica diversa rispetto a quella di UMG. Mentre la major privilegia un accesso regolato agli asset artistici, cioè alle risorse economicamente rilevanti legate a cataloghi, registrazioni, voci e diritti, attraverso autorizzazioni preventive e accordi di licensing, Grimes propone una forma più aperta di collaborazione tra artista e pubblico (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024; Pitchfork, 2023). In questo caso, la voce non viene trattata soltanto come una risorsa da proteggere, ma anche come uno strumento creativo condiviso, utilizzabile dai fan entro condizioni economiche prestabilite.

Il confronto tra i due modelli evidenzia due possibili direzioni per il futuro della voce sintetica. Da un lato, le major cercano di preservare il controllo sui diritti e sulla circolazione delle identità vocali; dall'altro, esperienze come quella di Grimes mostrano la possibilità di modelli più partecipativi, fondati su consenso, collaborazione e distribuzione dei ricavi (Ingham, 2024; Pitchfork, 2023). Il punto centrale diventa quindi trovare un equilibrio tra tutela dell'artista, innovazione tecnologica e nuove forme di partecipazione del pubblico.

2.5.1 Elf.tech

Elf.Tech rappresenta uno dei primi esempi di apertura controllata dell'identità vocale da parte di un'artista. La piattaforma consente agli utenti di generare brani utilizzando una versione sintetica della voce di Grimes, ma entro condizioni stabilite dall'artista e fondate su autorizzazione, riconoscimento e condivisione dei ricavi (Pitchfork, 2023; Cirisano, 2023). In questo modello, il timbro vocale non viene reso disponibile in modo indiscriminato, ma diventa una risorsa utilizzabile dalla community all'interno di un sistema regolato.

L'elemento più rilevante riguarda il rapporto tra creatività partecipativa e controllo economico. Gli utenti possono produrre nuovi contenuti mantenendo un legame con l'identità artistica di Grimes, mentre gli accordi di revenue sharing permettono di monetizzare l'uso della voce sintetica senza escludere l'artista dal valore generato (Lewis Silkin LLP, 2023). La piattaforma prevede inoltre forme di autorizzazione e tracciabilità, ossia strumenti per verificare chi utilizza il modello vocale e a quali condizioni, riducendo il rischio di sfruttamento non controllato (Pitchfork, 2023; Lewis Silkin LLP, 2023). In questo senso, Elf.Tech mostra una possibile evoluzione dei modelli di business musicali: non la semplice difesa della voce come bene esclusivo, ma la sua circolazione regolata come identità digitale monetizzabile, cioè come rappresentazione tecnologica dell'artista utilizzabile in nuovi contesti creativi e commerciali (Cirisano, 2023).

2.5.2 Licensing volontario della voce

L'elemento di maggiore innovazione introdotto dal modello di Grimes attraverso la piattaforma Elf.Tech risiede nella configurazione di un sistema di licensing volontario della voce, il quale ridefinisce radicalmente le modalità di sfruttamento economico dell'identità artistica nell'era dell'intelligenza artificiale (Pitchfork, 2023; Cirisano, 2023)..

A differenza dei modelli tradizionali, la proposta di Grimes si fonda su un meccanismo di autorizzazione ex ante di tipo aperto, mediante il quale l'artista concede esplicitamente la facoltà di impiegare la propria voce sintetica per la generazione di nuovi contenuti (Lewis Silkin LLP, 2023).

Questa apertura non implica tuttavia una rinuncia alla tutela: la concessione rimane infatti subordinata al rispetto di specifici criteri stabiliti contrattualmente, garantendo così una forma di partecipazione che non prescinde dalla salvaguardia dell'identità e dell'integrità artistica

(Lewis Silkin LLP, 2023). In questo modo, il modello trasforma il rischio di pirateria in un'opportunità di co-creazione regolamentata, permettendo all'artista di mantenere la *governance* sul proprio marchio personale pur decentralizzando parzialmente la produzione creativa (Cirisano, 2023).

In questo contesto, il *licensing* della voce assume una configurazione ibrida, situandosi all'intersezione tra il diritto di proprietà intellettuale e i diritti della personalità. Poiché il timbro vocale, in quanto tale, non gode di una tutela organica e compiuta all'interno della tradizionale cornice del diritto d'autore, la sua valorizzazione economica e la sua protezione richiedono strumenti giuridici alternativi. Tra questi assumono particolare rilevanza specifiche clausole contrattuali e meccanismi normativi riconducibili al *Right of Publicity* (il diritto allo sfruttamento dell'immagine e dell'identità personale), i quali consentono all'artista di mantenere un controllo sull'uso commerciale della propria identità, ma anche sui contesti in cui essa viene associata a brani, prodotti marchi o messaggi che potrebbero incidere sulla sua reputazione (McCarthy, 2022).

Sotto il profilo economico, tale modello introduce una logica di monetizzazione innovativa, fondata sui principi della partecipazione attiva e della condivisione del valore (Cirisano, 2023). I contenuti derivativi generati dagli utenti non vengono percepiti necessariamente come una minaccia concorrenziale; al contrario, possono diventare parte integrante e propulsiva di un ecosistema produttivo esteso (Cirisano, 2023).

Nel modello proposto da Grimes, la voce non è più soltanto un mezzo espressivo individuale, ma diventa una risorsa generativa, uno strumento che altri soggetti possono utilizzare per creare nuovi contenuti musicali. La differenza principale rispetto al voice cloning non autorizzato risiede nel consenso: l'uso della voce sintetica è previsto e approvato dall'artista prima della produzione dei brani. Questo aspetto consente di distinguere il *licensing* volontario dalle pratiche di imitazione non autorizzata, in cui l'identità vocale viene sfruttata senza controllo o compenso (Cirisano, 2023; Lucchi, 2024). L'esperienza di Grimes può essere letta come una forma di autoregolamentazione del mercato, poiché introduce regole private fondate su consenso, tracciabilità e ripartizione dei ricavi, anticipando alcune questioni poi riprese dal dibattito normativo sull'intelligenza artificiale (European Parliament, 2024; Lucchi, 2024).

Sul piano culturale, questo modello modifica anche il rapporto tra artista e pubblico. Gli utenti non agiscono più solo come ascoltatori, ma possono diventare co-produttori, cioè partecipare direttamente alla creazione di nuovi contenuti a partire dalla voce sintetica dell'artista (Jenkins, 2006). La logica è quella della cultura partecipativa, in cui il valore nasce anche dal contributo attivo della community, attraverso remix, reinterpretazioni e nuove produzioni condivise (Jenkins, 2006; Arvidsson, 2019). Il caso Grimes mostra come il voice licensing possa assumere una funzione non soltanto economica, ma anche relazionale, creando forme di collaborazione regolata tra artista e pubblico.

2.5.3 Royalties 50/50

Il modello di royalties 50/50 proposto da Grimes costituisce uno degli aspetti più rilevanti del sistema di licensing volontario sviluppato attraverso Elf.Tech. Nel caso di Grimes, i ricavi generati dai brani realizzati con la sua voce artificiale vengono divisi in modo paritario tra l'artista e il creatore del contenuto, secondo una logica di revenue sharing (Pitchfork, 2023; Ingham, 2024; Cirisano, 2023; The Verge, 2023). Tale modello si distingue dalle pratiche di voice cloning non autorizzato perché trasforma l'uso della voce sintetica in una collaborazione regolata, fondata su consenso, riconoscimento e compensazione economica (Lewis Silkin LLP, 2023; Hypebot, 2023; Rolling Stone, 2023; Lucchi, 2024).

Dal punto di vista economico, il sistema 50/50 permette di allineare gli interessi dell'artista e dei creatori. Grimes mantiene una partecipazione ai ricavi prodotti dalla propria identità vocale, mentre gli utenti vengono incentivati a realizzare contenuti capaci di circolare e ottenere attenzione nelle piattaforme digitali (Lewis Silkin LLP, 2023; Hypebot, 2023; Jenkins, 2006; Arvidsson, 2019). In assenza di un modello autorizzato, tali pratiche potrebbero svilupparsi in circuiti informali o non controllati, senza alcun ritorno economico per l'artista; il modello 50/50 tenta invece di ricondurre la creatività diffusa della community entro un sistema tracciabile e remunerativo (The Verge, 2023; Music Business Worldwide, 2024). La sua efficacia dipende però dalla presenza di strumenti di tracciabilità digitale, cioè sistemi capaci di identificare chi utilizza la voce, in quali contenuti e con quali risultati economici, e da forme di gestione automatizzata dei pagamenti, necessarie per attribuire correttamente i compensi su larga scala (Lewis Silkin LLP, 2023; Forbes, 2023).

Il principale limite del modello riguarda la sua possibile applicazione all'industria discografica tradizionale. La ripartizione 50/50 risulta relativamente semplice nel caso di un'artista che decide autonomamente di concedere l'uso della propria voce, ma diventerebbe più complessa nei cataloghi amministrati dalle major, dove i diritti sono spesso divisi tra master, cioè registrazioni sonore, composizioni, edizioni musicali, management e accordi contrattuali preesistenti (Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020; Ingham, 2024; Forbes, 2023). Nonostante questi limiti, l'esperimento di Grimes conserva un valore pionieristico: mostra come la voce sintetica possa essere monetizzata non solo attraverso la scarsità e il controllo esclusivo, ma anche tramite una circolazione autorizzata, partecipativa e regolata (Forbes, 2023; Wired, 2023; The Guardian, 2023; Hypebot, 2023; Cirisano, 2023; Arvidsson, 2019). In questa prospettiva, il modello 50/50 anticipa possibili sviluppi futuri della contrattualistica artistica, in cui il licensing delle identità vocali digitali potrebbe diventare una componente stabile del mercato musicale generativo (Lewis Silkin LLP, 2023; Rolling Stone, 2023; Music Business Worldwide, 2024).

2.5.4 Implicazioni per le major

Il modello inaugurato da Grimes attraverso Elf.Tech produce implicazioni rilevanti anche per le major discografiche, perché mostra una possibile alternativa alla gestione rigidamente centralizzata delle identità vocali (Music Business Worldwide, 2024). La possibilità di autorizzare l'uso di una voce sintetica attraverso licensing volontario e revenue sharing dimostra che l'intelligenza artificiale può essere integrata in modelli di monetizzazione controllata senza comportare necessariamente una perdita totale di controllo sull'identità artistica (Pitchfork, 2023; Cirisano, 2023; Lewis Silkin LLP, 2023). Il caso Grimes funziona come un laboratorio sperimentale: il timbro vocale viene trattato come una risorsa digitale autonoma, utilizzabile in più contesti creativi, ma entro condizioni definite dall'artista (Music Business Worldwide, 2024; Wired, 2023).

Tuttavia, questo modello non è immediatamente trasferibile alle major. Grimes agisce infatti da una posizione di forte autonomia decisionale, mentre le grandi etichette operano all'interno di strutture contrattuali più complesse, in cui i diritti possono essere divisi tra artista, label, editori musicali, produttori, management e società di gestione collettiva (Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020). Questa frammentazione rende difficile applicare in modo uniforme

un sistema semplice come il 50/50, perché la distribuzione dei ricavi deve tenere conto dei master, cioè i diritti sulle registrazioni sonore, dei diritti editoriali relativi alla composizione e dei diritti connessi legati all'interpretazione e alla produzione fonografica (Ingham, 2024; Billboard, 2023; Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020). Per adottare modelli simili su larga scala, le major dovrebbero sviluppare clausole contrattuali specifiche, sistemi di tracciabilità digitale e strumenti di gestione automatizzata dei compensi, come blockchain e smart contracts, cioè registri digitali condivisi e protocolli informatici capaci di eseguire automaticamente alcune operazioni, come l'attribuzione dei pagamenti e il rispetto di determinate condizioni d'uso (Cirisano, 2023; Forbes, 2023; Lucchi, 2024; Hesmondhalgh, 2019).

Le implicazioni non sono soltanto economiche, ma anche reputazionali. Per una major, autorizzare la produzione di molti contenuti sintetici con la voce di un artista comporta il rischio che tali brani risultino incoerenti con il suo stile, la sua immagine pubblica o la strategia commerciale della label (The Guardian, 2023; Wired, 2023). Per questo motivo, un eventuale modello di voice licensing applicato in ambito industriale non potrebbe limitarsi alla ripartizione dei ricavi, ma dovrebbe includere anche sistemi di approvazione preventiva, controllo qualitativo e limiti d'uso chiari, cioè regole che stabiliscano quali contenuti possono essere creati, diffusi e monetizzati (Cirisano, 2023; Lewis Silkin LLP, 2023; Wired, 2023). Il caso Grimes, quindi, non offre alle major una formula pronta da replicare, ma indica una direzione possibile: trasformare la voce sintetica da rischio di appropriazione non autorizzata a risorsa regolata, monetizzabile e compatibile con la tutela dell'identità artistica.

Da questo punto di vista, la linea strategica adottata da Universal Music Group (UMG) si configura come sensibilmente più prudente e strutturata rispetto al modello di apertura radicale promosso da Grimes (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024). La *major* non respinge aprioristicamente l'integrazione dell'intelligenza artificiale nei processi creativi, ma tende a subordinare tale impiego a rigidi protocolli di consenso esplicito, licenza e controllo preventivo (Universal Music Group, 2024).

Le direttive espresse da Sir Lucian Grainge sottolineano il rifiuto categorico di concedere in licenza modelli vocali che non prevedano l'autorizzazione diretta dell'artista, preservando così il valore dei cataloghi storici (Universal Music Group 2024). In questo solco si inseriscono gli accordi strategici con partner tecnologici e l'evoluzione dei rapporti con piattaforme come

Udio, segnati dal passaggio dalla contrapposizione legale del 2024 a una collaborazione regolata focalizzata sullo sviluppo di servizi di creazione musicale licenziati (Universal Music Group, 2025; Music Business Worldwide, 2024).

Il caso Grimes funge per le *major* da laboratorio evolutivo, evidenziando al contempo i limiti di una sua immediata applicazione massiva in contesti industriali complessi (MIDiA Research, 2023). Per le grandi etichette, la sfida non consiste semplicemente nell'autorizzare o vietare l'uso delle voci sintetiche, ma nel costruire un sistema capace di bilanciare monetizzazione, controllo artistico e tutela reputazionale (Lewis Silkin LLP, 2023; Wired, 2023).

Il futuro del *voice licensing* nel mercato musicale dipenderà dalla capacità delle *major* di trasformare l'identità vocale in un asset gestibile contrattualmente, garantendo che l'innovazione tecnologica non riduca l'artista a una risorsa puramente replicabile, ma ne ampli la portata economica (Music Business Worldwide, 2024).

2.6 Implicazioni economiche

Il confronto tra la risposta di Universal Music Group al caso Heart on My Sleeve e il modello sperimentale di Elf.Tech mostra che l'intelligenza artificiale generativa non rappresenta soltanto una sfida tecnologica o giuridica, ma anche un fattore di trasformazione economica per l'industria musicale (Cirisano, 2023). La replica algoritmica del timbro vocale favorisce un processo di assetizzazione dell'identità vocale, cioè la trasformazione della voce in una risorsa economica autonoma, separabile dalla performance fisica dell'artista e potenzialmente sfruttabile attraverso licenze, collaborazioni virtuali e contenuti generati su autorizzazione (Birch & Muniesa, 2020; Wired, 2023). La monetizzazione non riguarda più soltanto il master, cioè la registrazione sonora, la composizione editoriale o il diritto d'autore tradizionale, ma anche la presenza virtuale dell'artista, intesa come possibilità di utilizzare la sua voce sintetica in contesti produttivi diversi da quelli originari (Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020; IFPI, 2025; Music Business Worldwide, 2024; Universal Music Group, 2024).

Questa evoluzione rende più complessa la distribuzione del valore lungo la filiera musicale. L'uso di modelli vocali generati tramite IA richiede infatti di bilanciare interessi diversi: i diritti morali e patrimoniali dell'interprete, i diritti sulle registrazioni detenuti dalle label, i

diritti editoriali degli autori, le quote dei produttori e l'eventuale partecipazione economica dei creatori terzi (IFPI, 2025; Cirisano, 2023; Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020). Per questo motivo, i modelli tradizionali di remunerazione risultano solo parzialmente adeguati e rendono necessaria una revisione della contrattualistica discografica, con clausole specifiche su clonazione vocale, consenso preventivo, tracciabilità dei contenuti e ripartizione dei ricavi (Lucchi, 2024; WIPO, 2024; Lewis Silkin LLP, 2023). Tali clausole dovrebbero chiarire chi può autorizzare l'uso della voce sintetica, a quali condizioni e con quali forme di compenso, soprattutto quando l'identità vocale viene utilizzata come risorsa digitale autonoma (Birch & Muniesa, 2020).

Per UMG, queste trasformazioni producono una tensione strategica tra protezione dei cataloghi e partecipazione ai nuovi mercati dell'IA generativa (Financial Times, 2024; Ingham, 2024). Il modello perseguito dalla major può essere letto come una forma di innovazione regolata, fondata su ecosistemi autorizzati, accordi di licenza e controllo contrattuale degli utilizzi della voce sintetica (Universal Music Group, 2024; Music Business Worldwide, 2024). La voce sintetica può ampliare le possibilità di sfruttamento economico dell'artista, ma la sua replicabilità rischia anche di indebolire il principio di scarsità, cioè il valore derivante dal controllo esclusivo e limitato di un bene, e il capitale simbolico su cui si fonda l'industria delle superstar (Krueger, 2019; Birch & Muniesa, 2020). Se non regolata, l'abbondanza di contenuti sintetici può favorire saturazione, perdita di autenticità percepita e svalutazione del marchio artistico (Katz, 2024; Cirisano, 2023). La sostenibilità dei futuri modelli di business dipenderà quindi dalla capacità delle major di sviluppare forme di governance dell'identità, cioè sistemi di gestione della voce, dell'immagine e della reputazione dell'artista, capaci di integrare consenso, tutela reputazionale, tracciabilità e remunerazione sicura (WIPO, 2024).

I paragrafi successivi approfondiranno tre direttrici principali: la monetizzazione delle voci sintetiche, i possibili modelli contrattuali tra artisti e label e gli scenari futuri per Universal Music Group nel mercato della musica generata tramite intelligenza artificiale.

2.6.1 Monetizzazione delle voci sintetiche

La monetizzazione delle impronte vocali sintetiche, cioè delle versioni digitali e artificiali della voce di un artista, rappresenta una delle principali opportunità economiche aperte dall'intelligenza artificiale generativa nell'industria discografica (IFPI, 2025). La possibilità

di replicare il timbro vocale tramite algoritmi consente di separare la voce dalla performance fisica dell'artista, trasformandola in una risorsa produttiva autonoma, utilizzabile in più contesti e secondo modelli di licensing autorizzato (Birch & Muniesa, 2020; Cirisano, 2023). La voce sintetica può generare nuove forme di ricavo attraverso brani inediti, collaborazioni virtuali, remix, sincronizzazioni audiovisive, cioè impieghi della musica in film, serie, pubblicità o videogiochi, e contenuti personalizzati per fan community o ambienti digitali interattivi (Wired, 2023; Music Business Worldwide, 2024; IFPI, 2025; Goldman Sachs, 2024; Cirisano, 2023).

Il vantaggio economico di questa risorsa dipende soprattutto dalla sua scalabilità, ossia dalla possibilità di utilizzare lo stesso modello vocale in molte produzioni diverse senza richiedere ogni volta la presenza fisica dell'artista. Una volta autorizzato e sviluppato, il modello vocale può essere integrato in progetti paralleli, generando ricavi ricorrenti con costi marginali ridotti, cioè con costi aggiuntivi molto bassi per ogni nuovo utilizzo (Birch & Muniesa, 2020; Cirisano, 2023). Tuttavia, questa possibilità non produce automaticamente valore positivo: senza regole chiare, la circolazione eccessiva della voce sintetica può generare saturazione, indebolire l'esclusività dell'artista e danneggiare la sua reputazione pubblica (Lucchi, 2024; WIPO, 2024). Per questo motivo, la monetizzazione efficace della voce richiede un equilibrio tra diffusione e controllo: l'identità vocale deve poter circolare per produrre valore, ma entro limiti capaci di prevenire usi abusivi, incoerenti o lesivi dell'immagine artistica (WIPO, 2024).

Il confronto tra il caso Grimes e la strategia di Universal Music Group mostra due modalità diverse di affrontare questa trasformazione. Grimes propone un modello più aperto, fondato su revenue sharing, consenso e tracciabilità, in cui la voce sintetica può essere utilizzata dalla community entro condizioni prestabilite (Pitchfork, 2023; Ingham, 2024). UMG, invece, adotta un approccio più istituzionale e selettivo, basato su licenze mirate, partnership tecnologiche e controllo rigoroso dei cataloghi e delle identità vocali (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024; Sutherland, 2025). Entrambi i modelli convergono però su un punto centrale: il valore economico della voce sintetica non dipende soltanto dalla fedeltà tecnica della replica, ma dalla capacità di inserirla in un sistema giuridico e commerciale capace di garantire attribuzione dei diritti, distribuzione dei compensi e tutela dell'integrità

artistica (Music Business Worldwide, 2024; WIPO, 2024; Lewis Silkin LLP, 2023; Universal Music Group, 2024).

2.6.2 Possibili modelli contrattuali per artisti e label

L'emergere delle tecnologie di voice cloning e voice conversion richiede una revisione dei modelli contrattuali tradizionali dell'industria discografica, finora pensati soprattutto per regolare registrazioni fonografiche, composizioni, diritti editoriali, immagine e sfruttamento commerciale dell'artista (Hesmondhalgh, 2019; Wikström, 2020). La possibilità di replicare artificialmente il timbro vocale introduce una lacuna contrattuale: occorre stabilire se la voce digitale debba essere considerata un'estensione della performance, un attributo dell'identità personale o un asset immateriale autonomamente licenziabile, cioè una risorsa non fisica ma dotata di valore economico e concedibile in uso a terzi (Lucchi, 2024; Lewis Silkin LLP, 2023). Per questo motivo, i nuovi contratti dovrebbero prevedere clausole specifiche sul consenso preventivo dell'artista, su l'autorizzazione all'uso della voce sintetica e sui limiti di impiego nei diversi contesti, come produzioni musicali, campagne pubblicitarie, contenuti audiovisivi o esperienze interattive (Universal Music Group, 2024; Ingham, 2024; WIPO, 2024). Tali limiti servono a evitare associazioni incoerenti con l'immagine pubblica dell'artista e a preservare la continuità tra identità vocale, reputazione e posizionamento artistico (Lewis Silkin LLP, 2023).

Un secondo punto fondamentale riguarda la distribuzione dei ricavi e il controllo qualitativo dei contenuti generati. La monetizzazione della voce sintetica richiede modelli capaci di distinguere il valore economico dell'identità vocale da quello della composizione, del master, cioè della registrazione sonora, e dell'apporto tecnico delle piattaforme utilizzate (Cirisano, 2023). Il modello 50/50 proposto da Grimes rappresenta una soluzione sperimentale semplice e comunicativamente efficace, ma la sua applicazione ai cataloghi delle major risulterebbe più complessa, poiché dovrebbe tenere conto della pluralità di soggetti coinvolti nella catena dei diritti (Pitchfork, 2023; Music Business Worldwide, 2024). A ciò si aggiunge la necessità di prevedere clausole di approvazione preventiva, durata e revocabilità della licenza vocale. La revocabilità, cioè la possibilità di ritirare o interrompere l'autorizzazione in presenza di usi abusivi o dannosi, è particolarmente importante perché un modello vocale può essere

riutilizzato nel tempo in molti contesti diversi, anche lontani dalla volontà originaria dell'artista (Lucchi, 2024; WIPO, 2024; Lewis Silkin LLP, 2023).

L'efficacia dei contratti dipende dalla possibilità di rendere tracciabili i contenuti generati. Strumenti come il watermarking impercettibile, cioè un segnale digitale non percepibile dall'ascoltatore ma rilevabile tecnicamente, la metadatazione, ossia l'inserimento di informazioni su autore, licenza, titolari dei diritti e condizioni d'uso, e gli smart contracts, cioè protocolli informatici capaci di automatizzare alcune operazioni come la ripartizione dei compensi, possono contribuire a garantire attribuzione, controllo e remunerazione (WIPO, 2024). Una questione ulteriore riguarda l'uso postumo della voce sintetica, che si colloca al confine con la digital immortality, cioè la possibilità di mantenere attiva digitalmente l'identità di una persona dopo la morte, e con i diritti della personalità, legati alla tutela dell'identità, dell'immagine e della memoria individuale (Lucchi, 2024; Öhman & Floridi, 2022). Nel caso di artisti defunti, la replicazione vocale richiede quindi regole specifiche su consenso, gestione ereditaria dei diritti e protezione del lascito artistico, soprattutto per le major che controllano cataloghi storici di alto valore economico e simbolico (Lucchi, 2024; Öhman & Floridi, 2022).

2.6.3 Scenari futuri per UMG

Universal Music Group dispone di una posizione strategica perché controlla cataloghi storici, roster di artisti globali, diritti fonografici ed editoriali, cioè diritti legati sia alle registrazioni sonore sia alle composizioni musicali (Universal Music Group, 2024). Questa forza negoziale le consente di dialogare con le piattaforme tecnologiche da una posizione di vantaggio, ma la espone anche a una doppia pressione: proteggere i propri contenuti dall'uso non autorizzato nei processi di addestramento dei modelli di IA e, allo stesso tempo, trasformare cataloghi e identità vocali in nuove fonti di ricavo attraverso modelli di licensing controllato, ossia accordi che autorizzano l'uso di specifiche risorse a condizioni definite e remunerate (Music Business Worldwide, 2024; Universal Music Group, 2024).

Uno scenario possibile riguarda la creazione di ambienti digitali regolati, nei quali UMG conceda l'accesso ai propri cataloghi e alle voci sintetiche degli artisti solo a partner selezionati. Questo modello si avvicina alla logica dei walled gardens, cioè ecosistemi chiusi in cui l'accesso ai dati, agli strumenti e ai contenuti è controllato dal soggetto che li gestisce

(Ingham, 2024). In questo modo, la major potrebbe limitare la circolazione incontrollata degli asset vocali, imporre standard di approvazione e moderazione dei contenuti generati, e mantenere una partecipazione diretta al valore prodotto dalla musica generativa (Universal Music Group, 2024; Ingham, 2024; Music Business Worldwide, 2024). Un secondo sviluppo riguarda la monetizzazione selettiva delle voci sintetiche degli artisti di maggiore rilievo commerciale, attraverso collaborazioni virtuali, remix autorizzati, videogiochi o iniziative rivolte alle fan community (Cirisano, 2023, 2025; IFPI, 2025). In questo caso, la voce non verrebbe resa disponibile in modo generalizzato, ma gestita secondo una logica di scarsità controllata, utile a preservare esclusività, autenticità percepita e valore reputazionale dell'artista (Cirisano, 2023; WIPO, 2024).

UMG potrebbe inoltre assumere un ruolo di standard-setter, cioè di soggetto capace di influenzare le regole commerciali e operative dell'intero settore, soprattutto in materia di consenso dell'artista, remunerazione per l'uso dei dati vocali e trasparenza verso il pubblico (Ingham, 2024; Music Business Worldwide, 2024; WIPO, 2024; Universal Music Group, 2024). Tuttavia, questo modello richiede equilibrio. Un sistema troppo chiuso rischierebbe di rafforzare il potere delle grandi major a scapito degli artisti indipendenti e delle pratiche creative più partecipative (Cirisano, 2023). Al contrario, un'apertura eccessiva potrebbe favorire appropriazioni non autorizzate, saturazione dell'offerta e perdita di fiducia da parte del pubblico e degli investitori (IFPI, 2025). La strategia futura di UMG dovrà quindi bilanciare protezione della proprietà intellettuale, sperimentazione tecnologica, scalabilità economica ed esclusività del brand artistico (WIPO, 2024).

Il posizionamento futuro di Universal Music Group nel mercato dell'intelligenza artificiale musicale dipenderà dalla capacità di implementare un modello di innovazione regolata. Tale paradigma dovrebbe consentire alla *major* di capitalizzare le opportunità offerte dalla voce sintetica come asset produttivo, senza però compromettere la dignità ontologica del performer, l'integrità qualitativa dei cataloghi storici e la stabilità del mercato (Lucchi, 2024). La strategia di Universal Music Group sembra orientarsi verso una posizione intermedia: non un rifiuto dell'intelligenza artificiale, ma nemmeno un'apertura indiscriminata all'uso delle identità vocali sintetiche (Ingham, 2024; Universal Music Group, 2024). Il modello perseguito dalla major si fonda su consenso preventivo dell'artista, licensing strutturato, cioè accordi formali che regolano l'uso autorizzato di voci e cataloghi, tracciabilità dei contenuti generati e

controllo reputazionale, inteso come tutela della coerenza tra la voce sintetica e l'immagine pubblica dell'artista (Music Business Worldwide, 2024).

Questo posizionamento consente a UMG di trasformare la voce sintetica da possibile fonte di rischio per il copyright e per l'identità artistica in una risorsa economica gestibile attraverso regole, licenze e strumenti di monitoraggio (Birch & Muniesa, 2020; Lucchi, 2024). Gli scenari futuri non riguardano soltanto l'evoluzione del modello di business della major, ma anche la definizione degli standard attraverso cui l'industria musicale affronterà la diffusione della produzione generativa (WIPO, 2024).

Capitolo 3 - Quadro giuridico: La voce come diritto

3.1 Caso giuridico: “Heart on My Sleeve”

Il caso Heart on My Sleeve rappresenta uno degli episodi più significativi per comprendere le difficoltà del diritto di fronte alla clonazione vocale tramite intelligenza artificiale (Reed, 2023). Il brano, attribuito all’utente Ghostwriter977, è stato costruito mediante voci sintetiche somiglianti a quelle di Drake e The Weeknd, mostrando con particolare evidenza la distanza tra la tutela tradizionale del diritto d’autore e le nuove forme di appropriazione dell’identità sonora (Snapes, 2023; Juzon, 2024). La sua rimozione dalle principali piattaforme di streaming, sollecitata da Universal Music Group, ha trasformato il caso in un banco di prova per l’industria discografica (Gin & Moran, 2023), soprattutto perché il problema centrale non riguardava soltanto l’opera musicale, ma l’uso non autorizzato di una voice likeness riconoscibile.

Dal punto di vista giuridico, Heart on My Sleeve mostra una lacuna significativa: la voce di un artista, considerata in sé, non è normalmente protetta dal copyright, anche quando rappresenta un tratto distintivo della sua identità professionale e commerciale (Juzon, 2024). Per questo motivo, la tutela della voce sintetica richiede il ricorso a strumenti alternativi, come il right of publicity, cioè il diritto di controllare lo sfruttamento commerciale della propria immagine, voce e identità, la disciplina dei deepfake vocali e le più recenti proposte legislative statunitensi sulle repliche digitali non autorizzate, ossia copie artificiali della voce o dell’immagine di una persona generate tramite IA senza consenso (Gin & Moran, 2023; Melara, 2024). Il caso è rilevante perché mostra i limiti delle categorie giuridiche tradizionali di fronte a tecnologie capaci di separare la voce dalla presenza effettiva dell’artista (Pine, 2025).

Nei sottoparagrafi successivi, il caso verrà analizzato attraverso tre profili principali: l’individuazione dei diritti potenzialmente violati, la reazione di UMG come precedente industriale e, infine, il problema dell’assenza di un diritto d’autore sulla voce. Tale percorso consente di collocare Heart on My Sleeve non come semplice episodio mediatico, ma come caso giuridico centrale per comprendere le tensioni tra copyright, identità vocale, mercato discografico e regolazione dell’intelligenza artificiale (Reed, 2023; Tellier, 2024).

3.1.1 Analisi dei diritti coinvolti: copyright, diritti connessi e identità personale

Heart on My Sleeve mostra la difficoltà di applicare le categorie tradizionali della proprietà intellettuale ai contenuti vocali generati tramite IA (Reed, 2023). Sul piano del copyright, cioè della tutela giuridica delle opere creative, è necessario distinguere tra composizione musicale, testo e registrazione fonografica, poiché ciascun elemento può essere protetto autonomamente (Juzon, 2024). Nel caso specifico, tuttavia, il nodo principale non riguardava la copia diretta di un brano preesistente, ma la creazione di un contenuto nuovo capace di evocare lo stile e la voice likeness di Drake e The Weeknd, ossia la somiglianza riconoscibile della loro voce e identità sonora (Gin & Moran, 2023). Questo aspetto rende più difficile invocare il diritto d'autore tradizionale, poiché esso non protegge in modo diretto lo stile, il genere o le caratteristiche vocali generali di un artista, pur quando tali elementi producono nel pubblico un forte effetto di riconoscibilità (Reed, 2023; Juzon, 2024; Pine, 2025).

Un ulteriore livello riguarda la produzione fonografica. I diritti sul master tutelano la registrazione sonora specifica, ma non necessariamente una nuova registrazione generata artificialmente che non incorpori parti sostanziali di un fonogramma preesistente (Juzon, 2024). L'uso di una voce sintetica simile a quella di un artista non coincide quindi automaticamente con la copia di una registrazione protetta, anche se può produrre un risultato economicamente e percettivamente vicino a una performance reale (Reed, 2023; Pine, 2025).

Accanto al copyright, il caso coinvolge i diritti connessi degli interpreti e degli esecutori. Tali diritti proteggono la prestazione artistica effettivamente resa dall'interprete, non una simulazione generata da un sistema che ne riproduce artificialmente le caratteristiche vocali (Juzon, 2024). Se Drake e The Weeknd non hanno realmente cantato nel brano, diventa complesso invocare direttamente la tutela della performance registrata (Reed, 2023), poiché manca una loro esecuzione effettiva incorporata nel fonogramma contestato.

Questa difficoltà mostra il limite strutturale dei diritti connessi nel contesto del *voice cloning*. La normativa tradizionale presuppone una prestazione umana reale, fissata o comunicata al pubblico, mentre la clonazione vocale produce una performance artificiale che evoca il performer senza coincidere con una sua interpretazione autentica (Pine, 2025). Ne deriva uno spazio di incertezza nel quale il valore commerciale della voce viene sfruttato senza che copyright e diritti connessi offrano sempre una tutela immediata (Juzon, 2024; Gin & Moran, 2023).

Il profilo più rilevante diventa allora quello dell'identità personale e commerciale dell'artista. La voce, quando è riconoscibile, può funzionare come segno distintivo della persona, capace di generare fiducia, aspettativa e valore economico nel mercato musicale (Gin & Moran, 2023). In *Heart on My Sleeve*, la somiglianza vocale non operava come semplice riferimento stilistico, ma come evocazione diretta dell'identità artistica di Drake e The Weeknd (Melara, 2024), inducendo il pubblico a percepire una partecipazione inesistente.

Negli Stati Uniti, questa dimensione viene generalmente affrontata attraverso il *right of publicity*, che tutela il controllo commerciale su nome, immagine, somiglianza e, in alcuni casi, voce riconoscibile (Melara, 2024). Tuttavia, l'assenza di una disciplina federale uniforme rende la protezione frammentata e dipendente dalle legislazioni statali (Pine, 2025), con forti incertezze nei casi di deepfake vocali distribuiti online su scala globale (Juzon, 2024).

3.1.2 La reazione di UMG come “precedente industriale”

La reazione di Universal Music Group al caso *Heart on My Sleeve* rappresenta uno dei primi esempi di risposta industriale ai deepfake vocali nella musica (Snapes, 2023). Dopo la diffusione del brano su TikTok, Spotify e YouTube, UMG ne ha sollecitato la rimozione, ponendo il problema non solo sul piano del copyright, ma anche su quello dell'uso non autorizzato dell'identità artistica e vocale dei propri interpreti (Reed, 2023). Il caso mostra che, di fronte a contenuti generati tramite IA, l'intervento delle major non riguarda soltanto la copia di opere preesistenti, ma anche la protezione della riconoscibilità, della reputazione e del valore economico associati alla voce degli artisti (Gin & Moran, 2023).

La scelta di UMG può essere letta come un precedente industriale perché ha anticipato, in assenza di una disciplina pienamente definita, una strategia di enforcement fondata sulla combinazione tra rimozione dei contenuti, pressione sulle piattaforme e rivendicazione del controllo sui dati utilizzati per addestrare i sistemi generativi (Snapes, 2023; Juzon, 2024). In questo senso, la controversia non riguardava soltanto il singolo brano, ma il rischio che cataloghi, registrazioni e tratti vocali riconoscibili potessero essere impiegati per produrre contenuti commercialmente competitivi senza consenso o remunerazione dei titolari dei diritti (Gin & Moran, 2023).

La posizione di UMG ha contribuito a spostare il dibattito dal solo piano del diritto d'autore a quello dell'identità commerciale dell'artista (Pine, 2025). Poiché la voce, considerata in sé, non è normalmente protetta dal copyright, il caso *Heart on My Sleeve* mostra la necessità di ricorrere a strumenti ulteriori, come il right of publicity, la tutela contro l'inganno del pubblico e clausole contrattuali specifiche sull'uso dei materiali vocali e fonografici (Melara, 2024). Il punto centrale, quindi, non riguarda soltanto l'eventuale copia di un'opera preesistente, ma lo sfruttamento non autorizzato del valore identitario ed economico associato alla voce di un artista riconoscibile (Reed, 2023; Pine, 2025).

Dal punto di vista industriale, la rimozione del brano ha funzionato come segnale rivolto sia agli sviluppatori di IA sia alle piattaforme digitali (Snapes, 2023). Le major hanno reso evidente che la produzione di contenuti vocali sintetici non può essere trattata come un semplice esperimento creativo quando utilizza somiglianze vocali riconoscibili e potenzialmente monetizzabili (Gin & Moran, 2023). In questa prospettiva, l'intervento di UMG ha contribuito a consolidare l'idea che l'accesso ai cataloghi musicali, ai fonogrammi e alle performance registrate debba essere governato attraverso autorizzazioni, licenze e strumenti di tracciabilità, piuttosto che attraverso un uso indiscriminato dei repertori nell'addestramento dei modelli (Juzon, 2024; Pine, 2025).

Il valore di precedente industriale del caso emerge, infine, dalla sua capacità di orientare le successive rivendicazioni normative e contrattuali del settore musicale. *Heart on My Sleeve* ha reso visibile la necessità di distinguere tra innovazione creativa legittima, sperimentazione dichiarata e appropriazione artificiale dell'identità vocale altrui (Reed, 2023). Per questo motivo, la reazione di UMG non costituisce soltanto una risposta difensiva a un singolo brano virale, ma un modello di intervento destinato a influenzare le future strategie dell'industria discografica nei confronti della musica generativa e dei deepfake vocali (Melara, 2024; Snapes, 2023).

3.1.3 Problema dell'assenza di copyright sulla voce

Il caso *Heart on My Sleeve* evidenzia una delle principali lacune del diritto d'autore applicato alla musica generata tramite intelligenza artificiale: la voce dell'artista, considerata in sé, non è normalmente protetta dal copyright, cioè dalla disciplina che tutela opere creative come composizioni musicali, testi e registrazioni fonografiche (Reed, 2023; Juzon, 2024). Il diritto

d'autore non protegge in modo autonomo lo stile vocale, il timbro o la riconoscibilità sonora di un interprete, anche quando questi elementi costituiscono un tratto distintivo della sua identità artistica. Il problema non riguardava soltanto l'eventuale uso di materiali protetti nella fase di addestramento del modello di IA, ma soprattutto l'imitazione artificiale della voice likeness di Drake e The Weeknd, cioè della somiglianza riconoscibile della loro voce e identità sonora (Gin & Moran, 2023; Pine, 2025).

Questa distinzione produce uno scarto tra percezione sociale e tutela giuridica. Dal punto di vista dell'ascoltatore, la voce può rappresentare il segno più immediato dell'identità artistica, perché permette di riconoscere un interprete anche senza il suo nome o la sua immagine (Melara, 2024). Dal punto di vista giuridico, tuttavia, tale riconoscibilità non basta a trasformare il timbro vocale in un'opera protetta, né a equiparare automaticamente la replica sintetica della voce alla copia di una registrazione fonografica (Juzon, 2024; Reed, 2023). Per questo motivo, una voce sintetica capace di evocare un artista reale può collocarsi in una zona grigia, ma non sempre rientra con chiarezza nelle categorie tradizionali del copyright.

Questa lacuna spiega perché il dibattito statunitense si sia progressivamente spostato verso strumenti diversi dal diritto d'autore, come il right of publicity, cioè il diritto di controllare lo sfruttamento commerciale della propria immagine, voce e identità, la disciplina dei deepfake vocali e gli strumenti contrattuali (Melara, 2024; Pine, 2025; Juzon, 2024). Nel settore musicale, infatti, la voce non è soltanto un mezzo espressivo, ma anche un asset economico e reputazionale, ossia una risorsa capace di generare valore commerciale e riconoscibilità pubblica. Heart on My Sleeve mostra quindi che la tutela della voce non può essere risolta esclusivamente attraverso il copyright, ma richiede un coordinamento tra diritto d'autore, diritti della personalità, right of publicity (Gin & Moran, 2023; Reed, 2023; Juzon, 2024; Melara, 2024; Pine, 2025).

3.2 La voce come elemento dell'identità personale

La diffusione delle tecnologie di voice cloning e voice conversion impone di interrogarsi sulla qualificazione giuridica della voce umana nell'ecosistema digitale contemporaneo (Esposito, 2023). Nel settore musicale, la voce non rappresenta soltanto uno strumento tecnico di esecuzione, ma costituisce uno dei principali tratti distintivi dell'identità artistica di un interprete (Lucchi, 2024). Attraverso il timbro, l'intonazione e lo stile espressivo, il pubblico è

infatti in grado di riconoscere un artista e di collegare una determinata performance alla sua personalità creativa (Lucchi, 2024).

L'intelligenza artificiale generativa modifica profondamente questo equilibrio, poiché consente di replicare artificialmente una voce reale e di riutilizzarla in contesti nuovi, anche senza la partecipazione o l'autorizzazione del soggetto originario (Lucchi, 2024). Tale possibilità evidenzia i limiti delle categorie giuridiche tradizionali: il diritto d'autore tutela l'opera e, in alcuni casi, la prestazione artistica, ma non attribuisce necessariamente una tutela autonoma al timbro vocale in quanto tale (Esposito, 2023; Lucchi, 2024).

La voce si colloca quindi in una zona intermedia tra diritto d'autore, diritti connessi e diritti della personalità (Esposito, 2023). In Italia, la sua protezione tende a essere ricondotta soprattutto alla tutela dell'identità personale, dell'immagine e della riconoscibilità del soggetto (Esposito, 2023). A livello internazionale, anche organismi come CISAC e SIAE hanno richiamato la necessità di garantire trasparenza, consenso e remunerazione equa nell'uso di opere, prestazioni e identità artistiche da parte dei sistemi di intelligenza artificiale (CISAC, 2023; SIAE, 2023; SIAE, 2025).

Alla luce di ciò, i paragrafi successivi analizzeranno dapprima la voce nell'ambito dei diritti della personalità e, successivamente, il confronto tra il modello italiano e quello statunitense, con particolare riferimento ai concetti di *voice likeness* e di *right of publicity*.

3.2.1 Diritto della personalità

Nel diritto italiano, la tutela della voce viene generalmente ricondotta ai diritti della personalità (Esposito, 2023). Il loro fondamento si trova nell'articolo 2 della Costituzione, che riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo. La voce assume rilevanza giuridica quando diventa un segno distintivo della persona, capace di renderla riconoscibile nella sfera pubblica e sociale (Esposito, 2023; Lucchi, 2024).

L'ordinamento italiano non prevede ancora un diritto alla voce autonomo e compiutamente disciplinato. Tuttavia, dottrina e giurisprudenza tendono a ricondurre la voce alla più ampia tutela dell'identità personale, poiché essa non è soltanto un fenomeno acustico, ma anche uno strumento attraverso cui un soggetto viene riconosciuto dagli altri (Esposito, 2023; Lucchi, 2024). Nel caso degli artisti musicali, questo aspetto assume particolare importanza: il timbro

vocale contribuisce alla costruzione della personalità artistica, della reputazione e del valore economico associato all'interprete (Esposito, 2023; Lucchi, 2024).

Un riferimento normativo utile è rappresentato dalla disciplina del diritto all'immagine, prevista dall'articolo 10 del Codice Civile e dagli articoli 96 e 97 della Legge sul diritto d'autore, L. 633/1941. Sebbene tali norme siano state pensate soprattutto per proteggere l'immagine visiva della persona, esse possono offrire un modello interpretativo anche per la tutela della voce. Sarebbe necessaria un'interpretazione estensiva e analogica, cioè un'applicazione del principio di tutela dell'immagine a un fenomeno non identico ma simile, come la riconoscibilità vocale. Se una voce è in grado di identificare chiaramente una persona, soprattutto un artista, essa può essere considerata una forma esterna della personalità e richiedere una protezione giuridica analoga a quella dell'immagine visiva (Esposito, 2023).

Il problema assume connotati di particolare urgenza nel contesto della clonazione vocale falsa attribuzione identitaria, generando nel pubblico il falso convincimento che un artista abbia pronunciato, cantato o avallato contenuti estranei alla sua reale volontà. In simili circostanze, la lesione non colpisce necessariamente l'opera musicale in sé, quanto il nucleo del diritto all'identità personale, la reputazione e il controllo sulla propria rappresentazione pubblica (Esposito, 2023; Lucchi, 2024).

L'imitazione artificiale della voce di un interprete consente a terzi di sfruttare la notorietà dell'artista senza autorizzazione, ottenendo un vantaggio economico fondato sulla sua riconoscibilità (Esposito, 2023). La clonazione vocale non autorizzata incide sia sulla sfera personale, perché riguarda l'identità e la reputazione dell'artista, sia sulla sfera patrimoniale, perché può generare valore economico a partire dalla sua voce (Lucchi, 2024). In assenza di una disciplina specifica sulla voce sintetica, la tutela dell'artista dipende dalla possibilità di dimostrare che l'uso contestato abbia prodotto una lesione concreta dell'identità, dell'immagine o della reputazione (Esposito, 2023). Questa condizione rende la protezione meno immediata rispetto a quella prevista per le opere musicali o per le registrazioni fonografiche protette dal diritto d'autore. La voce si colloca quindi in una zona grigia tra tutela della personalità, proprietà intellettuale e sfruttamento economico dell'identità digitale (Esposito, 2023; Lucchi, 2024).

Le iniziative di organismi come SIAE e CISAC assumono un rilievo sistemico, poiché insistono sulla necessità di porre al centro del dibattito i pilastri del consenso informato, della

trasparenza e della remunerazione proporzionata (CISAC, 2023; SIAE, 2025). Pur non introducendo formalmente un nuovo diritto soggettivo, tali posizioni rafforzano l'idea che l'identità artistica non possa essere degradata a semplice risorsa utilizzabile liberamente per l'addestramento o la generazione automatizzata di contenuti (Birch & Muniesa, 2020; Lucchi, 2024).

3.2.2 Voice likeness / right of publicity (confronto USA–Italia)

Lo sviluppo della sintesi vocale ad alta fedeltà, accelerato dall'introduzione di architetture neurali come WaveNet nel 2016 e, successivamente, da modelli più efficienti quali Parallel WaveNet, ha posto al centro del dibattito il tema della voice likeness, intesa come somiglianza percettiva tra una voce sintetica e quella di un parlante reale identificabile (van den Oord et al., 2016; van den Oord et al., 2018).

L'integrazione di voci artificiali sempre più realistiche nei sistemi digitali solleva questioni rilevanti non soltanto sul piano tecnico, ma anche sul piano percettivo, comunicativo e giuridico. La letteratura mostra infatti che le voci sintetiche possono essere valutate dagli ascoltatori in base a caratteristiche quali età, genere e grado di somiglianza umana, contribuendo così alla costruzione di impressioni sociali e identitarie (Baird et al., 2018). Inoltre, la voce costituisce un vettore espressivo ed emotivo: elementi quali intonazione, prosodia e affettività vocale possono incidere sulla ricezione del messaggio e sui processi persuasivi (Vaughan-Johnston et al., 2021). Nei contesti di interazione uomo-macchina, la presenza di segnali antropomorfici può influenzare la percezione dell'utente e il suo comportamento nei confronti del sistema artificiale, sebbene tali dinamiche vadano distinte dal caso specifico della clonazione vocale di soggetti reali (Ischen et al., 2020).

In virtù di tali dinamiche, la clonazione non autorizzata della voce solleva criticità giuridiche e commerciali particolarmente significative. Quando una *voice likeness* risulta accurata e riconoscibile, il pubblico può essere indotto ad associare il contenuto sintetico all'identità, alla partecipazione o all'avallo dell'artista imitato. Questa sovrapposizione percettiva rischia di trasferire sul contenuto generato artificialmente il capitale reputazionale, fiduciario e commerciale dell'artista, ponendo le basi per uno sfruttamento parassitario della sua identità.

Per regolare l'uso commerciale non autorizzato della voce assume rilievo il right of publicity, A differenza del diritto d'autore, che tutela opere creative, composizioni musicali e

registrazioni fonografiche, il right of publicity protegge il valore commerciale dell'identità personale quando questa viene utilizzata da terzi per generare profitto (McCarthy, 2022; Moskalenko, 2015; Pine, 2025). Nato nell'ordinamento statunitense, tale istituto si è progressivamente distinto dal diritto alla privacy, poiché non riguarda soltanto la protezione della sfera privata, ma anche la possibilità di controllare e monetizzare la propria identità pubblica (Nimmer, 1954; McCarthy, 2000; Madow, 1993).

Nel modello statunitense, l'identità personale quindi assumere una dimensione patrimoniale, cioè può essere trattata come una risorsa economicamente sfruttabile, concedibile in licenza e, in alcuni Stati, anche trasmissibile dopo la morte (Moskalenko, 2015). Questa impostazione mira a evitare che soggetti terzi traggano profitto dalla notorietà altrui senza autorizzazione, appropriandosi del capitale reputazionale di celebrità, artisti o personaggi pubblici (Nazari & Mirshekari, 2022). Tuttavia, il right of publicity deve essere bilanciato con la libertà di espressione garantita dal Primo Emendamento, cioè la norma costituzionale statunitense che tutela la libertà di parola, creazione artistica e comunicazione pubblica (Kwall, 1994). Il punto critico consiste quindi nel distinguere tra sfruttamento commerciale indebito dell'identità e uso espressivo legittimo in opere creative, satiriche, informative o artistiche (Post & Rothman, 2020).

Nel contesto italiano, l'impostazione è diversa. L'ordinamento non prevede un right of publicity autonomo e pienamente sovrapponibile a quello statunitense, ma riconduce la tutela dell'identità ai diritti della personalità, con riferimento al nome, all'immagine, all'identità personale, all'onore e alla reputazione (Martuccelli, 1998). Ne deriva un modello meno orientato alla patrimonializzazione dell'identità, cioè alla sua trasformazione in bene economico separato dalla persona, e più legato alla tutela della dignità, dell'autodeterminazione e della proiezione sociale del soggetto. Anche quando l'identità produce valore economico, essa resta quindi collegata a un nucleo personale e morale che non può essere completamente separato dall'individuo (Madow, 1993; Martuccelli, 1998).

La differenza tra i due sistemi diventa particolarmente rilevante nel caso della voce sintetica. Negli Stati Uniti, la voice likeness può essere più facilmente ricondotta a un indicatore identitario economicamente sfruttabile, soprattutto quando viene usata per generare valore commerciale (McCarthy, 2000). In Italia, invece, la tutela tende a essere più indiretta e richiede di dimostrare la riconoscibilità del soggetto, la lesione dell'identità personale o l'uso

economico non autorizzato della voce (Martuccelli, 1998). La clonazione vocale tramite IA mette quindi in tensione categorie giuridiche nate per proteggere immagine e personalità in contesti tradizionali, ma oggi chiamate a regolare identità digitali replicabili, circolanti e monetizzabili su scala globale (Heugas, 2021).

3.3 La legge italiana 132/2025 (AI Law)

L'adozione della Legge 23 settembre 2025, n. 132, recante "Disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale", rappresenta un passaggio significativo nel processo di adattamento dell'ordinamento italiano alla nuova cornice europea dell'IA. La legge non sostituisce il Regolamento (UE) 2024/1689, né ne costituisce un semplice recepimento, ma si colloca in un rapporto di coordinamento con l'AI Act, stabilendo principi nazionali in materia di ricerca, sviluppo, adozione e applicazione dei sistemi di intelligenza artificiale (Legge 132/2025, art. 1).

L'impianto della normativa italiana si fonda su una concezione antropocentrica dell'innovazione tecnologica. L'uso dell'IA viene infatti ricondotto ai principi di trasparenza, proporzionalità, sicurezza, protezione dei dati personali, non discriminazione, sostenibilità e tutela dei diritti fondamentali, con particolare attenzione alla necessità di preservare l'autonomia decisionale dell'essere umano e la possibilità di intervento e sorveglianza umana sui sistemi automatizzati (Legge 132/2025, art. 3; D'Amico, 2025a).

Ai fini della presente ricerca, la legge assume particolare rilievo perché interviene su alcuni profili direttamente collegati alla produzione culturale e musicale. Da un lato, essa modifica la Legge 22 aprile 1941, n. 633, rafforzando il requisito del contributo umano nella protezione delle opere create con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale; dall'altro, introduce l'art. 70-septies in materia di estrazione di testo e dati tramite modelli e sistemi di IA, anche generativa (Legge 132/2025, art. 25).

La normativa italiana assume inoltre rilievo rispetto alla circolazione di contenuti sintetici potenzialmente ingannevoli. L'art. 26 introduce infatti nel codice penale l'art. 612-quater, relativo alla diffusione illecita di immagini, video o voci falsificati o alterati mediante sistemi di intelligenza artificiale, quando tali contenuti siano diffusi senza consenso, siano idonei a ingannare sulla loro genuinità e cagionino un danno ingiusto alla persona rappresentata (Legge 132/2025, art. 26).

In questa prospettiva, la Legge 132/2025 offre un quadro particolarmente utile per analizzare le trasformazioni dell'industria musicale. Le sue disposizioni permettono infatti di collegare il tema dell'addestramento dei modelli generativi, della trasparenza nell'uso dell'IA, della centralità dell'apporto creativo umano e della tutela contro la clonazione vocale non autorizzata. I sottoparagrafi successivi approfondiranno tali aspetti, concentrandosi sull'art. 70-septies, sugli obblighi di trasparenza, sul requisito del contributo umano significativo e sulle implicazioni giuridiche per le performance vocali.

3.3.1 Articolo 70-septies: text & data mining

L'introduzione dell'art. 70-septies nella Legge 22 aprile 1941, n. 633, operata dall'art. 25 della Legge 23 settembre 2025, n. 132, rappresenta un passaggio rilevante nella disciplina italiana dell'intelligenza artificiale applicata al diritto d'autore (Legge 132/2025, art. 25). La norma stabilisce che la riproduzione e l'estrazione di opere o altri materiali attraverso modelli e sistemi di intelligenza artificiale, anche generativa, siano consentite nei limiti previsti dagli artt. 70-ter e 70-quater della Legge sul diritto d'autore (Legge 633/1941, artt. 70-ter e 70-quater). L'addestramento dei modelli di IA viene collegato alla disciplina del text and data mining, cioè l'analisi automatizzata di grandi quantità di testi, dati, immagini, suoni o altri materiali digitali al fine di individuare schemi, correlazioni e informazioni utili (Direttiva UE 2019/790, art. 2; Serafini & Gitto, 2025).

Il text and data mining assume particolare importanza perché può essere utilizzato nella fase di training, cioè di addestramento del sistema, durante la quale il modello analizza grandi insiemi di dati per imparare a produrre nuovi contenuti (Finocchiaro, 2026). Nel settore musicale, ciò significa che opere, fonogrammi, testi, registrazioni vocali e performance possono rientrare tra i materiali utilizzati per sviluppare sistemi capaci di generare nuovi contenuti sonori o vocali (Serafini & Gitto, 2025). Il rinvio agli artt. 70-ter e 70-quater distingue tra attività svolte da organismi di ricerca e istituti di tutela del patrimonio culturale per finalità scientifiche, e attività di estrazione effettuate per finalità diverse, comprese quelle commerciali (Direttiva UE 2019/790, artt. 3-4; Legge 633/1941, artt. 70-ter e 70-quater). La scelta di estendere questo quadro anche ai sistemi di IA conferma il tentativo di ricondurre l'addestramento algoritmico entro categorie già note al diritto d'autore, pur adattandole alle nuove forme di produzione generativa (D'Ammassa, 2025).

Il profilo più rilevante, per l'industria culturale e musicale, riguarda il meccanismo di riserva dei diritti. Nei casi rientranti nell'art. 70-quater, infatti, l'estrazione di testi e dati è consentita soltanto quando i titolari dei diritti non abbiano espressamente riservato l'utilizzo delle proprie opere o degli altri materiali protetti (Legge 633/1941, art. 70-quater). Per i contenuti disponibili online, tale riserva deve essere formulata in modo appropriato, anche mediante strumenti leggibili meccanicamente, così da rendere riconoscibile l'opposizione del titolare all'impiego dei materiali per attività di TDM (Direttiva UE 2019/790, art. 4).

Nel contesto discografico, questa previsione assume un rilievo particolarmente concreto. Se un'etichetta, un editore musicale o altro titolare dei diritti formula una riserva valida sull'utilizzo del proprio catalogo, delle registrazioni fonografiche o dei relativi metadati, l'impiego di tali materiali per l'addestramento di modelli generativi non può più fondarsi sull'eccezione prevista dall'art. 70-quater (Legge 633/1941, art. 70-quater; Serafini & Gitto, 2025). In questi casi, lo sviluppatore del sistema di IA dovrà ricorrere a una base giuridica diversa, come un'autorizzazione o un accordo di licenza con i titolari dei diritti.

L'art. 70-septies non disciplina direttamente la clonazione vocale né attribuisce una tutela autonoma alla voce dell'artista. La sua rilevanza emerge piuttosto nella fase precedente alla generazione del contenuto sintetico, cioè nel momento in cui opere musicali, fonogrammi, testi, performance registrate o altri materiali protetti vengono utilizzati come dati di addestramento (Legge 132/2025, art. 25). In questa prospettiva, la norma rafforza indirettamente la posizione degli artisti e dei titolari dei diritti, poiché consente loro di incidere sull'accesso ai materiali necessari allo sviluppo di modelli generativi applicati alla musica e alla voce (Finocchiaro, 2026).

Il controllo sui dati di training diventa quindi una leva strategica per prevenire forme di sfruttamento non autorizzato dei repertori musicali e delle performance registrate. La regolazione del TDM assume, in questo senso, un ruolo decisivo nel riequilibrare il rapporto tra innovazione tecnologica e tutela dei titolari dei diritti, soprattutto quando i dataset impiegati per l'addestramento includono opere protette, fonogrammi o interpretazioni artistiche registrate (Direttiva UE 2019/790; Serafini & Gitto, 2025). Per l'industria musicale, l'art. 70-septies può quindi svolgere non soltanto una funzione difensiva, ma anche una funzione regolativa e negoziale.

Da un lato, la norma limita l'utilizzo di cataloghi protetti nei casi in cui sia stata esercitata una valida riserva dei diritti; dall'altro, contribuisce alla costruzione di un possibile mercato delle licenze per i dati di addestramento. Tale prospettiva appare particolarmente rilevante per le major discografiche, che possono trasformare il controllo sui repertori in uno strumento di negoziazione con gli sviluppatori di sistemi di IA generativa (Finocchiaro, 2026; Serafini & Gitto, 2025). Restano tuttavia aperte questioni applicative legate alla tracciabilità dei dataset, alla validità tecnica dell'opt-out e alla verifica dei materiali effettivamente utilizzati nei processi di training.

L'art. 70-septies non risolve integralmente il problema dell'addestramento dei modelli generativi su materiali musicali protetti, ma offre un primo fondamento normativo per ricondurre tale attività entro un sistema di autorizzazione, riserva dei diritti e possibile remunerazione. La sua importanza, nel quadro della presente ricerca, consiste proprio nel collegare il tema della generazione vocale tramite IA alla fase preliminare dell'accesso ai dati, mostrando come la tutela della voce sintetica passi anche attraverso il controllo delle registrazioni e dei materiali utilizzati per costruire i modelli (Legge 132/2025, art. 25; D'Ammassa, 2025).

3.3.2 Trasparenza nell'uso di modelli IA

Il principio di trasparenza costituisce uno dei cardini del Regolamento (UE) 2024/1689 e della disciplina italiana introdotta dalla Legge 23 settembre 2025, n. 132. In un ecosistema digitale nel quale contenuti sintetici, deepfake e sistemi di *voice cloning* possono raggiungere livelli elevati di verosimiglianza, la trasparenza assume una funzione essenziale per tutelare l'affidamento del pubblico, la correttezza informativa e la lealtà del mercato (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; D'Amico, 2025a).

Nel quadro europeo, l'art. 50 dell'AI Act prevede obblighi specifici per i sistemi di IA destinati a interagire con persone fisiche o a generare contenuti artificiali. La disciplina impone, in particolare, che determinati output generati o manipolati da sistemi di IA siano resi riconoscibili come artificiali, anche mediante marcature leggibili meccanicamente e strumenti tecnici di rilevabilità, nei limiti di quanto tecnicamente praticabile (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Tale previsione collega la trasparenza non soltanto alla conoscibilità

dell'uso dell'IA, ma anche alla possibilità tecnica di identificare l'origine artificiale del contenuto.

La disciplina europea assume particolare rilievo nei casi in cui il contenuto generato o manipolato costituisca un deepfake. L'AI Act definisce tali contenuti come immagini, audio o video generati o manipolati dall'IA che assomigliano a persone, oggetti, luoghi o eventi esistenti e che potrebbero apparire falsamente autentici o veritieri a una persona (Regolamento UE 2024/1689, art. 3, n. 60). In questa categoria possono rientrare anche le ipotesi di clonazione vocale avanzata, quando la voce sintetica riproduca in modo riconoscibile quella di un soggetto reale e sia idonea a generare confusione circa la sua autenticità (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Finocchiaro, 2026).

La Legge n. 132/2025 si inserisce in questo quadro europeo senza sostituirlo, rafforzando nell'ordinamento italiano una concezione antropocentrica e responsabile dell'impiego dell'intelligenza artificiale. La normativa nazionale richiama principi quali trasparenza, sicurezza, protezione dei dati personali, controllo umano e tutela dei diritti fondamentali, collocando l'uso dell'IA entro un modello giuridico orientato alla protezione della persona (Legge 132/2025, artt. 1 e 3). In questa prospettiva, la trasparenza non riguarda soltanto l'efficienza tecnica dei sistemi, ma diventa uno strumento di garanzia per l'autonomia decisionale dell'essere umano e per la corretta comprensione dei contenuti digitali (D'Amico, 2025a).

Nel settore musicale e creativo, un profilo specifico riguarda l'uso dell'IA nell'ambito delle prestazioni professionali e intellettuali. L'art. 13 della Legge n. 132/2025 impone al professionista di informare il cliente, con linguaggio chiaro, semplice ed esaustivo, circa l'impiego di sistemi di intelligenza artificiale nello svolgimento della prestazione (Legge 132/2025, art. 13). Nel caso di compositori, produttori, tecnici del suono o altri professionisti coinvolti nella realizzazione di contenuti musicali, tale obbligo contribuisce a chiarire il ruolo effettivo della tecnologia nel processo creativo (Baraldi, 2025).

Questa previsione non coincide con un obbligo generalizzato di etichettatura pubblica di ogni opera musicale assistita dall'IA. Essa introduce piuttosto un dovere informativo rilevante nei rapporti professionali, distinto dagli obblighi europei di identificazione dei contenuti generati o manipolati artificialmente (Legge 132/2025, art. 13; Regolamento UE 2024/1689, art. 50).

Tale distinzione consente di separare il piano del rapporto professionista-cliente da quello della circolazione pubblica dei contenuti sintetici sulle piattaforme digitali.

La trasparenza assume una funzione ulteriore quando l'IA non viene impiegata soltanto come supporto, ma produce contenuti idonei a confondere il pubblico circa la natura umana o sintetica della performance. Nel caso della clonazione vocale, l'assenza di indicazioni sull'origine artificiale del contenuto può indurre l'ascoltatore ad attribuire erroneamente la performance a un artista reale, con possibili effetti sulla reputazione dell'interprete, sull'affidamento del pubblico e sulla concorrenza nel mercato musicale (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Finocchiaro, 2026).

Per l'industria discografica, gli obblighi di trasparenza possono tradursi nell'adozione di strumenti tecnici e contrattuali volti a rendere identificabile l'impiego dell'IA. Metadati, watermarking, avvertenze testuali, clausole contrattuali e standard di piattaforma possono contribuire a distinguere le performance umane da quelle generate o manipolate artificialmente (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Tali strumenti sono particolarmente rilevanti nel mercato dello streaming, dove la distribuzione rapida e globale dei contenuti rende più difficile controllare la provenienza e l'autenticità delle registrazioni vocali (Baraldi, 2025; Finocchiaro, 2026).

La trasparenza non svolge soltanto una funzione informativa, ma incide anche sul valore economico dell'autenticità. In un mercato in cui le voci sintetiche possono replicare timbri, stili interpretativi e tratti espressivi di artisti reali, la possibilità di identificare chiaramente l'origine umana o artificiale di una performance contribuisce a preservare il valore commerciale delle interpretazioni autentiche e delle registrazioni autorizzate (Finocchiaro, 2026). In questo senso, l'etichettatura dei contenuti sintetici può diventare anche uno strumento di differenziazione economica tra performance umane, contenuti assistiti dall'IA e contenuti interamente generati da sistemi algoritmici.

La Legge n. 132/2025 rafforza inoltre il quadro di tutela attraverso l'introduzione dell'art. 612-quater c.p., relativo all'illecita diffusione di contenuti generati o alterati con sistemi di intelligenza artificiale. La norma riguarda la diffusione, cessione o pubblicazione non consensuale di immagini, video o voci falsificati o alterati mediante IA, quando tali contenuti siano idonei a indurre in inganno sulla loro genuinità e cagionino un danno ingiusto alla persona rappresentata (Legge 132/2025, art. 26; Fragasso, 2025). La presenza espressa del

riferimento alle “voci” rende la disposizione particolarmente significativa per i casi di *voice cloning* non autorizzato.

È tuttavia necessario distinguere tale fattispecie penale dagli obblighi generali di trasparenza. L’art. 612-quater c.p. non sanziona la semplice omissione di un’etichetta o di un avviso informativo, ma interviene nei casi più gravi di diffusione non consensuale e dannosa di contenuti falsificati o alterati tramite IA (Legge 132/2025, art. 26). La trasparenza, tuttavia, può operare in chiave preventiva, poiché l’identificazione chiara dell’origine artificiale di un contenuto riduce il rischio di inganno che la norma penale mira a reprimere (Fragasso, 2025; Regolamento UE 2024/1689, art. 50).

Nel settore musicale, questo intreccio tra trasparenza, informazione e tutela penale assume un’importanza particolare. La *voice likeness* sintetica non dichiarata può determinare rischi per l’identità personale dell’artista, per l’affidamento del pubblico e per la corretta circolazione dei contenuti nel mercato discografico, soprattutto quando venga utilizzata per simulare una partecipazione, un’approvazione o una performance mai autorizzata (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Finocchiaro, 2026). La trasparenza diventa quindi uno strumento di governo del rapporto tra innovazione tecnologica, autenticità artistica e tutela dei diritti della persona.

Gli obblighi di informazione e trasparenza consentono di distinguere tra uso legittimo dell’IA come supporto creativo, generazione artificiale dichiarata e manipolazione ingannevole della voce. Nel quadro formato dall’AI Act e dalla Legge n. 132/2025, tale distinzione contribuisce a tutelare contemporaneamente il pubblico, gli artisti e gli operatori economici dell’industria musicale (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Legge 132/2025, artt. 13 e 26; Notelegali.it, 2025).

3.3.3 Requisito del contributo umano significativo

L’art. 25 della Legge 23 settembre 2025, n. 132, interviene direttamente sulla Legge 22 aprile 1941, n. 633, modificando l’art. 1 della disciplina sul diritto d’autore (Legge 132/2025, art. 25). La norma precisa che sono protette le opere dell’ingegno umano di carattere creativo, anche quando create con l’ausilio di strumenti di intelligenza artificiale, purché costituiscano il risultato del lavoro intellettuale dell’autore (Legge 633/1941, art. 1; Legge 132/2025, art. 25). Questa modifica conferma l’impostazione antropocentrica del diritto d’autore italiano,

nel quale la protezione non dipende dalla mera produzione di un risultato formalmente originale, ma dalla riconducibilità dell'opera a un apporto creativo umano.

L'intelligenza artificiale può quindi intervenire nel processo creativo come strumento di supporto, ma non può essere qualificata come autore o coautore dell'opera dell'ingegno (Serafini & Gitto, 2025). Tale impostazione appare coerente con la funzione tradizionale del diritto d'autore, che protegge l'espressione creativa riconducibile alla persona e non il funzionamento autonomo di un sistema tecnico (Finocchiaro, 2026). Nel contesto dell'IA generativa, il requisito del contributo umano diventa quindi decisivo per distinguere tra produzione assistita dalla tecnologia e output puramente algoritmico.

Nel contesto della produzione musicale, il requisito del contributo umano significativo assume una funzione selettiva (Mongillo, 2025). Esso consente di distinguere le opere nelle quali l'IA è utilizzata come mezzo tecnico al servizio di scelte creative umane da quelle generate in modo sostanzialmente automatizzato, nelle quali manca una direzione intellettuale riconoscibile da parte dell'autore (Finocchiaro, 2026). Questa distinzione è particolarmente rilevante nei casi di composizione algoritmica, generazione di basi musicali, sintesi vocale e manipolazione timbrica.

Un brano musicale realizzato con strumenti di IA può essere tutelabile se l'autore umano interviene in modo significativo nella selezione, organizzazione, modifica e finalizzazione del risultato (Legge 132/2025, art. 25). In tale ipotesi, l'uso dell'IA non esclude la tutela autorale, purché il risultato finale rifletta scelte creative riconducibili all'essere umano e non una mera produzione automatica del sistema (Legge 633/1941, art. 1; Serafini & Gitto, 2025). La protezione dipende quindi dal grado di controllo, selezione e trasformazione esercitato dall'autore sul materiale generato.

Diverso è il caso in cui il contenuto musicale o vocale sia prodotto attraverso un processo quasi interamente automatizzato, ad esempio mediante la sola immissione di un prompt generico e senza successive scelte creative rilevanti (Baraldi, 2025). In tale ipotesi, l'output non può essere automaticamente ricondotto alla categoria delle opere dell'ingegno protette dal diritto d'autore, poiché difetta il risultato del lavoro intellettuale dell'autore umano richiesto dalla legge (Legge 633/1941, art. 1). La mera generazione tecnica di un contenuto sonoro, anche se complesso o esteticamente convincente, non basta quindi a fondare una privativa autorale.

Per l'industria discografica, tale impostazione comporta conseguenze significative sul piano probatorio e contrattuale (Finocchiaro, 2026). Artisti, produttori, compositori e altri soggetti coinvolti nella realizzazione di un fonogramma contenente elementi generati o assistiti da IA dovranno poter documentare il proprio intervento creativo, ad esempio attraverso versioni intermedie, file di progetto, scelte di arrangiamento, editing, direzione vocale o interventi di post-produzione (Baraldi, 2025). La documentazione del processo creativo diventa così uno strumento essenziale per dimostrare che l'IA è stata utilizzata come supporto e non come sostituto dell'autore umano.

Il requisito del contributo umano significativo incide anche sull'inquadramento delle voci sintetiche (Legge 132/2025, art. 25). Una performance vocale generata tramite IA non assume rilievo autoriale soltanto perché presenta un risultato sonoro complesso, realistico o commercialmente utilizzabile (Mongillo, 2025). Ciò che rileva è la presenza di una direzione creativa umana capace di orientare il processo generativo e di conferire al risultato una forma espressiva riconoscibile.

Questa prospettiva non elimina ogni possibile tutela giuridica del contenuto generato, ma impedisce di attribuire automaticamente la protezione autoriale a output puramente algoritmici (Finocchiaro, 2026). Resta infatti distinta la questione di eventuali diritti connessi, contrattuali o industriali, che dovranno essere valutati separatamente rispetto alla protezione dell'opera dell'ingegno in senso stretto. Tale distinzione è particolarmente importante nel settore musicale, dove possono coesistere profili autoriali, fonografici, interpretativi e contrattuali.

La disciplina introdotta dalla Legge n. 132/2025 rafforza il principio secondo cui il diritto d'autore continua a premiare la creatività umana e non la mera capacità produttiva del sistema tecnico (Legge 132/2025, art. 25). Per il settore musicale, questo significa che l'uso dell'IA è compatibile con la tutela autoriale solo quando rimane subordinato a un apporto intellettuale umano effettivo, riconoscibile e documentabile (Serafini & Gitto, 2025; Finocchiaro, 2026). In assenza di tale apporto, il contenuto generato può avere valore economico o tecnico, ma non assume automaticamente la qualità di opera dell'ingegno protetta dal diritto d'autore.

3.3.4 Implicazioni strategiche per le performance vocali

Le disposizioni introdotte dalla Legge n. 132/2025, lette insieme al Regolamento (UE) 2024/1689, delineano un quadro di tutela più articolato per le performance vocali nell'era dell'intelligenza artificiale (Legge 132/2025; Regolamento UE 2024/1689). Pur non introducendo un autonomo “diritto alla voce” equiparabile al diritto d'autore, il legislatore offre strumenti utili a controllare l'uso di materiali vocali, fonogrammi e contenuti sintetici attraverso l'interazione tra diritto d'autore, trasparenza, riserva dei diritti e tutela contro la diffusione ingannevole di contenuti alterati (Finocchiaro, 2026; Serafini & Gitto, 2025).

La prima implicazione riguarda l'addestramento dei sistemi di IA. Il nuovo art. 70-septies, introdotto dall'art. 25 della Legge n. 132/2025, collega l'uso di opere o materiali protetti per l'addestramento dei modelli ai limiti previsti dagli artt. 70-ter e 70-quater della Legge 633/1941 (Legge 132/2025, art. 25; Legge 633/1941, artt. 70-ter e 70-quater). In ambito commerciale, la riserva dei diritti, cioè la dichiarazione con cui il titolare vieta l'uso dei propri contenuti per attività di estrazione e analisi automatizzata, può impedire agli sviluppatori di utilizzare fonogrammi, cataloghi o metadati senza autorizzazione, rendendo necessarie licenze specifiche (Serafini & Gitto, 2025). La voce registrata e i materiali musicali collegati all'artista possono essere trattati come risorse il cui impiego nell'IA deve essere regolato contrattualmente.

La seconda implicazione riguarda la distribuzione dei contenuti e il rapporto con il pubblico. L'art. 50 del Regolamento (UE) 2024/1689 prevede obblighi di trasparenza per determinati contenuti generati o manipolati artificialmente, inclusi gli output audio, cioè i risultati sonori prodotti da un sistema di IA (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Nel caso delle performance vocali, tale obbligo può ridurre il rischio che una voce sintetica venga percepita come autentica, autorizzata o effettivamente riconducibile all'artista imitato, contribuendo a tutelare sia gli ascoltatori sia il valore delle performance umane verificate (Finocchiaro, 2026).

La terza implicazione riguarda i casi più gravi di manipolazione ingannevole. L'art. 26 della Legge n. 132/2025 introduce l'art. 612-quater c.p., relativo alla diffusione illecita di immagini, video o voci falsificati o alterati mediante sistemi di intelligenza artificiale (Legge 132/2025, art. 26). La norma è rilevante per il voice cloning non autorizzato perché prende espressamente in considerazione le “voci” quando la loro diffusione sia non consensuale,

idonea a ingannare sulla genuinità del contenuto e capace di produrre un danno ingiusto alla persona rappresentata (Fragasso, 2025). La tutela della voce sintetica non resta, quindi, limitata al piano civilistico o contrattuale, ma può assumere rilievo anche penale nei casi di maggiore offensività.

Le implicazioni per le performance vocali segnano il passaggio da una tutela prevalentemente successiva e risarcitoria a un modello più preventivo e regolativo. Nel nuovo scenario normativo, gli operatori del settore musicale possono combinare riserve dei diritti, licenze sui dati di addestramento, obblighi di trasparenza, requisiti di contributo umano e strumenti tecnologici di tracciabilità (Legge 132/2025, artt. 25-26; Regolamento UE 2024/1689, art. 50). La protezione della voce nell'ambiente digitale dipende quindi dalla capacità di integrare strumenti giuridici e tecnici, evitando che la *voice likeness* diventi un mezzo di sfruttamento non autorizzato dell'identità artistica.

3.4 Il Regolamento UE 2024/1689 (AI Act)

L'approvazione del Regolamento (UE) 2024/1689, noto come Artificial Intelligence Act o AI Act, rappresenta uno dei primi interventi normativi organici a livello globale volto a disciplinare lo sviluppo, l'immissione sul mercato, la messa in servizio e l'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale (Regolamento UE 2024/1689, art. 1; Smuha, 2024). Il Regolamento, adottato il 13 giugno 2024 e pubblicato nella Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea il 12 luglio 2024, si fonda su un approccio proporzionale basato sul rischio, graduando gli obblighi giuridici in funzione della potenziale incidenza dei sistemi di IA sui diritti fondamentali, sulla sicurezza, sulla democrazia e sullo Stato di diritto (Regolamento UE 2024/1689; Zorzi Galgano, 2025).

La struttura dell'AI Act distingue tra pratiche vietate, sistemi ad alto rischio, sistemi soggetti a obblighi specifici di trasparenza e modelli di IA per finalità generali, compresi i cosiddetti GPAI models (Regolamento UE 2024/1689, artt. 5, 6, 50 e 53). Questa impostazione consente al legislatore europeo di intervenire non soltanto sulla conformità tecnica dei sistemi, ma anche sugli effetti sociali, informativi e commerciali prodotti dalla circolazione di contenuti generati o manipolati artificialmente (Smuha, 2024; D'Amico et al., 2026).

Ai fini della presente ricerca, il profilo più rilevante riguarda gli obblighi di trasparenza e la disciplina dei contenuti sintetici. L'art. 50 dell'AI Act impone specifici doveri informativi e di

riconoscibilità per determinati output generati o manipolati da sistemi di IA, inclusi contenuti audio, immagini, video e testi, con particolare attenzione ai casi in cui tali contenuti possano indurre il pubblico a percepirli come autentici (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Tale previsione assume un rilievo centrale per l'industria musicale, poiché consente di inquadrare la clonazione vocale e la voice likeness sintetica all'interno del più ampio problema dei deepfake e dell'alterazione artificiale dell'identità artistica (Finocchiaro, 2026).

I sottoparagrafi successivi analizzeranno quindi le disposizioni dell'AI Act più direttamente connesse alla tutela dell'identità vocale e alla circolazione dei contenuti musicali generati tramite IA. In particolare, verranno esaminati l'inquadramento dei deepfake come contenuti soggetti a obblighi di segnalazione, gli oneri imposti ai fornitori e agli utilizzatori di sistemi di intelligenza artificiale e, infine, il ruolo della trasparenza come strumento di protezione del pubblico rispetto alle alterazioni ingannevoli della realtà.

3.4.1 Deepfake come contenuto da segnalare

All'interno dell'architettura dell'AI Act, il fenomeno dei *deepfake* non viene ricondotto, in quanto tale, alle pratiche vietate per rischio inaccettabile, ma viene assoggettato a un regime specifico di trasparenza (Regolamento UE 2024/1689, artt. 5 e 50; Zorzi Galgano, 2024). Questa scelta riflette l'impostazione generale del Regolamento, fondato su una graduazione degli obblighi in funzione del rischio e sulla necessità di bilanciare innovazione tecnologica, tutela dei diritti fondamentali e affidabilità dell'informazione (Commissione europea, 2021; Smuha, 2025).

Il Regolamento definisce *deepfake* i contenuti audio, visivi o video generati o manipolati da sistemi di intelligenza artificiale che assomigliano a persone, oggetti, luoghi, entità o eventi esistenti e che potrebbero apparire falsamente autentici o veritieri a una persona (Regolamento UE 2024/1689, art. 3, n. 60). In ambito musicale, tale definizione ricomprende le tecniche di *voice cloning* quando la voce sintetica riproduce in modo riconoscibile il timbro, le inflessioni o lo stile interpretativo di un artista reale, generando possibile confusione tra performance autentica e contenuto artificiale (D'Amico et al., 2026; Smuha, 2025).

Il fulcro della disciplina è rappresentato dall'art. 50 del Regolamento, che impone ai soggetti che utilizzano sistemi di IA per generare o manipolare immagini, audio o video costituenti

deepfake di dichiarare che il contenuto è stato generato o manipolato artificialmente (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Riccio, 2025). La *ratio* della norma non consiste nel vietare l'uso creativo dell'intelligenza artificiale, ma nel ridurre il rischio che l'apparenza di autenticità produca inganno percettivo, manipolazione informativa o alterazione delle dinamiche di mercato (Zorzi Galgano, 2024; Smuha, 2025).

Per l'industria discografica, l'obbligo di segnalazione costituisce uno snodo strategico. L'identificazione del contenuto come generato o manipolato artificialmente consente di distinguere tra performance autentica, uso dichiarato dell'IA e imitazione vocale artificiale, riducendo il rischio che un clone vocale sfrutti il capitale reputazionale dell'artista originale senza adeguata informazione del pubblico (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Riccio, 2025). In questo senso, la trasparenza protegge non soltanto l'ascoltatore, ma anche il valore economico e identitario della voce artistica.

Il Regolamento prevede alcune modulazioni dell'obbligo di *disclosure* quando il *deepfake* rientra in un'opera o in un programma evidentemente artistico, creativo, satirico, finzionale o analogo. In tali casi, la segnalazione deve essere adempiuta in modo appropriato, senza compromettere la fruizione dell'opera (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; D'Amico et al., 2026). Nel contesto commerciale della produzione musicale e discografica, tuttavia, la dichiarazione dell'origine artificiale del contenuto tende a diventare una regola operativa centrale per etichette, produttori e piattaforme di *streaming* (Riccio, 2025).

3.4.2 Obblighi dei fornitori IA

Nel quadro dell'*AI Act*, la figura del fornitore assume un ruolo centrale, poiché è il soggetto che sviluppa un sistema di intelligenza artificiale o un modello di IA per finalità generali e lo immette sul mercato o lo mette in servizio con il proprio nome o marchio (Regolamento UE 2024/1689, art. 3; Smuha, 2025). La disciplina europea costruisce attorno a tale soggetto un sistema di obblighi graduato in base alla tipologia di sistema, al livello di rischio e alla funzione svolta lungo la catena del valore dell'IA (Regolamento UE 2024/1689, artt. 16, 50 e 53; Riccio, 2025).

Per i sistemi ad alto rischio, l'*AI Act* prevede obblighi particolarmente rigorosi a carico del fornitore, cioè del soggetto che sviluppa o immette sul mercato il sistema di intelligenza artificiale. Tali obblighi includono la documentazione tecnica, la gestione della qualità, la

valutazione della conformità e il monitoraggio successivo all'immissione sul mercato (Regolamento UE 2024/1689, art. 16; Zorzi Galgano, 2024). Queste regole non riguardano automaticamente ogni applicazione musicale dell'IA, ma chiariscono la logica generale del Regolamento: quanto maggiore è il rischio per diritti fondamentali, sicurezza e interessi pubblici, tanto più intenso diventa il controllo normativo sul sistema e su chi lo gestisce (Commissione europea, 2021; Smuha, 2025).

Nel settore della musica generativa e del *voice cloning*, assumono particolare rilievo gli obblighi previsti per i sistemi capaci di generare contenuti sintetici. L'art. 50 impone ai fornitori di sistemi di IA, inclusi quelli per finalità generali, di garantire che gli output in formato audio, immagine, video o testo siano contrassegnati in modo leggibile meccanicamente e rilevabili come generati o manipolati artificialmente, nei limiti tecnicamente praticabili (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Riccio, 2025). Nel caso delle performance vocali sintetiche, tale obbligo incide direttamente sulla possibilità di distinguere una voce umana autentica da una voce generata o alterata tramite IA.

Un ulteriore nucleo di obblighi riguarda i fornitori di modelli di IA per finalità generali, cioè quei modelli capaci di svolgere una pluralità di compiti e di essere integrati in diversi sistemi o applicazioni a valle (Regolamento UE 2024/1689, art. 3; Smuha, 2025). L'art. 53 impone a tali fornitori di redigere e mantenere aggiornata la documentazione tecnica del modello, fornire informazioni ai soggetti che intendono integrare il modello nei propri sistemi, adottare una *policy* per il rispetto del diritto d'autore dell'Unione e pubblicare una sintesi sufficientemente dettagliata dei contenuti utilizzati per l'addestramento (Regolamento UE 2024/1689, art. 53; D'Amico et al., 2026).

Questi obblighi assumono rilievo anche per l'industria musicale, perché possono rendere più verificabile l'eventuale utilizzo di cataloghi, fonogrammi, testi o registrazioni vocali protette nella fase di training (Regolamento UE 2024/1689, art. 53; Riccio, 2025). La richiesta di una policy sul diritto d'autore collega inoltre la governance dei modelli di IA alla disciplina del text and data mining e ai meccanismi di opt-out previsti dal diritto dell'Unione, attraverso cui i titolari possono riservarsi il diritto di vietare l'uso dei propri contenuti per attività di estrazione e analisi automatizzata (Regolamento UE 2024/1689, art. 53; D'Amico et al., 2026).

Nel caso dei modelli di IA per finalità generali con rischio sistemico, il Regolamento prevede obblighi ulteriori. I fornitori devono effettuare valutazioni del modello, identificare e mitigare i rischi sistemici, monitorare e documentare gli incidenti gravi e garantire un adeguato livello di cybersicurezza (Regolamento UE 2024/1689, art. 55; Smuha, 2025). Sebbene tali previsioni non siano specificamente costruite per il settore musicale, esse possono assumere rilievo quando modelli generativi di larga scala vengano impiegati per produrre, modificare o imitare contenuti vocali e sonori destinati a una circolazione massiva.\

Per l'industria discografica, gli obblighi dei fornitori di sistemi di IA non hanno soltanto una funzione tecnica o amministrativa, ma incidono sulla possibilità di verificare l'uso di cataloghi, fonogrammi e registrazioni vocali nei dataset di addestramento (Regolamento UE 2024/1689, artt. 50 e 53; Riccio, 2025). L'AI Act contribuisce a spostare la tutela della voce e dei repertori musicali da una logica solo successiva e risarcitoria, basata sull'intervento dopo la violazione, a una logica preventiva, fondata su documentazione, trasparenza, tracciabilità e responsabilizzazione dei fornitori (D'Amico et al., 2026; Smuha, 2025).

3.4.3 Tutela contro l'inganno del pubblico

La tutela contro l'inganno del pubblico costituisce uno degli obiettivi centrali dell'*AI Act* nella disciplina dei contenuti sintetici (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Il Regolamento non vieta in via generale la produzione di contenuti generati o manipolati tramite intelligenza artificiale, ma impone obblighi di trasparenza quando tali contenuti siano idonei a incidere sulla percezione della loro autenticità (Smuha, 2025). In questa prospettiva, la protezione del pubblico non si fonda sulla rimozione dell'IA dal processo creativo, ma sulla possibilità per l'utente di riconoscere l'origine artificiale del contenuto con cui interagisce.

Nel caso dei *deepfake*, il rischio non riguarda soltanto la falsità del contenuto, ma la sua capacità di apparire credibile (Regolamento UE 2024/1689, art. 3, n. 60). L'*AI Act* definisce *deepfake* i contenuti audio, visivi o video generati o manipolati dall'IA che assomigliano a persone, oggetti, luoghi, entità o eventi esistenti e che potrebbero apparire falsamente autentici o veritieri a una persona. Questa definizione assume particolare rilievo per il settore musicale, poiché una voce sintetica può simulare la presenza, la partecipazione o l'approvazione di un artista riconoscibile (D'Amico et al., 2026).

L'inganno del pubblico si produce, in questi casi, attraverso una sovrapposizione tra identità reale e rappresentazione artificiale. Quando una *voice likeness* è sufficientemente accurata, l'ascoltatore può attribuire erroneamente la performance a un interprete reale (Riccio, 2025), con effetti sulla fiducia, sulle scelte di consumo e sulla percezione dell'autenticità dell'opera. La trasparenza diventa quindi uno strumento di tutela non solo informativa, ma anche economica, poiché consente di distinguere tra contenuti autorizzati, sperimentazioni dichiarate e imitazioni vocali potenzialmente parassitarie (Regolamento UE 2024/1689, art. 50).

Il Regolamento europeo affronta questo rischio imponendo che determinati contenuti generati o manipolati artificialmente siano resi riconoscibili come tali. Nel caso dei *deepfake*, l'obbligo di informare il pubblico opera come barriera preventiva contro la confusione percettiva (Regolamento UE 2024/1689, art. 50), evitando che un contenuto sintetico venga fruito come se fosse una performance autentica o autorizzata. Tale impostazione riflette una logica di responsabilizzazione degli operatori, chiamati a garantire che l'innovazione tecnica non comprometta l'affidamento degli utenti e la correttezza del mercato digitale (Commissione europea, 2021; Zorzi Galgano, 2024).

Nel settore discografico, questa protezione assume una funzione particolarmente rilevante. Le piattaforme di *streaming*, i produttori e gli sviluppatori di sistemi generativi possono incidere sulla percezione del pubblico attraverso modalità di presentazione, metadattazione, etichettatura e distribuzione dei contenuti vocali sintetici (Riccio, 2025). L'assenza di avvertenze chiare può amplificare il rischio che una voce artificiale venga interpretata come una nuova registrazione dell'artista imitato, oppure come una collaborazione approvata, alterando così le dinamiche concorrenziali e reputazionali del mercato musicale (D'Amico et al., 2026).

La tutela contro l'inganno del pubblico si collega anche alla protezione dell'identità artistica. La voce, soprattutto nel caso di interpreti riconoscibili, non è soltanto un elemento tecnico della performance, ma un segno identitario capace di generare fiducia, valore economico e riconoscibilità commerciale (Finocchiaro, 2026). Per questo motivo, la mancata segnalazione della natura artificiale di una performance vocale può determinare un pregiudizio non solo per l'ascoltatore, ma anche per l'artista la cui identità sonora venga impropriamente evocata.

L'*AI Act*, tuttavia, non trasforma ogni contenuto artificiale in un contenuto illecito. La disciplina mira piuttosto a creare condizioni di riconoscibilità e responsabilità (Regolamento UE 2024/1689, art. 50), lasciando spazio a usi artistici, satirici, sperimentali o dichiaratamente creativi dell'intelligenza artificiale. La distinzione decisiva non è quindi tra contenuto umano e contenuto artificiale, ma tra contenuto artificiale dichiarato e contenuto artificiale presentato in modo tale da indurre il pubblico in errore (Smuha, 2025).

3.5 La posizione della SIAE

La posizione della SIAE sull'intelligenza artificiale si colloca all'interno di una più ampia mobilitazione del settore creativo, orientata a tutelare autori, interpreti e titolari dei diritti rispetto all'uso non autorizzato di opere, performance e dati personali nei sistemi generativi (CISAC, 2023). Già nella lettera aperta del 2023, la SIAE ha aderito a un appello internazionale volto a chiedere che lo sviluppo dell'IA avvenga nel rispetto dell'autorizzazione preventiva, della remunerazione equa e della trasparenza sui materiali utilizzati per l'addestramento dei modelli (SIAE, 2023a). Questa posizione si fonda sull'idea che l'innovazione tecnologica non possa giustificare l'appropriazione non autorizzata del lavoro creativo, soprattutto quando i sistemi generativi utilizzano opere protette per produrre contenuti capaci di competere con quelli umani (CISAC, 2023; SIAE, 2023b).

Nel settore musicale, tale impostazione assume particolare rilievo perché l'IA generativa può incidere non solo sulle opere protette dal diritto d'autore, ma anche sulle performance, sulle voci e sull'identità professionale degli artisti (SIAE, 2023a). Il tema della clonazione vocale mostra infatti come la tutela non possa limitarsi alla composizione o al fonogramma, poiché la voce dell'interprete può diventare oggetto di imitazione artificiale e sfruttamento commerciale (Esposito, 2024). In questa prospettiva, la SIAE richiama la necessità di proteggere non solo il repertorio, ma anche il valore personale e professionale connesso alla creatività umana (SIAE, 2023b; CISAC, 2023).

La campagna #CopyOrRight rafforza questa linea, ponendo l'accento sul rischio che l'addestramento dei modelli su opere protette avvenga senza consenso e senza adeguati strumenti di controllo da parte degli autori (SIAE, 2025). Il messaggio della campagna ruota attorno alla contrapposizione tra copia non autorizzata e riconoscimento del diritto, evidenziando la necessità di regole chiare su licenze, tracciabilità dei dati e remunerazione dei

titolari (SIAE, 2025). Tale impostazione appare coerente con la direzione assunta dalla normativa più recente, che valorizza trasparenza, contributo umano e obbligo informativo nell'uso professionale dell'intelligenza artificiale (Legge 132/2025; Baraldi, 2025).

I sottoparagrafi successivi analizzeranno quindi la posizione della SIAE attraverso quattro profili: la lettera aperta del 2023, la campagna #CopyOrRight, le richieste di tutela per interpreti e autori e, infine, la coerenza o eventuale tensione tra tali rivendicazioni e la nuova normativa italiana ed europea (SIAE, 2023a; SIAE, 2025). Questo percorso consente di valutare la SIAE non solo come società di gestione collettiva, ma come soggetto politico-istituzionale attivo nel dibattito sulla regolazione dell'IA generativa nel settore culturale e musicale (CISAC, 2023; SIAE, 2023b).

3.5.1 Lettera aperta (2023)

Nel 2023 la SIAE ha assunto una posizione rilevante nel dibattito sulla regolamentazione dell'intelligenza artificiale, aderendo alla mobilitazione internazionale promossa dalla CISAC, la Confederazione internazionale delle società degli autori e dei compositori, a tutela di artisti, creatori, interpreti, editori e professionisti dell'industria culturale (SIAE, 2023a; CISAC, 2023). L'appello riconosce le potenzialità dell'IA, ma sottolinea che il suo sviluppo non può avvenire a scapito della creatività umana, del diritto d'autore e di modelli equi di licenza e remunerazione (CISAC, 2023; SIAE, 2023a).

Il punto centrale riguarda l'uso di opere protette per l'addestramento dei modelli di IA. La lettera denuncia il rischio che opere letterarie, musicali e audiovisive vengano impiegate senza autorizzazione preventiva e senza compenso per i titolari dei diritti, chiedendo invece modelli di licensing capaci di regolare l'uso dei contenuti nei dataset di addestramento (CISAC, 2023; SIAE, 2023a). Le eccezioni al text and data mining non vengono escluse in assoluto, ma devono essere compatibili con strumenti effettivi di controllo, consenso e opt-out, vale a dire la possibilità per i titolari di vietare l'uso delle proprie opere (CISAC, 2023).

Un ulteriore aspetto riguarda la trasparenza. La SIAE e la CISAC chiedono che gli operatori di IA conservino informazioni adeguate sulle fonti impiegate per l'addestramento, così da rendere verificabile l'eventuale utilizzo di opere protette e da evitare che i sistemi generativi producano contenuti concorrenti rispetto alla creatività umana senza compensazione (CISAC, 2023; SIAE, 2023b). La mobilitazione ribadisce inoltre che l'IA deve essere considerata uno

strumento al servizio della creatività umana, non un autore autonomo equiparabile alla persona. La SIAE non agisce soltanto come intermediario nella gestione economica dei diritti, ma come soggetto istituzionale impegnato nella difesa del valore della creatività umana nell'ambiente digitale (SIAE, 2023b; CISAC, 2023).

3.5.2 Campagna #CopyOrRight

Nel 2025 la SIAE ha promosso la campagna istituzionale #CopyOrRight, con l'obiettivo di rafforzare la tutela del diritto d'autore nell'era dell'intelligenza artificiale generativa (SIAE, 2025). L'iniziativa contrappone simbolicamente la “copia” algoritmica, cioè l'uso automatizzato e non autorizzato di opere protette nei processi di addestramento dei sistemi di IA, al “diritto” d'autore, inteso come condizione necessaria per garantire sostenibilità economica alla produzione creativa (SIAE, 2025). In continuità con le posizioni sostenute dalla CISAC, la campagna richiama la necessità di assicurare consenso, trasparenza e remunerazione quando i sistemi generativi utilizzano contenuti protetti (CISAC, 2023; SIAE, 2025).

La campagna riguarda soprattutto il text and data mining, o TDM (Finocchiaro, 2026). Nel settore musicale, questa pratica può coinvolgere testi, composizioni, fonogrammi e registrazioni vocali, trasformando i repertori creativi in materiali di training (d'Ammassa, 2025; Serafini & Gitto, 2025). Sul piano normativo, la Legge 23 settembre 2025, n. 132, ha introdotto l'art. 70-septies nella Legge sul diritto d'autore, collegando l'uso di opere e materiali protetti da parte dei sistemi di IA agli artt. 70-ter e 70-quater della L. 633/1941 (Legge 132/2025, art. 25; Serafini & Gitto, 2025). In ambito commerciale, l'attività di TDM resta possibile solo nei limiti previsti dalla legge e quando il titolare non abbia validamente riservato i propri diritti tramite opt-out, cioè attraverso un meccanismo che consente di vietare l'uso delle proprie opere per l'addestramento dei sistemi di IA (d'Ammassa, 2025; Mongillo, 2025).

La campagna #CopyOrRight evidenzia proprio questo punto critico: l'onere di opporsi all'uso delle proprie opere rischia di essere poco efficace se gli autori non dispongono di informazioni chiare sui dataset utilizzati dagli sviluppatori di IA (SIAE, 2025). Senza obblighi di trasparenza e senza sistemi di tracciabilità, diventa difficile verificare se un'opera sia stata effettivamente impiegata per l'addestramento di un modello generativo (Finocchiaro, 2026;

Serafini & Gitto, 2025). L'asimmetria informativa tra creatori e operatori tecnologici costituisce quindi uno dei principali ostacoli alla concreta tutela del diritto d'autore.

In questa prospettiva, #CopyOrRight si collega direttamente agli standard introdotti dall'AI Act. Il Regolamento (UE) 2024/1689 impone ai fornitori di modelli di IA per finalità generali di adottare una policy per il rispetto del diritto d'autore dell'Unione e di pubblicare una sintesi sufficientemente dettagliata dei contenuti utilizzati per l'addestramento (Regolamento UE 2024/1689, art. 53). Tale obbligo può contribuire a ridurre l'opacità dei processi di training e a rendere più controllabile l'eventuale impiego di opere protette nei dataset (Baraldi, 2025; Finocchiaro, 2026).

La posizione della SIAE non consiste in un rifiuto dell'intelligenza artificiale generativa, ma nella richiesta di sottoporla a regole chiare di autorizzazione, tracciabilità e remunerazione. In continuità con le rivendicazioni della CISAC, la campagna #CopyOrRight sostiene un modello in cui l'innovazione tecnologica non si basi sull'uso non remunerato del lavoro creativo, ma su licenze, registri trasparenti e strumenti di controllo effettivi per i titolari dei diritti (CISAC, 2023; SIAE, 2025). L'iniziativa rappresenta un passaggio rilevante della strategia SIAE per conciliare sviluppo dell'IA generativa e tutela della creatività umana.

3.5.3 Richieste di tutela per interpreti e autori

Nel quadro delle rivendicazioni promosse dalla SIAE e dalle organizzazioni internazionali, la tutela di interpreti e autori assume una centralità strategica di fronte alle tecnologie di "voice cloning" (CISAC, 2023; SIAE, 2023a). Il problema nasce dal limite delle categorie giuridiche tradizionali: il diritto d'autore tutela l'opera dell'ingegno, come composizione musicale e testo, mentre i diritti connessi proteggono la specifica prestazione artistica fissata o comunicata al pubblico (Reed, 2023; Juzon, 2024). La voce in quanto tale, intesa come tratto fisiologico e identitario della persona, non costituisce invece un'opera protetta autonomamente dal copyright (Esposito, 2023; Pine, 2025).

I sistemi di intelligenza artificiale possono generare imitazioni vocali riconoscibili senza riprodurre direttamente una registrazione preesistente, analizzando caratteristiche come timbro, inflessioni e prosodia, cioè il ritmo, l'intonazione e le variazioni espressive della voce (Esposito, 2023; Gin & Moran, 2023). Il problema giuridico non coincide necessariamente con la copia di un fonogramma o di una composizione, ma con l'appropriazione artificiale

della voice likeness capace di evocare la sua identità professionale (Juzon, 2024; Pine, 2025). Questa zona grigia spiega perché le rivendicazioni della SIAE insistano sulla necessità di affiancare al diritto d'autore strumenti fondati sui diritti della personalità, sulla tutela dell'identità e sulla trasparenza verso il pubblico (SIAE, 2023b; Esposito, 2023).

La voce, soprattutto nel caso di artisti riconoscibili, non è un semplice mezzo tecnico di esecuzione, ma un segno identitario capace di generare affidamento, valore economico e riconoscibilità commerciale (Gin & Moran, 2023; Melara, 2024). La simulazione non autorizzata della voce può quindi produrre un effetto di sostituzione o falsa associazione, inducendo il pubblico a percepire una partecipazione, un'approvazione o una performance mai autorizzata dall'artista reale (Reed, 2023; Juzon, 2024). In questa prospettiva, la clonazione vocale incide non solo sul mercato delle opere, ma anche sulla reputazione e sull'autodeterminazione professionale dell'interprete (Pine, 2025).

Le istanze promosse dalla SIAE, in continuità con la mobilitazione globale della CISAC, mirano dunque a colmare questa lacuna di tutela. La simulazione non autorizzata della "voice likeness" viene presentata come una forma di sfruttamento dell'identità artistica, soprattutto quando è impiegata per finalità commerciali, promozionali o di addestramento algoritmico (CISAC, 2023; SIAE, 2025). Tale rischio è particolarmente evidente nei contenuti sintetici che evocano la presenza di un autore o interprete senza consenso, poiché la somiglianza vocale può trasferire sul prodotto artificiale il capitale reputazionale costruito dall'artista nel tempo (Melara, 2024; Gin & Moran, 2023).

Per queste ragioni, le richieste di tutela avanzate dalle società di gestione collettiva non riguardano soltanto la difesa economica dei repertori musicali, ma anche il controllo sull'uso commerciale dell'identità vocale degli artisti. La posizione di SIAE e CISAC si fonda infatti su tre elementi principali: consenso preventivo, trasparenza sull'impiego dell'IA e remunerazione equa per l'utilizzo di opere, performance e tratti riconoscibili dell'artista (CISAC, 2023; SIAE, 2023b; SIAE, 2025). La tutela dell'autore e dell'interprete passa non solo dal diritto d'autore, ma anche dalla protezione dell'identità personale e professionale nell'ambiente digitale (Esposito, 2023; Pine, 2025).

3.5.4 Coerenza/incoerenza con la nuova normativa

La posizione della SIAE appare in parte coerente con la nuova normativa europea e italiana. La Legge n. 132/2025 conferma la centralità dell'apporto umano nella tutela autorale, mentre l'AI Act rafforza gli obblighi di trasparenza sui contenuti generati o manipolati tramite IA (Legge 132/2025, art. 25; Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Anche l'introduzione dell'art. 612-quater c.p., relativo alla diffusione illecita di immagini, video o voci falsificati o alterati con IA, risponde alla richiesta di maggiore protezione contro gli usi ingannevoli dell'identità digitale e vocale (Legge 132/2025, art. 26; Fragasso, 2025).

Permangono tuttavia alcune tensioni nella fase di addestramento dei modelli generativi. La SIAE sostiene un sistema fondato su autorizzazione preventiva, tracciabilità dei dataset e remunerazione equa, mentre la disciplina vigente continua a basarsi in larga parte sul meccanismo dell'opt-out per il text and data mining (SIAE, 2025; CISAC, 2023; Serafini & Gitto, 2025). Il quadro normativo appare quindi coerente con le richieste del settore creativo sul piano dei principi, ma ancora parzialmente insufficiente sul piano dell'effettività, soprattutto per quanto riguarda la possibilità di verificare quali opere siano state utilizzate, dimostrarne l'impiego nei modelli e garantire una compensazione economica agli autori (Finocchiaro, 2026; Regolamento UE 2024/1689, art. 53).

3.6 Zone grigie e problemi aperti

L'analisi delle rivendicazioni istituzionali e dei recenti casi giuridico-industriali evidenzia come l'avvento dell'intelligenza artificiale generativa nel settore musicale abbia aperto una serie di questioni ancora non pienamente risolte sul piano normativo, economico e contrattuale (Serafini & Gitto, 2025; SIAE, 2025). Sebbene il Regolamento (UE) 2024/1689 e la Legge n. 132/2025 abbiano introdotto primi presidi in materia di trasparenza, contributo umano e uso dei dati di addestramento, il "voice cloning" continua a mettere in tensione le categorie tradizionali del diritto d'autore, dei diritti connessi e dell'identità personale (D'Amico et al., 2026; Esposito, 2023; Finocchiaro, 2026).

La rapidità evolutiva dei modelli generativi produce infatti zone grigie nelle quali la replicabilità tecnica dell'identità sonora procede più velocemente dell'adattamento dei quadri regolatori e delle prassi contrattuali (Guadamuz, 2025; Lee & Sun, 2026; Pine, 2025). In

particolare, la voce può essere imitata, monetizzata e distribuita senza che vi sia necessariamente una copia diretta di un'opera o di un fonogramma protetto, rendendo più complessa l'individuazione del titolo giuridico violato e del soggetto legittimato a reagire (Juzon, 2024; Reed, 2023).

I sottoparagrafi successivi analizzeranno quindi quattro criticità principali: l'assenza di un diritto autonomo sulla voce, la mancanza di standard contrattuali consolidati, il rischio di uso postumo non autorizzato e i dilemmi legati alla trasparenza verso il pubblico.

3.6.1 La voce non è (ancora) un diritto autonomo

Uno dei principali limiti giuridici posti dall'intelligenza artificiale generativa nel mercato musicale riguarda l'assenza di un diritto esclusivo e autonomo sul timbro vocale. La voce, pur essendo uno degli elementi più riconoscibili dell'identità artistica, non è normalmente protetta dal copyright in quanto tale, poiché il diritto d'autore tutela opere creative, testi, composizioni e registrazioni fonografiche, ma non gli attributi fisiologici della persona, come timbro, cadenza o riconoscibilità vocale (Guadamuz, 2025; Pine, 2025; Juzon, 2024). Questa impostazione diventa problematica nel caso del voice cloning perché il sistema può generare un contenuto nuovo senza copiare direttamente una registrazione preesistente, ma riproducendo caratteristiche acustiche, timbriche e prosodiche dell'artista, ossia ritmo, intonazione e inflessioni della voce (Esposito, 2023; Lee & Sun, 2026).

In assenza di una copia materiale del fonogramma originale, cioè della registrazione sonora protetta, o di un campionamento diretto, la replica sintetica può quindi sfuggire alle forme più immediate di violazione del copyright, pur producendo un effetto percettivo ed economico simile all'uso non autorizzato di una performance reale (Guadamuz, 2025; Juzon, 2024). Per questo motivo, la tutela dell'identità vocale tende a spostarsi verso strumenti diversi dal diritto d'autore. Negli Stati Uniti assume rilievo il right of publicity; negli ordinamenti di civil law, come quello italiano, la protezione passa invece più spesso attraverso i diritti della personalità, l'identità personale, l'immagine, la reputazione e l'autodeterminazione del soggetto (Melara, 2024; Pine, 2025; Lee & Sun, 2026).

Questa frammentazione lascia aperta una zona grigia, perché la tutela dipende dal contesto normativo, dalla prova dello sfruttamento commerciale e dall'eventuale lesione subita dall'artista (Juzon, 2024; Pine, 2025). Nel settore musicale la voce non è soltanto un mezzo

esecutivo, ma anche un asset identitario ed economico, cioè una risorsa capace di generare riconoscibilità, fiducia e valore commerciale (Esposito, 2023; Lee & Sun, 2026). Il suo sfruttamento algoritmico non autorizzato può incidere sul capitale reputazionale dell'interprete anche quando non vi sia copia diretta di un'opera o di un fonogramma protetto (Guadamuz, 2025; Pine, 2025). La regolazione della clonazione vocale richiede quindi un coordinamento tra copyright, diritti connessi, diritti della personalità, right of publicity e clausole contrattuali specifiche.

3.6.2 Mancanza di standard contrattuali

Un'ulteriore zona grigia del mercato musicale riguarda l'inadeguatezza dei contratti discografici tradizionali di fronte alle tecnologie di clonazione vocale (Dandi Media, 2026). Gli accordi del settore regolano normalmente lo sfruttamento delle composizioni e dei fonogrammi, ma non sempre prevedono clausole specifiche sull'uso della voce per attività di addestramento algoritmico, sintesi vocale o generazione di nuove performance artificiali (Guadamuz, 2025; Jabour, 2024). Questa lacuna crea una tensione tra gli artisti, interessati a controllare la propria identità vocale, e i titolari dei master, cioè dei diritti sulle registrazioni, che possono possedere il fonogramma senza avere necessariamente un diritto pieno sulla voce dell'interprete (Dandi Media, 2026; Guadamuz, 2025).

I nuovi contratti dovrebbero disciplinare in modo esplicito l'uso dei fonogrammi per il machine learning, l'estrazione di caratteristiche vocali, il consenso dell'artista e i compensi derivanti da licenze vocali o contenuti generati artificialmente (Dandi Media, 2026; Jabour, 2024). Questa esigenza emerge anche nelle strategie delle major: UMG ha dichiarato di non voler concedere licenze per modelli che utilizzino la voce degli artisti o generino nuovi brani basati su opere preesistenti senza consenso, confermando la volontà dell'industria di subordinare l'uso dell'IA ad autorizzazioni preventive (Ingham, 2025).

In assenza di standard industriali uniformi, sono emersi modelli sperimentali di licensing vocale. Il caso di Grimes, attraverso Elf.Tech, mostra una possibile soluzione (TuneCore, 2023). Elf.Tech rappresenta un tentativo di trasformare la voice likeness in una risorsa licenziabile fondata su consenso, controllo e condivisione del valore (Cirisano, 2023; TuneCore, 2023). Questi modelli restano ancora sperimentali e non risolvono integralmente il problema dell'enforcement. Le condizioni d'uso possono vietare impieghi reputazionalmente

dannosi o contenuti contrari alle regole della piattaforma, ma la loro efficacia dipende dalla possibilità concreta di controllare la circolazione dei brani generati e di agire contro usi realizzati attraverso software terzi (Lewis Silkin LLP, 2023). Il caso Grimes mostra quindi una possibile direzione contrattuale per il futuro, ma conferma anche l'assenza di standard condivisi e giuridicamente consolidati per la gestione della voce sintetica nel mercato musicale (TuneCore, 2023; Lewis Silkin LLP, 2023).

3.6.3 Rischio di uso postumo

Un ulteriore scenario critico generato dall'intelligenza artificiale riguarda la cosiddetta "digital resurrection", cioè l'impiego di modelli algoritmici per ricreare contenuti vocali o audiovisivi riferibili a persone defunte (Degni, 2025; Lee & Sun, 2026). Nel settore musicale, l'addestramento su registrazioni storiche può consentire la generazione di nuove performance vocali attribuibili, almeno sul piano percettivo, ad artisti scomparsi, sollevando questioni giuridiche ed etiche legate al consenso, alla memoria personale e allo sfruttamento economico dell'identità postuma (Jabour, 2024; Juzon, 2024). Poiché l'artista defunto non può più prestare un consenso attuale né intervenire sulla rappresentazione della propria immagine sonora, il rischio è che la sua identità venga impiegata in contesti estranei alla volontà, alla reputazione o al percorso artistico costruito in vita (Bateman, 2024; Degni, 2025).

Un caso emblematico, pur esterno al settore musicale, è quello del documentario "Roadrunner", nel quale la voce di Anthony Bourdain è stata ricreata tramite IA per dare forma sonora ad alcune frasi da lui scritte ma mai pronunciate pubblicamente (Lee & Sun, 2026). La controversia ha mostrato come la ricostruzione artificiale della voce di una persona defunta possa generare un problema di trasparenza verso il pubblico, soprattutto quando l'intervento sintetico non sia chiaramente dichiarato allo spettatore (Degni, 2025). In ambito musicale, dinamiche analoghe emergono in progetti come "The Lost Tapes of the 27 Club", in cui l'IA è stata utilizzata per generare brani ispirati allo stile di musicisti scomparsi, tra cui Kurt Cobain, Jimi Hendrix, Jim Morrison e Amy Winehouse (Jabour, 2024).

Sotto il profilo normativo, la tutela post-mortem dell'identità vocale resta frammentata. Negli Stati Uniti, in assenza di una disciplina federale uniforme sul "right of publicity", la trasmissibilità agli eredi dei diritti sul nome, sull'immagine, sulla somiglianza e sulla voce dipende dalle singole legislazioni statali (Rothman, 2012; Pine, 2025). Il Tennessee ha

recentemente rafforzato questa tutela attraverso l'ELVIS Act, in vigore dal 1° luglio 2024, che include espressamente la voce tra gli attributi protetti e mira a contrastare l'uso non autorizzato di repliche vocali generate tramite IA (Melara, 2024; Pine, 2025).

Nel contesto europeo, il quadro appare meno definito. Il GDPR non si applica ai dati personali delle persone decedute, lasciando agli Stati membri la facoltà di introdurre norme specifiche sul trattamento dei dati post-mortem (Regolamento UE 2016/679, considerando 27; Degni, 2025). Questa impostazione rende più complessa la tutela della voce postuma, soprattutto quando essa venga trattata come dato identitario, materiale creativo o risorsa economicamente sfruttabile (Lee & Sun, 2026). Ne deriva una difficoltà ulteriore: la protezione non può fondarsi solo sulla privacy o sul diritto d'autore, ma richiede un coordinamento tra diritti della personalità, successione, contratti, trasparenza e tutela dell'identità artistica (Degni, 2025; Jabour, 2024).

Di fronte a tale incertezza, parte della dottrina propone strumenti specifici per la gestione dei lasciti digitali, come direttive anticipate sull'uso postumo della voce, clausole testamentarie, limiti temporali allo sfruttamento e meccanismi di consenso espresso o "opt-in" (Degni, 2025; Lee & Sun, 2026). Tali strumenti permetterebbero di bilanciare l'interesse degli eredi e dei titolari dei diritti allo sfruttamento del catalogo con l'esigenza di proteggere la dignità postuma e la coerenza dell'identità artistica dell'interprete (Bateman, 2024; Jabour, 2024). Il rischio di uso postumo non autorizzato mostra quindi che la clonazione vocale non riguarda soltanto la disponibilità economica della voce, ma anche la possibilità di preservare il significato personale, culturale e reputazionale di una carriera artistica dopo la morte.

In Italia, la voce non è protetta in quanto tale dalla legge sul diritto d'autore come opera autonoma, ma è considerata un attributo inalienabile dell'identità personale, al pari dell'immagine (Cominotto & Giovagnoli, 2026). Per quanto riguarda l'uso postumo, la giurisprudenza e l'opinione dottrinale prevalente riconoscono che, sebbene il diritto morale all'identità sia strettamente personale, l'aspetto patrimoniale e commerciale dei diritti d'immagine e d'identità è trasferibile e trasmissibile per successione agli eredi (Art. 93 e 96 L.d.A.). I tribunali italiani hanno infatti esteso l'ambito di applicazione dell'art. 10 del Codice Civile (abuso dell'immagine altrui) e degli artt. 96-97 della Legge sul Diritto d'Autore (L. 633/1941) oltre la mera fotografia, per proteggere tutti gli elementi evocativi e distintivi di una persona celebre (Cominotto & Giovagnoli, 2026).

Un esempio giurisprudenziale chiave è rappresentato dalla decisione del Tribunale di Milano a favore degli eredi di Audrey Hepburn, in cui si è stabilito che l'uso commerciale non autorizzato di elementi fortemente evocativi dell'identità dell'attrice defunta costituisce una violazione risarcibile (Solazzi, 2017). Di conseguenza, applicando questo principio al voice cloning, gli eredi di un artista hanno la legittimazione attiva per agire legalmente e impedire lo sfruttamento economico non autorizzato della voce clonata del *de cuius* (Solazzi, 2017). Tuttavia, sotto il profilo della protezione dei dati tecnici e biometrici necessari per addestrare i modelli di IA, l'ordinamento sconta una significativa lacuna. Il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) esclude esplicitamente dal proprio ambito di applicazione i dati personali delle persone decedute, lasciando ai singoli Stati membri la mera facoltà di legiferare in materia di privacy post-mortem (Degni, 2025). Questo significa che i dati vocali di un artista defunto non godono della forte protezione standard offerta dalla normativa europea sul trattamento dei dati biometrici (Lee & Sun, 2026).

3.6.4 Dilemmi sulla trasparenza verso il pubblico

I contenuti vocali iperrealistici generati tramite intelligenza artificiale pongono un problema centrale di trasparenza: l'ascoltatore deve poter comprendere se una voce sia autentica o prodotta artificialmente. Per ridurre il rischio di inganno, l'art. 50 dell'AI Act prevede obblighi specifici per i contenuti generati o manipolati artificialmente (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). In particolare, i fornitori di sistemi di IA devono garantire, quando tecnicamente possibile, che gli output sintetici siano contrassegnati in formato leggibile meccanicamente, cioè riconoscibile da strumenti automatici. Inoltre, i deployer, ossia i soggetti che utilizzano concretamente il sistema per generare o modificare contenuti, devono dichiarare al pubblico l'origine artificiale di audio, immagini o video quando questi costituiscono deepfake (Cominotto & Giovagnoli, 2026; Feltes, 2025).

L'efficacia di tali obblighi resta però problematica. La disclosure, cioè la dichiarazione esplicita dell'origine artificiale del contenuto, presuppone che chi diffonde il deepfake sia disposto a segnalarlo correttamente, ipotesi poco realistica nei casi di uso ingannevole o fraudolento della tecnologia (Feltes, 2025). Nel settore musicale, un clone vocale non autorizzato potrebbe quindi circolare rapidamente sulle piattaforme senza etichettatura, producendo effetti reputazionali o commerciali prima dell'intervento dei titolari dei diritti. A

ciò si aggiunge il rapporto complesso con il Digital Services Act, cioè il regolamento europeo che disciplina le responsabilità delle piattaforme online nella gestione, segnalazione e rimozione dei contenuti illegali o potenzialmente dannosi (Regolamento UE 2022/2065). La mancata etichettatura di un contenuto generato tramite IA non comporta sempre una rimozione immediata, poiché la piattaforma può dover valutare se quel contenuto violi anche altri diritti, come identità personale, reputazione o proprietà intellettuale.(Feltes, 2025). Ne deriva una distanza tra obbligo di trasparenza e strumenti di takedown, cioè di rimozione dei contenuti online, che può lasciare spazio alla diffusione virale di imitazioni vocali non dichiarate.

Una altra questione riguarda il bilanciamento con la libertà artistica, satirica e finzionale. L'art. 50 dell'AI Act prevede che, quando il deepfake fa parte di un'opera o di un programma evidentemente artistico, creativo, satirico o analogo, l'obbligo di disclosure sia adempiuto in modo appropriato, senza ostacolare la fruizione dell'opera (Regolamento UE 2024/1689, art. 50). Nel settore musicale, questa clausola può generare incertezza, poiché non sempre è agevole distinguere tra uso creativo o parodistico di una voce sintetica e sfruttamento ingannevole della "voice likeness" di un artista riconoscibile (Feltes, 2025).

La trasparenza costituisce un presidio indispensabile, ma non sufficiente. Essa consente di informare il pubblico sull'origine artificiale dei contenuti, ma non risolve da sola i problemi di consenso, rimozione tempestiva, responsabilità delle piattaforme e sfruttamento commerciale dell'identità vocale (Regolamento UE 2024/1689, art. 50; Feltes, 2025). Per questo motivo, nel mercato musicale la disclosure dovrebbe essere accompagnata da strumenti tecnici di tracciabilità, clausole contrattuali specifiche e procedure di enforcement capaci di intervenire prima che il deepfake vocale produca effetti irreversibili sulla reputazione dell'artista e sull'affidamento degli ascoltatori.

Capitolo 4 – Analisi empirica: Percezione del Pubblico

4.1 Obiettivi dell'indagine

L'obiettivo di questa ricerca empirica è analizzare la percezione del pubblico nei confronti della musica generata o modificata con l'utilizzo di intelligenza artificiale, con un focus sull'utilizzo di pratiche di voice cloning. Dopo avere analizzato nei capitoli precedenti, tutto ciò che concerne le fattispecie culturali/innovazione, giuridiche ed economiche, questo capitolo si concentra invece su quello che è il pensiero che hanno le persone sull'argomento di studio.

Il primo obiettivo di questa ricerca è comprendere quanto il pubblico è in grado di distinguere la voce di un cantante reale da una voce frutto di processi di voice cloning. Tale aspetto è centrale poiché come abbiamo visto in precedenza con il caso “Heart on My Sleeve”, diventa sempre più difficile riuscire a distinguere una voce IA da una voce reale.

Il secondo obiettivo è quello di comprendere come cambia la percezione del pubblico riguardo una canzone quando a quest'ultimo viene rivelata la natura artificiale dell'opera. La ricerca non si limita chiedere se un brano piaccia o meno, ma ad analizzare i gusti del pubblico al primo ascolto e dopo che la rivelazione sia avvenuta.

Un terzo obiettivo riguarda la dimensione etica del fenomeno. All'interno del questionario vengono poste domande riguardo questioni etiche come la replicazione della voce di artisti defunti, o l'utilizzo da parte di artisti o etichette discografiche di processi di voice cloning. Questo profilo è rilevante perché permette di valutare se il pubblico percepisca la voce come un semplice elemento tecnico riproducibile o come una componente identitaria, che richiede controllo, consenso e tutela.

Il quarto e ultimo punto analizzato è la propensione da parte del pubblico di ascoltare brani generati tramite processi di voice cloning. Analizzare se la presenza di IA possa essere percepita come un freno ad ascoltare una determinata canzone, o se viceversa, possa essere vista come opportunità per ascoltare progetti più in linea con i propri gusti musicali.

La ricerca empirica si propone di riflettere su tre dimensioni: riconoscibilità tecnica, percezione etica e comportamento di consumo. L'obiettivo non è comprendere se il pubblico sia in grado di distinguere l'IA dall'artista reale, ma comprendere quanto sia per il pubblico rilevante attuare questa distinzione. L'indagine consente di verificare i principi giuridici analizzati nei capitoli precedenti e verificare che trovino un riscontro anche nella sensibilità, aspettative e pensiero degli ascoltatori.

4.2 Metodologia

La parte empirica della ricerca è stata condotta attraverso la somministrazione anonima di un questionario realizzato tramite Google Forms. Al fine di raggiungere un campione eterogeneo, l'indagine è stata diffusa online sfruttando una pluralità di canali digitali, tra cui: WhatsApp, LinkedIn, storie Instagram e forum di discussione Reddit. Il questionario ha raccolto complessivamente 113 risposte.

La scelta di una somministrazione online ha permesso di raggiungere rapidamente un numero più ampio di partecipanti e di osservare la percezione del pubblico in un contesto vicino alle modalità ordinarie di fruizione musicale digitale. Tale impostazione comporta anche alcuni limiti metodologici. Poiché i rispondenti hanno compilato il questionario autonomamente, non è stato possibile controllare in modo diretto le condizioni effettive di ascolto di un frammento musicale proposto. Alcuni partecipanti potrebbero aver ascoltato il brano in ambienti rumorosi, tramite dispositivi differenti, senza cuffie, con un volume non ottimale o con un livello di attenzione variabile.

Questo limite non invalida l'indagine, ma richiede una lettura prudente dei risultati relativi al riconoscimento dell'intelligenza artificiale. La mancata individuazione del *voice cloning* può infatti dipendere sia dall'elevata verosimiglianza della voce sintetica, sia dalle condizioni concrete di ascolto in cui il questionario è stato compilato. Al tempo stesso, proprio questa dimensione costituisce un elemento rilevante per la ricerca: nella fruizione quotidiana, la musica viene spesso ascoltata in modo non specialistico, Durante spostamenti, attività domestiche, studio o lavoro. Di conseguenza, l'indagine consente di osservare come una voce sintetica possa essere percepita in condizioni realistiche di consumo musicale, e non in un ambiente sperimentale controllato.

Il campione deve inoltre essere considerato "non probabilistico" e non pienamente rappresentativo della popolazione generale, poiché costruito attraverso diffusione online e partecipazione volontaria. La ricerca assume quindi un valore prevalentemente esplorativo: l'obiettivo non è produrre risultati statisticamente generalizzabili, ma individuare tendenze, atteggiamenti e reazioni del pubblico rispetto alla musica generata tramite intelligenza artificiale, alla riconoscibilità del *voice cloning*, alla trasparenza e alle questioni etiche legate al consenso degli artisti.

4.3 Struttura del questionario

Nella prima parte sono state raccolte alcune informazioni generali sui partecipanti, in particolare età e sesso, con l'obiettivo di contestualizzare il campione e osservare eventuali differenze nella percezione dei contenuti generati tramite IA (Figura 1).

Figura 1

The image shows a digital questionnaire interface. At the top, a purple header bar contains the title "Studio sulla percezione di brani musicali". Below this, a section titled "Profilo" is displayed. A red asterisk followed by the text "* Indica una domanda obbligatoria" is positioned above the first question. The first question is "Età *" with four radio button options: "18-24", "25-34", "35-44", and "45+". The second question is "Genere *" with three radio button options: "M", "F", and "Altro / Preferisco non indicare".

Successivamente sono state inserite alcune domande introduttive apparentemente generali, relative alle abitudini di ascolto musicale: tempo medio giornaliero dedicato alla musica, luoghi o momenti in cui i partecipanti ascoltano più frequentemente brani musicali (Figura 2) e preferenze di genere (Figura 3). Queste domande hanno avuto una funzione metodologica precisa: evitare che i rispondenti comprendessero fin dall'inizio che l'indagine riguardava l'intelligenza artificiale, riducendo così il rischio di condizionamento nelle risposte successive. Se il tema dell'IA fosse stato dichiarato immediatamente, infatti, i partecipanti avrebbero potuto ascoltare il brano proposto con un atteggiamento già orientato alla ricerca di elementi artificiali.

Figura 2

In media, quante ore al giorno dedichi all'ascolto di musica?? *

☐ Meno di 15 minuti

☐ Tra 15 e 30 minuti

☐ tra 30 minuti a 1 ora

☐ più di 1 ora

In quali delle seguenti situazioni ascolti abitualmente musica? *

☐ Durante gli spostamenti (mezzi pubblici, auto)

☐ Durante il lavoro o lo studio

☐ Durante l'attività fisica

☐ Nei momenti di relax

☐ Mentre svolgo le faccende domestiche

☐ In momenti dedicati esclusivamente all'ascolto (come attività principale e non come sottofondo)

☐ Altro: _____

Figura 3

Quali generi ascolti di più? (Puoi selezionare più opzioni) *

☐ Rap

☐ Pop

☐ Rock

☐ Indie

☐ Country

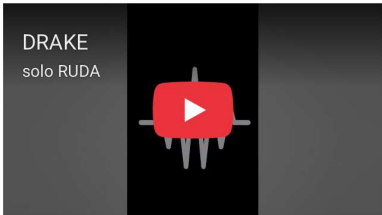
☐ Techno

☐ Altro

Nella sezione successiva, ai partecipanti è stato fatto ascoltare un frammento di un brano attribuibile allo stile vocale di “Drake”, realizzato mediante un processo di *voice cloning*. La scelta di Drake non è affatto casuale, ma motivata da due fattori specifici. In primo luogo, Drake è uno degli artisti più noti e riconoscibili a livello globale; pertanto, era ragionevole presumere che una parte significativa dei partecipanti avesse già ascoltato almeno una sua canzone o fosse comunque in grado di associare il nome dell’artista a un determinato immaginario musicale o vocale. In secondo luogo, le imitazioni vocali di Drake generate tramite IA risultano tra le più diffuse e tecnicamente convincenti nel panorama dei contenuti musicali sintetici circolati online. Questa combinazione tra notorietà dell’artista e qualità percepita della *voice likeness* ha reso il caso particolarmente adatto a verificare se i partecipanti fossero in grado di distinguere una performance artificiale da una voce riconducibile a un artista reale.

Prima di rivelare la natura artificiale del contenuto, sono state poste domande volte a misurare la percezione spontanea del brano. In particolare, è stato chiesto se i partecipanti conoscessero già la canzone e, su una scala da 1 a 5, quante canzoni di Drake pensassero di conoscere. Questa domanda è stata inserita per valutare il grado di familiarità con l’artista e verificare se una maggiore conoscenza del repertorio potesse incidere sulla capacità di riconoscere eventuali anomalie vocali o stilistiche (Figura 4).

Figura 4



The screenshot shows a survey interface. At the top, there is a video player thumbnail for Drake's song "solo RUDA". Below the thumbnail, the text "DRAKE" and "solo RUDA" is visible. A red play button is centered over the video. Below the video player, there is a horizontal line. Underneath the line, the question "Conoscevi già questa canzone? *" is displayed. Below the question, there are two radio button options: "SI" and "NO". Below these options, there is another horizontal line. Underneath this line, the question "Su una scala da 1 a 5, dove 1 sta per 'nessuna/ poche' e 5 sta per 'la maggior parte', quante canzoni di Drake pensi di conoscere? *" is displayed. Below this question, there is a scale with five radio button options labeled 1, 2, 3, 4, and 5. The scale is flanked by the words "Nessuna" on the left and "Molte" on the right.

DRAKE
solo RUDA

Conoscevi già questa canzone? *

☐ SI

☐ NO

Su una scala da 1 a 5, dove 1 sta per "nessuna/ poche" e 5 sta per "la maggior parte", quante canzoni di Drake pensi di conoscere? *

1 2 3 4 5

Nessuna ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Molte

Sempre prima della rivelazione dell'uso dell'IA, sono state raccolte valutazioni relative all'impatto del brano sull'ascoltatore. Ai partecipanti è stato chiesto, su una scala da 1 a 5, quanto il frammento fosse rimasto impresso dopo l'ascolto, quanto lo consiglierebbero ad un amico/a (Figura 5), quanto sarebbero intenzionati a cercarlo sulle piattaforme di streaming dopo aver compilato il questionario e quanto fosse piaciuto complessivamente (Figura 6). Queste domande avevano lo scopo di misurare non solo il gradimento estetico, ma anche la possibile professione al consumo del brano, indipendentemente dalla consapevolezza della sua origine artificiale.

Figura 5

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per 'Dimenticabile' e 5 sta per 'Memorabile', *
quanto ciò che hai ascoltato ti è rimasto impresso dopo l'ascolto?

1 2 3 4 5

Per niente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Molto

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per "Non la consiglio" e 5 sta per "La consiglio", *
quanto consiglieresti l'ascolto di questo brano a un amico?

1 2 3 4 5

Per niente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Molto

Figura 6

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per 'Per nulla probabile' e 5 sta per 'Molto probabile', *
quanto saresti intenzionato a cercare questo brano sulle piattaforme di streaming (Spotify/YouTube) dopo il questionario per riascoltarlo o approfondirlo?

1 2 3 4 5

Per niente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Molto

Quanto ti è piaciuto complessivamente il brano ascoltato? *

☐ Per niente

☐ Poco

☐ Abbastanza

☐ Moltissimo

A coloro che hanno valutato negativamente il brano è stata inoltre richiesta una motivazione, così da distinguere tra giudizi legati alla qualità musicale, al gusto personale, alla voce, alla produzione o ad altri elementi percepiti come problematici (Figura 7). Questa distinzione è rilevante perché consente di verificare se eventuali valutazioni negative siano riconducibili a una percezione implicita dell'artificialità del contenuto oppure a preferenze musicali individuali non direttamente collegate all'IA.

Figura 7

Perché non ti è piaciuto il brano ascoltato? (Puoi selezionare più opzioni) *

☐ Non amo il genere musicale

☐ Non apprezzo Drake come artista

☐ Non mi piace questa canzone in particolare (ritmo, melodia, base)

☐ il testo mi è sembrato banale o poco curato

☐ Ho percepito un effetto sulla voce troppo marcato e poco naturale

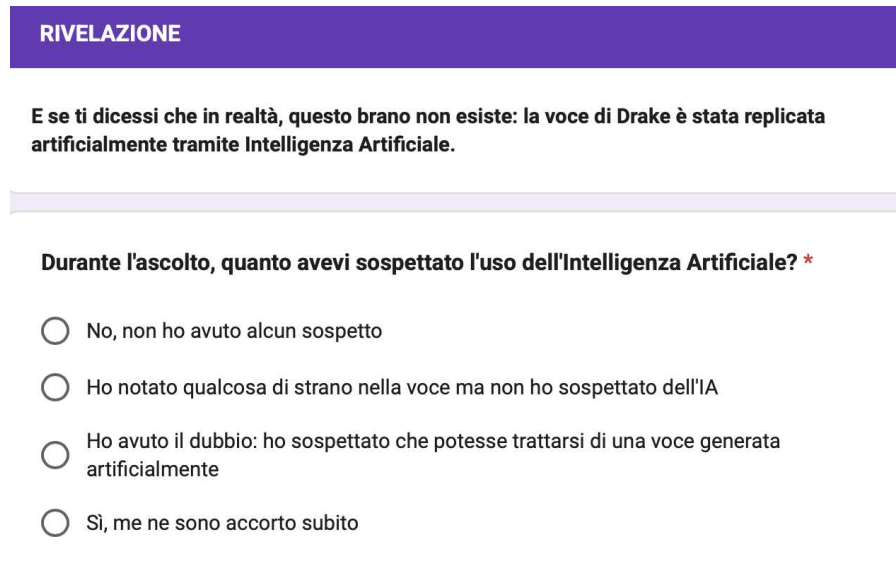
☐ La qualità complessiva mi è sembrata inferiore agli standard dell'artista

☐ Altro: _____

Solo in una fase successiva è stata rivelata ai partecipanti la presenza di *voice cloning*. Dopo tale rivelazione, è stato chiesto a tutti se avessero sospettato l'utilizzo dell'intelligenza artificiale durante il primo ascolto (Figura 8). Questa domanda rappresenta uno dei nuclei

centrali dell'indagine, poiché permette di misurare la capacità del pubblico di riconoscere spontaneamente una voce sintetica o manipolata prima di ricevere informazioni esplicite sulla sua natura.

Figura 8



RIVELAZIONE

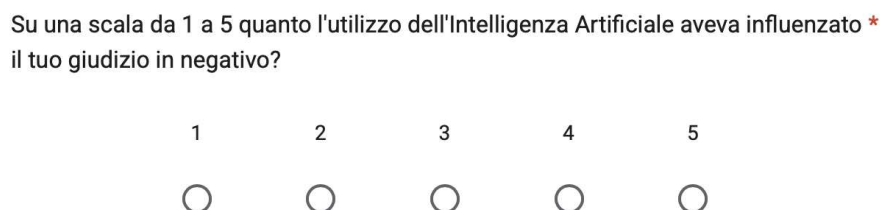
E se ti dicessi che in realtà, questo brano non esiste: la voce di Drake è stata replicata artificialmente tramite Intelligenza Artificiale.

Durante l'ascolto, quanto avevi sospettato l'uso dell'Intelligenza Artificiale? *

- ☐ No, non ho avuto alcun sospetto
- ☐ Ho notato qualcosa di strano nella voce ma non ho sospettato dell'IA
- ☐ Ho avuto il dubbio: ho sospettato che potesse trattarsi di una voce generata artificialmente
- ☐ Sì, me ne sono accorto subito

Dopo la rivelazione, il questionario ha seguito percorsi leggermente differenziati in base alla valutazione iniziale del brano. Ai partecipanti che avevano espresso un giudizio positivo è stato chiesto di rivalutare il brano attraverso le stesse domande poste prima della rivelazione: memorabilità, propensione a consigliarlo, intenzione di cercarlo sulle piattaforme streaming e gradimento complessivo (Figura 5, Figura 6). Questa scelta consente di osservare se la consapevolezza dell'origine artificiale modifichi negativamente il brano. Invece, a chi aveva espresso un giudizio negativo e si era accorto o aveva sospettato della presenza dell'IA, è stato chiesto se l'eventuale sospetto della presenza di IA avesse influenzato il loro giudizio in senso negativo (Figura 9).

Figura 9



Su una scala da 1 a 5 quanto l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale aveva influenzato * il tuo giudizio in negativo?

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Nella parte conclusiva del questionario sono state poste domande comuni a tutti i rispondenti riguardanti le implicazioni etiche (Figura 10) e commerciali della musica generata tramite IA (Figura 11). In particolare, l'indagine ha esplorato l'opinione dei partecipanti sull'uso della voce di artisti viventi o defunti, distinguendo tra ipotesi di utilizzo autorizzato e non autorizzato. Sono state inoltre affrontate questioni relative al diritto d'autore, al consenso dell'artista, all'eventuale inganno del pubblico o alla propensione ad ascoltare quotidianamente brani realizzati con tecniche di *voice cloning* o con altri sistemi di intelligenza artificiale.

Figura 10

Indica quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni: *

	Per nulla d'accordo	Poco d'accordo	Non so rispondere	D'accordo	Molto d'accordo
Considero accettabile che l'IA replichi la voce di un artista vivente senza il suo esplicito permesso.	☐	☐	☐	☐	☐
Ritengo eticamente corretto che un artista autorizzi l'uso della propria voce artificiale per nuovi progetti.	☐	☐	☐	☐	☐
Trovo irrispettoso verso la memoria di un artista scomparso creare nuovi brani clonando la sua voce	☐	☐	☐	☐	☐
Ritengo giusto che gli eredi o le case discografiche abbiano il potere di autorizzare l'uso della voce IA di un artista morto.	☐	☐	☐	☐	☐
Considero un dovere etico segnalare chiaramente all'ascoltatore, tramite un'etichetta, se un brano è stato generato dall'IA.	☐	☐	☐	☐	☐
Penso che la diffusione di voci IA perfette svaluti l'impegno e il talento degli artisti emergenti.	☐	☐	☐	☐	☐

Figura 11

Indica quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni: *

	Per nulla d'accordo	Poco d'accordo	Non so rispondere	D'accordo	Molto d'accordo
Sarei frenato nell'ascoltare una canzone prodotta dall'IA, anche se mi piacesse molto.	☐	☐	☐	☐	☐
Ascolterei volentieri un intero album creato dall'IA che replichi il mio artista preferito	☐	☐	☐	☐	☐
Seguirei con lo stesso entusiasmo un artista che talvolta usa l'IA per replicare la propria voce	☐	☐	☐	☐	☐
Sarei favorevole se il mio artista preferito usasse l'IA per cantare in lingue o stili differenti .	☐	☐	☐	☐	☐
Ascolterei artisti del passato cantare generi musicali moderni grazie all'uso dell'IA	☐	☐	☐	☐	☐
Ascolterei nuovi brani prodotti dall'IA che imitano fedelmente lo stile originale di un artista scomparso	☐	☐	☐	☐	☐

4.4 Analisi dei risultati

4.4.1 Descrizione del campione

Il questionario ha raccolto complessivamente 113 risposte. Il campione analizzato mostra una netta prevalenza di rispondenti nella fascia di età compresa tra i 18 e i 24 anni (67,3%), seguita da quella dei 25-34 anni (23%). Risultano invece minoritarie le fasce relative ai 35-44 anni e agli *over* 45, che si attestano rispettivamente al 4% e al 7% (Grafico 1). In relazione al sesso/genere, il campione è composta dal 38,9% di donne, il 60,2% da uomini e lo 0,9% da partecipanti che hanno indicato altro preferisco non rispondere (Grafico 2).

Grafico 1

Età

113 risposte

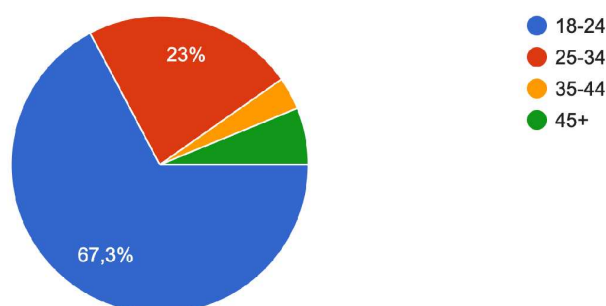
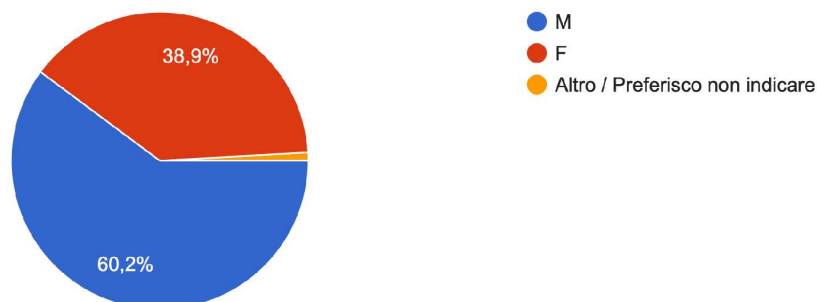


Grafico 2

Genere

113 risposte



4.4.2 Caso Studio

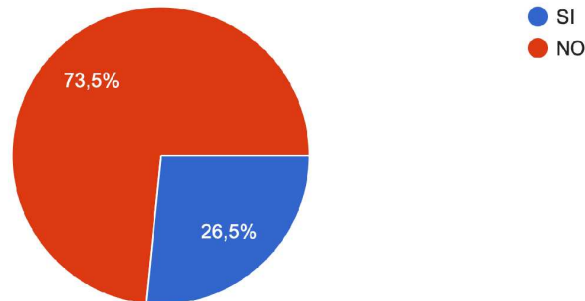
L'analisi del caso studio mostra un dato rilevante relativo alla familiarità dichiarata con il brano. Il 73,5% dei rispondenti ha affermato di non conoscere il brano ascoltato (n=83), mentre il 26,5% ha dichiarato di conoscerla (n=30) (Grafico 3). Quest'ultimo dato richiede una lettura prudente: considerata la natura non ufficiale e generata tramite *voice cloning* della traccia, la risposta affermativa non può essere interpretata automaticamente come prova certa di una conoscenza pregressa del contenuto.

Il confronto con la risposta relativa al riconoscimento dell' IA (Figura 8) posta in seguito alla rilevazione conferma questa cautela. Tra i 30 partecipanti che hanno dichiarato di conoscere già la canzone, solo 4 hanno riconosciuto chiaramente la presenza dell'intelligenza artificiale: 2 hanno avuto il dubbio che si trattasse di IA e 2 hanno dichiarato di essersene accorti subito. Quindi, solo il 13,3% di questo sottogruppo ha collegato il brano alla sua natura artificiale, mentre l'86,7% non l'ha riconosciuta esplicitamente. Alla luce di questi dati, è possibile ipotizzare che la risposta "conoscevo già questa canzone" indichi una "familiarità percepita", legata più all'imitazione dello stile di Drake che a un ricordo effettivo del brano. In quest'ottica, si suppone che una *voice likeness* molto accurata possa generare un falso riconoscimento. Alcuni ascoltatori, infatti, potrebbero aver considerato il brano familiare solo perché coerente con le classiche sonorità dell'artista. Se questa ipotesi fosse confermata, il rischio di confondere una *performance* reale con un audio generato dall'IA risulterebbe ancora più evidente: la sola somiglianza vocale basterebbe per spingere il pubblico a ritenere autentico un brano sintetico.

Grafico 3

Conoscevi già questa canzone?

113 risposte

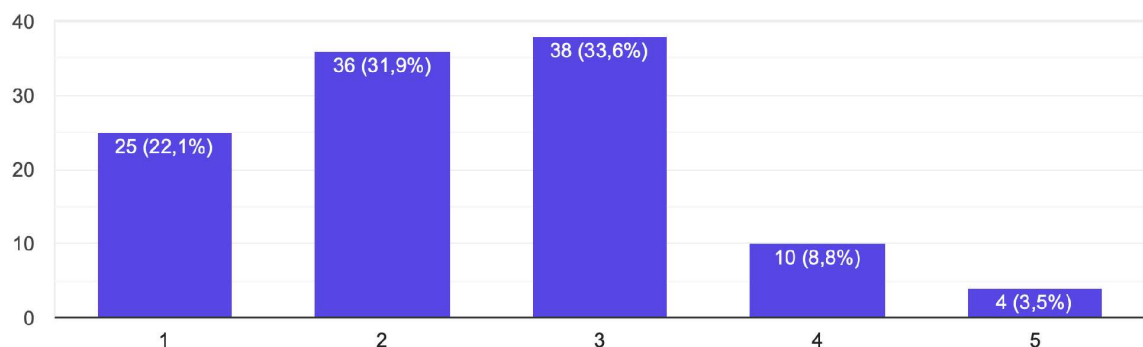


La familiarità dichiarata con il repertorio di Drake risulta nel complesso moderata. Su una scala da 1 a 5, la media è pari a 2,4, con una prevalenza di risposte collocate tra i valori 2 e 3 (Grafico 4). Il campione appare composto in larga parte da soggetti che conoscono Drake come figura artistica, ma non necessariamente in modo approfondito. Quindi, anche un ascoltatore inesperto può essere indotto a riconoscere come plausibile un contenuto vocalmente coerente con l'identità sonora.

Grafico 4

Su una scala da 1 a 5, dove 1 sta per "nessuna/ poche" e 5 sta per "la maggior parte", quante canzoni di Drake pensi di conoscere?

113 risposte



Prima della rilevazione dell'uso dell'IA, il giudizio complessivo sul brano appare diviso. Il 44,2% dei rispondenti ha dichiarato che il brano è piaciuto "abbastanza" (n=50), mentre solo il

4,4% lo ha valutato “moltissimo” (n=5). Al contrario, il 40,7% ha risposto “poco” (n=46) e il 10,6% “per niente” (n=12). Una distribuzione quasi equilibrata: 55 rispondenti hanno espresso una valutazione positiva, mentre 58 una valutazione negativa (Grafico 5). Anche le medie delle valutazioni confermano questi risultati: la memorabilità del brano si attesta a 2,38 su 5 (Grafico 6); la propensione a consigliarlo a un amico a 2,71 su 5 (Grafico 7); mentre l’intenzione di cercarlo sulle piattaforme di streaming raggiunge una media di 2,39 su 5 (Grafico 8). Il frammento, dunque, non è stato percepito come particolarmente memorabile o fortemente desiderabile dal punto di vista del consumo successivo, pur non essendo stato respinto in modo netto dall’intero campione.

Grafico 5

Quanto ti è piaciuto complessivamente il brano ascoltato?

113 risposte

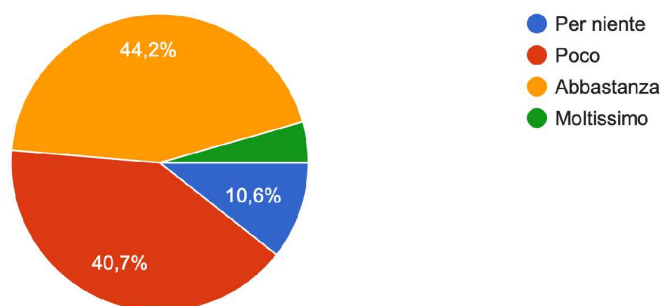


Grafico 6

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per 'Dimenticabile' e 5 sta per 'Memorabile', quanto ciò che hai ascoltato ti è rimasto impresso dopo l'ascolto?

113 risposte

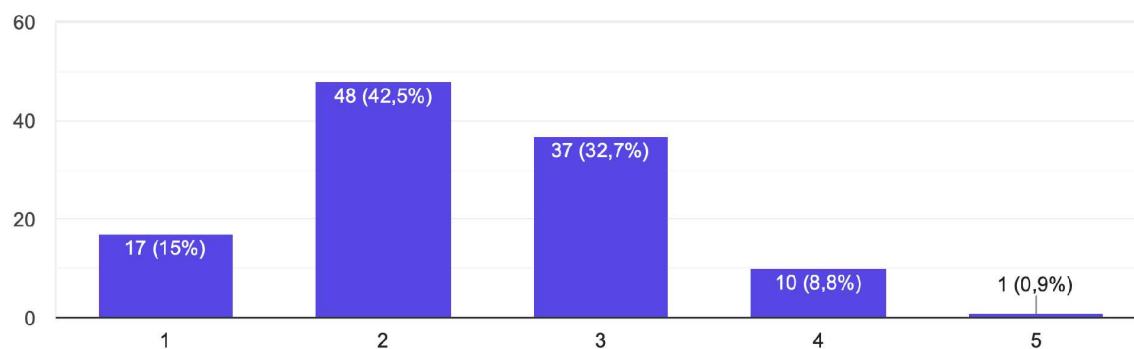


Grafico 7

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per "Non la consiglio" e 5 sta per "La consiglio", quanto consiglieresti l'ascolto di questo brano a un amico?

113 risposte

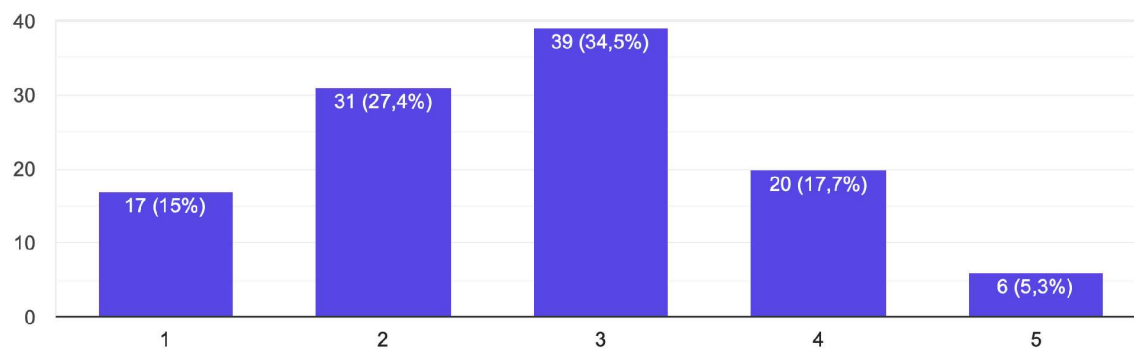
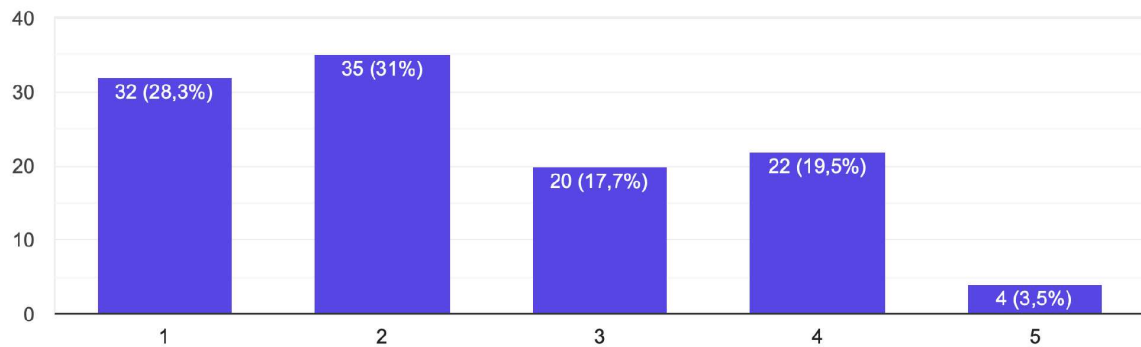


Grafico 8

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per 'Per nulla probabile' e 5 sta per 'Molto probabile', quanto saresti intenzionato a cercare questo brano sulle piattaforme... il questionario per riascoltarlo o approfondirlo?

113 risposte



Su 58 partecipanti che hanno dichiarato di aver apprezzato “poco” o “per niente” il brano, la motivazione più frequente riguarda il mancato gradimento della canzone in sé, indicata dal 48,3% di questo sottogruppo (n=28). Un'altra quota rilevante, pari al 41,4% (n=24), ha ricondotto il giudizio negativo alla scarsa affinità con il genere musicale, mentre il 12,1% ha dichiarato di non apprezzare Drake come artista (n=7).

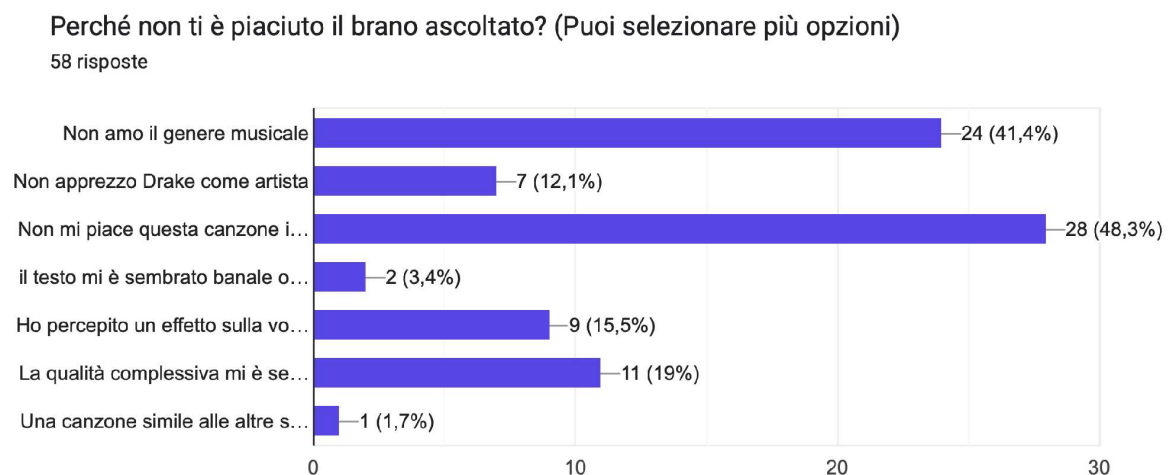
Emergono però alcune risposte più direttamente collegabili a una percezione implicita dell'artificialità. Il 19% dei rispondenti con giudizio negativo ha indicato che la qualità complessiva del brano sembrava inferiore agli standard dell'artista (n=11), il 15,5% ha dichiarato di aver percepito un effetto sulla voce troppo marcato e poco naturale (n=9), mentre il 3,4% ha ritenuto il testo banale o poco curato (n=2) (Grafico 9). Queste tre motivazioni sono state selezionate complessivamente 22 volte; tuttavia, poiché la domanda consentiva di indicare più di una risposta, il numero di partecipanti unici che ha scelto almeno una di queste motivazioni è pari a 18, corrispondenti al 31% dei rispondenti che avevano valutato negativamente il brano.

Questo dato appare rilevante poiché suggerisce l'ipotesi che tali motivazioni rappresentino i segnali di una percezione indiretta della natura sintetica del contenuto. Sebbene non tutti i partecipanti abbiano riconosciuto esplicitamente l'uso dell'IA, alcuni sembrano aver comunque individuato elementi anomali nella voce, nella qualità complessiva o nella

costruzione del brano. Emerge che , su 18 utenti che hanno espresso critiche legate a possibili difetti “sintetici”, 8 hanno sospettato l’uso dell’IA, 5 hanno notato una voce strana senza pensare all’algoritmo, e solo 5 non hanno avuto alcun dubbio.

Da questi numeri è possibile dedurre che il giudizio negativo non dipenda unicamente dai gusti personali o dal disinteresse per il genere. Si può supporre, invece, che in molti casi la valutazione sfavorevole sia legata a un senso di artificiosità avvertito dall’ascoltatore, che percepisce una chiara differenza rispetto ai classici brani di Drake. Questa interpretazione rafforza l’idea che il voice cloning crei un effetto ambiguo: anche quando il pubblico non capisce di ascoltare un’IA, prova comunque una sensazione di anomalia che abbassa il suo apprezzamento per il brano.

Grafico 9



Su 113 rispondenti, il 52,2 % ha dichiarato di non aver avuto alcun sospetto sull’uso dell’intelligenza artificiale (n=59). Un ulteriore 24,8% ha affermato di aver notato qualcosa di strano nella voce, ma senza collegarlo all’IA (n=28). Solo il 16,8% ha dichiarato di aver avuto il dubbio che potesse trattarsi di una voce generata artificialmente (n=19), mentre appena il 6,2% ha affermato di essersene accorto subito. Soltanto il 23% del campione ha riconosciuto

chiaramente o sospettato esplicitamente l'origine artificiale del brano, mentre il 77% non l'ha individuata in modo consapevole (Grafico 10).

Questo dato è significativo perché mostra che il *voice cloning* non opera soltanto sul piano della somiglianza sonora, ma produce un effetto di autenticità percepita. Più della metà dei partecipanti ha ascoltato il frammento senza sospettare alcuna manipolazione artificiale, e quasi un quarto del campione ha percepito un'anomalia vocale senza riuscire però ad attribuirla all'intelligenza artificiale.

Grafico 10

Durante l'ascolto, quanto avevi sospettato l'uso dell'Intelligenza Artificiale?

113 risposte

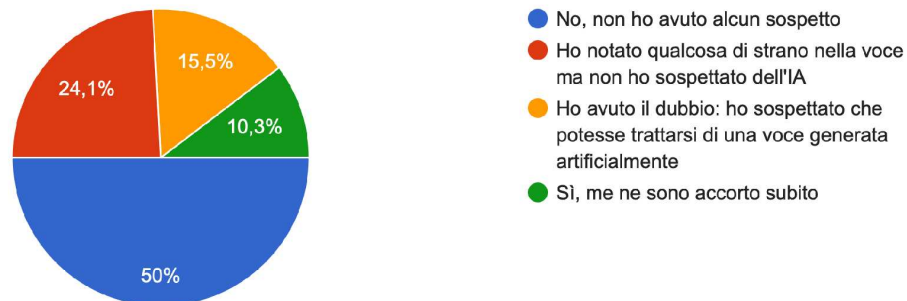


Tra i 58 partecipanti che avevano valutato negativamente il brano, il 50% di questo sottogruppo ha dichiarato di non aver avuto alcun sospetto ($n=29$), mentre il 24,1% ha notato qualcosa di strano nella voce, senza però collegarlo all'IA ($n=14$). Il 15,5% ha invece dichiarato di aver avuto il dubbio che potesse trattarsi di una voce generata artificialmente ($n=9$), mentre il 10,3% ha affermato di essersene accorto subito ($n=6$) (Grafico 11).

Grafico 11

Durante l'ascolto, quanto avevi sospettato l'uso dell'Intelligenza Artificiale?

58 risposte



Ai 15 rispondenti ,che hanno dichiarato di aver sospettato o riconosciuto chiaramente l'origine artificiale della voce, è stato chiesto di indicare, su una scala da 1 a 5, quanto l'utilizzo dell'intelligenza artificiale avesse influenzato il loro giudizio negativo.

Le risposte mostrano una media pari a 3.13 su 5. Ciò indica un'influenza moderata dell'IA sul giudizio negativo espresso da questo sottogruppo. Il 20% ha indicato il valore minimo 1 (n=3), il 13,3% ha indicato il valore 2 (n=2), il 26,7% si colloca sul valore intermedio 3 (n=4), mentre il 40% ha scelto valori alti, pari a 4 o 5 (n=6) (Grafico 12).

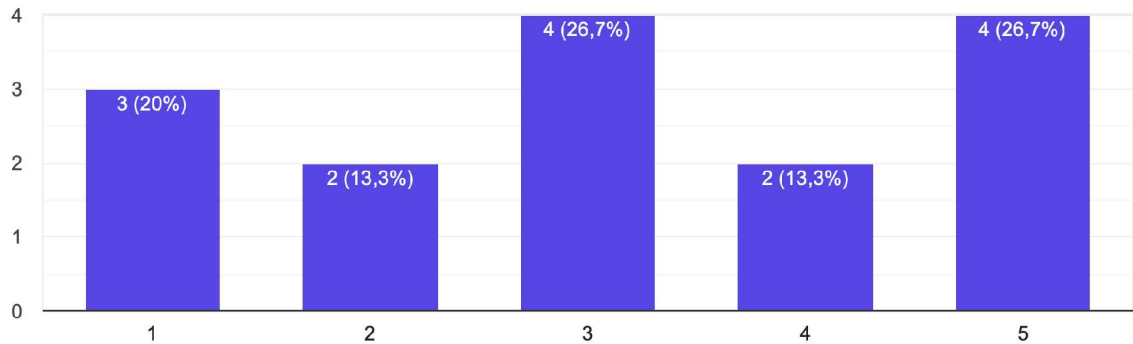
10 rispondenti su 15, pari al 66,7%, hanno attribuito all'IA un'influenza medio-alta sul proprio giudizio negativo, scegliendo valori compresi tra 3 e 5. Questo risultato evidenzia che, quando la presenza dell'intelligenza artificiale viene percepita o sospettata, essa può incidere sulla valutazione estetica del brano.

Allo stesso tempo, il fatto che 5 rispondenti su 15 abbiano indicato valori bassi, mostra che il giudizio negativo non dipende dall'IA, ma che essa può essere legata ad altri fattori come il gusto personale.

Grafico 12

Su una scala da 1 a 5 quanto l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale aveva influenzato il tuo giudizio in negativo?

15 risposte

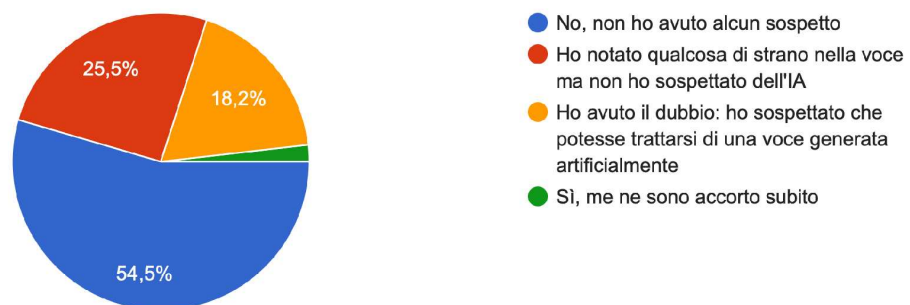


Tra i 55 partecipanti che avevano valutato positivamente il brano prima della rivelazione dell'uso dell'IA, la maggioranza non aveva riconosciuto la natura artificiale della voce. Il 54,5% ha dichiarato di non aver avuto alcun sospetto ($n=30$), mentre il 25,5% annotato qualcosa di strano nella voce, senza però collegarlo all'intelligenza artificiale ($n=14$). Il 18,2% ha dichiarato di aver avuto il dubbio che potesse trattarsi di una voce generata artificialmente ($n=10$), mentre solo l'1,8% ha affermato di essersene accorto subito ($n=1$) (Grafico 13).

Grafico 13

Durante l'ascolto, quanto avevi sospettato l'uso dell'Intelligenza Artificiale?

55 risposte

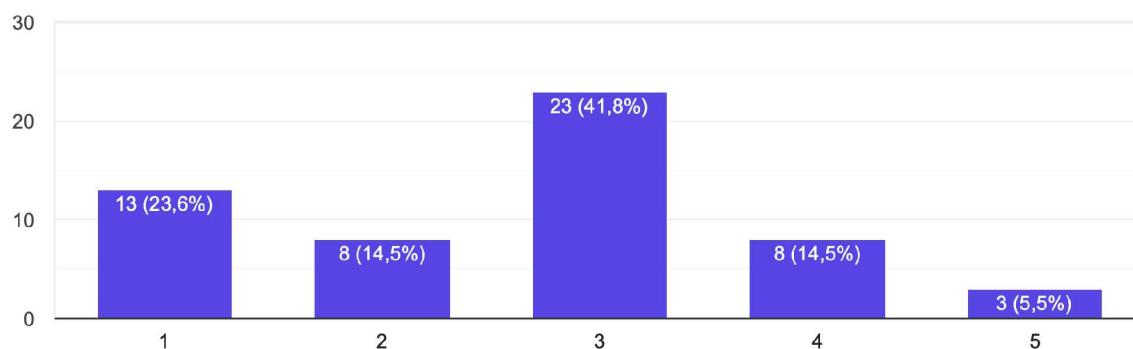


Dopo la rivelazione, tuttavia, la percezione del brano cambia in modo significativo. La propensione a consigliarlo a un amico diminuisce da 3,47 a 2,64 su 5. Prima della disclosure, il 45,5% dei rispondenti inizialmente favorevoli mostrava un'elevata propensione a consigliare il brano, scegliendo valori pari a 4 o 5 (n=25); dopo la rivelazione questa quota scende al 20% (n=11). Mentre, i valori bassi, 1 o 2, aumentano dal 9,1% (n=5) al 38,2% (n=21) (Grafico 14).

Grafico 14

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per "Non la consiglio" e 5 sta per "La consiglio", Sapendo che il brano è stato creato dall'IA, quanto lo consiglieresti a un amico?

55 risposte

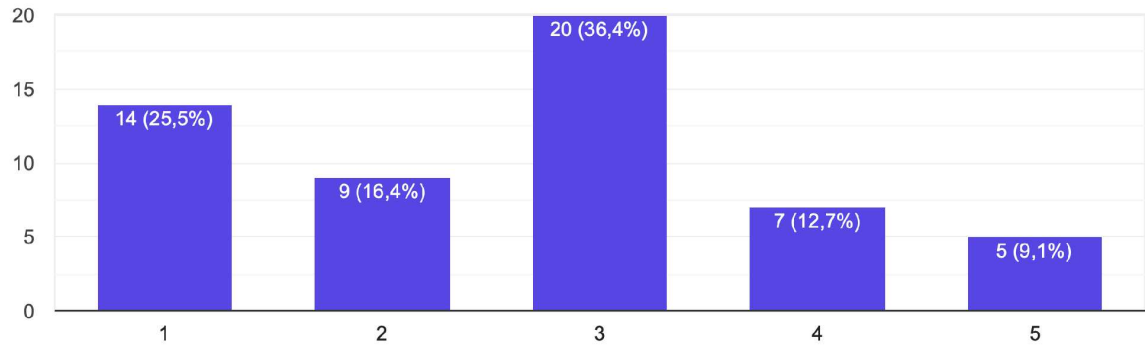


Anche l'intenzione di cercare il brano sulle piattaforme streaming diminuisce. La media passa da 3,33 a 2,64 su 5. Prima della disclosure, il 47,3% dei partecipanti inizialmente favorevoli indicava una probabilità alta di cercare il brano, scegliendo i valori a 4 o 5 (n=26); dopo la rivelazione, questa quota scende al 21,8% (n=12). Al contrario, le risposte basse, pari a 1 o 2, aumentano dal 20% (n=11) al 41,8% (n=23) (Grafico 15).

Grafico 15

Su una scala da 1 a 5 in cui 1 sta per 'Per nulla probabile' e 5 sta per 'Molto probabile', quanto saresti intenzionato a cercare questo brano sulle piattaforme... il questionario per riascoltarlo o approfondirlo?

55 risposte

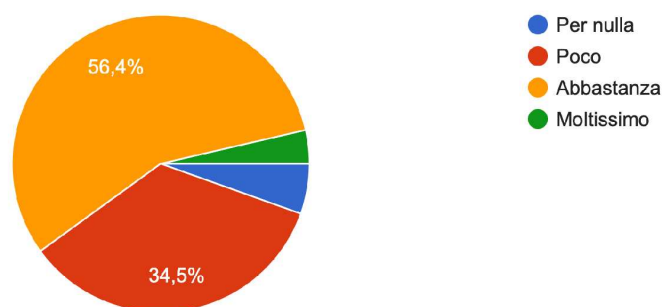


Il gradimento complessivo subisce una flessione analoga. Prima della disclosure, tutti i 55 partecipanti del sottogruppo avevano espresso una valutazione positiva: 50 avevano risposto “Abbastanza” e 5 “Moltissimo” (Grafico 5). Dopo la rivelazione, i giudizi positivi scendono al 60% (n=33), mentre il 40% passa a una valutazione negativa o tendenzialmente negativa (n=22). In particolare, 31 partecipanti dichiarano che il brano piace ancora “Abbastanza”, 2 “Moltissimo”, 19 “Poco” e 3 “per nulla”. (Grafico 16).

Grafico 16

Dopo aver scoperto che il brano è stato generato dall'IA, quanto ti piace ancora il brano ascoltato?

55 risposte



Il confronto tra prima e dopo mostra quindi una riduzione netta dell'apprezzamento. Ricodificando le risposte su una scala da 1 a 4, il gradimento medio passa da 3,09 a 2,58. 23 rispondenti su 55 riducono il proprio giudizio complessivo dopo la rivelazione, mentre 32 lo mantengono stabile; nessun partecipante aumenta il proprio gradimento. Ciò indica che la disclosure non produce effetti positivi sul giudizio: al massimo conferma l'apprezzamento iniziale, ma in molti casi lo ridimensiona.

Considerando congiuntamente i tre indicatori, propensione a consigliare il brano, intenzione a cercarlo in streaming e gradimento complessivo, emerge che 40 rispondenti su 55, pari al 72,7% del sottogruppo inizialmente favorevole, peggiorano almeno una delle proprie valutazioni dopo la rivelazione dell'uso dell'IA. Solo 14 partecipanti mantengono invariati tutti e tre gli indicatori, mentre 11 mostrano un peggioramento simultaneo su tutti e tre i livelli considerati.

La rivelazione dell'origine artificiale non determina un rifiuto unanime del brano, ma produce un evidente effetto di "raffreddamento". Una parte del pubblico continua ad apprezzare il contenuto anche dopo la disclosure, ma la disponibilità a consigliarlo, cercarlo e valutarlo positivamente diminuisce in modo consistente. Ciò suggerisce che l'origine artificiale della voce non sia un'informazione neutra: quando viene resa esplicita, essa modifica il modo in cui l'ascoltatore interpreta il brano, riducendone in molti casi l'autenticità percepita e la desiderabilità musicale.

4.4.3 Etica e propensione all'ascolto

Le risposte relative alla dimensione etica mostrano una posizione molto netta del campione rispetto all'uso non autorizzato della voce degli artisti. Il dato più evidente riguarda la "replicazione della voce di un artista vivente senza consenso" (Affermazione 1, Grafico 17): il 91,2% dei rispondenti si dichiara in disaccordo con tale pratica (n=103), di cui il 69,9% "Per nulla d'accordo" (n=79) e il 21,2% "Poco d'accordo" (n=24). Solo il 6,2% esprime accordo (n=7), mentre il 2,7% non sa rispondere (n=3). Questo risultato conferma che il consenso dell'artista viene percepito come una condizione essenziale per l'accettabilità del *voice cloning*.

All'affermazione relativa alla "correttezza etica di un artista che autorizzi l'uso della propria voce artificiale per nuovi progetti" (Affermazione 2, Grafico 17), il campione si divide: il

49,6% si dichiara in disaccordo (n=56), mentre il 39,8% esprime accordo (n=45) e il 10,6% non sa rispondere (n=12). Questo dato è particolarmente interessante perché mostra che il consenso, pur essendo necessario, non è sempre sufficiente a rendere l'uso della voce sintetica pienamente accettabile agli occhi del pubblico.

L'uso postumo della voce risulta ancora più problematico (Affermazione 3, Grafico 17). Il 59,3% dei partecipanti considera irrispettoso verso la memoria di un artista scomparso creare nuovi brani clonando la voce tramite IA (n=67), mentre il 30,1% non condivide questa posizione (n=34) e il 10,6% non sa rispondere (n=12). Ancora più netto è il giudizio sul potere decisionale degli eredi o delle case discografiche (Affermazione 4, Grafico 17): il 69,9% dei rispondenti non ritiene giusto che tali soggetti possano autorizzare l'uso della voce IA di un artista defunto (n=79), contro il 22,1% favorevole (n=25) e l'8% indeciso (n=9). La gestione postuma della voce appare quindi percepita come una questione più delicata rispetto all'uso da parte di artisti viventi, perché il soggetto imitato non può esprimere un consenso attuale.

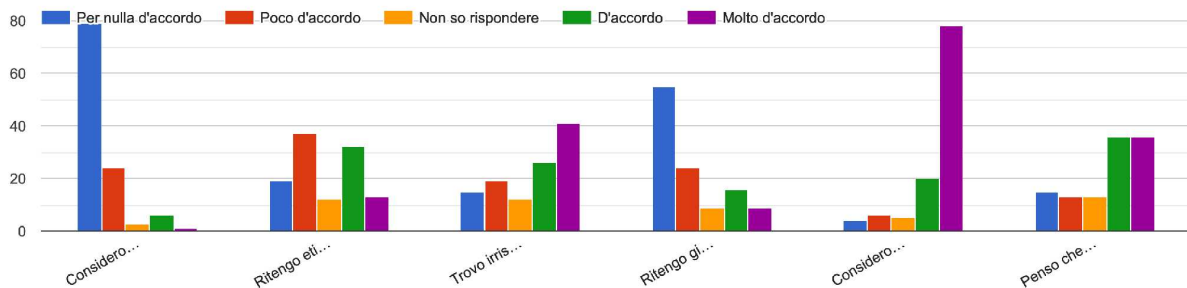
La richiesta di trasparenza emerge come uno dei risultati più forti dell'intera indagine (Affermazione 5, Grafico 17). L'86,7% dei partecipanti considera un dovere etico segnalare chiaramente all'ascoltatore, tramite un'etichetta, se un brano è stato generato dall'IA (n=98). In particolare, il 69% si dichiara "molto d'accordo" (n=78) e il 17,7% "d'accordo" (n=20). Solo l'8,8% è in disaccordo (n=10) e il 4,4% non sa rispondere (n=5). Nella percezione del pubblico, la disclosure non è soltanto un adempimento informativo, ma una condizione etica necessaria per evitare forme di inganno.

Infine, il campione mostra una preoccupazione significativa rispetto agli effetti della diffusione di voci IA perfette sugli artisti emergenti (Affermazione 6, Grafico 17). Il 63,7% dei rispondenti ritiene che tali tecnologie possano svalutare l'impegno e il talento degli artisti emergenti (n=72), mentre il 24,8% è in disaccordo (n=28) e l'11,5% non sa rispondere (n=13).

I dati mostrano che il pubblico non rifiuta l'IA musicale in modo assoluto, ma richiede condizioni precise: consenso dell'artista, trasparenza verso l'ascoltatore e attenzione agli effetti economici e reputazionali sui creatori umani. La voce sintetica viene quindi percepita come accettabile solo entro un quadro regolato, mentre l'uso non autorizzato o postumo genera resistenze molto più marcate.

Grafico 17

Indica quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni:



La seconda area di analisi riguarda la disponibilità dei partecipanti ad ascoltare musica generata o modificata tramite intelligenza artificiale (Grafico 18). I dati mostrano una posizione complessivamente prudente, ma non del tutto uniforme.

All'affermazione "Sarei frenato nell'ascoltare una canzone prodotta dall'IA, anche se mi piacesse molto", il campione appare diviso (Affermazione 1, Grafico 18). Il 37,2% si dichiara d'accordo (n=42), mostrando quindi una resistenza esplicita verso il consumo di musica artificiale. Il 42,5% è in disaccordo (n=48), segnalando che per una parte del pubblico il gradimento del brano potrebbe prevalere sulla sua origine artificiale. Il dato più significativo è però l'elevata quota di indecisi, pari al 20,4% (n=23), che evidenzia l'incertezza del pubblico di fronte a scenari ancora relativamente nuovi.

La propensione ad ascoltare un intero album creato dall'IA che replichi l'artista preferito è invece decisamente bassa (Affermazione 2, Grafico, 18). Il 67,3% dei rispondenti si dichiara in disaccordo (n=76), mentre solo il 22,1% sarebbe favorevole (n=25) e il 10,6% non sa rispondere (n=12). Anche quando l'IA replica un artista già amato, la sostituzione o simulazione della sua voce non viene percepita come pienamente desiderabile.

Un andamento simile emerge rispetto alla possibilità di seguire con lo stesso entusiasmo un artista che talvolta usi l'IA per replicare la propria voce (Affermazione 3, Grafico 18). Il 62,8% dei partecipanti si dichiara in disaccordo (n=71), mentre il 25,7% esprime accordo (n=29) e l'11,5% non sa rispondere (n=13). Questo risultato è particolarmente importante perché riguarda un uso potenzialmente autorizzato dall'artista stesso: anche in questo caso, la

presenza della voce sintetica può ridurre l'entusiasmo e il coinvolgimento emotivo dell'ascoltatore.

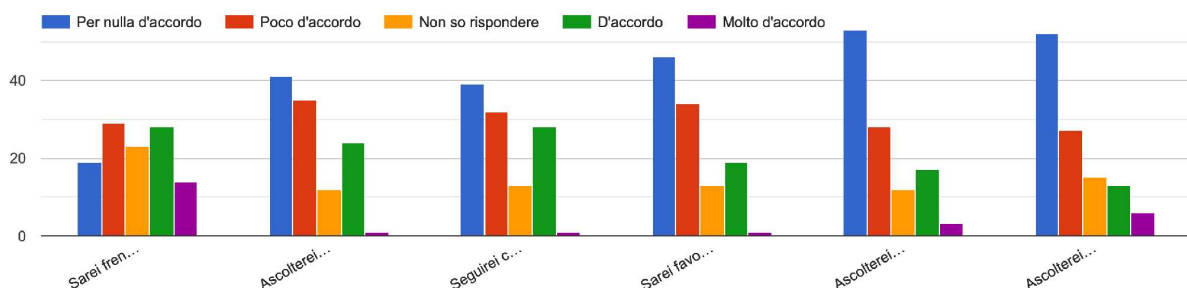
La resistenza aumenta ulteriormente quando l'IA viene immaginata come uno strumento per modificare la voce dell'artista in lingue o stili differenti (Affermazione 4, Grafico 18). Il 70,8% dei rispondenti non sarebbe favorevole a questo tipo di utilizzo (n=80), mentre solo il 17,7% esprime accordo (n=20) e l'11,5% rimane indeciso (n=13). Ciò suggerisce che la personalizzazione o l'espansione artificiale delle capacità vocali dell'artista non viene automaticamente interpretata come un'opportunità positiva, ma può essere percepita come alterazione della sua identità espressiva.

La propensione all'ascolto risulta particolarmente bassa nel caso degli artisti scomparsi. Il 71,7% dei partecipanti non ascolterebbe artisti del passato cantare generi musicali moderni grazie all'IA (n=81), mentre solo il 17,7% sarebbe favorevole (n=20) e il 10,6% non sa rispondere (n=12) (Affermazione 5, Grafico 18). Analogamente, il 69,9% non ascolterebbe nuovi brani prodotti dall'IA che imitano fedelmente lo stile originale di un artista scomparso (n=79), contro il 16,8% favorevole (n=19) e il 13,3% indeciso (n=15) (Affermazione 6, Grafico 18).

I dati sulla propensione all'ascolto mostrano che l'IA musicale può essere accettata più facilmente quando rimane un elemento circoscritto o quando il valore estetico del brano prevale sulla sua origine artificiale. Quando l'IA assume una funzione sostitutiva (replicare un artista preferito, riprodurre la voce, modificarne lo stile o ricreare artisti scomparsi) la disponibilità del pubblico diminuisce sensibilmente.

Grafico 18

Indica quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni:



4.4.4 Conclusioni

L'analisi empirica mostra che il *voice cloning* è difficilmente riconoscibile in condizioni ordinarie di ascolto: la maggioranza dei rispondenti non ha identificato chiaramente la presenza dell'IA nel brano proposto. Al tempo stesso, la rivelazione dell'origine artificiale ha inciso sulla percezione di una parte significativa del campione, riducendo la propensione a consigliare, riascoltare o valutare positivamente il brano. I dati evidenziano inoltre una forte richiesta di consenso e trasparenza soprattutto nei casi di replicazione della voce di artisti viventi o scomparsi. L'indagine conferma che l'accettabilità della musica generata tramite IA non dipende soltanto dalla qualità tecnica del risultato, ma anche dal rapporto voce identità artistica, autenticità percepita e fiducia del pubblico.

Capitolo 5 - Questioni etiche e prospettive future

5.1 Autenticità, imitazione e inganno

L'avvento delle tecnologie generative ha reso meno netto il confine tra creatività umana e produzione algoritmica, mettendo in discussione il concetto tradizionale di autenticità musicale (Ventayen, 2026). L'autenticità non dipende soltanto dalla qualità sonora di un brano, ma anche dalla percezione di intenzionalità e agency umana, cioè dalla sensazione che dietro l'opera vi sia un soggetto capace di compiere scelte espressive consapevoli (Ventayen, 2026; Zulić, 2019). L'esecuzione umana viene associata a esperienza vissuta, presenza corporea e vulnerabilità emotiva, mentre l'IA opera attraverso modelli computazionali basati sull'analisi e sulla ricombinazione di dati (Zulić, 2019).

La questione diventa particolarmente critica quando l'ascoltatore non conosce l'origine algoritmica dell'opera. Nell'articolo "People are poorly equipped to detect AI-powered voice clones", Barrington, Cooper e Farid mostrano che la capacità di distinguere una voce autentica da una generata tramite IA è limitata: solo circa il 60% dei partecipanti ha identificato correttamente una voce artificiale (Barrington et al., 2025). Questo dato trova riscontro anche nella presente ricerca empirica, nella quale oltre la metà degli intervistati non ha riconosciuto che la voce ascoltata fosse frutto di un processo di voice cloning. Le voci clonate possono risultare sufficientemente realistiche da rendere difficile la distinzione rispetto a voci umane, pur senza produrre necessariamente un effetto di iperrealismo generalizzato (Lavan et al., 2025).

Nel caso del voice cloning, il rischio non riguarda soltanto la falsificazione di un file audio, ma la creazione di una falsa presenza dell'artista. L'imitazione algoritmica può apprendere tratti vocali come timbro, prosodia, intonazione e ritmo espressivo, generando contenuti nuovi ma riconoscibili come riferibili a una specifica identità sonora (Castellani, 2026). In assenza di standard chiari di consenso, trasparenza e segnalazione dell'origine sintetica, questi contenuti possono indebolire la fiducia degli ascoltatori e rendere più incerta la distinzione tra performance autentica, imitazione creativa e manipolazione ingannevole (Castellani, 2026; Barrington et al., 2025; Gemella, 2024; Ventayen, 2026). Sapere se una voce sia umana, sintetica o clonata diventa quindi una condizione essenziale per valutare correttamente l'opera e il rapporto etico tra artista, tecnologia e pubblico.

5.2 Chi decide sull'uso della voce di un artista?

L'avvento dell'intelligenza artificiale generativa solleva un interrogativo centrale: a chi spetta il potere di autorizzare, limitare o vietare lo sfruttamento commerciale ed espressivo di un'identità vocale? La questione del consenso coinvolge più soggetti: l'artista, come titolare della propria identità personale e professionale; le etichette discografiche, come titolari o licenziatarie dei master; e, nel caso di artisti defunti, gli eredi o gli esecutori testamentari chiamati a gestire il patrimonio identitario ed economico dell'interprete (Pine, 2025; Guadamuz, 2025; Jabour, 2024). Il controllo sui master non coincide necessariamente con un diritto pieno sulla voce dell'artista. Per questo, l'uso della voce per addestrare modelli generativi o produrre nuove performance sintetiche richiede di distinguere tra diritti sull'opera, diritti sul fonogramma e consenso personale dell'interprete (Pine, 2025; Jabour, 2024; Guadamuz, 2025).

Questa tensione emerge anche nelle strategie delle major discografiche. UMG ha dichiarato di non voler concedere licenze a modelli di IA che utilizzino la voce degli artisti o producano nuove canzoni basate su brani preesistenti senza consenso, confermando la volontà dell'industria di subordinare l'uso dell'identità vocale ad autorizzazioni preventive (Ingham, 2025). Resta aperto il rischio che i futuri contratti discografici attribuiscono alle etichette margini più ampi di controllo sull'immagine, sulla voce e sulle repliche digitali degli artisti. Da qui deriva la necessità di bilanciare libertà contrattuale e autodeterminazione personale, soprattutto quando la voce diventa una risorsa sfruttabile anche al di fuori della performance originaria (Jabour, 2024).

Il problema diventa ancora più delicato nella gestione postuma. Negli Stati Uniti, norme come l'ELVIS Act del Tennessee hanno rafforzato la tutela della voce e della likeness includendo espressamente la voce tra gli attributi protetti contro repliche generate tramite IA (Fowler & Fowler, 2024; Pine, 2025). Questo modello riconosce agli eredi un ruolo nel controllo dell'identità postuma, ma apre un dilemma etico: fino a che punto la volontà dell'artista defunto può essere sostituita da decisioni prese da terzi dopo la sua morte? Per evitare tale ambiguità, parte della dottrina propone di trattare il consenso alla creazione di una presenza vocale artificiale come una scelta strettamente personale, da regolare attraverso strumenti preventivi quali direttive vocali anticipate, clausole testamentarie o autorizzazioni esplicite lasciate in vita dall'artista (Castellani, 2026; Degni, 2025).

I sottoparagrafi successivi analizzeranno il potere decisionale sull'identità vocale in tre contesti distinti: gli artisti viventi, la gestione postuma della voce e il ruolo delle major discografiche nei contratti e nelle licenze. Questa distinzione consente di mostrare come la domanda “chi decide?” non abbia una risposta unica, ma dipenda dal rapporto tra consenso individuale, titolarità dei diritti, interessi economici e tutela dell'identità personale (Guadamuz, 2025; Pine, 2025).

5.2.1 Artisti viventi

Per gli artisti viventi, il potere di autorizzare o vietare la clonazione vocale si confronta con l'assenza di un copyright autonomo sul timbro. Come già evidenziato, negli Stati Uniti la tutela passa soprattutto attraverso il right of publicity, mentre in Italia può essere ricondotta ai diritti della personalità e alla protezione dell'identità personale e professionale dell'artista (Guadamuz, 2025; Pine, 2025; Lee & Sun, 2026).

Un esempio significativo, pur esterno al settore musicale, è rappresentato dal caso Scarlett Johansson. L'attrice ha contestato a OpenAI l'uso della voce sintetica “Sky”, ritenuta eccessivamente simile alla propria, dopo aver rifiutato una proposta di collaborazione per prestare la voce al sistema (Cominotto & Giovagnoli, 2024; Lee & Sun, 2026). Il caso mostra come, per i soggetti viventi, il consenso non riguardi soltanto la remunerazione economica, ma anche il controllo sulla propria identità vocale e sulla possibilità che il pubblico associ una voce artificiale a una persona reale senza autorizzazione.

Nel mercato discografico, questa esigenza è complicata dall'asimmetria tra artisti e titolari dei diritti sulle registrazioni. Le etichette possono detenere la proprietà o il controllo dei master, ma ciò non implica un diritto pieno sulla voce dell'interprete come tratto identitario autonomo (Jabour, 2024; Guadamuz, 2025). Il caso Heart on My Sleeve ha reso evidente questa distinzione, poiché il problema non riguardava soltanto l'eventuale uso di opere o fonogrammi protetti, ma anche l'appropriazione artificiale della riconoscibilità vocale degli artisti (Josan, 2023; Pine, 2025). Restail rischia che i futuri contratti discografici attribuiscono alle etichette un controllo più ampio su immagine, voce e repliche digitali degli artisti, riducendo il potere decisionale individuale dell'interprete. Per questo, la Music Artist Coalition ha richiesto che gli accordi tra etichette e piattaforme di generazione musicale

garantiscono un consenso effettivo e informato, accompagnato da trasparenza e compensi equi (Jabour, 2024; Lindert, 2025).

Alcuni artisti, invece, hanno scelto di gestire direttamente l'uso della propria voce sintetica. Il caso più noto è quello del già citato Grimes. Questo modello, basato su consenso, condizioni d'uso e revenue sharing, mostra come un artista vivente possa trasformare la propria identità vocale in una risorsa licenziabile, mantenendo un certo grado di controllo sulla circolazione e sulla monetizzazione dei contenuti generati (Cain, 2023; Jabour, 2024).

Il caso Grimes non risolve, tuttavia, il problema generale della tutela degli artisti viventi. Esso dimostra piuttosto che l'uso della voce sintetica può essere accettabile quando nasce da una scelta esplicita dell'artista e da regole chiare di sfruttamento (Jabour, 2024). La questione centrale resta il consenso: non la semplice autorizzazione formale inserita in un contratto, ma un consenso informato, specifico e proporzionato rispetto agli usi tecnologici, economici e reputazionali della voce.

5.2.2 Eredità e gestione postuma

L'applicazione delle tecnologie di clonazione vocale e visiva agli artisti defunti introduce il problema della digital resurrection, cioè la possibilità di ricreare artificialmente la presenza vocale, visiva o performativa di una persona scomparsa (Degni, 2025; Smith, 2013). In questi casi, il potere decisionale sull'identità dell'artista si sposta dal soggetto originario agli eredi, agli esecutori testamentari o ai titolari dei diritti economici connessi al catalogo (Harbinja, 2019; Smith, 2013).

Un caso significativo è rappresentato da Taylor Made Freestyle, traccia pubblicata da Drake nel 2024 nell'ambito del dissing con Kendrick Lamar, nella quale erano presenti voci generate tramite IA riferibili a Snoop Dogg e Tupac (Davis, 2024). L'uso della voce di Tupac, artista deceduto nel 1996, ha suscitato la reazione degli eredi, che hanno inviato una diffida chiedendo la rimozione del brano e denunciando l'impiego non autorizzato della personalità del rapper come violazione dei diritti di publicity e abuso della sua eredità artistica (Horowitz, 2024). Il caso mostra il conflitto tra uso creativo, libertà espressiva e controllo postumo dell'identità vocale: Tupac veniva simbolicamente inserito in una disputa artistica alla quale non avrebbe potuto acconsentire, confermando la forza pratica delle rivendicazioni degli eredi anche in un quadro giuridico ancora incerto (Horowitz, 2024).

L'uso postumo della voce dovrebbe essere subordinato non solo al consenso degli eredi, ma anche alla verifica della volontà dell'artista e alla compatibilità dell'impiego con la sua identità pubblica e professionale (Degni, 2025). Questa cautela trova riscontro anche nei risultati del questionario discusso nel capitolo precedente: nelle domande dedicate all'uso postumo della voce di un artista, i rispondenti hanno espresso prevalentemente posizioni di disaccordo, mostrando una maggiore resistenza verso la ricreazione artificiale della voce di soggetti non più in grado di manifestare un consenso attuale.

Questo dato rafforza l'idea che, nella percezione del pubblico, l'autorizzazione degli eredi o dei titolari dei diritti non sia sufficiente a rendere eticamente accettabile la clonazione vocale postuma. La gestione postuma della voce mostra che il problema non riguarda soltanto chi possa monetizzare l'identità del defunto, ma anche chi sia legittimato a preservarne il significato culturale, reputazionale e personale.

5.2.3 Major discografiche e contratti

L'integrazione dell'intelligenza artificiale generativa nelle strategie delle major discografiche solleva questioni etiche rilevanti, soprattutto per il rischio di impiego abusivo dell'identità degli interpreti e per la possibile opacità degli accordi conclusi con gli sviluppatori di IA (Lindert, 2025). Le recenti partnership tra gruppi discografici e piattaforme tecnologiche indicano il passaggio da una strategia prevalentemente difensiva, fondata sulla rimozione dei contenuti non autorizzati, a un modello di uso controllato dell'IA per produrre, distribuire e promuovere musica (Jabour, 2024; UMG, 2025). L'accordo tra Universal Music Group e Udio, basato su cataloghi licenziati e ambienti digitali regolati, rappresenta un esempio di questa trasformazione, ma lascia aperta una questione centrale: chi autorizza l'uso dell'IA, con quali informazioni, a quali condizioni e con quale coinvolgimento effettivo degli artisti (UMG, 2025; Jabour, 2024; Lindert, 2025). Il rischio etico è che opere, cataloghi e identità vocali vengano trattati come risorse disponibili per l'addestramento o la generazione algoritmica senza una reale partecipazione dei soggetti che contribuiscono alla creazione del valore (Jabour, 2024; Pine, 2025).

Un secondo punto riguarda gli effetti economici della produzione automatizzata. La proliferazione di brani, cover e performance sintetiche a basso costo può aumentare il sovraffollamento dell'offerta e incidere sul valore percepito del lavoro umano, coinvolgendo

interpreti, turnisti, autori e compositori (Jabour, 2024; Morreale et al., 2023). Per questo, accanto ai modelli tradizionali basati su quote di mercato e volumi di streaming, acquistano rilievo sistemi fondati sull'attribuzione, pensati per riconoscere il contributo delle opere e degli artisti utilizzati nei processi di addestramento o generazione (Rogers, 2024). Su questo filone si collocano infrastrutture di tracciamento come quelle sviluppate da ProRata.ai in collaborazione con UMG, finalizzate a identificare le fonti impiegate e a distribuire i ricavi in modo più proporzionato (UMG, 2024). Anche le proposte di un fondo per le royalty IA rispondono alla stessa esigenza: riconoscere che il valore dei contenuti generati artificialmente dipende dall'insieme di opere, performance e dati culturali su cui i sistemi vengono addestrati, pur restando necessario definire criteri trasparenti di raccolta, ripartizione e controllo dei compensi (Jacques & Flynn, 2024; Rogers, 2024).

Un'ulteriore evoluzione è rappresentata dall'accordo tra Spotify e Universal Music Group per lo sviluppo di strumenti destinati agli utenti Premium, finalizzati alla creazione di cover e remix tramite IA a partire da brani di artisti e autori partecipanti (Spotify, 2026; UMG, 2026). L'intesa si fonda su consenso, attribuzione e compensazione economica, prevedendo che artisti e songwriter possano condividere il valore generato dalle nuove versioni create dagli utenti (Spotify, 2026; Singh, 2026). Questo modello può ridurre il rischio di deepfake vocali non autorizzati, perché colloca la sperimentazione entro un ambiente licenziato e controllato; allo stesso tempo, conferma che l'IA generativa non rappresenta più un fenomeno esterno all'industria musicale, ma una tecnologia destinata a incidere sulle pratiche ordinarie di ascolto, remix, condivisione e monetizzazione (Saleem, 2026; Singh, 2026; UMG, 2026). La distinzione tra fruizione e produzione tende così ad assottigliarsi: l'utente non si limita ad ascoltare un brano, ma può modificarlo e generarne versioni derivate all'interno di un ecosistema regolato dalla piattaforma e dai titolari dei diritti.

Sul piano contrattuale, i futuri accordi discografici dovranno disciplinare con maggiore precisione l'uso dell'IA generativa, prevedendo clausole sull'opt-out dal text and data mining commerciale, sull'uso dei brani per l'addestramento dei modelli e sui limiti di sfruttamento della clonazione vocale o della voice likeness dell'artista (Jabour, 2024; Roggero & Di Pelino, 2025). Tali clausole dovrebbero includere consenso preventivo, limiti d'uso, obblighi di trasparenza e meccanismi di revenue sharing per le opere co-create o generate a partire da materiali autorizzati (Jabour, 2024; Roggero & Di Pelino, 2026). La sfida non consiste quindi

soltanto nel rendere l'IA musicale legalmente utilizzabile, ma nel garantire che il suo sviluppo non rafforzi ulteriormente le asimmetrie contrattuali tra artisti, etichette e piattaforme tecnologiche.

5.3 Verso modelli di “Voice Licensing” regolamentati

L'evoluzione dell'intelligenza artificiale generativa nel settore musicale rende necessario il passaggio da una logica basata su rimozioni e contenziosi, a modello autorizzati di sfruttamento della voce sintetica (Schurz, 2024). Le recenti iniziative dell'industria discografica, come l'accordo tra UMG e Udio per lo sviluppo di una piattaforma autorizzata di creazione musicale tramite IA, mostrano il tentativo di ricondurre la generazione algoritmica entro ecosistemi controllati, fondati su catalogo licenziati, consenso e remunerazione (UMG, 2025).

Il *voice licensing* può diventare uno strumento centrale per regolare l'uso della voce e della *voice likeness* degli artisti. Ciò non riguarda soltanto la possibilità tecnica di clonare una voce, ma le condizioni giuridiche, contrattuali ed economiche entro cui tale utilizzo possa essere autorizzato, tracciato e compensato (Jabour, 2024; Pine, 2025). Un modello sostenibile dovrebbe fondarsi su tre principi essenziali: consenso preventivo e specifico, controllo sugli usi consentiti e compensazione proporzionata al valore generato (Sharma et al., 2024; Schurz, 2024).

I sottoparagrafi successivi analizzeranno tre possibili strumenti per costruire un sistema di *voice licensing* regolamentato: un registro volontario delle voci, utile a rendere tracciabili consenso e condizioni d'uso; la certificazione dei modelli IA, necessaria per verificare provenienza dei dati, trasparenza degli output e rispetto delle regole di disclosure; e, infine, clausole contrattuali specifiche per le label, volte a disciplinare addestramento algoritmico, clonazione vocale, usi postumi e ripartizione dei ricavi. In questo modo, il *voice cloning* potrebbe essere ricondotto entro un modello di co-creazione autorizzata, evitando che la voce dell'artista diventi una risorsa sfruttabile senza controllo, consenso e remunerazione.

5.3.1 Idee per un registro delle voci

Una delle soluzioni più concrete per rendere praticabile il *voice licensing* consiste nell'istituzione di archivi istituzionali di voci autorizzate, pensati per standardizzare il consenso e le condizioni d'uso delle registrazioni vocali (Josan, 2023). I sistemi di voce

cloning dovrebbero poter addestrare i propri algoritmi solo su registrazioni fornite volontariamente dagli artisti, secondo condizioni chiare e verificabili (Josan, 2023). La gestione di tali archivi potrebbe essere affidata alle Organizzazioni di Gestione Collettiva, che dispongono già di competenze nella raccolta e distribuzione delle royalty e potrebbero coordinare un portale centralizzato per licenze, dichiarazioni di titolarità e clausole di opt-out (Parlamento Europeo, 2023).

Dal punto di vista tecnico, il registro potrebbe essere sostenuto da infrastrutture digitali capaci di rendere più trasparenti le licenze e più automatizzata la remunerazione. Tecnologie come blockchain e smart contracts potrebbero associare ogni registrazione vocale autorizzata a un identificativo digitale, a metadati sulla titolarità e a condizioni d'uso definite dall'artista (Bodó et al., 2018; Tapscott, 2016). Gli smart contracts potrebbero eseguire automaticamente alcune regole contrattuali, come il pagamento delle royalty o il blocco di utilizzi non consentiti, anche se la loro efficacia dipenderebbe dalla correttezza dei dati inseriti, dalla governance del registro e dalla possibilità di far valere le restrizioni oltre la singola piattaforma (Bodó et al., 2018).

Un registro delle voci sarebbe utile solo se integrato con strumenti di tracciabilità degli output generati. Assumono rilievo gli standard di provenienza digitale, come il protocollo C2PA promosso dalla Coalition for Content Provenance and Authenticity, che consente di associare ai file multimediali informazioni verificabili sull'origine e sulle modifiche del contenuto (Burgess et al., 2025). A questi strumenti possono affiancarsi tecnologie di watermarking acustico, cioè filigrane digitali impercettibili inserite nei contenuti audio generati dall'IA, utili a segnalarne la natura sintetica e a facilitarne l'identificazione successiva (Sharma et al., 2024; Burgess et al., 2025). Tuttavia, metadati e watermarking non eliminano del tutto il rischio di abuso, poiché possono essere rimossi, alterati o indeboliti da compressioni e manipolazioni del file (Sharma et al., 2024).

Il registro volontario delle voci dovrebbe essere concepito come parte di un'infrastruttura più ampia, fondata su consenso tracciabile, licenze chiare, obblighi di disclosure, strumenti tecnici di rilevazione e procedure efficaci di enforcement. La sua funzione principale sarebbe rendere verificabile chi abbia autorizzato l'uso della propria voce, per quali finalità e a quali condizioni economiche. Solo attraverso questa combinazione di autorizzazione, tracciabilità e remunerazione il voice licensing potrebbe diventare uno strumento compatibile con la tutela

dell'identità artistica e con la sostenibilità del mercato musicale digitale (Josan, 2024; Sharma et al., 2024).

5.3.2 Certificazione dei modelli IA

Affinché un ecosistema di voice licensing risulti sostenibile, registri vocali e accordi contrattuali devono essere affiancati da meccanismi di audit e certificazione tecnica dei modelli. Tali strumenti servono a verificare la provenienza dei dati, il rispetto delle licenze e la conformità agli obblighi di trasparenza, non solo rispetto agli output generati, ma anche alle procedure di sviluppo e addestramento dei sistemi di IA (de Berardinis et al., 2025; Fischer et al., 2021).

In questo ambito stanno emergendo iniziative orientate a certificare l'uso corretto dei dati creativi. Un esempio è Fairly Trained, organizzazione no profit che rilascia la certificazione "Licensed Model" ai fornitori di IA in grado di dimostrare che i propri modelli sono stati addestrati su dati licenziati, di pubblico dominio o comunque utilizzabili in modo legittimo (de Berardinis et al., 2025). Queste iniziative non sostituiscono la regolazione pubblica, ma possono contribuire alla definizione di standard industriali di affidabilità e rendere più riconoscibili i modelli sviluppati nel rispetto dei diritti dei creatori.

Sul piano normativo, l'AI Act impone ai fornitori di modelli di IA obblighi di documentazione tecnica, politiche per il rispetto del diritto d'autore e una sintesi sufficientemente dettagliata dei contenuti utilizzati per il training (Regolamento UE 2024/1689, art. 53; Elieli & Hewson, 2024). Nel contesto italiano, la Legge 23 settembre 2025, n. 132 attribuisce inoltre funzioni rilevanti ad AgID e ACN, rafforzando il collegamento tra trasparenza tecnica, sicurezza dei sistemi e controllo istituzionale delle tecnologie algoritmiche (Legge 132/2025).

L'adozione di standard uniformi e protocolli di audit permetterebbe di trasformare principi generali, come consenso, trasparenza e remunerazione, in criteri tecnici verificabili. I controlli dovrebbero riguardare la composizione dei dataset, la documentazione delle licenze, il rispetto degli opt-out, la tracciabilità degli output e l'uso di strumenti di watermarking o disclosure (Fischer et al., 2021; de Berardinis et al., 2025). La certificazione non avrebbe solo una funzione reputazionale, ma diventerebbe uno strumento per verificare il rispetto delle condizioni poste dagli artisti e dai titolari dei diritti.

5.3.3 Clausole contrattuali consigliate per le label

L'integrazione dell'intelligenza artificiale generativa nella produzione musicale impone una revisione dei modelli contrattuali tradizionalmente utilizzati dall'industria discografica. Gli accordi preesistenti risultano spesso insufficienti a regolare l'addestramento algoritmico, la generazione di nuove performance sintetiche e la replicazione della voce dell'artista (Roggero & Di Pelino, 2026).

Una prima area di intervento riguarda la trasparenza sull'impiego dell'IA nel processo creativo. I futuri accordi discografici dovrebbero prevedere clausole che impongano ad artisti, produttori e collaboratori di dichiarare se, e in quale misura, l'intelligenza artificiale generativa sia stata utilizzata nella composizione, nell'arrangiamento, nella produzione o nella sintesi vocale (Roggero & Di Pelino, 2026). Tale previsione si collega al principio del contributo umano significativo e agli obblighi informativi introdotti dalla Legge 132/2025, che valorizza l'IA come strumento di supporto e non come sostituto della creatività umana (Legge 132/2025; Lenzi & Maiorana, 2025). In ambito discografico, questa trasparenza consentirebbe alla label di valutare la tutelabilità dell'opera, la titolarità dei diritti e i rischi connessi alla distribuzione commerciale del contenuto.

Una seconda clausola essenziale riguarda la riserva dei diritti e l'opt-out dal text and data mining commerciale. I contratti di cessione, licenza e distribuzione dovrebbero stabilire espressamente che master, composizioni, testi e materiali promozionali non possano essere utilizzati per addestrare sistemi di IA senza autorizzazione preventiva (Roggero & Di Pelino, 2026; Serafini & Gitto, 2025). In questo modo, la riserva prevista dagli artt. 70-quater e 70-septies della Legge sul diritto d'autore verrebbe rafforzata sul piano contrattuale, rendendo più chiaro quando l'uso di opere protette per attività di TDM sia consentito e quando debba invece essere escluso dai titolari dei diritti (Legge 132/2025; Serafini & Gitto, 2025).

Le label dovrebbero inoltre prevedere un consenso separato per la clonazione vocale e un controllo qualitativo sugli usi più sensibili della voce sintetica dell'artista. Clausole di approvazione preventiva, o approval rights, e limiti d'uso specifici servirebbero a impedire che la proiezione digitale dell'interprete venga associata a messaggi, generi o contesti espressivi non coerenti con la sua identità professionale, soprattutto quando tali usi possano incidere sulla reputazione o sulla percezione del pubblico (Roggero & Di Pelino, 2026). A ciò dovrebbe affiancarsi una disciplina chiara della ripartizione economica dei proventi generati

da opere co-create o contenuti realizzati tramite voce sintetica, distinguendo il valore del master, della composizione, del contributo produttivo e della voice likeness dell'artista (Roggero & Di Pelino, 2026).

Infine, gli accordi dovrebbero includere obblighi tecnici di tracciabilità, disclosure e identificazione dei contenuti generati tramite IA. Strumenti come watermarking, metadati di provenienza e, ove opportuno, smart contracts possono contribuire a rendere più trasparente la circolazione dei contenuti e la distribuzione dei compensi (Tapscott, 2016; Roggero & Di Pelino, 2026).

5.4 Scenari futuri per l'industria musicale

Il radicamento dell'IA generativa costringe l'industria musicale a confrontarsi con una trasformazione profonda dei propri modelli economici, creativi e distributivi (Marx, 2025). L'IA generativa, da un lato, può ampliare le possibilità di produzione personalizzazione e sperimentazione musicale; dall'altro, essa solleva rischi legati alla saturazione del mercato, svalutazione della creatività umana e alla progressiva perdita di fiducia del pubblico nei confronti dell'autenticità dei contenuti (de Berardinis et al., 2025; Gera, 2025).

Le principali major discografiche sembrano muoversi verso un modello di integrazione controllata dell'IA, fondato su licenze, cataloghi autorizzati, consenso degli artisti e nuove forme di remunerazione (IFPI, 2025; UMG, 2025). L'obiettivo non sarà più soltanto quello di contrastare i contenuti generati illegalmente, ma di costruire un ecosistema in cui l'uso dell'IA possa essere economicamente sostenibile, tecnicamente tracciabile e compatibile con la tutela dell'identità artistica (Valverde & Kaye, 2026; UMG, 2025).

All'interno di questo paragrafo andremo ad analizzare i principali scenari futuri per l'industria musicale, concentrando su quattro direttrici: la trasformazione delle voci sintetiche in asset economici, l'uso dell'IA come strumento creativo controllato, i rischi legati alla perdita di fiducia e alla saturazione del mercato, e infine le opportunità offerte da nuove forme di co-creazione e personalizzazione dell'esperienza d'ascolto.

5.4.1 Voci sintetiche come asset

L'identità vocale può oggi essere modellata, replicata e riutilizzata in forma sintetica, assumendo le caratteristiche di un asset economico immateriale (Birch & Muniesa, 2020;

Lucchi, 2024). Questo processo di “assetizzazione” consente di separare parzialmente il timbro, l’intonazione e le inflessioni vocali dalla presenza fisica dell’artista, rendendo la voce una risorsa potenzialmente licenziabile in contesti diversi da quelli della registrazione originaria (Arvidsson, 2019; Wikström, 2020).

Il principale elemento di novità della voce sintetica risiede nella sua scalabilità. Una volta addestrato e autorizzato, un modello vocale può essere impiegato in produzioni, remix, contenuti promozionali, esperienze interattive o versioni alternative, moltiplicando le possibilità di sfruttamento della performance senza richiedere ogni volta la presenza diretta dell’artista (Goldman Sachs, 2024). La voce sintetica può generare nuovi flussi di entrate per artisti, etichette e titolari dei diritti, attraverso licenze per collaborazioni virtuali, campagne pubblicitarie, videogiochi, contenuti social o localizzazioni linguistiche destinate a mercati diversi (IFPI, 2025). Il caso GrimesAI mostra inoltre come la voce possa essere utilizzata non solo come imitazione, ma come infrastruttura di co-creazione regolata, in cui i fan producono contenuti derivati entro condizioni stabilite dall’artista (Cirisano, 2023).

Questa possibilità comporta anche rischi reputazionali. Un’eccessiva disponibilità di performance vocali sintetiche può ridurre la percezione di unicità dell’artista, favorire la saturazione del mercato e banalizzare la sua identità sonora (Jabour, 2024; Marx, 2025). La voce non può essere trattata come una risorsa indefinitamente moltiplicabile senza conseguenze sull’autenticità percepita. Affinché diventi un asset sostenibile, deve essere inserita entro modelli di governance fondati su licenze specifiche, consenso preventivo, limiti d’uso, controllo reputazionale e accordi di revenue sharing (Jabour, 2024; WIPO, 2024). Il valore futuro della voce sintetica non dipenderà soltanto dalla qualità tecnologica dei modelli, ma dalla capacità dell’industria di mantenere un equilibrio tra sfruttamento commerciale, identità artistica e fiducia del pubblico.

5.4.2 IA come strumento creativo controllato

Nel futuro dell’industria musicale, l’intelligenza artificiale generativa non sarà necessariamente percepita soltanto come una forza sostitutiva, ma potrà assumere il ruolo di strumento creativo controllato (Gera, 2025). I sistemi algoritmici possono supportare il processo competitivo attraverso la generazione di bozze melodiche, variazioni armoniche, arrangiamenti, texture sonore o versioni alternative di un brano, lasciando però all’artista la

direzione estetica e decisionale del risultato finale (de Berardinis et al., 2025; Gera, 2025). Il valore dell'opera non risiederebbe quindi nella pura capacità della macchina di produrre output musicali, ma nella selezione, rielaborazione e intenzionalità umana che orientano l'uso dello strumento (Gera, 2025).

Questa impostazione è coerente con il principio del contributo umano significativo (definito in dottrina anche come "riserva di umanità"), già richiamato dalla normativa italiana, secondo cui l'IA può essere utilizzata come supporto alla creatività, ma non come sostituto autonomo dell'autore o dell'interprete (Legge 23 settembre 2025, n. 132; Finocchiaro, 2026; Sorgente, 2026). Il modello più sostenibile sembra dunque quello dello "human in the loop," in cui il musicista mantiene il controllo sul processo creativo, documenta rigorosamente l'impiego degli strumenti algoritmici per poterne provare la paternità, e conserva la responsabilità finale sulle scelte artistiche, tecniche e comunicative (ANPAD, 2026; de Berardinis et al., 2025; Lenzi & Maiorana, 2025; Sorgente, 2026). In questo scenario, l'IA può favorire sperimentazione, accessibilità produttiva e co-creazione, ma solo entro un ecosistema fondato su trasparenza, supervisione umana e rispetto dell'identità artistica (Chan et al., 2025; Lenzi & Maiorana, 2025).

5.4.3 Rischi: perdita di fiducia, saturazione del mercato

Pur aprendo nuove possibilità creative e produttive, l'integrazione su larga scala dell'intelligenza artificiale generativa espone l'industria musicale a due rischi sistemici: la saturazione algoritmica del mercato e l'erosione della fiducia del pubblico nell'autenticità dei brani e nell'identità degli artisti (Arenal et al., 2026; Gera, 2025; UMG, 2025).

Il primo rischio riguarda l'iper-produzione di contenuti musicali. L'abbattimento dei costi tecnici e l'accessibilità degli strumenti generativi consentono di produrre e caricare sulle piattaforme un numero crescente di brani, spesso realizzati in modo rapido, seriale e scarsamente differenziato (Jabour, 2024; Ventayen, 2024). Questa dinamica può incidere sul modello pro-rata dello streaming, nel quale i ricavi vengono aggregati in un fondo comune e poi distribuiti in base alla quota di ascolti ottenuta da ciascun contenuto: la proliferazione di brani generati tramite IA rischia quindi di intercettare parte delle royalty, riducendo la quota destinata agli artisti e ai repertori umani (Arenal et al., 2026; UMG, 2025). La saturazione produce anche effetti culturali. Poiché i sistemi generativi operano attraverso l'analisi di

pattern preesistenti, una diffusione non controllata di musica sintetica può favorire l'omogeneizzazione degli output, rafforzando formule già consolidate e riducendo lo spazio per innovazioni meno prevedibili o per forme espressive marginali (Gera, 2025; Pederiva, 2024). Il problema non è la presenza dell'IA in sé, ma la possibilità che il mercato venga invaso da contenuti standardizzati e progettati soprattutto per adattarsi alle logiche algoritmiche di raccomandazione.

Il secondo rischio riguarda la perdita di fiducia. La diffusione di contenuti sintetici iperrealistici, soprattutto di cloni vocali non dichiarati, può indebolire il rapporto fiduciario tra artista e pubblico (Jabour, 2024; Ventayen, 2024). Casi come il brano non autorizzato attribuito falsamente a Drake e The Weeknd mostrano che il danno non è soltanto patrimoniale o reputazionale, ma anche percettivo: l'ascoltatore può credere che l'artista abbia partecipato, approvato o condiviso il messaggio del contenuto (Jabour, 2024; Universal Music Group, 2025). In assenza di disclosure chiare, il sospetto può estendersi anche alle opere interamente umane, indebolendo la fiducia verso piattaforme, label e artisti (Arenal et al., 2026; Chiappini, 2023; Gera, 2025; Ventayen, 2024). Questo dato trova riscontro anche nei risultati del questionario: una parte significativa degli intervistati ha dichiarato che ascolterebbe con minore entusiasmo un artista che utilizzasse abitualmente l'IA per replicare la propria voce, confermando che l'uso della tecnologia incide non solo sul singolo brano, ma sull'intera relazione tra artista e pubblico. Per evitare che l'IA generativa produca saturazione e perdita di credibilità, diventano essenziali strumenti di trasparenza, tracciabilità e controllo (Arenal et al., 2026; Universal Music Group, 2025).

5.5 Intervista a Marco Fugazza (Head of Marketing di UMG e Island Records)

All'interno di questo paragrafo vengono riportati i contenuti dell'intervista condotta il 12 giugno 2026 con *Marco Fugazza*, Head of Marketing di UMG e Island Records Italia. L'intervista è stata utilizzata come contributo qualitativo esplorativo, con l'obiettivo di integrare l'analisi teorica, giuridica ed empirica sviluppata nei capitoli precedenti con il punto di vista di un professionista attivo all'interno dell'industria discografica. Il confronto ha permesso di approfondire la percezione dell'intelligenza artificiale generativa da parte di una major, il ruolo dell'IA nelle strategie di marketing e comunicazione, i rischi legati al *voice*

cloning, il valore dell'autenticità artistica, la centralità del consenso e le possibili prospettive future per l'utilizzo regolato delle tecnologie generative nel mercato musicale.

5.5.1 Dal punto di vista di una major, l'intelligenza artificiale generativa nella musica viene percepita oggi più come un rischio, un'opportunità o entrambe le cose?

Dalla risposta dell'intervistato emerge una posizione intermedia: l'intelligenza artificiale generativa viene percepita sia come un rischio sia come un'opportunità. In una prima fase, l'atteggiamento dell'industria discografica è stato prevalentemente respingente, poiché l'IA è stata associata al pericolo di una nuova forma di pirateria, capace di utilizzare opere, voci e identità artistiche al di fuori del controllo delle case discografiche. Tale preoccupazione riguarda soprattutto le possibilità che contenuti generati artificialmente possano circolare liberamente sulle piattaforme digitali, ottenendo visibilità e successo anche senza un'autorizzazione preventiva da parte dei titolari.

Allo stesso tempo, l'intervistato sottolinea che le major stanno progressivamente cercando una "via di mezzo", orientata non tanto al rifiuto totale dell'IA, quanto alla costruzione di un nuovo modello industriale sostenibile. L'obiettivo è individuare forme di utilizzo dell'intelligenza artificiale che possano generare valore per tutti gli attori coinvolti: artisti, produttori, titolari dei diritti e piattaforme tecnologiche. In questa prospettiva, l'IA non viene considerata necessariamente uno strumento sostitutivo della creatività umana, ma un mezzo ulteriore, capace di aprire nuove possibilità produttive e nuove forme di connessione tra artisti e fan.

Fugazza fa riferimento a Lucian Grainge sottolineando che, nel momento in cui UMG ha compreso di trovarsi davanti a una nuova ondata digitale, la questione si è spostata dalla sola difesa degli asset alla ricerca di possibili accordi di licenza tra etichette musicali e piattaforme generative. L'intelligenza artificiale, quindi, non viene necessariamente rifiutata, ma viene osservata come un cambiamento da governare attraverso licenze, regole preventive e sistemi di tutela capaci di ridisegnare il futuro del settore musicale.

Allo stesso tempo, l'intervistato evidenzia la difficoltà di imporre limiti assoluti all'uso creativo delle tecnologie generative. A titolo esemplificativo, richiama la possibilità che un utente chieda a un sistema di IA di generare una canzone in un determinato stile, associandola

artificialmente alla voce o all'immaginario di un artista come Lady Gaga. Questo esempio mostra quanto sia complesso intervenire direttamente sulla libertà dell'utente e sulla capacità tecnica delle piattaforme di produrre contenuti imitativi. La questione non riguarda solo il divieto, ma la necessità di legittimare tutti gli attori coinvolti: la piattaforma, l'utente e soprattutto l'artista la cui identità viene evocata o riprodotta.

Un punto centrale della risposta riguarda la necessità di accordi preventivi e licenze chiare. L'intervistato evidenzia infatti che l'uso dell'intelligenza artificiale nella musica deve fondarsi su trasparenza, rispetto etico e tutela della proprietà artistica. Le piattaforme generative, gli utenti e gli artisti devono essere tutti legittimati all'interno di un quadro regolato, in cui sia chiaro cosa può essere fatto, a quali condizioni e con quale remunerazione. La questione non riguarda soltanto gli artisti viventi, ma anche l'utilizzo postumo delle opere e delle voci, ambito nel quale diventa necessario coinvolgere eredi e soggetti titolari dei diritti.

5.5.2 Nel vostro lavoro quotidiano, il tema dell'IA è già entrato nelle strategie di marketing e comunicazione degli artisti?

Dall'intervista emerge che l'intelligenza artificiale è già entrata nel lavoro quotidiano della major, ma non come strumento sostitutivo della creatività umana. Marco Fugazza descrive l'IA soprattutto come un facilitatore tecnico, utile per velocizzare alcune attività operative e rendere più immediata la traduzione visiva o testuale di un'idea creativa. Strumenti come ChatGPT possono essere utilizzati per elaborare bozze di piani marketing, presentazioni, comunicati stampa, script per videoclip o visualizzazioni preliminari di concept promozionali. L'esempio da lui riportato riguarda come trasformare rapidamente un'idea in una proposta concreta, pronta per essere presentata all'artista o al suo team. Il caso specifico riguardava l'installazione di un maxi-gonfiabile di Sfera Ebbasta in Piazza Duomo a Milano, pensato per promuovere il lancio di un suo nuovo singolo o album.

L'IA viene considerata uno strumento di supporto e non il punto di partenza del processo creativo. L'intervistato sottolinea infatti che, in un'industria fondata sulla creatività, è necessario preservare il contributo umano, soprattutto nei confronti dei giovani professionisti che entrano nel settore. La conoscenza dell'artista, del management, del territorio e dell'industria musicale resta un elemento difficilmente sostituibile da un sistema

automatizzato. L'IA può essere impiegata per guadagnare tempo, chiarire un'idea o semplificare alcuni passaggi operativi, ma deve rimanere subordinata alla supervisione umana, all'esperienza professionale e alla sensibilità creativa del team.

5.5.3 In un caso come Heart on My Sleeve, il rischio principale per una major è la perdita economica, la perdita di controllo sull'immagine dell'artista o la confusione del pubblico? Quanto conta ancora l'autenticità per il pubblico musicale contemporaneo ?

Dalla risposta di Marco Fugazza emerge che, in un caso come Heart on My Sleeve, il rischio per una major non può essere ricondotto a un solo elemento, poiché perdita economica, perdita di controllo sull'immagine dell'artista e confusione del pubblico agiscono in modo connesso. L'intervistato riconosce infatti che un contenuto generato tramite IA e attribuibile, anche solo percettivamente, a un artista reale produce un impatto negativo su tutti e tre i piani: può intercettare valore economico, alterare la percezione del pubblico e sottrarre alla casa discografica e all'artista il controllo sulla propria identità comunicativa.

Il punto più rilevante, tuttavia, riguarda l'autenticità. Fugazza sottolinea che il lavoro di una major non consiste soltanto nel promuovere brani, ma anche nel costruire e proteggere l'identità dell'artista. Il reparto artistico e quello marketing collaborano infatti per sviluppare una direzione visiva, comunicativa e reputazionale coerente, evitando che l'artista venga ridotto a una formula replicabile. Il *voice cloning* non autorizzato rappresenta un rischio particolarmente delicato perché può interferire con l'immagine pubblica dell'artista e con il percorso attraverso cui la sua autenticità viene costruita nel tempo.

L'intervistato collega questo problema anche al tema della saturazione identitaria, già presente nell'industria musicale anche prima dell'intelligenza artificiale. Fugazza osserva infatti che, quando un artista o un'estetica ottengono successo, il mercato tende spesso a generare imitazioni stilistiche, visive e comunicative. A titolo esemplificativo, richiama il caso di Olly, dopo il quale alcuni artisti hanno iniziato a riprodurre elementi estetici e attitudinali, come l'abbigliamento, il taglio di capelli o il modo di porsi. Allo stesso modo, cita Sfera Ebbasta e Mahmood come esempi di artisti che, in momenti diversi, hanno imposto sonorità, immagini o formule riconoscibili, successivamente replicate da altri. Tuttavia, questa logica raramente produce valore duraturo: quando molti artisti cercano di riprodurre la stessa formula, il rischio

è quello di creare una saturazione del genere e dell'identità artistica, lasciando realmente riconoscibile soltanto chi è arrivato per primo.

Applicato all'intelligenza artificiale, questo rischio diventa ancora più accentuato. Se già il mercato tende spontaneamente a generare copie di modelli artistici di successo, il voice cloning può moltiplicare tale dinamica in modo ancora più rapido e incontrollabile. La major, quindi non deve confrontarsi soltanto con una possibile perdita economica, ma con il rischio che voce, stile e immaginario dell'artista vengano replicati artificialmente, producendo contenuti capaci di indebolirne l'unicità e di confondere il pubblico rispetto alla distinzione tra artista autentico e imitazione.

5.5.4 Dal punto di vista marketing, la dicitura “questo brano è stato creato con IA” può diventare un limite commerciale oppure può essere trasformata in un elemento di curiosità e promozione?

Secondo Marco Fugazza, la dicitura “questo brano è stato creato con IA” può assumere significati diversi a seconda del modo in cui viene comunicata e inserita nella strategia promozionale. In una fase iniziale, proprio perché l'industria e il pubblico stanno ancora cercando di comprendere le potenzialità e i limiti dell'intelligenza artificiale, tale indicazione può generare curiosità e diventare un elemento di attenzione mediatica. La novità tecnologica può quindi funzionare come leva promozionale, attirando interesse attorno al brano e al processo creativo che lo ha prodotto.

L'intervistato evidenzia anche un possibile limite commerciale. Nel lungo periodo, infatti, non è scontato che il pubblico continui a percepire positivamente un brano dichiaratamente generato tramite IA. Una parte degli ascoltatori potrebbe preferire musica prodotta da artisti reali, che scrivono, compongono e sviluppano i propri brani attraverso un percorso personale e creativo. La musica generata artificialmente può ottenere un risultato formalmente simile a quello di una release tradizionale, ma rischia di essere percepita come diversa nella sostanza.

Fugazza sottolinea che, nelle canzoni scritte dagli artisti, spesso sono presenti esperienze personali, vissuti e scelte espressive che partono direttamente dal soggetto creativo. Nel caso di un brano generato tramite IA, invece, la costruzione del contenuto può apparire più artificiale, perché qualcuno ha deciso a tavolino il tipo di canzone, il messaggio, lo

storytelling e il momento della pubblicazione. Di conseguenza, la disclosure sull'uso dell'IA può essere efficace come elemento di curiosità solo se inserita in una narrazione credibile e trasparente; al contrario, può diventare un limite se rafforza l'idea di un prodotto privo di anima, esperienza e autenticità.

5.5.5 Nel mio questionario, molti partecipanti non hanno riconosciuto che la voce ascoltata fosse generata con IA. Questo dato, dal punto di vista di una major, è più interessante o più preoccupante?

Secondo Marco Fugazza, il fatto che molti partecipanti non abbiano riconosciuto la natura artificiale della voce può essere interpretato in modo ambivalente. Da un lato, il dato risulta interessante per una major perché dimostra l'esistenza di un potenziale nuovo modello di business legato alla musica generata o modificata tramite intelligenza artificiale. Se una voce sintetica riesce a risultare credibile all'ascolto, diventa evidente che tali tecnologie possono produrre contenuti capaci di inserirsi realmente nel mercato musicale e di generare attenzione, consumo e possibili ricavi.

Dall'altro lato, sottolinea che questa possibilità deve essere valutata con cautela, perché l'obiettivo dell'industria discografica non può essere quello di sostituire la creatività umana con processi automatizzati. La major, pur essendo naturalmente interessata a sviluppare prodotti capaci di generare valore economico, deve continuare a salvaguardare il ruolo dell'intervento umano nella produzione musicale. La capacità dell'IA di produrre contenuti difficilmente riconoscibili non rappresenta soltanto un'opportunità commerciale, ma anche un elemento di preoccupazione, poiché può rendere meno evidente per il pubblico la distinzione tra performance autentica e contenuto artificiale.

Fugazza collega questo aspetto anche alla percezione degli ascoltatori nei confronti della musica generata con IA. Richiamando un report FIMI del 2026, l'intervistato osserva che, di fronte alla possibilità di scegliere, molti utenti tendono ancora a preferire prodotti percepiti come frutto di una creatività umana, vissuta e compiuta. Il valore dell'artista non dipende soltanto dal risultato sonoro finale, ma anche dal percorso creativo, dalla presenza reale, dal rapporto con il pubblico, dai concerti, dagli incontri promozionali e dall'intera dimensione umana che circonda la musica.

5.5.6 Se un artista autorizza consapevolmente l'uso della propria voce sintetica, pensa che il pubblico possa accettarlo più facilmente?

Anche nel caso in cui l'artista autorizzasse consapevolmente l'uso della propria voce sintetica, l'intervistato non ritiene scontato che il pubblico possa accettare più facilmente tale scelta. Al contrario, secondo Fugazza, l'impiego dichiarato dell'intelligenza artificiale potrebbe rappresentare uno svantaggio per l'artista, soprattutto nel momento in cui il mercato venisse pienamente regolato e l'uso dell'IA dovesse essere comunicato in modo esplicito all'ascoltatore.

Il nodo principale riguarda ancora una volta la percezione di autenticità. Fugazza osserva che dichiarare l'uso dell'IA nella costruzione di una canzone potrebbe far percepire il brano come un prodotto realizzato a "tavolino", riducendo il valore attribuito al percorso umano e creativo dell'artista.. Questa considerazione assume particolare rilievo nel contesto della musica italiana, che l'intervistato collega a una tradizione autoriale molto forte. Il riferimento ad artisti come Luca Carboni, Lucio Dalla e Lucio Battisti serve proprio a evidenziare un modello di musica fondato sull'esperienza personale, sulla scrittura e sulla capacità dell'artista di trasformare la propria vita in espressione musicale.

Il consenso dell'artista rappresenta una condizione necessaria, ma non necessariamente sufficiente a garantire l'accettazione del pubblico.

5.5.7 L'uso postumo della voce di un artista potrebbe essere percepito come un omaggio o più facilmente come sfruttamento commerciale? Da cosa dipende questa percezione?

Dall'intervista emerge che l'uso postumo della voce di un artista non viene percepito in modo univoco, ma dipende soprattutto dal contesto, dalla finalità e dalla comunicazione costruita attorno all'operazione. Marco Fugazza sottolinea che, se l'intelligenza artificiale viene utilizzata per riavvicinare nuove generazioni a una canzone, a una voce o a un immaginario del passato, essa può essere interpretata come uno strumento positivo, capace di favorire una nuova circolazione culturale dell'opera.

Nel corso dell'intervista è stato proposto il caso della voce di Fabrizio De André applicata tramite voice cloning al brano "Se ne va" di Noyt. Commentando tale esempio, Fugazza

osserva che un'operazione di questo tipo può essere letta positivamente quando funziona come rielaborazione creativa e come mezzo per riportare attenzione su un repertorio o su un immaginario artistico del passato. In questa prospettiva, l'uso dell'IA viene avvicinato alla logica del *mashup*: una combinazione tra elementi sonori e culturali diversi che, una volta diffusa, può essere reinterpretata dagli utenti attraverso video, reel e contenuti social. In questo caso, l'intelligenza artificiale non appare necessariamente come sostituzione dell'artista scomparso, ma come strumento di riattivazione culturale.

Nel corso dell'intervista è stato poi proposto, in senso opposto, il caso dell'utilizzo della voce di Tupac da parte di Drake in uno dei brani legati al *dissing* con Kendrick Lamar. Commentando questo esempio, Fugazza sottolinea che la percezione può cambiare profondamente quando l'uso della voce postuma avviene in un contesto conflittuale, controverso o fortemente esposto alla reazione dei fandom. In una dinamica di scontro tra artisti e fanbase, l'impiego della voce di un artista scomparso può essere interpretato più facilmente come gesto provocatorio o come appropriazione poco rispettosa, generando reazioni negative.

Il confronto tra i due esempi mostra che l'uso postumo del voice cloning può essere percepito come un omaggio quando è inserito in una narrazione coerente, rispettosa e culturalmente riconoscibile; può invece essere interpretato come sfruttamento commerciale quando appare strumentale, provocatorio o poco rispettoso del valore simbolico dell'artista scomparso. La questione centrale, quindi, non riguarda soltanto la possibilità tecnica di replicare una voce, ma il significato che il pubblico attribuisce a tale utilizzo.

5.5.8 Alla luce del recente accordo tra Spotify e Universal Music Group, che introduce strumenti per creare cover e remix generati tramite IA all'interno di un sistema autorizzato, quanto pensa che l'IA generativa entrerà concretamente nell'ascolto quotidiano nei prossimi anni?

L'ingresso dell'intelligenza artificiale generativa nell'ascolto quotidiano è un processo già avviato ma ancora in una fase iniziale e non pienamente compresa dal pubblico. In riferimento agli strumenti introdotti da Spotify per la creazione di cover e remix tramite IA, l'intervistato osserva che si tratta di una funzione ancora in fase beta. Secondo Fugazza, una

parte del pubblico potrebbe non essere ancora pronta a utilizzare consapevolmente queste tecnologie, mentre gli addetti ai lavori e gli utenti più esperti tendono a osservarle con maggiore attenzione, proprio perché ne conoscono meglio le potenzialità e i possibili effetti sul mercato musicale.

L'intervistato collega questa prudenza anche al modo frammentario in cui la musica viene oggi fruita sulle piattaforme digitali. L'uso dell'IA per modificare, remixare o reinterpretare brani non rappresenta più uno scenario completamente futuro, poiché dinamiche simili sono già visibili nei contenuti generati dagli utenti, soprattutto su piattaforme come TikTok. Fugazza richiama indirettamente il fatto che gli utenti possano già intervenire sui brani, combinarli con altre voci o trasformarli in trend virali. La novità degli accordi tra piattaforme e major, quindi, non consiste tanto nella possibilità tecnica di generare contenuti, quanto nel tentativo di ricondurre tali pratiche all'interno di un sistema autorizzato.

Il punto centrale della risposta riguarda la necessità di chiarire cosa possa essere fatto e cosa debba invece essere vietato. Fugazza sottolinea che non è accettabile che gli utenti possano utilizzare liberamente la musica, le opere o le identità vocali altrui senza limiti. Il concetto viene espresso attraverso un paragone molto efficace: *“Non puoi andare al museo di Van Gogh e scarabocchiare i quadri a tuo piacimento; non puoi andare alla Fontana di Trevi e buttarti dentro come se nulla fosse. Stessa cosa in questa materia: bisogna trovare una quadra funzionale. I governi dovrebbero avere un ruolo importante nell'imporre restrizioni su ciò che può essere fatto e ciò che non può essere fatto”*. Il paragone rende evidente che, per l'intervistato, l'innovazione tecnologica non deve essere bloccata, ma nemmeno lasciata senza limiti: l'uso dell'IA nella musica deve trovare un equilibrio tra sperimentazione, rispetto delle opere e tutela di chi le ha create.

Conclusioni

La ricerca ha evidenziato come l'emergere dell'intelligenza artificiale generativa e dei modelli di voice cloning stia contribuendo a ridefinire il ruolo della voce nel settore musicale. La voce, tradizionalmente legata alla corporeità, alla performance e all'identità artistica, tende oggi a configurarsi anche come asset immateriale, replicabile e potenzialmente monetizzabile attraverso modelli digitali (Wikström, 2024; Birch & Muniesa, 2020). Questa trasformazione incide direttamente sul concetto di autenticità musicale, intesa non come qualità oggettiva dell'opera, ma come un processo di attribuzione culturale fondato sulla relazione tra artista, performance e pubblico (Moore, 2002). La replicabilità algoritmica della voce rende più incerto il confine tra interpretazione autentica e simulazione artificiale, soprattutto quando il risultato sonoro conserva tratti riconoscibili dell'identità vocale dell'interprete.

L'intelligenza artificiale generativa produce inoltre effetti ambivalenti sul piano culturale e industriale. Da un lato, l'abbassamento delle barriere tecnologiche può ampliare le possibilità di partecipazione creativa, inserendosi nelle dinamiche della cultura partecipativa e della produzione diffusa di contenuti (Jenkins, 2006). Dall'altro, la possibilità di generare un numero elevato di brani, imitazioni vocali e rielaborazioni stilistiche può accentuare la saturazione dell'offerta musicale, riducendo la percezione di unicità associata alla voce e all'identità degli artisti. Ne scaturisce un profondo paradosso: se da un lato questa tecnologia democratizza e facilita la produzione musicale, dall'altro rischia di erodere quell'unicità simbolica che costituisce le fondamenta del valore economico e reputazionale dell'artista.

L'analisi di Universal Music Group mostra in modo particolare come l'intelligenza artificiale generativa venga percepita non soltanto come una minaccia alla tutela dei diritti, ma anche come un fattore capace di incidere direttamente sulla sostenibilità del modello di business discografico. Il caso "Heart on My Sleeve", ha rappresentato un vero e proprio "shock operativo" per l'industria musicale, poiché ha mostrato la capacità di un contenuto non autorizzato di ottenere rapidamente visibilità e circolazione sulle piattaforme digitali (Snapes, 2023).

L'episodio ha reso evidente la vulnerabilità dei modelli tradizionali di controllo di fronte alla vitalità algoritmica e alla diffusione dei deepfake vocali non autorizzati. UMG, da un lato, ha adottato una linea difensiva, attraverso richieste di rimozione dei contenuti e una posizione ferma contro l'utilizzo non autorizzato dei cataloghi e delle identità vocali per

l'addestramento dei sistemi di IA (Ingham, 2024). Dall'altro, la major ha progressivamente aperto alla possibilità di integrare l'IA all'interno di modelli regolati, fondati su licenze, consenso, tracciabilità e accordi con piattaforme generative, come mostra il caso della collaborazione con UDIO (Universal Music Group, 2025).

Il confronto con il modello proposto da Grimes consente di osservare una diversa modalità di gestione della voce sintetica. Attraverso la piattaforma Elf.Tech, l'artista ha sperimentato un sistema di licensing volontario della propria voce, fondato sul consenso preventivo e su un modello di *revenue sharing* con i creatori dei contenuti generati (Pitchfork, 2023). In questo caso, l'identità vocale non viene trattata esclusivamente come un bene da proteggere attraverso il controllo centralizzato, ma come una risorsa creativa che può essere concessa in uso entro condizioni definite.

Questo approccio mostra come l'impiego dell'intelligenza artificiale non debba necessariamente tradursi in sfruttamento non autorizzato o perdita di controllo. Se regolato attraverso consenso, tracciabilità e ripartizione dei ricavi, l'uso della voce sintetica può diventare una forma di co-creazione tra artista e community, capace di generare nuove opportunità creative ed economiche (Cirisano, 2023). Questo modello si distingue dal modello dei deepfake vocali non autorizzati perché trasforma l'utilizzo della voce artificiale in pratica dichiarata, consensuale e potenzialmente remunerativa, pur lasciando aperti interrogativi sulla sostenibilità di tale modello su larga scala.

Attraverso un'indagine empirica che ha coinvolto un campione non probabilistico di 113 partecipanti, è stato possibile raccogliere indicazioni preziose sull'atteggiamento e la percezione degli ascoltatori rispetto ai brani prodotti con il *voice cloning*. Un primo dato riguarda la difficoltà di riconoscere immediatamente la natura artificiale della voce: il 52,2% dei partecipanti non ha manifestato alcun sospetto sull'impiego dell'intelligenza artificiale. Questo risultato suggerisce che, in condizioni ordinarie di fruizione, una voce sintetica sufficientemente verosimile può essere percepita come naturale o comunque non immediatamente distinguibile da una performance umana.

Un secondo elemento significativo riguarda l'effetto prodotto dalla rivelazione all'uso dell'IA. Dopo la disclosure, il giudizio di una parte dei partecipanti tende a modificarsi in senso più critico, con una riduzione del godimento complessivo, dell'intenzione di cercare o riascoltare il brano e della propensione a consigliarlo. Ciò dimostra che la valutazione del

contenuto musicale non dipende soltanto dal risultato sonoro, ma anche dalla conoscenza del processo produttivo che lo ha generato. La rivelazione della natura artificiale della voce incide sulla autenticità percepita e può raffreddare il rapporto emotivo tra ascoltatore e brano.

Dal punto di vista etico, i risultati indicano una forte attenzione al consenso e alla trasparenza. Il 91,2% dei partecipanti si dichiara contrario alla possibilità di replicare tramite IA la voce di un artista vivente senza autorizzazione esplicita, mentre l'86,7% considera un dovere etico indicare chiaramente quando un brano è stato generato o modificato con l'intelligenza artificiale. Anche l'utilizzo postumo della voce appare problematico: il 59,3% dei rispondenti ritiene irrispettosa la creazione di nuovi brani attraverso la clonazione della voce di artisti scomparsi. L'indagine evidenzia quindi una tensione tra efficacia tecnica del voice cloning e accettabilità sociale del suo impiego: il pubblico può non riconoscere subito la voce sintetica, ma tende a richiedere consenso, trasparenza e limiti chiari quando viene informato della sua origine artificiale.

Sotto il profilo giuridico, la *replicabilità algoritmica* della voce evidenzia una delle principali criticità emerse nel corso della ricerca: la voce, in quanto tale, non gode di una tutela autonoma pienamente riconducibile al diritto d'autore tradizionale (Reed, 2023; Juzon, 2024). Questa lacuna diventa particolarmente rilevante nei casi di *voice cloning*, in cui non viene necessariamente copiata una registrazione protetta, ma viene riprodotta artificialmente una *voice likeness* riconoscibile, capace di evocare l'identità di un artista reale.

Per colmare questa difficoltà, la tutela della voce tende a collocarsi in un'area intermedia tra più categorie giuridiche. Nel modello statunitense assume rilievo il *right of publicity*, volto a proteggere lo sfruttamento commerciale dell'identità personale, inclusa la voce quando sia distintiva e riconoscibile (McCarthy, 2022). Nell'ordinamento italiano, invece, la protezione della voce appare più strettamente legata ai diritti della personalità, con particolare riferimento all'identità personale, all'immagine, alla reputazione e alla riconoscibilità del soggetto (Esposito, 2023). Ne deriva un quadro ancora frammentato, nel quale la tutela dell'artista dipende dalla capacità di dimostrare non solo l'imitazione vocale, ma anche l'effetto lesivo sull'identità o sul valore economico della sua immagine sonora.

La recente evoluzione normativa tenta di ridurre alcune di queste zone grigie, pur senza introdurre un vero e proprio diritto autonomo sulla voce. L'AI Act europeo e la Legge italiana n.132/2025 rafforzano innanzitutto il principio di trasparenza, imponendo maggiore

riconoscibilità dei contenuti sintetici o manipolati quando essi possano ingannare il pubblico sulla loro origine artificiale (Regolamento UE 2024/1689; Legge 132/2025). Un secondo profilo riguarda l'estrazione di testo e dati, poiché la possibilità per i titolari dei diritti di riservare l'uso delle proprie opere introduce un limite rilevante all'impiego dei cataloghi, fonogrammi e materiali protetti per l'addestramento dei modelli generativi (Finocchiaro, 2026). Un altro aspetto concerne il principio del contributo umano significativo, che diventa centrale per distinguere l'opera assistita dall'intelligenza artificiale da quella generata in modo prevalentemente automatizzato (D'Amico, 2025a)

Queste considerazioni hanno anche una ricaduta economica diretta. Se la voce può essere tecnicamente replicata, trasformata e reimpiegata in nuovi contenuti, il suo valore non dipende più soltanto dalla performance originaria, ma anche dalla capacità di controllarne l'accesso, l'utilizzo e la remunerazione.. Per questo motivo, la regolazione giuridica della voce sintetica non riguarda soltanto la protezione dell'identità dell'artista, ma anche la costruzione di un mercato sostenibile fondato su consenso, licenze, trasparenza e tracciabilità. In assenza di tali strumenti, il rischio è che la voce diventi una risorsa sfruttabile da soggetti terzi senza adeguato controllo da parte dell'interprete, dei titolari dei diritti e delle strutture industriali che ne gestiscono il valore.

Nel futuro dell'industria discografica, la contrapposizione tra rifiuto totale dell'intelligenza artificiale e deregolamentazione completa dei contenuti generativi appare destinata a lasciare spazio a modelli intermedi di *voice licensing* regolamentato (Schurz, 2024). Artisti, etichette e piattaforme dovranno aggiornare i propri standard contrattuali attraverso clausole di consenso preventivo, limiti d'uso volti a preservare la coerenza reputazionale dell'artista, sistemi di watermarking e tracciabilità tecnica, nonché accordi trasparenti di *revenue sharing*. L'IA non dovrebbe essere intesa come una sostituzione dell'autore o dell'interprete, ma come uno strumento creativo subordinato all'intenzionalità umana e alla supervisione professionale, secondo una logica di *human in the loop* (Gera, 2025).

Questa esigenza emerge dal confronto con Marco Fugazza, secondo cui l'IA può entrare nei processi creativi e industriali a patto di restare un supporto alla creatività umana, e non una sostituzione. La sostenibilità del nuovo ecosistema musicale dipenderà dalla capacità di bilanciare la scalabilità tecnica dell'IA con la tutela della voce, dell'identità artistica e dell'autenticità percepita. Se la voce diventa replicabile, il valore dell'artista non potrà più

fondarsi soltanto sulla riconoscibilità del timbro, ma anche sulla fiducia che il pubblico ripone nella trasparenza del processo creativo.

La vera sfida non sarà soltanto stabilire se una canzone sia stata generata con l'IA, ma comprendere come questa informazione modifichi il rapporto tra ascoltatore, brano e artista. In un contesto in cui l'uso dell'intelligenza artificiale diventerà sempre più diffuso, il rischio è che il pubblico smetta di distinguere tra utilizzi autorizzati e non autorizzati, tra supporto creativo e sostituzione artificiale, tra sperimentazione dichiarata e imitazione ingannevole. Il solo sospetto dell'uso dell'IA potrebbe diventare sufficiente a indebolire la fiducia nell'artista, anche quando non tutte le sue opere sono state generate o modificate artificialmente. Per questo motivo, il futuro della musica generativa non dipenderà soltanto dalla qualità tecnica dei modelli, ma dalla capacità dell'industria di costruire regole, pratiche e forme di comunicazione capaci di preservare ciò che rende la musica riconoscibile come esperienza umana: intenzione, responsabilità, autenticità e relazione con il pubblico.

Sitografia

Adetunji (2024): "Talking to Dead People Through AI: The Business of 'Digital Resurrection'"

Aguiar, L., & Waldfogel, J. (2018). Platforms, promotion, and product discovery: Evidence from Spotify playlists. *Journal of Political Economy*.

Alexander, A. (2024). "Heart on My Sleeve": An AI-created hit song mimicking Drake and The Weeknd goes viral. *Sage Business Cases*.

Amante, G. (2026, 13 febbraio). Come l'intelligenza artificiale sta ridisegnando il pop italiano. *Il Sole 24 Ore*.

ANPAD (2026). Intelligenza Artificiale nella musica: la nuova legge italiana impone l'obbligo di informazione e di uso come solo supporto.

Arenal, A., Aguado, J. M., Armuña, C., Ramos, S., & Feijoo, C. (2026). [Inserisci qui il titolo esatto dell'articolo, che non riesco a visualizzare per intero nel frammento di testo, ma che riguarda l'intersezione tra GenAI e il consumo musicale]. *Telecommunications Policy*, 50, 103129.

Arvidsson, A. (2019). Changeless: On the Value in Digital Capitalism. *Theory, Culture & Society*.

Auslander, P. (2008). Liveness: Performance in a mediatized culture. Routledge.

Avdeeff, M. (2019) Artificial intelligence & popular music: SKYGGE, flow machines, and the audio uncanny valley *Arts*, 8 (4), p. 130, 10.

Baym, N. K., Swartz, L., & Alarcon, A. (2019). Vernacular data cultures: Trust, ranking, and accounts in the music industry. *Social Media + Society*, 5(2).

Baird, A., Jørgensen, S. H., Parada-Cabaleiro, E., Cummins, N., Hantke, S., & Schuller, B. W. (2018). The perception of vocal traits in synthesized voices: Age, gender, and human likeness. *Journal of the Audio Engineering Society*, 66(4), 277–285.

Baraldi, S. (2025, ottobre 13). Intelligenza Artificiale nella musica: la nuova legge italiana impone l'obbligo di informazione e di uso come solo supporto. *Note Legali*.

Barrington, S., Cooper, E. A., & Farid, H. (2025). People are poorly equipped to detect AI-powered voice clones. *Scientific Reports*, 15(1), 11004.

Billboard. (2023, Maggio 4). Grimes' AI Voice: How the Industry is Reacting to the 50/50 Royalty Model. *Billboard Pro*.

Billboard (2024). How UMG is Leading the Charge in AI Music Licensing. *Billboard Pro Analysis*.

Billboard Pro (2025). The War for Authenticity: How Major Labels are Monetizing Verified Human Content. *Billboard Industry Reports*.

Birch, K., & Muniesa, F. (2020). *Assetization: Turning Things into Assets in Technoscientific Capitalism*. MIT Press.

Bodó, B., Gervais, D., Quintais, J. Q. (2018). Blockchain and smart contracts: the missing link in copyright licensing? *International Journal of Law and Information Technology*.

Brubaker, J. R., Dombrowski, L. S., Gilbert, A. M., Kusumakaulika, N., & Hayes, G. R. (2014, April). Stewarding a legacy: responsibilities and relationships in the management of

post-mortem data. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 4157-4166).

Burgess, J. Carlon, D., Buse Doyuran, E., Huang, H., Leckie, C., Matich, P., McCosker, A., Richardson, M. et al. (2025). Voice AI and authenticity: Current issues and emerging challenges. ADM+S Working Paper Series (12). ARC Centre of Excellence for Automated Decision-Making and Society. DOI: 10.60836/ x9de-qt41

Cain, S. (2023). Grimes invites people to use her voice in AI songs. *The Guardian*

Castellani, M. (2026). HOW MUCH IS MY VOICE WORTH TO AN ALGORITHM? SYNTHETIC VOICES, EMBODIED AGENTS, AND THE RIGHT TO FREEDOM FROM VOCAL IDENTITY CONFUSION

Chalmers, D., Fisch, C., Matthews, R., Mick, W., & Ter Wal, A. L. (2021). Beyond the bubble: Will NFTs and digital scarcity transform creative industries? *Business Horizons*.

Chan, J., Lee, S., & Kim, H. (2025). Exploring the collaborative co-creation process with AI: A case study in novice music production. arXiv preprint arXiv:2501.15276.

Chiappini, D. (2023). Superstrato. Sul rapporto fra essere umano e intelligenze artificiali nell'era della postverità [Tesi di laurea magistrale, Politecnico di Milano].

Cirisano, T (2023). Grimes leans into fan creativity with Elf.Tech. Case Study Report. Midia Research

CISAC (2023). AI and Authors' Rights: Global Strategic Position.

CISAC. (2023, luglio 20). Global creators and performers demand creative rights in AI proliferation.

Cominotto & Giovagnoli (2026). IA, VOICE CLONING E LA TUTELA DELL'IDENTITA' PERSONALE

Commissione europea. (2021). Fostering a European approach to Artificial Intelligence. COM(2021) 205 final, 21 aprile 2021.

Cong, J., Yang, S., Xie, L., Yu, G., & Wan, G. (2020). Data efficient voice cloning from noisy samples with domain adversarial training. *arXiv*.

Creative Economy Report. (2024). The Shift to Micro-Services in the Music Industry: Scaling Talent through AI. Global Creative Insights.

Dandi Media (2026). Musica e intelligenza artificiale: cosa cambia per musicisti e produttori con la Legge 132/2025

Davis, A. (2024). Drake Disses Kendrick Lamar on "Taylor Made Freestyle" Featuring AI Tupac And Snoop Dogg. *Revolt*.

D'Amico, M., Balaguer Callejón, F., Aguilar Calahorro, A., Gambatesa, P., & Di Giovanni, S. (a cura di). (2026). *Commentario tematico del Regolamento (UE) 2024/1689 e della legge italiana 23 settembre 2025, n. 132*. Torino: Giappichelli.

D'Amico, M. (2025a, 25 settembre). Intelligenza artificiale: nella via italiana una strategia di sviluppo. *Il Sole 24 Ore*.

D'Ammassa, G. (2025, September 23). L'IA entra nella legge sul diritto d'autore: modifica all'art. 1 e nuovo art. 70-septies. *Dirittodautore.it*.

de Berardinis, J., Porcaro, L., Meroño-Peñuela, A., Cangelosi, A., & Buckley, T. (2025). Towards Responsible AI Music: an Investigation of Trustworthy Features for Creative Systems. *arXiv preprint arXiv:2503.18814*.

Degni, F. (2025). The Afterlife in the Age of AI A Psychological, Ethical, and Technological Analysis. *Politi Sci Int*, 3(2), 01-13.

Elieli, J. Katie, H. (2024). EU: OBLIGATIONS ON PROVIDERS OF GPAI MODELS UNDER THE EU AI ACT. Stephen Harwood.

Esposito, G. (2024, marzo 27). Clonare la voce con l'IA: l'impatto sul diritto d'autore. *Agenda Digitale*.

Esposito, M. (2023). La tutela della voce tra diritto d'autore e nuove tecnologie. *Rivista di Diritto Industriale*.

European Parliament and Council (2019). Directive (EU) 2019/790 on copyright and related rights in the Digital Single Market.

European Parliament and Council (2024). Regulation (EU) 2024/1689 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act).

Federazione Industria Musicale Italiana. (2026). Music Engagement Study 2026.

Feltes, N. (2025) Article 50 AI Act: Do the Transparency Provisions Improve Upon the Commission's Draft?

Fischer, L. Ehrlinger, V. Geist, R. Ramler, F. Sobiechsky, W. Zellinger, D. Brunner, M. Kumar and B. Moser, "AI System Engineering—Key Challenges and Lessons Learned," *Machine Learning and Knowledge Extraction*, vol. 3, no. 1, p. 56–83, 2021. Finocchiaro, G. (2026). La legge italiana in materia di intelligenza artificiale. Una prima lettura. In *Il Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale. Problemi e sistema* (pp. 353–376). Bologna: Il Mulino.

Finocchiaro, G. (2025). Diritto dell'intelligenza artificiale. Seconda edizione aggiornata alla legge Italia IA. Zanichelli.

Fowler, S., L. & Fowler, J., D. (2024). Why Tennessee's ELVIS Act Is the King of Artificial Intelligence. *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*. Volume 27 Issue 1 Article 9

Fragasso, B. (2025, ottobre 16). Profili penalistici della legge sull'intelligenza artificiale: osservazioni a prima lettura. Legge 23 settembre 2025, n. 132, recante «Disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale». *Sistema Penale*, 157–179.

Frith, S. (1996). *Performing Rites: On the Value of Popular Music*. Harvard University Press.

Genelza, G. (2024). A systematic literature review on AI voice cloning generator: A game changer or a threat? *Journal of Emerging Technologies*, 4(2), 54–61.

Gera, S. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on Music Production: Creative Potential, Ethical Dilemmas, and the Future of the Industry.

Gin, A. V., & Moran, E. R. (2023, dicembre 5). “Heart on My Sleeve”: What protections exist for creativity and identity in the landscape of generative AI? McDonnell Boehnen Hulbert & Berghoff LLP.

Guadamuz (2024): "Do you own your own voice? The challenges of voice cloning and intellectual property"

Harbinja, E. (2019). *Posthumous data protection: Law and the deceased in the digital age*. Oxford University Press.

Harvard Law School (2024). AI-Created Song Mimicking Drake and The Weeknd Stirs Copyright Concerns. *Harvard Law Today*.

Herremans, D., & Brown, A. R. (2020). AI in music composition: A review. *Journal of Creative Music Systems*, 5(1), 45–67.

Hesmondhalgh, D. (2019). *The Cultural Industries*. SAGE Publications.

Heugas, A. C. (2021). Protecting image rights in the face of digitalization: A United States and European analysis. *Journal of World Intellectual Property*, 24, 344-367.

Hypebot. (2023). How Elf.Tech is changing the creator economy and fan engagement.

Horowitz, S., J. (2024). Drake Removes ‘Taylor Made Freestyle,’ Featuring AI Tupac Shakur Vocals, From Social Media After Threat of Lawsuit. *Variety*.

IFPI (2024). Global Music Report 2024: State of the Industry.

Ingham, T. (2024). Universal Music Group and the AI Revolution: A Strategic Overview. *Music Business Worldwide*.

Ischen, C., Araujo, T., Voorveld, H., van Noort, G., & Smit, E. (2020). Privacy concerns in chatbot interactions: The role of voice and anthropomorphism. *International Journal of Human-Computer Studies*, 162, Article 102787.

Jabour, G. (2024) DRAKE OR FAKE? PERCEPTIONS, CONCERNS, AND BUSINESS IMPLICATIONS OF AI-GENERATED VOCALS

Jacques, S., and Flynn, M. (2024). Protecting human creativity in ai-generated music with the introduction of an ai-royalty fund. *GRUR International* 73(12):1137–1149.

Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press.

Josan, S. (2023). AI and Deepfake Voice Cloning: Innovation, Copyright and Artists' Rights. Digital Policy Hub — Working Paper

Juzon, H. (2024). Fake Drake? AI music generation implicates copyright and the right of publicity. *Washington Law Review*, 99, 987.

Katz, S. (2024). Digital Twins and the Aura of Performance: Economics of Virtual Presence in the Streaming Era. *Journal of Cultural Economics*.

Kjus, Y., et al. (2022). License to stream? A study of how rights-holders have responded to music streaming services in Norway. *International Journal of Cultural Policy*, 28(1), 61–73.

Krasilshchik, O., & Krasilshchik, A. (2022). NFTs in the Music Industry: A New Era for Artists? *Journal of Digital Art & Digital Heritage*.

Krueger, A. B. (2019). *Rockonomics: A Backstage Tour of What the Music Industry Can Teach Us About Economics and Life*. Penguin Random House.

Kwall, R. (1994). The Right of Publicity v. the First Amendment: A Property and Liability Rule Analysis. *Indiana Law Review*, 70, 47-118.

Lam, K. Y. (2016). The Hatsune Miku phenomenon: Virtual celebrity and participatory culture. *The Journal of Popular Culture*, 49(5), 1107–1128.

Lavan N, Irvine M, Rosi V, McGettigan C (2025) Voice clones sound realistic but not (yet) hyperrealistic. *PLoS One* 20(9): e0332692.

Legge 22 aprile 1941, n. 633. Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio. *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*, n. 166, 16 luglio 1941. Testo vigente consultabile su Normattiva.

Legge 23 settembre 2025, n. 132. Disposizioni e deleghe al Governo in materia di intelligenza artificiale. Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana.

Lee & Sun (2026): "Vocal Identity Under Siege by AI Voice Cloning Technologies"

Lenzi, E. Maiorana, G. (2025). Impiegare l'IA in modo proporzionato e trasparente: un nuovo equilibrio nel diritto d'autore.

Lewis Silkin LLP (2023). Deepfake dilemma: Grimes frees her voice, but at what cost? *Lewis Silkin Insights*.

Lindert, H. (2025). Music Artists Coalition responds to Universal Music Group's partnership with AI firm Udio.

Lucchi, N. (2024). Artificial Intelligence and Copyright Law: From Theory to Practice. Cambridge University Press.

Lucchi, N. (2024). Digital Content and Intellectual Property in the Era of AI. Oxford University Press.

Madow, M. (1993). Private Ownership of Public Image: Popular Culture and Publicity Rights. *California Law Review*, 81, 125-178.

Martucelli, S. (1998). The right of publicity under Italian civil law. *UCLA Entertainment Law Review*, 5(2), 253-282.

Marx, Z. (2025). Generative AI Music as a Disruptive Force in Music Consumption - Opportunities and Challenges

MBHB – McDonnell Boehnen Hulbert & Berghoff LLP (2023). Heart on My Sleeve: An Analysis of AI-Generated Music and Copyright. *Snippets Intellectual Property News*.

McCarthy, J. T. (2022). *The Rights of Publicity and Privacy* (2nd ed., 2022 Update). Thomson Reuters.

Melara, V. (2024). The “Fake Drake” fix: Why each state should adopt Tennessee’s ELVIS Act in the age of AI-deepfakes. *Wake Forest Journal of Business and Intellectual Property Law*, 25, 101.

Mongillo, R. (2025). Diritto d’autore ed intelligenza artificiale: l’art. 25 della legge 132 del 23 settembre 2025.

Moskalenko, K. (2015). The right of publicity in the USA, the EU, and Ukraine. *International Comparative Jurisprudence*, 1(2), 113–120.

Mohammadi, S. H., & Kain, A. (2017). Voice conversion: A survey. *Speech Communication*, 88, 65–82.

Moore, A. F. (2002). Authenticity as authentication. *Popular Music*, 21(2), 209–223.

Morreale, F.; Sharma, M.; and Wei, I.-C. (2023). Data collection in music generation training sets: A critical analysis. In *Proceedings of the 24th International Society for Music Information Retrieval Conference (ISMIR)*.

Morris, J. W., & Powers, D. (2015). Control, curation and musical experience in streaming music services. *Creative Industries Journal*.

Music Business Worldwide (2024). The Economics of AI Voice Licensing: Lessons from the Grimes Model. Industry Report.

Nazari, A., & Mirshekari, A. (2022). The Value of Reputation: A Discussion on Methods of Compensation for Damages Resulting from Commercial Exploitation of Another's Reputation. *Quarterly Journal of Legal Research (Shahr Danesh)*, 21(49), 171–199.

Nimmer, M. (1954). The Right of Publicity. *Law & Contemporary Problems*, 19, 203-223.

O'Dair, M. (2018). *Blockchain and the Creative Industries: Disruption and Innovation in Post-Digital Times*. Palgrave Macmillan.

Öhman, C., & Floridi, L. (2022). The Political Economy of the Digital Afterlife Industry and the Value of Digital Remains. *Philosophy & Technology*.

Pederiva, A. (2024). *Dall'algoritmo all'arte: intelligenza artificiale nell'industria musicale* [Tesi di laurea, Università degli Studi di Pavia].

Pine, K. (2025). Human or AI? The need for a federal right of publicity to regulate AI-generated music. *Florida Law Review Forum*, 76, 123–154.

Pitchfork (2023, 24 aprile). Grimes Unveils Elf.Tech, Her New AI Voice Platform.

Post, R., & Rothman, J. (2020). The First Amendment and the Right(s) of Publicity. *The Yale Law Journal*, 130, 86-172.

Reed, R. (2023, 2 maggio). AI Created a Song Mimicking the Work of Drake and The Weeknd. What Does That Mean for Copyright Law? *Harvard Law Today*.

Riccio, G. M. ((2025). *Intelligenza artificiale. Commentario. Regolamento (UE) 2024/1689 – AI Act. Linee guida Commissione europea pratiche vietate. Disegno di legge sull'intelligenza artificiale*. Milano: Wolters Kluwer Italia.

Rogers, B. (Oct.29, 2024). Attribution Share Is the New Market Share, and It's Way Bigger, SUREEL (Oct.29, 2024)

Roggero, C. & Di Pelino, D. (2026). Musica e intelligenza artificiale: cosa cambia per musicisti e produttori con la Legge 132/2025. Dandi Media.

Rolling Stone. (2023). The Rise of the AI Pop Star: Inside Grimes' Bold Experiment.

Rothman J, E. (2012) "The Inalienable Right of Publicity"

Saleem, Z. (2026). Spotify and Universal Music agree deal to let subscribers create AI remixes. The Guardian.

Savelyev, A. (2018). Copyright in the digital era: Promises of the blockchain. *Computer Law & Security Review*, 34(3), 550–561

Scholl, M. (2021). The music industry and the blockchain: a systematic review. *International Journal of Music Business Research*.

Schurz, M. (2025). Fair Use Or Foul Play? Copyright Law's Battle Over Using Sound.

Serafini, A., & Gitto, G. (2025, November 7). Le novità in materia di diritto d'autore introdotte dalla Legge 132/2025. Studio Previti.

Sharma, T., Zhou, Y., Berisha, V. (2024). PRAC3 (Privacy, Reputation, Accountability, Consent, Credit, Compensation): Voice Actors in AI Data-Economy. Pennsylvania State University, Arizona State University.

SIAE (2023). Relazione annuale: L'impatto dell'intelligenza artificiale sul mercato del diritto d'autore.

SIAE. (2023a, luglio 20). Intelligenza artificiale: lettera aperta per difendere il diritto d'autore.

SIAE. (2023b, dicembre 13). La SIAE firma l'appello internazionale sull'AI Act.

SIAE. (2025). *Copy or Right*.

SIAE (2025). Linee guida per la licenza di modelli generativi vocali.

Singh, J. (2026). Spotify cranks up AI push with Universal Music deal, lays out bold growth targets. Reuters.

Smith, S., F. (2013). Beard, supra note 16 at 1192. 41 Ibid, "If It Looks Like Tupac, Walks like Tupac, and Raps like Tupac, It's Probably Tupac: Virtual Cloning and Postmortem Right-of-Publicity Implications" Mich St L Rev 1719 at 1727.

Smuha, (2025). The European Union's AI Act: Beyond motherhood and apple pie? SSRN.

Snapes, L. (2023, 18 aprile). AI song featuring fake Drake and Weeknd vocals pulled from streaming services.

Solazzi, G. (2017) THE WORLD OF PUBLICITY RIGHTS AND ENDORSEMENT AGREEMENTS

Sorgente, D. (2026). Diritto d'autore e intelligenza artificiale. Studio Legally.

Spotify. (2026, May 21). Spotify and Universal Music Group announce landmark licensing agreements for fan-made covers and remixes.

Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.

Sutherland, R. (2025). The Gatekeeper's Gambit: Major Labels and the Control of Synthetic Assets. *Music Business Journal*.

Tanners, J (May 03, 2023). *Applied Science* #11: On Elf.Tech, GrimesAI-1, Hive IP, and a more resilient future

Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin Is Changing Money, Business, and the World*. Portfolio / Penguin.

Tellier, A. (2025). Drake et les Beatles: penser l'innovation à l'heure de l'intelligence artificielle. Drake ft. The Weeknd, *Heart on My Sleeve* (2023, Official Ghost Writer Production). The Beatles, *Now and Then* (2023, Apple Records). In *Ultimes vibrations: De David Bowie à Charli XCX: quand les musiciens nous donnent des leçons d'innovation* (pp. 277–291). EMS Éditions.

The Guardian (2023, 18 avril). AI song featuring fake Drake and The Weeknd removed from streaming services.

The Verge. (2023). Grimes will let you use her AI voice — if you split the royalties.

Universal Music Group (2022). *Annual Report 2021*. Hilversum, Paesi Bassi.

Universal Music Group (2022). *Investor Relations - Reports and Filings*.

Universal Music Group (2024). *UMG Statement on Responsible AI and the Protection of Human Artistry*. Official Press Release.

Universal Music Group (2025). *Settlement and Strategic Partnership with Udio: Towards a Licensed AI Ecosystem*. UMG Investor Relations.

Universal Music Group. (2026, May 21). Universal Music Group and Spotify announce landmark licensing agreements for fan-made covers and remixes.

Valverde, R. Q. Kaye, D. B. V. (2026). “A safe, responsible, and profitable ecosystem of music”: Analyzing perceptions and implementation of generative AI in the music industry.

Van den Oord, A., Li, Y., Babuschkin, I., Simonyan, K., Vinyals, O., Kavukcuoglu, K., van den Driessche, G., Lockhart, E., Cobo, L. C., Stimberg, F., Casagrande, N., Grewe, D., Noury, S., Dieleman, S., Elsen, E., Kalchbrenner, N., Zen, H., Graves, A., King, H., Walters, T., Belov, D., & Hassabis, D. (2018). Parallel WaveNet: Fast high-fidelity speech synthesis. In *Proceedings of the 35th International Conference on Machine Learning* (pp. 3918–3926). PMLR.

Vaughan-Johnston, T. I., Jacobson, J. A., & MacInnis, C. C. (2021). The role of vocal affect in persuasion: A review and model. *Personality and Social Psychology Review*, 25(4), 305–331.

Ventayen, R., J. (2026). Exploring How Real Artists Maintain Authenticity Amidst the Growth of AI Music

Wei, W., & Song, Z. (2024). AIGC generative speech technology: An examination of its communication paradigms and evolutionary reflections. *Philosophy and Social Science*, 1(5), 12–27.

Wikström, P. (2020). The Music Industry: Music in the Cloud. Polity Press.

Wired (2023). Grimes Is Doing AI Better Than Anyone Else.

World Intellectual Property Organization. (2024). AI and Creative Industries: Economic Impacts and Policy Challenges. WIPO Economic Research Series.

World Intellectual Property Organization. (2024). Generative AI: Navigation of Copyright and Economic Stakes in the Creative Industries. WIPO Publications.

World Music Views (2025). Lucian Grainge: “We Will Not License Any Model That Uses an Artist's Voice Without Consent”.

Xiaorui, G. (2023). The Evolution of the Music Industry in the Digital Age: From Records to Streaming.

Zorzi Galgano, N. (2025). Il Regolamento UE 2024/1689 del 13 giugno 2024 sul c.d. alto rischio inaccettabile: le pratiche inerenti sistemi di intelligenza artificiale vietate. Università di Bologna, IRIS.

Zorzi Galgano, N. (2025). La sorveglianza umana sull’“alto rischio” nel Regolamento UE 2024/1689 del 13 giugno 2024 nei sistemi di intelligenza artificiale. Università di Bologna, IRIS.

Zulić, H. (2019). How AI can change/improve/influence music composition, performance and education: Three case studies. *INSAM J. Contemp. Music Art Technol.* 1, 100–114.