

**COMMISSIONE VII
CULTURA, SCIENZA E ISTRUZIONE**

RESOCONTO STENOGRAFICO

INDAGINE CONOSCITIVA

6.

SEDUTA DI GIOVEDÌ 25 MAGGIO 2023

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE **FEDERICO MOLLICONE**

INDICE

	PAG.		PAG.
Sulla pubblicità dei lavori:		Audizione, in videoconferenza, di Enzo Mazza, presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana:	
Mollicone Federico, <i>Presidente</i>	3	Mollicone Federico, <i>Presidente</i>	3, 4, 6
INDAGINE CONOSCITIVA SULL'IMPATTO DELLA DIGITALIZZAZIONE E DELL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA SUI SETTORI DI COMPETENZA DELLA VII COMMISSIONE		Mazza Enzo, <i>presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana</i>	3, 5
		ALLEGATO: Documentazione depositata dalla Federazione industria musicale italiana	
		FIMI	7

N. B. Sigle dei gruppi parlamentari: Fratelli d'Italia: FdI; Partito Democratico - Italia Democratica e Progressista: PD-IDP; Lega - Salvini Premier: Lega; MoVimento 5 Stelle: M5S; Forza Italia - Berlusconi Presidente - PPE: FI-PPE; Azione - Italia Viva - Renew Europe: A-IV-RE; Alleanza Verdi e Sinistra: AVS; Noi Moderati (Noi con L'Italia, Coraggio Italia, UDC e Italia al Centro) - MAIE: NM(N-C-U-I)-M; Misto: Misto; Misto-Minoranze Linguistiche: Misto-Min.Ling.; Misto-+Europa: Misto-+E.

PAGINA BIANCA

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE
FEDERICO MOLLICONE

La seduta comincia alle 11.05.

Sulla pubblicità dei lavori.

PRESIDENTE. Avverto che la pubblicità dei lavori sarà assicurata, oltre che con la redazione del resoconto stenografico, anche attraverso la trasmissione sulla *web TV* della Camera dei deputati.

Audizione, in videoconferenza, di Enzo Mazza, presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana.

PRESIDENTE. La Commissione prosegue le audizioni nell'ambito dell'indagine conoscitiva sull'impatto della digitalizzazione e dell'innovazione tecnologica sui settori di competenza della VII Commissione.

Saluto e ringrazio il dottor Enzo Mazza, presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana, che interviene in videoconferenza.

Gli cedo immediatamente la parola per lo svolgimento del suo intervento, rammentando che dovrà essere contenuto in non oltre cinque minuti. Buongiorno e benvenuto. Prego.

ENZO MAZZA, *presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana (intervento in videoconferenza)*. Buongiorno. Grazie presidente e grazie alla Commissione per questo invito.

Andrei velocemente, condividendo alcune *slide*, che penso in questo momento stiate vedendo.

Questo è un settore, quello musicale, che in Italia è uno dei pochi che ha attraversato una lunghissima transizione digitale e questa transizione si è sostanzialmente compiuta, abbiamo l'83 per cento di mercato che è costituito dal digitale. La trasformazione è stata molto rapida, negli ultimi dieci anni siamo passati a un 66,7 per cento del segmento dominato dallo *streaming*, quindi dal digitale, dagli abbonamenti, dalla possibilità di accedere a musica attraverso le piattaforme, cosa che ha fatto sì che è aumentato non solo il repertorio locale, come possiamo vedere da questa *slide*, un 20 per cento di incremento in dieci anni, quindi una fortissima affermazione del repertorio italiano grazie a questa innovazione, ma che ha anche significato un fortissimo ricambio generazionale. Come vedete da questa *slide*, noi siamo passati da un'età media nel 2019 di 36,4 anni in *top ten* nella classifica, a 25, quindi un ricambio generazionale fortissimo, che ha accompagnato anche una incredibile apertura verso nuove presenze di nuovi artisti, che hanno cambiato significativamente anche lo scenario della musica nel nostro Paese.

La democratizzazione di questo settore è stata imponente, nel senso che prima del digitale, il 10 per cento della *top ten* di tutto quello che era venduto in Italia, il 10 per cento era rappresentato solo dagli artisti di punta, quindi c'era una forte concentrazione; oggi siamo scesi all'1,5 per cento. Questo vuol dire che molti più artisti hanno avuto l'opportunità di farsi conoscere e di raggiungere significativi risultati. Tra gli anni dove c'era come digitale solo il *download* e c'era il CD ancora dominante, e quella che invece è stata la forte trasformazione degli ultimi anni, in particolare anche del 2022.

Questo ha significato anche la scomparsa di frontiere, e quindi non solo la possibilità di accedere per molti più artisti al mercato, ma soprattutto di andare anche oltre frontiera. Questo è molto importante, se consideriamo anche il ruolo che la musica italiana può avere livello internazionale, che può avere il nostro Paese come *soft power* culturale.

Qui vedete un incremento significativo di entrate da *royalty*. La musica italiana è diffusa in moltissimi Paesi, e questo è avvenuto proprio grazie al fatto che, attraverso il digitale, quelle barriere fisiche e quelle barriere anche doganali che esistevano nell'era del CD sono assolutamente scomparse. I nostri artisti possono raggiungere qualsiasi luogo del mondo ed essere ascoltati in moltissimi Paesi.

Quali sono invece le sfide? Mi avete dato del tempo, che voglio usare in maniera molto opportuna per evidenziare la grande sfida che ci attende adesso. Dopo questa grande rivoluzione, quindi l'attraversamento di questa rivoluzione digitale, che è iniziata nel 1999 e che si è conclusa negli ultimi anni, questo è l'ottavo anno di crescita del settore, ci troviamo davanti adesso alla grande sfida dell'intelligenza artificiale generativa, quella di cui tutti stiamo parlando e stiamo vedendo sui giornali. Questa per noi è una grande sfida, ma anche un'opportunità. La musica è sempre stata al centro della rivoluzione digitale e già utilizziamo strumenti di intelligenza artificiale come supporto al processo creativo e al modo in cui ci colleghiamo con i *fan* e utilizziamo le nuove piattaforme, ma anche quelli che sono i sistemi, per fare in modo che tutti noi possiamo consumare al meglio la musica, ascoltarla in qualsiasi luogo e avere i migliori suggerimenti. Però l'intelligenza artificiale generativa, che si basa sull'addestramento di reti neurali e quindi fa sì che quei contenuti che vengono utilizzati per creare contenuti di intelligenza artificiale, queste piattaforme utilizzino contenuti esistenti, non c'è qualcosa di nuovo, vengono rastrellate sostanzialmente quelle che sono informazioni già presenti. Il processo che viene utilizzato richiede assolutamente che vengano mantenuti alcuni prin-

cipi cardine perché, se da un lato, la musica creata con l'intelligenza artificiale, quindi il sostegno che può dare l'intelligenza artificiale alla creatività, è importante, dall'altra parte, c'è anche il rischio, come chiunque ha potuto vedere anche in altri settori, che si possano creare realizzazioni finte e quindi veri e propri falsi, addirittura non solo a livello di suono, ma anche a livello di immagine, i famosi *deepfake*, che sono stati anche protagonisti di recenti casi nel settore della fotografia e nel settore dell'informazione.

C'è un dibattito in corso al Parlamento europeo, l'Artificial Intelligence Act, che contiene principi cardine per la regolamentazione, per aiutare a crescere l'intelligenza artificiale come strumento, ma, dall'altra parte, garantire ad esempio che il tema del *copyright* venga mantenuto al suo livello più elevato di protezione, quindi l'utilizzazione di contenuti per creare contenuti con l'intelligenza artificiale deve comunque prevedere un'autorizzazione ai titolari dei diritti, e soprattutto la parte che riguarda la trasparenza, cioè raccontare e descrivere ai consumatori finali che quei contenuti che sono creati con l'intelligenza artificiale ovviamente sono contenuti che hanno particolari utilizzi dal punto di vista delle tecnologie che non sono realizzate dal punto di vista umano.

Per noi qual è il punto chiave di questa vicenda? Prima di tutto mantenere il valore unico della creatività intellettuale, quindi fare in modo che il *copyright* protegga la produzione umana, la produzione creata dai nostri artisti e, dall'altra parte, che qualora vengano utilizzati i contenuti protetti, questi contenuti protetti debbano essere autorizzati e, terzo punto chiave, la trasparenza, e cioè informare i *fan* di musica e i consumatori finali che sono stati usati sistemi di intelligenza artificiale quando si offrono questi contenuti.

Io vi ringrazio. Sono disponibile per delle domande.

PRESIDENTE. Ci sono colleghi che vogliono fare quesiti? Altrimenti ne ho io.

Presidente Mazza, noi abbiamo avviato questa indagine conoscitiva esattamente per andare a tracciare e definire il campo del-

l'innovazione della transizione digitale in tutti gli ambiti di competenza di questa Commissione. Come si vede anche dal suo *report*, di fatto cominciano a esserci delle controversie relative proprio all'impatto che l'intelligenza artificiale ha anche nel settore musicale e audiovisivo.

Abbiamo ascoltato nel suo intervento e nelle *slides* che si fa riferimento anche alla volontà dei Governi di limitare l'introduzione di nuovi *copyright* e di nuovi vincoli e tutele.

Concretamente, secondo Lei, la creatività dei cantanti e degli artisti come può essere tutelata da un punto di vista di innovazione, dall'intelligenza artificiale, visto il rischio che venga utilizzata in modo improprio? Non perché sia un male in sé, io ho un approccio neutrale all'innovazione, sicuramente ha delle facilitazioni e delle ottimizzazioni anche nella gestione dei *database* e delle *library* musicali. Questa è la prima domanda.

La seconda domanda invece riguarda proprio le piattaforme digitali, che sappiamo gestiscono gli ascolti in base a un algoritmo e, in base a questo, producono la remunerazione. Come si può superare il divario di valore sulle piattaforme digitali per la remunerazione degli artisti? È vero, come dice Lei, che grazie a questo gli artisti italiani possono essere ascoltati e sono ascoltati in tutto il mondo, ma è pure vero che però sono anche sottostimati nel loro valore nominale. Questo almeno è quello che ci riferiscono gli artisti. Prego.

ENZO MAZZA, *presidente e amministratore delegato della Federazione industria musicale italiana (intervento in videoconferenza)*. Grazie.

Condivido anch'io il suo approccio. L'approccio deve essere ovviamente neutrale rispetto a queste tecnologie, che sono tecnologie dirompenti, ma che hanno anche grandi opportunità.

Il punto chiave, secondo noi, per tutelare gli artisti e tutelare la produzione creativa, è quello che si sta orientando a livello internazionale, il primo passo è quello di non attribuire un riconoscimento, e quindi non dare diritti d'autore a produzioni che sono realizzate esclusivamente con l'intel-

ligenza artificiale; questo perché salvaguarderebbe, invece, la produzione realizzata dagli esseri umani e dagli artisti. Questo è il primo punto. Se viene prodotto un contenuto solo ed esclusivamente con l'intelligenza artificiale non ha diritto di godere di una protezione, e questo toglierebbe dal campo la produzione esclusiva realizzata dalle macchine, prevedendo invece la tutela di quella che è la produzione degli artisti, che possono poi utilizzare naturalmente sistemi di intelligenza artificiale. Su questo direi che dovremmo essere molto chiari e dovremmo essere, come dicevo prima, anche molto chiari sul fatto che ci debba essere una protezione dei contenuti che vengono utilizzati per creare opere con l'intelligenza artificiale, quindi tutto ciò che viene utilizzato, perché se io devo creare una canzone devo costruire questa canzone sulla base di qualcosa che è già esistente e quindi devo ottenere una autorizzazione preventiva. Anche questo è un aspetto importante, che già le direttive sul *copyright* prevedono, ma che deve essere chiarito anche nell'ambito dell'intelligenza artificiale.

Per quanto riguarda poi le remunerazioni, io ho partecipato proprio di recente al Senato alla discussione sull'affare relativo alla remunerazione degli artisti in *streaming*. Devo dire che in questi anni la crescita della remunerazione degli artisti, anche in Italia, è stata significativa, perché sono aumentati i segmenti dai quali gli artisti possono ricevere ricavi, che non sono solo le semplici piattaforme di *streaming* o di *download*, ma anche tutto il settore che noi chiamiamo della monetizzazione.

Voi avete visto di recente quello che è accaduto anche tra Meta e Siae. L'area dei *social* è un'area che genera ricavi, che fino a qualche anno non esistevano. Quindi dal nostro dato, che abbiamo pubblicato anche in occasione di queste audizioni, abbiamo visto che tra il 2016 e il 2021 la remunerazione degli artisti è cresciuta del 96 per cento, contro un 63 per cento delle case discografiche, quindi è cresciuta di più quella degli artisti rispetto a quelli che sono stati i ricavi delle case discografiche. Questo ritengo che sia stato positivo, anche perché

ovviamente ci sono stati anche significativi interventi sul fronte degli investimenti da parte delle aziende nei nuovi artisti, e questo è molto importante. Ricordo anche che in Italia esiste un importante strumento, che è il *tax credit* musicale, che consente alle aziende di fare investimenti sui nuovi talenti.

Io penso che ci siano ulteriori grandi opportunità per la musica italiana che ci attendono nel futuro. Ringrazio ancora il Presidente e grazie alla Commissione per l'invito.

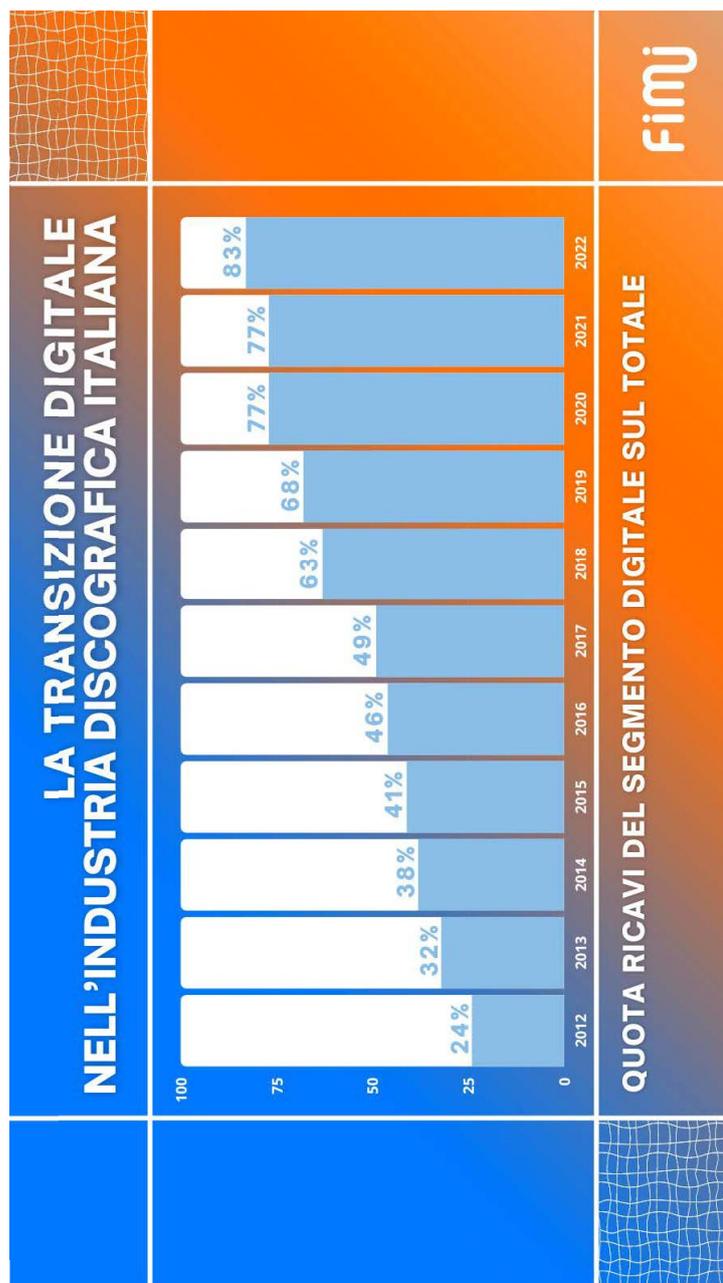
PRESIDENTE. Ringrazio il presidente Enzo Mazza per il suo contributo e autorizzo la pubblicazione, in calce al resoconto stenografico della seduta odierna, della documentazione che ci ha consegnato (*vedi allegato*). Dichiaro quindi conclusa l'audizione.

La seduta termina alle 11.20.

*Licenziato per la stampa
il 17 novembre 2023*

ALLEGATO

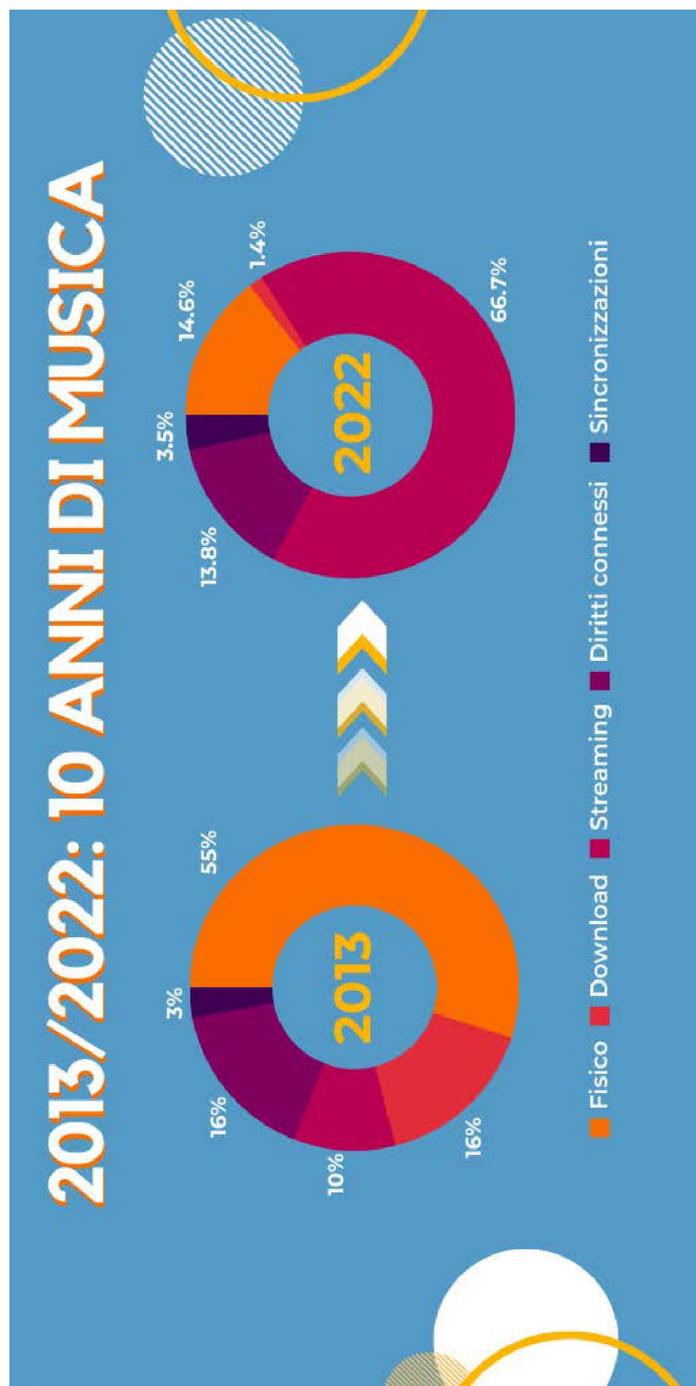
L'esplosione digitale



FEDERAZIONE
INDUSTRIALE
ITALIANA
Fimj

Fonte: GfK Italia

La trasformazione digitale

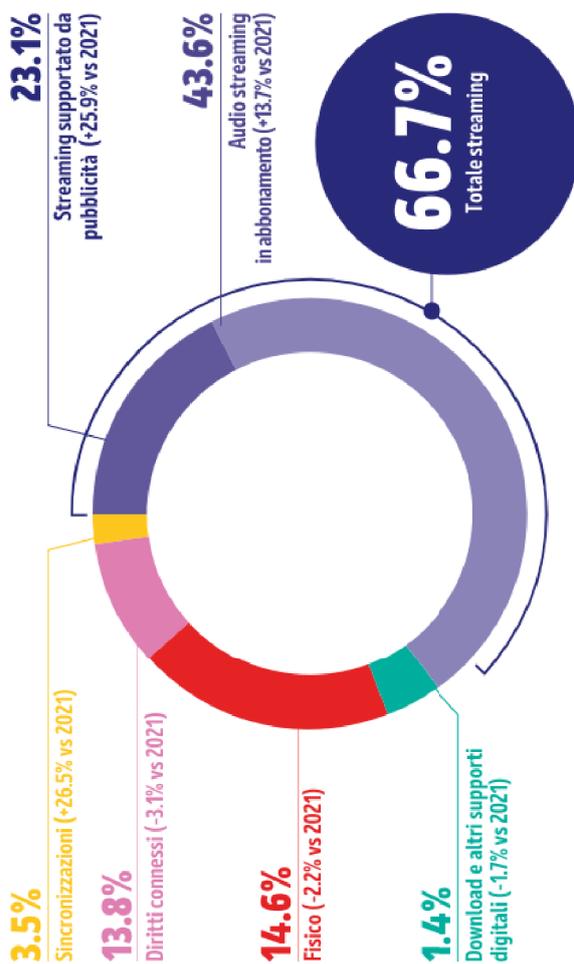


Fonte: IFPI

I numeri del mercato italiano

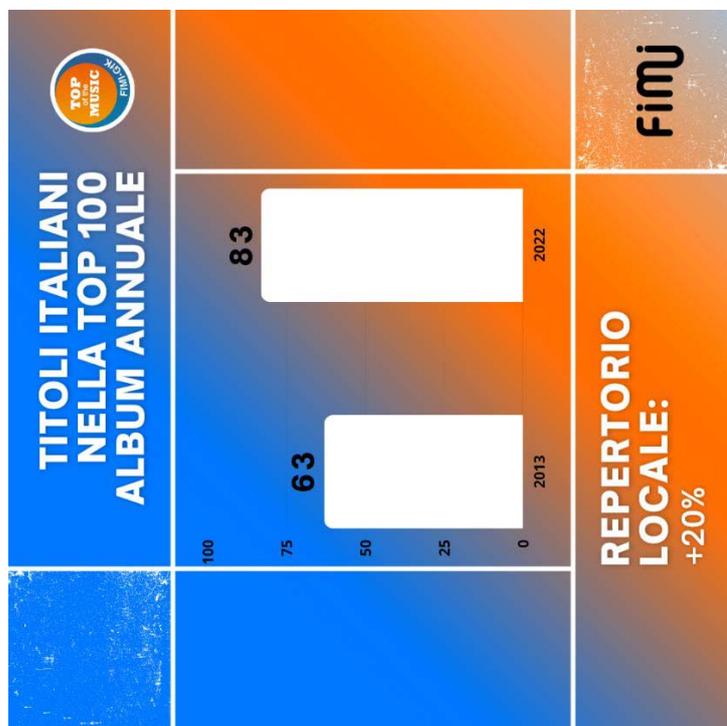
Nel 2022 i ricavi totali del mercato musicale italiano corrispondono a **371 milioni €**.

RICAVI DELLA MUSICA REGISTRATA IN ITALIA PER SEGMENTO NEL 2022



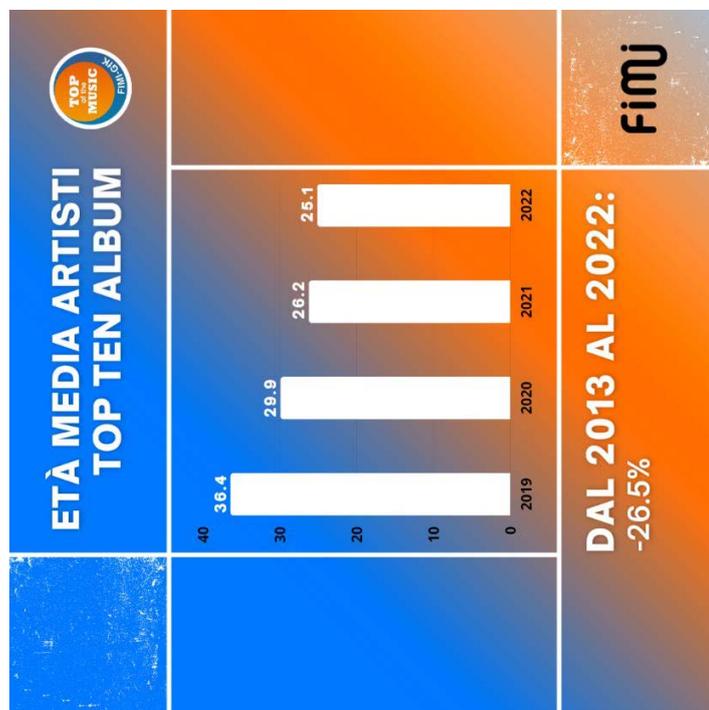
Fonte: IFPI — GMR 2023

Evoluzione del repertorio locale



Fonte: GfK Retail and Technology

Evoluzione dell'età degli artisti in chart



Fonte: GfK Retail and Technology



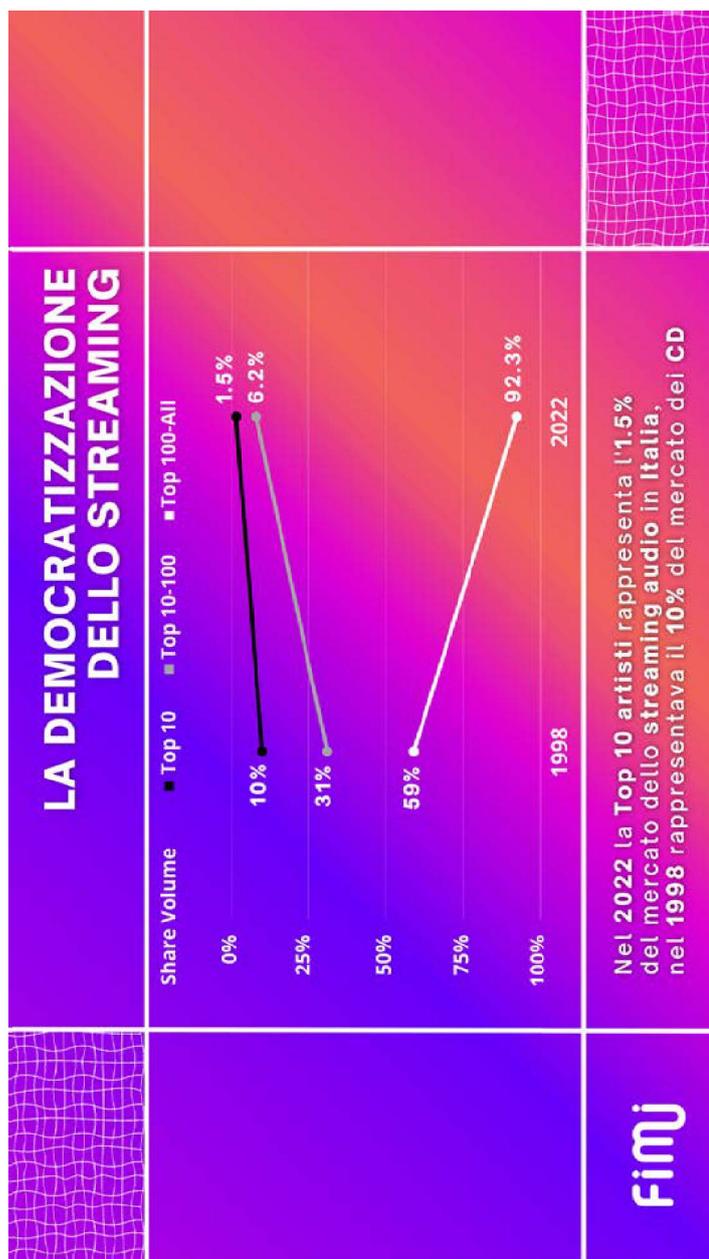
La democratizzazione dello streaming

Lo streaming sta consentendo a molti più artisti rispetto all'era del CD di prosperare: i 10 artisti più forti rappresentano solo l'1,5% del mercato dello streaming audio in Italia.



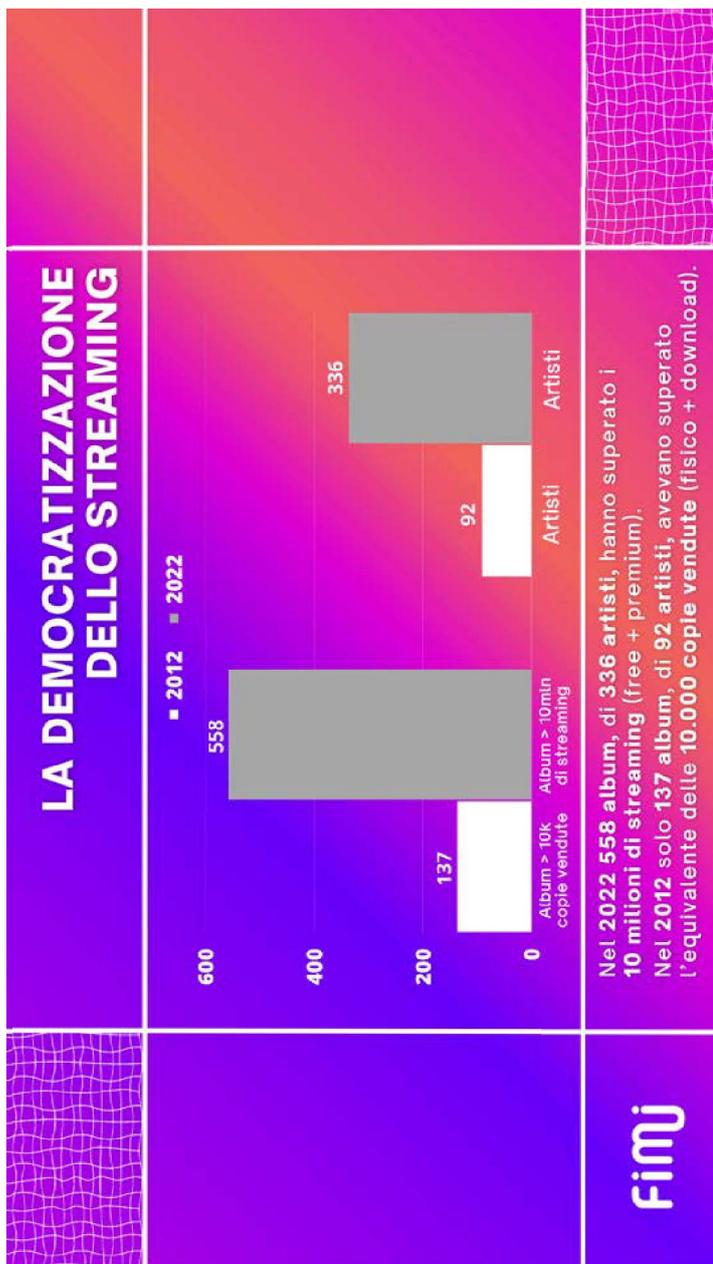
Fonte: GfK Italia

La democratizzazione dello streaming



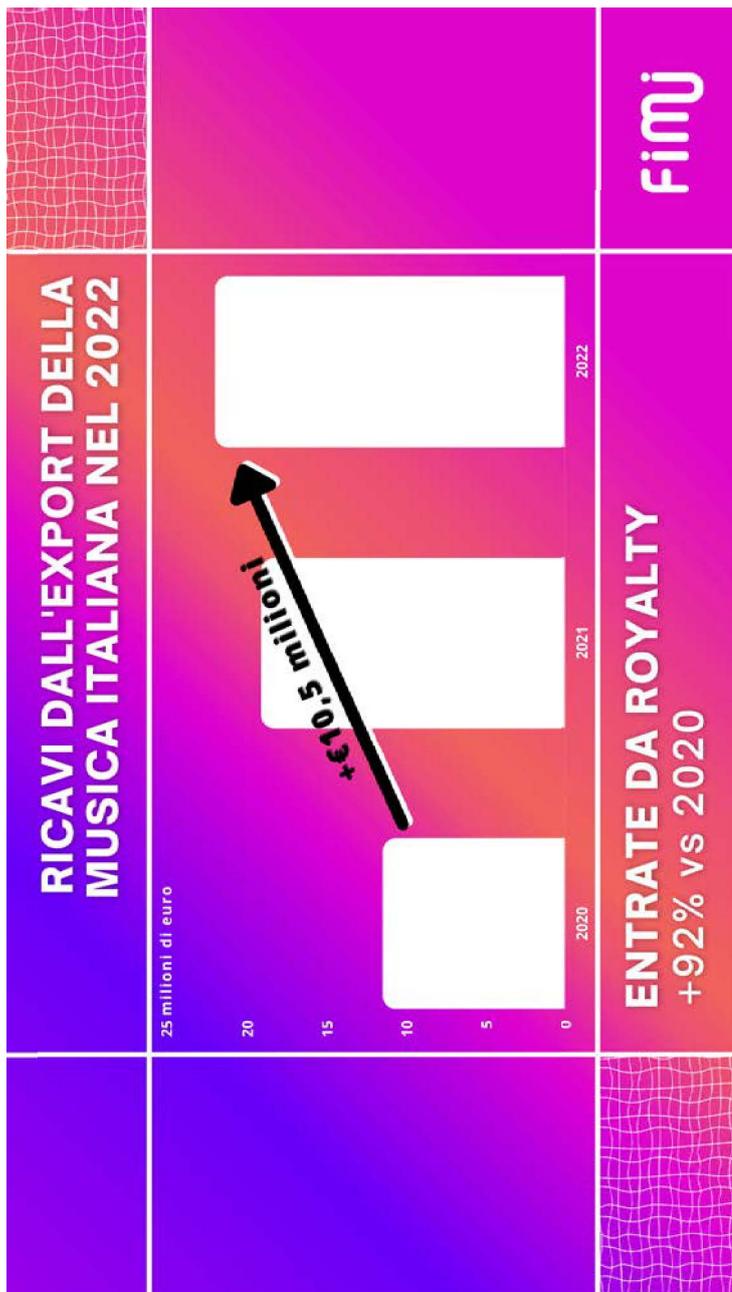
Fonte: GfK Italia

La democratizzazione dello streaming



Fonte: GfK Italia

Italian Export: i ricavi da royalties Con lo streaming scompaiono le frontiere



Intelligenza artificiale

generativa & musica

Sfida ed opportunità

Una nuova rivoluzione / evoluzione tecnologica

LA TECNOLOGIA HA DA MOLTO TEMPO POTENZIATO L'ESPRESSIONE UMANA E L'IA NON SARÀ DIFFERENTE

Per generazioni, varie tecnologie sono state utilizzate con successo per supportare la creatività umana. Prendiamo la musica, per esempio... Dal pianoforte all'amplificazione dei pedali per chitarra, dai drum machine, dalle workstation di digital audio digitali alle librerie di suoni e oltre, i creatori di hanno sfruttato a lungo la tecnologia per esprimere le loro visioni attraverso voci, strumenti e dispositivi diversi.

L'intelligenza artificiale svolge già - e lo farà sempre più nel futuro - quel ruolo di strumento di assistenza processo creativo, consentendo a una gamma più ampia di persone di esprimersi in modo creativo.

Inoltre, l'intelligenza artificiale ha molti usi preziosi al di fuori del processo creativo stesso, inclusi quelli amplificano le connessioni dei fan, perfezionano i consigli personalizzati, identificano i contenuti in rapido e accurato, aiutano con la pianificazione, automatizzano e migliorano i sistemi di pagamento e ancora.

Come industria musicale raccogliamo la sfida ed abbracciamo questi progressi tecnologici.

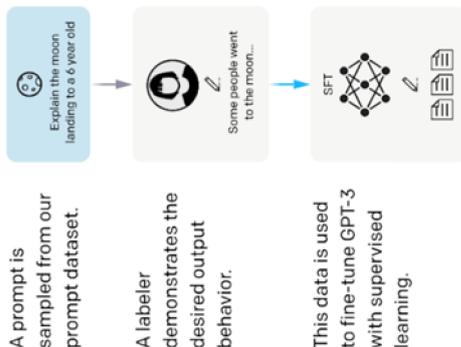
Cos'è l'intelligenza artificiale generativa

- È la capacità di una macchina di generare un'informazione nuova e originale partendo da una serie di input che le vengono forniti
- In particolare, l'intelligenza artificiale generativa si basa su **reti neurali addestrate** su grandi quantità di dati che consentono loro di riconoscere dei pattern e generare nuovi contenuti simili a quelli che hanno appreso. Questo processo consente a questi sistemi di creare **contenuti simili a quelli che potrebbero produrre le persone**
- **L'esempio più rilevante di questa AI generativa è ChatGPT**

Addestrare l'intelligenza artificiale

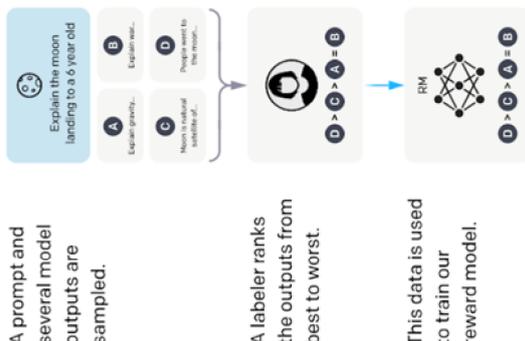
Step 1

Collect demonstration data, and train a supervised policy.



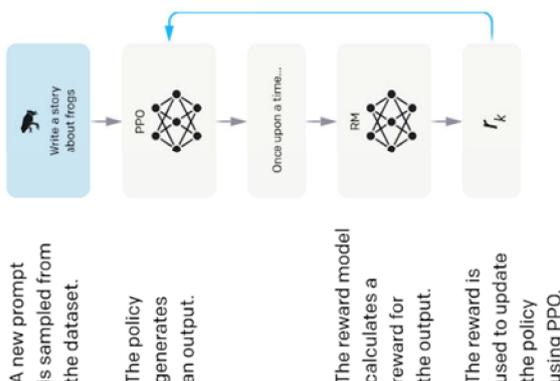
Step 2

Collect comparison data, and train a reward model.



Step 3

Optimize a policy against the reward model using reinforcement learning.



EUROPEAN COMMISSION | ARTIFICIAL INTELLIGENCE STRATEGY | 2020

L'impatto sulla musica

- I sistemi di intelligenza artificiale generativa rappresentano una potenziale rivoluzione per il settore
 - Dalla creazione di testi alla composizione musicale, fino alla realizzazione di brani completi con arrangiamenti e voci
 - Soundalike, musiche di sottofondo, ecc.
 - Un altro aspetto riguarda l'uso di immagini e deepfake (voice emulation)

AI-generated Drake and The Weeknd song goes viral

David Guetta ha replicato la voce di Eminem con l'intelligenza artificiale

**'FAKE' KENDRICK LAMAR SONG
MAKES YOUNG GURU 'SCARED'
ABOUT A.I. VOICE TECHNOLOGY**

Aspetti legali

- Posizione del Parlamento EU (Artificial Intelligence Act)
 - “Artificial intelligence system’ (AI system) means a machine-based system that is designed to operate with varying levels of autonomy and that can, for explicit or implicit objectives, generate output such as predictions, recommendations, or decisions influencing physical or virtual environments”
 - Assicurare che i sistemi di IA immessi sul mercato dell’Unione e utilizzati siano sicuri e rispettino la normativa vigente in materia di diritti fondamentali e i valori dell’Unione;
 - Assicurare la certezza del diritto per facilitare gli investimenti e l’innovazione nell’intelligenza artificiale;
 - Migliorare la governance e l’applicazione effettiva della normativa esistente in materia di diritti fondamentali e requisiti di sicurezza applicabili ai sistemi di IA;
 - Facilitare lo sviluppo di un mercato unico per applicazioni di IA lecite, sicure e affidabili, nonché prevenire la frammentazione del mercato.
- In generale le questioni fondamentali riguardanti il copyright possono essere indicate come segue:
 - Produzione non umana non può essere classificata come proteggibile (vedasi anche posizione Copyright Office USA)
 - Estrazione e addestramento con text & data mining
 - Autorizzazione preventiva

La posizione dell'industria

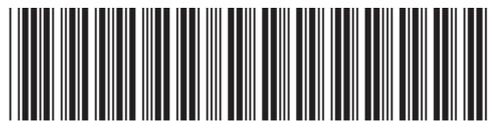
- **I GOVERNI NON DOVREBBERO CREARE NUOVI COPYRIGHT O ALTRE ESENZIONI DELLA TUTELA CONTRO LA CONTRAFFAZIONE CHE CONSENTANO AGLI SVILUPPATORI DI IA DI SFRUTTARE I CREATORI SENZA AUTORIZZAZIONE O COMPENSO**

L'IA non deve ricevere esenzioni dalla legge sul copyright o da altre leggi sulla proprietà intellettuale e deve rispettare i principi fondamentali della concorrenza e del compenso di un mercato leale. La creazione di scorciatoie speciali o scappatoie legali per l'IA danneggerebbe i mezzi di sussistenza creativi, danneggerebbe i marchi dei creatori e limiterebbe gli incentivi a creare e investire in nuove opere.

- **IL COPYRIGHT DEVE PROTEGGERE SOLO IL VALORE UNICO DELLA CREATIVITÀ INTELLETTUALE UMANA**
La protezione del copyright esiste per aiutare a incentivare e premiare la creatività umana, l'abilità, il lavoro e il giudizio, non l'output creato e generato esclusivamente dalle macchine. I creatori umani, sia che utilizzino strumenti tradizionali o che esprimano la loro creatività utilizzando i computer, sono il fondamento delle industrie creative e dobbiamo garantire che i creatori umani siano pagati per il loro lavoro.
- **L'AFFIDABILITÀ E LA TRASPARENZA SONO ESSENZIALI PER IL SUCCESSO DELL'IA E PER LA PROTEZIONE DEI CREATORI**
È essenziale tenere traccia completa di opere, spettacoli e immagini protette da copyright, incluso il modo in cui essi sono stati utilizzati per sviluppare e addestrare qualsiasi sistema di intelligenza artificiale. La trasparenza algoritmica e la chiara identificazione della provenienza di un'opera sono fondamentali per l'affidabilità dell'IA. Le parti interessate dovrebbero lavorare in modo collaborativo per sviluppare gli standard per le tecnologie che identifichino l'input utilizzato per creare l'output generato dall'IA. Oltre a ottenere le licenze appropriate, i contenuti generati esclusivamente dall'intelligenza artificiale dovrebbero essere etichettati descrivendo tutti gli input e la metodologia utilizzata per crearli, informando le scelte dei consumatori e proteggendo i creatori e i titolari dei diritti.



PAGINA BIANCA



19STC0047040