La Nuova Procedura Civile
Direttore Scientifico: Luigi Viola
Rivista scientifica di Diritto Processuale Civile
ISSN 2281-8693
Pubblicazione del 17.11.2026
La Nuova Procedura Civile, 4, 2026
www.lanuovaproceduracivile.com
ANNO XIV

Centro Studi
Diritto Avanzato
EDIZIONI
www.dirittoavanzato.it

Comitato scientifico:
Simone ***ALECCI*** *(Magistrato) - Elisabetta* ***BERTACCHINI*** *(Professore ordinario di diritto commerciale, già Preside Facoltà Giurisprudenza)- Mauro* ***BOVE*** *(Professore ordinario di diritto processuale civile) - Giuseppe* ***BUFFONE*** *(Magistrato addetto alla direzione generale della giustizia civile presso il Ministero della Giustizia) – Tiziana* ***CARADONIO*** *(Magistrato) - Costanzo Mario* ***CEA*** *(Magistrato, già Presidente di sezione) - Paolo* ***CENDON †*** *(Professore ordinario di diritto privato) - Gianmarco* ***CESARI*** † *(Avvocato cassazionista dell'associazione Familiari e Vittime della strada, titolare dello Studio legale Cesari in Roma) - Caterina* ***CHIARAVALLOTI*** *(Presidente di Corte di Appello) - Bona* ***CIACCIA*** *(Professore ordinario di diritto processuale civile) - Leonardo* ***CIRCELLI*** *(Magistrato, assistente di studio alla Corte Costituzionale) - Vittorio* ***CORASANITI*** *(Magistrato, ufficio studi del C.S.M.) – Mirella* ***DELIA*** *(Magistrato addetto all'Ufficio legislativo del Ministero della Giustizia) - Lorenzo* ***DELLI PRISCOLI*** *(Consigliere Suprema Corte di Cassazione) -* Paolo **DI MARZIO** *(Consigliere Suprema Corte di Cassazione) - Francesco* ***ELEFANTE*** *(Magistrato T.A.R.) - Annamaria* ***FASANO*** *(Consigliere di Stato) - Cosimo* ***FERRI*** *(già Magistrato, già Sottosegretario di Stato alla Giustizia) – Francesco* ***FIMMANO'*** *(Professore ordinario di diritto commerciale, Direttore scientifico Università) - Eugenio* ***FORGILLO*** *(Presidente di Tribunale) – Lucilla* ***GATT*** *(Professore ordinario di diritto privato) - Andrea* ***GIORDANO*** *(Magistrato della Corte dei Conti) – Mariacarla* ***GIORGETTI*** *(Professore ordinario di diritto processuale civile) - Giusi* ***IANNI*** *(Magistrato) - Francesco* ***LUPIA*** *(Magistrato) - Giuseppe* ***MARSEGLIA*** *(Consigliere di Corte d'Appello) – Roberto* ***MARTINO*** *(Professore ordinario di diritto processuale civile, Preside Facoltà Giurisprudenza) – Francesca* ***MITE*** *(Professore Associato di diritto privato) - Francesca* ***PROIETTI*** *(Magistrato) – Serafino* ***RUSCICA*** *(Consigliere parlamentare presso il Senato della Repubblica) - Piero* ***SANDULLI*** *(Professore ordinario di diritto processuale civile) - Stefano* ***SCHIRO'*** *(già Presidente del Tribunale Superiore delle Acque pubbliche) - Bruno* ***SPAGNA MUSSO*** *(già Consigliere di Cassazione ed assistente di studio alla Corte Costituzionale) - Paolo* ***SPAZIANI*** *(Magistrato dell'Ufficio del Massimario della Corte Suprema di Cassazione) – Antonella* ***STILO*** *(Magistrato, Presidente di sezione) – Antonio* ***URICCHIO*** *(Professore ordinario di diritto tributario, già Magnifico Rettore, Presidente Anvur) - Antonio* ***VALITUTTI*** *(già Presidente di Sezione presso la Suprema Corte di Cassazione) - Alessio* ***ZACCARIA*** † *(Professore ordinario di diritto privato, già componente laico C.S.M.).*

Opera creata con intelligenza artificiale: no al diritto d'autore se il *prompt* è generico ed il risultato è difforme

Ai fini della tutela autoriale di un'opera realizzata con strumenti di intelligenza artificiale, l'art. 1 l.d.a., come novellato dalla l. 132/2025, mantiene la visione antropocentrica del diritto d'autore e condiziona la protezione al fatto che l'opera sia «risultato del lavoro intellettuale dell'autore». La creatività, che non risiede nell'idea ma nella forma espressiva, deve pertanto riflettere la personalità dell'autore e le sue scelte libere e creative, con un vaglio più rigoroso quando sia stato impiegato un sistema di IA generativa. Non è tutelabile l'immagine ottenuta mediante una breve sequenza di prompt di contenuto generico, che non forniscono al sistema dati specifici per delineare in concreto le sembianze del personaggio e il cui esito presenta discrasie rispetto

www.lanuovaproceduracivile.com

all'input (nella specie, richiesta di «una gamba umana» e risultato con due gambe), perché in tal caso la forma finale non è riconducibile all'idea e alla soggettività dell'asserito autore. Né basta, a tal fine, la prova della sequenza dei prompt e dei file tecnici di estrazione dalla piattaforma, che al più ha valore indiziario circa l'iter seguito, ma non dimostra un'opera autoriale. Resta inoltre a carico del ricorrente l'onere di provare la paternità: prospetti dei personaggi e descrizioni del processo creativo privi di sottoscrizione, attestazione o altri elementi di riconducibilità ai soggetti che si dicono autori sono privi di valore probatorio. Ne consegue l'insussistenza del fumus boni iuris e il rigetto del ricorso cautelare.

Tribunale di Genova, Sezione quinta, ordinanza del 6 novembre 2026, n. 3178

...omissis...

1. - Rilevato che Parte_1 [...]
Parte_2 , Parte_3 [...]
Parte_4 Parte_5
ricorso cautelare ex artt. 156 ss., 168 l.d.a., 669 bis e 700 c.p.c. nei confronti
di Controparte_1 e CP_4
prop
"a) inibire, ai sensi e per gli effetti degli artt. 163 e 168 l.d.a., a [...]
Controparte_1 e a CP_4 in persona dei rispettivi legali rappresentanti
nua ipetizione, sia in Italia che all'estero, della
violazione dei diritti di autore dei Sig.ri Parte_2 e [...]
Parte_3 sulle opere dell'ingegno i no
qualsivoglia esercizio dei diritti di utilizzazione economica delle suddette opere, tra i quali, a titolo esemplificativo, la produzione, la commercializzazione, la distribuzione di prodotti che riproducono uno o più dei personaggi in questione, la presentazione e l'offerta in vendita degli stessi prodotti tramite i rispettivi siti Internet o altri siti sotto il controllo delle Resistenti, la riproduzione di tali personaggi anche a fini meramente promozionali o di marketing sui siti Internet, nonché su qualsiasi profilo sui social network controllato delle Resistenti, la concessione di licenze a terzi per l'utilizzo dei suddetti personaggi, nonché ogni altra attività che costituisca, a qualsiasi titolo, sfruttamento dei diritti su tali opere;
b) fissare, ai sensi e per gli affetti degli artt. 156, 163 e 168 l.d.a., a carico di [...]
Controparte_1 e di CP_4 in solido tra loro, una somma per ogni
ente c r ogni giorno di ritardo nell'esecuzione del
provvedimento non inferiore a € 5.000 per ogni violazione e a € 2.000 per ogni giorno di ritardo, ovvero il diverso importo che sarà ritenuto di Giustizia;
c) ordinare a Controparte_1 e CP_4 in persona dei rispettivi
legali rappres a . 156-bis, co. 2 l.d.a. e
210 c.p.c., ogni documento, elemento e informazione necessario a determinare: (i) le quantità di Prodotti Skifidol da esse venduti e le relative fatture; (ii) i quantitativi di Parte_6 realizzati ai fini dell'immissione in commercio e le relative fatture e
ento ai fornitori; (iii) la lista completa dei licenziatari, distributori,
fornitori e altri partner con i quali siano stati conclusi accordi per l'utilizzazione di contenuti che comprendano i personaggi dei due Autori; (iv) il dettaglio delle somme incassate dalle Resistenti per effetto degli accordi di cui al punto (iii); trattandosi di violazione commessa su larga scala; (v) la documentazione commerciale, in particolare i contratti conclusi tra Controparte_1 e CP_4 tra di esse e con
tutti gli aventi cau a coinvolti nello
sfruttamento illegittimo dei personaggi di cui è causa, entro 10 giorni dalla pronuncia del provvedimento;
d) ordinare, ai sensi degli artt. 166 l.d.a. e 700 c.p.c., la pubblicazione del dispositivo del provvedimento su due numeri non consecutivi di quotidiani a tiratura nazionale,

La Nuova Procedura Civile
Direttore Scientifico: Luigi Viola
www.LaNuovaProceduraCivile.com

quali il "Corriere della Sera" e "Il Sole 24 Ore", in caratteri doppi del normale, entro 10 giorni dalla pronuncia del provvedimento e autorizzando, in mancanza, i Ricorrenti a provvedervi con diritto alla ripetizione di quanto pagato, dietro presentazione delle relative fatture alle Resistenti;
e) ordinare, altresì, la pubblicazione del dispositivo del provvedimento (i) sulla homepage dei rispettivi siti Internet delle Resistenti, in apposito banner pop up auto eseguibile; (ii) sui profili Facebook, Instagram e CP_5 delle Resistenti ovvero qualsiasi altro profilo sui social network di titolarità d tenti o comunque in uso alle stesse, in ogni caso a cura e spese delle Resistenti, in posizione chiaramente visibile e a caratteri doppi del normale e per la durata di 30 giorni a decorrere dalla pubblicazione del provvedimento;
f) assumere ogni altro e diverso provvedimento ritenuto di Giustizia al fine di assicurare la miglior tutela dei diritti azionati dai Ricorrenti con il presente ricorso;
g) condannare Controparte_1 e CP_4 in persona dei rispettivi legali rapprese t Parte_1 e dei Sig.ri Parte_2 e Parte_3 i compensi professionali del presente procedimento, oltre 15% rimborso forfettario per spese generali, CPA e IVA";
2. - rilevato che i ricorrenti, a sostegno delle proprie istanze, deducevano in fatto che:
2.1. - Parte_1 società francese fondata su iniziativa di CP_6 [...] omozione e valorizzazione di artisti e crea uti digitali, curandone in particolare lo sfruttamento dei diritti di proprietà intellettuale;
2.2. - tra gli artisti rappresentati figuravano Parte_2 indonesiano operante su CP_5 come "@ Parte_3 brasiliano operante come CP_7 Pt_3 ppresentato dai genitori per minore età (doc. 2);
2.3. - Pt_7 e Pt_3 creavano e diffondevano dai primi mesi del 2025 divers n base del fenomeno "Brainrot", che "consistono in brevi video, in stile surrealista, di personaggi di fantasia che raffigurano oggetti antropomorfi, ovvero ibridazioni tra più animali o tra oggetti e animali. Ogni personaggio ha un nome di fantasia e i video sono accompagnati da un testo letto da una voce narrante per creare una sorta di didascalia che descrive il personaggio oppure racconta una storia" (doc. 3), la cui circolazione online avveniva soprattutto sulla piattaforma digitale di CP_5 ;
2.4. fenomeno Brainrot otteneva enorme diffusione (personaggi creati da Pt_7 e Pt_3 raggiungevano decine o centinaia di milioni di visualizza e individuato con l'espressione "Italian Brainrot" (doc. 4a), che non sta ad La Nuova Procedura Civile Direttore Scientifico: Luigi Viola *indicare l'origine italiana dei creatori, ma è legata all'impiego nei nomi e nei testi di parole italiane o dal suono italiano. In Indonesia, si diffondeva il cd. Indonesian Brainrot, di cui Pt_7 è uno dei maggiori esponenti;*
2.5. - gli Autori stipulavano con Parte_1 accordi esclusivi di rappresentanza e licenza per lo sf commercializzazione mondiale delle proprie opere (Pt_7 aveva precedentemente concluso un analogo accordo direttamente CP_6 nel maggio 2025, prima della costituzione di Parte_1 docc. 5,6); grazie all'attività di Parte_1 gli A o di diverse occasioni commerciali o, attraverso licenze per giocattoli, videogiochi e NFT e accordi di influencer marketing (docc. 7,8,9,10,11); inoltre, la ricorrente stipulava un accordo con una delle principali piattaforme di videogiochi a livello mondiale;
2.6. - in tale quadro, le resistenti violavano i diritti d'autore degli Autori da parte delle Resistenti. In particolare, queste procedevano alla commercializzazione, su vasta scala e senza autorizzazione, di carte da gioco, figurine, album da collezione, riviste, statuette 3D e altri prodotti contrassegnati dal marchio " Parte_8 , che riproducevano integralmente i personag Pt_7 e Pt_3 ; tale

www.LaNuovaProceduraCivile.com

commercializzazione avveniva sia mediante duzio etta sia mediante la concessione di licenze a terzi (docc. 12,13); tra i licenziatari assumeva particolare rilievo CP_4 che operava quale licenziataria esclusiva in Europa per le colle figurine "Skifidol Italian Brainrot" e quale partner distributivo esclusivo, nei mercati europei esclusa l'Italia, per il Trading Card Game Serie Alpha (docc. 13B, 13C); i Prodotti Skifidol commercializzati comprendevano il Trading Card Game nelle serie Alpha, Beta e Gamma, i raccoglitori, i box e le confezioni multiple, le figure 3D e, per i prodotti Panini, le figurine, gli album e la rivista ufficiale "Skifidol Italian Brainrot"; i prodotti Pt_6 consistevano in copie pedisseque di personaggi creati dagli Aut alcune imitazioni parassitarie (cfr. tabelle pagg. 6-10 e doc. 14); pertanto, il modus operandi di [...] CP_1 consisteva nel copiare dal web, senza l'autorizza rispettivi content creator, i personaggi Brainrot già celebri, sfruttandone la notorietà e la capacità attrattiva per promuovere i Parte_6 senza indicare la paternità delle opere di Pt_7 e Pt_3 o sui prodotti le diciture "©" e Controparte_1 LL RIGHTS RESERVED"; inoltre, la comunicazione commerciale tendeva a presentare "Italian Brainrot" come un fenomeno di origine italiana o addirittura "100% made in Modena (docc. 14, 15, 13,16B); infine, gli autori subivano un pregiudizio derivante dall'accostamento dei propri personaggi ad altri Brainrot a contenuti violenti, blasfemi, islamofobi o gravemente volgari, mentre le opere di Pt_7 e Pt_3 rimanevano lontane da simili contenuti ed erano fruibili a a blico molto giovane;

2.7. - i Parte_6 ottenevano un vastissimo successo in Italia e all'estero e l'attività di licensing si sviluppava rapidamente in numerosi settori (docc. 15,16); i personaggi di Pt_7 e Pt_3 figuravano frequentemente tra i cinque o sei persona zio i licenziatari come maggiormente attrattivi per il pubblico (doc. 17);

3. - rilevato che i ricorrenti assumevano in diritto che:

3.1. - sussiste il fumus boni iuris, attesa la titolarità dei diritti di autore in capo a Pt_7 e Pt_3 di alcuni personaggi Brainrot e la violazione da parte delle r i tti patrimoniali dei ricorrenti e morali degli Autori, nonché la ricorrenza di atti di concorrenza sleale.

Sotto il profilo della titolarità, allegavano che: i personaggi e i relativi video erano creati con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale attraverso un processo che partiva dall'idea dell'Autore, proseguiva mediante la redazione e il progressivo affinamento dei prompt, la scelta dell'ambiente e degli oggetti e l'aggiunta del testo narrativo (Doc. 3 contenente l' elenco delle opere e doc. 19 contenente la descrizione analitica, resa dagli Autori, del processo creativo seguito per realizzare ciascun personaggio); che la produzione dei due Autori presentava stili autonomi (lo stile di Noxa combinava il surrealismo, l'umorismo nero e i riferimenti alla cultura e alle tradizioni indonesiane; Pt_3 sviluppava invece un surrealismo giocoso fondato sull'ibridazion nimali, oggetti ed elementi quotidiani e indicava quali fonti di ispirazione, tra gli altri, Per_1 , Persona_2 Persona_3 e il tropicalismo brasiliano); c creatività richiesto dall'art. 1 l.d.a., essendo il risultato di scelte libere e creative degli Autori e non essendo esclusa la tutela dall'utilizzo dell'intelligenza artificiale; che le prime pubblicazioni delle opere sugli account CP_5 dei due Autori, avvenute nelle date indicate nel doc. 3 e anteri tilizzazioni delle resistenti, consentivano di individuare la data della comunicazione al pubblico ai sensi dell'art. 12, comma 3, l.d.a..

Circa la violazione dei diritti patrimoniali, lamentavano la riproduzione non autorizzata dei personaggi di Pt_7 e Pt_3 , la distribuzione su vasta scala dei Parte_6 lesi sclusivi di utilizzazione economica spettanti agli Autori e a Parte_1 quale licenziataria esclusiva, ai sensi degli artt. 12 e ss. l. ncessione a terzi di licenze per riprodurre le opere degli Autori sui rispettivi prodotti (docc.

www.studiolegalecuratoville.com

15-17) e la privazione degli Autori e di Parte_1 della possibilità di determinare liberamente le modalità di sfruttamento commerciale (il mercato veniva saturato da molteplici prodotti, i personaggi di Pt_7 e Pt_3 venivano mescolati a decine di altri personaggi e veniva a il io Parte_8 , creando un'associazione commerciale non voluta).
In ordine alla lesione dei diritti morali degli Autori, si dolevano sia dell'omissione di qualsiasi attribuzione a Pt_7 e Pt_3 , sia della condotta attiva consistita nelle comunicazioni che a ttribuire a [...] CP_1 un ruolo creativo nell'origine del fenomeno Brainrot; ano che le rielaborazioni, le trasfigurazioni e le fusioni non autorizzate tra diversi personaggi violassero il diritto all'integrità delle opere (doc. 14) e che l'accostamento ad altri personaggi con connotazioni fortemente negative o inappropriate snaturasse i personaggi e inquinasse la sfera valoriale delle opere e, di riflesso, di quella degli Autori.
Con riguardo alla concorrenza sleale, i ricorrenti ravvisavano atti di imitazione servile ex art. 2598 c.c., di appropriazione di pregi ex art. 2598, n. 2, c.c., di concorrenza parassitaria ex art. 2598, n. 3, c.c.;
3.2. - sussiste il periculum in mora, consistente nella possibile saturazione irreversibile dei mercati italiano ed estero, nella perdita delle opportunità commerciali e nella crescente difficoltà di ristabilire, agli occhi del pubblico, la corretta attribuzione della paternità delle opere e la posizione di Parte_1 quale unico soggetto autorizzato alla loro co il futuro risarcimento monetario sarebbe insufficiente a compensare la radicale e irreversibile perdita delle possibilità di sfruttamento commerciale; anche la lesione dei diritti morali è irreparabile e destinata ad aggravarsi con il trascorrere del tempo e con il moltiplicarsi delle iniziative contestate;
4. - rilevato che Controparte_1 e CP_4 si costituivano nel presente tut ni di parte ricorrente e mettendo in luce, infatti, che:
4.1. - Controparte_1 società leader nel settore della produz ne di prodotti collezionabili per bambini dai primi anni 2000, il 9.05.2025 lanciava sul mercato il TCG (Trading Card Game) marchiato Parte_8 (doc. 5,6 comparsa) e provvedeva a depositare il ma to il segno [...] Parte_8 ("Marchio Parte_8) oltre che di diver includono tcards" (doc. 8);
4.2. - il fenomeno cd. Italian Brainrot è virale, collettivo e partecipativo, caratterizzato da personaggi generati con IA e continuamente riprodotti e rielaborati dagli utenti; difettano quindi diritti esclusivi sui personaggi rivendicati, presenti anche su Wikimedia Commons come contenuti di pubblico dominio (doc. 9);
4.3. - il Controparte_8 comprende circa 1.000 soggetti, ai propri designer, sicché i personaggi rivendicati dai ricorrenti hanno un'incidenza marginale sul prodotto complessivo (docc. 10-13);
4.4. - Tra giugno e luglio 2025 Controparte_1 concedeva a CP_4 diritti di dist oduzione e zione di collezioni di sticker e gran parte dei prodotti contestati è ormai fuori distribuzione o in fase di ritiro;
4.5. - Parte_1 veniva costituita il 19 giugno 2025, quindi Dopo.....
5. - rilevato che le resistenti assumevano in diritto;
5.1. - l'assenza del requisito del fumus boni iuris. I cd. Meme azionati risultano per la maggior parte appartenenti al pubblico dominio (doc. 9), non v'è prova della corrispondenza tra le persone Parte_2 [...] e Parte_3 e i titolari dei rel p vante ai sensi dell'art. 1 della legge sul diritto d'autore, non ricorrono i requisiti per la tutela autoriale (la

La Nuova Procedura Civile
Direttore Scientifico: Luigi Viola
www.LaNuovaProceduraCivile.com

individualità dei personaggi); non sussiste la violazione dei diritti patrimoniali, morali dei ricorrenti, nè la concorrenza sleale;
5.2. – il difetto del periculum in mora, in considerazione del lungo lasso di tempo trascorso tra il lancio dei prodotti alla proposizione del ricorso e del fatto che non le resistenti non detenessero più scorte a magazzino di prodotti raffiguranti i personaggi di Pt_7 e Pt_3 ;
6. - rilevato che la Giudice es il vo di conciliazione, che le parti proseguivano le trattative, che, svanite queste ultime, le parti producevano ulteriore documentazione (tra cui il doc. 23 di parte ricorrente volto a comprovare il procedimento seguito da Pt_7 sul portale ChatGPT per la creazione dell'immagine Parte_9 e che poi procedevano alla discussione orale della causa, nella cui udienza parte ricorrente insisteva per l'accoglimento del proprio ricorso e, in via subordinata, per l'accoglimento La Nuova Procedura Civile Direttore Scientifico: Luigi Viola *di esso almeno con riguardo al personaggio Parte_10*
*****
7. – ritenuto, in diritto, che:
7.1. - ai sensi dell'art. 1 della Legge 22 aprile 1941, n. 633 (L.d.A.), oggetto di tutela sono le "opere dell'ingegno umano di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione, anche laddove create con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale, purché costituenti risultato del lavoro intellettuale dell'autore". Tale disposizione è il frutto della novella operata dalla legge 132/2025, anteriormente alla quale la norma prevedeva che "sono protette ai sensi di questa legge le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione".
7.2. - la Suprema Corte, nella vigenza della versione precedente dell'articolo, ha ripetutamente affermato che "... per la giurisprudenza di questa Corte, la protezione del diritto d'autore postula l'originalità e della creatività: queste sussistono anche quando l'opera sia composta da idee e nozioni semplici, comprese nel patrimonio intellettuale di persone aventi esperienza nella materia propria dell'opera stessa, purché formulate ed organizzate in modo personale ed autonomo rispetto alle precedenti (Cass. 13 giugno 2014, n. 13524; cfr. pure: Cass. 2 dicembre 1993, n. 11953; Cass. 12 marzo 2004, n. 5089; Cass. 28 novembre 2011, n. 25173); la creatività, poi, consiste non già nell'idea che è alla base della sua realizzazione, ma nella forma della sua espressione, ovvero dalla sua soggettività, di modo che la stessa idea può essere alla base di diverse opere d'autore, come è ovvio nelle opere degli artisti, le quali tuttavia sono o possono essere diverse per la creatività soggettiva che ciascuno degli autori spende, e che in quanto tale rileva per l'ottenimento della protezione (Cass. 12 marzo 2004, n. 5089, cit.; Cass. 28 novembre 2011, n. 25173, cit.; Cass. 29 maggio 2020, n. 10300). – Questi enunciati non sono difformi dai principi elaborati, in materia, dalla giurisprudenza della Corte di giustizia. Secondo detta Corte, la nozione di «opera» che figura nella dir. 2001/29/CE implica che esista un oggetto originale, nel senso che detto oggetto rappresenta una creazione intellettuale propria del suo autore, anche se la qualifica di opera è riservata agli elementi che sono espressione di tale creazione (Corte giust. UE 16 luglio 2009, Infopaq, C-5/08, punti 37 e 39; Corte giust. UE 13 novembre 2018, Levola Per_4 C-310/17, punti 33 e da 35 a 37; Corte giust. UE 12 settembre 2019, C-683/17, punto 29). Perché un oggetto possa essere considerato originale, è necessario e sufficiente che rifletta la personalità del suo autore, manifestando le scelte libere e creative di quest'ultimo (Corte giust. UE 10 dicembre 2011, Painer, C 145/10, punti 88, 89 e 94; Corte giust. UE 7 agosto 2018, Per_5 C-161/17, punto 14; Corte giust. UE 12 settembre 2019, Cofemel, cit., ; la nozione di «opera», poi, importa necessariamente l'esistenza di un oggetto identificabile con sufficiente precisione e oggettività (Corte giust. UE 13 novembre 2018, Levola Hengelo, cit., punto 40; Corte giust. UE 12 settembre 2019, Cofemel, cit., punto 32). – Nel caso in esame, la Corte di appello, come si è visto, ha apprezzato l'idea creativa senza considerarla nella sua declinazione espressiva, ma attribuendo valore al solo carattere innovativo della «metodologia narrativa» elaborata da Tes_1 . Ha conseguentemente reputato «irrilevante che altri soggetti [fossero] gli au testo e delle illustrazioni», finendo così con l'associare il diritto di paternità intellettuale non già a un'opera dell'ingegno ma a una semplice idea, separata dalla traduzione espressiva dei relativi contenuti, verbali e grafici. D'altro canto, se, sul versante del diritto unionale, la nozione di «opera» di cui alla direttiva 2001/29/CE

www.lanuovaproceduracivile.com

va riferita ai soli elementi di espressione della creazione intellettuale, il metodo di rappresentazione di una storia non rientra in tale nozione: e ciò conferma l'erroneità della decisione impugnata" (Cass. 3393/2025); "il concetto giuridico di creatività, cui fa riferimento l'art. 1 della legge n. 633 del 1941, non coincide con quello di creazione, originalità e novità assoluta, ma si riferisce, per converso, alla personale e individuale espressione di appartenente alle categorie elencate, in via esemplificativa, nell'art. 1 della legge citata, di modo che un'opera dell'ingegno riceva protezione a condizione che sia riscontrabile in essa un atto creativo, seppur minimo, suscettibile di manifestazione nel mondo esteriore. Di conseguenza la creatività non può essere esclusa soltanto perché l'opera consiste in idee e nozioni semplici, ricomprese nel patrimonio intellettuale di persone aventi esperienza nella materia; inoltre, la creatività non è costituita dall'idea in sé, ma dalla forma della sua espressione, ovvero dalla sua soggettività, di modo che la stessa idea può essere alla base di diverse opere, che sono o possono essere diverse per la creatività soggettiva che ciascuno degli autori spende e che, in quanto tale, rileva ai fini della protezione (Sez. 1, n. 25173 del 28.11.2011; Sez. 1, n. 21172 del 13.10.2011; Sez. 1, n. 20925 del 27.10.2005). V'è ancora da aggiungere che la protezione del diritto d'autore postula il requisito dell'originalità e della creatività, consistente non già nell'idea che è alla base della sua realizzazione, ma nella forma della sua espressione, ovvero dalla sua soggettività, presupponendo che l'opera rifletta la personalità del suo autore, manifestando le sue scelte libere e creative; la consistenza in concreto di tale autonomo apporto forma oggetto di una valutazione destinata a risolversi in un giudizio di fatto, come tale sindacabile in sede di legittimità soltanto per eventuali vizi di motivazione (Sez. 1, n. 10300 del 29.5.2020; Sez. 1, n. 13524 del 13.6.2014; Sez. 1, n. 20925 del 27.10.2005)" (Cass. ordinanza n. 1107/2023, conforme a Cass. 10300/2020);

7.3. - tale principio, che, secondo quanto messo in luce dalla dottrina, denota una visione antropocentrica della tutela autoriale, è rimasto invariato nella norma come scaturente dalla novella, la quale ribadisce la creatività come carattere dirimente e, pur contemplando esplicitamente la possibilità che l'opera sia realizzata con l'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale, pone la condizione che essa sia il risultato del lavoro intellettuale dell'autore. Conferma di ciò si trae dalla pronuncia della Suprema Corte n. 1107/2023 sopra citata –pur antecedente alla novella-, la quale, coinvolgendo un caso di opera (immagine) realizzata mediante software, assume particolare rilievo e contiene l'obiter dictum -molto valorizzato in dottrina- a mente del quale l'utilizzo di un software per generare l'immagine "è pur sempre compatibile con l'elaborazione di un'opera dell'ingegno con un tasso di creatività che andrebbe solo scrutinato con maggior rigore";

7.4. - una pronuncia specifica in materia di immagine creata con l'intelligenza artificiale si rinviene nella sentenza del Tribunale di Praga n. 10 C 13/2023 (i cui principi non possono nella presente sede invocarsi ma possono comunque offrire spunti di riflessione), ove si legge che "... 12. Il tribunale rileva inoltre che l'immagine creata dall'intelligenza artificiale non costituisce un'opera protetta dal diritto d'autore ai sensi dell'articolo 2 della legge sul diritto d'autore, in quanto non soddisfa i requisiti concettuali di un'opera protetta. Infatti, non si tratta del risultato unico dell'attività creativa di una persona fisica – l'autore. Il ricorrente non ha creato personalmente l'opera, La Nuova Procedura Civile Direttore Scientifico: Luigi Viola ***che è stata realizzata con l'ausilio dell'intelligenza artificiale, e nel corso del procedimento non è stato dimostrato su quale incarico specifico essa si basasse. Per quanto riguarda il brief stesso, che avrebbe dovuto costituire la base per la successiva immagine creata dall'intelligenza artificiale, si può parlare di soggetto dell'opera o eventualmente di idea, che tuttavia di per sé non costituiscono un'opera d'autore ai sensi dell'art. 2, comma 6, della legge sul diritto d'autore. Il diritto d'autore è un diritto assoluto che spetta individualmente a chi lo detiene; se l'immagine in questione non è stata creata personalmente dal ricorrente, ma è stata realizzata dall'intelligenza artificiale, non può, per sua stessa natura, essere considerata un'opera d'autore. Il tribunale ritiene quindi che l'immagine in questione non sia un'opera d'autore, tanto meno un'opera d'autore del ricorrente";***

8. – ritenuto, nella fattispecie, che i ricorrenti non hanno assolto il loro onere probatorio:

8.1. - il documento n. 3 consiste in un prospetto dei personaggi che sarebbero stati creati da Pt_7 e Pt_3 , precisamente contenente i nomi dei personaggi, la data di asserita pubblicazione, la viralità, il link di CP_5 dove rinvenirli e le relative immagini; esso non assume alcu probatorio, risultando privo di sottoscrizione, di attestazione o di altri elementi che consentano di ricondurre effettivamente quei personaggi ai

www.LaNuovaProceduraCivile.com

soggetti che ne invocano la paternità;
8.2. – il documento n. 19 si presenta come una griglia, suddivisa per personaggio, contenente la descrizione analitica del processo creativo seguito per realizzare ciascun personaggio. Si riporta di seguito, a titolo esemplificativo, la illustrazione della realizzazione del personaggio [...] Parte_10
Anche per questo documento valgono le medesime considerazioni svolte circa il precedente: trattasi di un documento di cui non è provata la provenienza sotto il profilo sia soggettivo (il soggetto da cui promana) sia oggettivo (la fonte da cui deriva), né vi sono elementi da cui inferire che quello indicato sia il processo effettivamente seguito dagli asseriti autori per la realizzazione dei personaggi, rimanendo così privo di capacità dimostrativa;
8.3. – il documento n. 23, prodotto all'udienza del 28.07.2026, "descrive in modo sintetico la creazione del personaggio Parte_10 (che è il personaggio più importante tra quelli r ce ai files tecnici ed informatici descrivendo ciò che è possibile estrarre da questi files e dando prova del contributo umano della creazione". Esso, particolarmente valorizzato dai ricorrenti e posto alla base della domanda subordinata di questi (cfr. sopra punto 6.), risulta firmato da Controparte_9 (legale rappresentante di Parte_1 , ricostruisce il procedimento di realizzazione del p ndo le fonti, la panoramica della sequenza -ossia i sette passaggi attraverso i quali si è addivenuti al [...] Parte_10 scelto da Pt_7 e poi pubblicato-, nonché o elementi che consentirebbero la verifica della estrazione dalla piattaforma senza l'apporto di nessuna modifica. Questa produzione, pur ipotizzando che possa assumere valore indiziario circa la ricostruzione dell'iter seguito da Pt_7 e la sua corrispondenza ai files JSON, non è indice di un'opera autoriale come richiesta dal quadro normativo ed interpretativo sopra ricostruito.
Depone in tale senso l'analisi dello sviluppo dei cd. prompts che hanno condotto al personaggio:
- con il primo è stato chiesto all'intelligenza artificiale "disegna un pentungan per il sahur con volto e gambe";
- con il secondo Per_6 posto di guardia";
- con il terzo "Pe to di guardia";
- con il quarto "volto umano";
- con il quinto "senza mani, con gambe simili a quelle di un essere umano e un volto umano";
- con il sesto "Pentungan posto di guardia, 1 gamba umana";
- con il settimo "gamba grossa, viso simile a quello di un essere umano".
Il risultato di quest'ultimo è stato poi scartato, essendo stato scelto il frutto del sesto prompt:
Tutto il processo di realizzazione è durato dalle ore 15.11.28 alle ore 15.25.10 (considerando il sesto prompt) o alle ore 15.26.15 (considerando il settimo).
Trattasi quindi di sei (o sette volendo considerare anche quello finale, poi non scelto) prompts, inviati in un arco temporale di soli 15 minuti e dal tenore generico: essi non forniscono a Chat Gpt dati specifici in base ai quali delineare il personaggio nelle sue concrete sembianze, facendosi generico riferimento ad un posto di guardia, ad un volto umano, a "gambe simili a quelle di un essere umano", senza che tali elementi siano meglio declinati, sicchè non è possibile affermare che il risultato del lavoro di Pt_7 discenda dai suoi inputs e che costituisca quindi espressione della ggettività, così come richiesto dalla giurisprudenza. Significativa risulta poi in tale quadro la discrasia ravvisabile tra il sesto prompt "Pentungan posto di guardia, 1 gamba umana" ed il suo frutto, consistente nell'immagine pocanzi copiata, nella quale si nota la presenza di due gambe. Ciò denota che la forma finale dell'opera non rappresenta l'idea creativa dell'autore, difettando la corrispondenza tra l'input - corrispondente all'idea- e la sua realizzazione -che dovrebbe concretare l'opera- ed elide, congiuntamente agli altri elementi esaminati, la configurabilità di un'opera dell'uomo tutelabile secondo i crismi sopra

La Nuova Procedura Civile
Direttore Scientifico: Luigi Viola
www.LaNuovaProceduraCivile.com

ricostruiti, il cui vaglio deve essere ancor più rigoroso qualora si ricorra all'ausilio di strumenti di intelligenza artificiale (cfr. Cass. 1107/2023);
9. – ritenuto, pertanto, che le domande cautelari vanno respinte, non parendo sussistere, in base al sindacato sommario proprio di questa fase, il requisito del fumus boni iuris (le condotte di concorrenza sleale non paiono doversi vagliare, essendo sì oggetto di cenno al punto D pag. 17, ma "con riserva di meglio argomentare nell'instaurando giudizio di merito …", non essendovi conclusioni sul punto e risultando il ricorso indicato come "ex artt. 156 ss. e 168 L.D.A …");
10. – ritenuto che le spese del procedimento seguono la soccombenza e vanno liquidate come in dispositivo, in attuazione del dm 147/2022 e avuto riguardo allo scaglione da euro 52.000,01 ad euro 260.000,00 (valore indeterminabile-complessità media);
P.Q.M.
Il Tribunale di Genova, in composizione monocratica in persona della dott.ssa Raffaella Gabriel, definitivamente pronunciando, ogni altra istanza, domanda, eccezione disattesa, così decide:
a) Rigetta il ricorso;
b) Condanna Parte_1 Parte_2
[...] , Parte_3
Parte_4 Parte_5
[...] in solido tra loro, al pagamento, in favore di
Controparte_1 CP_4
delle spese di lite, che si liquidano in euro 8.059,00 per compenso, oltre spese generali, IVA e CPA come per legge.
Si comunichi.
Genova, 06.11.2026
La Giudice
dott.ssa Raffaella Gabriel

***Speciale Intelligenza Artificiale e Professione Legale**: Normativa + Dottrina + Giurisprudenza + Formule + Prassi*

www.LaNuovaProceduraCivile.com