**COMUNICATO STAMPA**

**I CREATIVI BOCCIANO L’INTELLIGENZA ARTIFICIALE. SOLO IL 15% CREDE IN UN’INFLUENZA POSITIVA NELLA MUSICA E SOLO 1 SU 4 NEL MONDO DEL CINEMA. PAURA E TRISTEZZA LE PRIME EMOZIONI ASSOCIATE ALL’AI.**

**I GIOVANI CREDONO NELL’AI MA CON GIUDIZIO. IL 57% CREDE AVRA’ UN’INFLUENZA POSITIVA NELLA CURA DELLA SALUTE. IL 47% NEL LAVORO. SORPRESA, PAURA E SPERANZA I SENTIMENTI ASSOCIATI ALL’AI.**

**PRESENTATO OGGI IL XV RAPPORTO CIVITA INTITOLATO**

**“Next Gen AI OPPORTUNITÀ E LATI OSCURI DELL’INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL MONDO CULTURALE E CREATIVO”**

Roma 5 dicembre – I creativi bocciano l’intelligenza artificiale. Solo il 15% crede che avrà un’influenza positiva nel mondo della musica, il 27% la promuove nel mondo del cinema ma solo il 15% nei libri e il 12% nelle opere teatrali mentre paura e tristezza sono le prime emozioni associate all’AI. Chi utilizza in maniera più intensa l’AI esprime un giudizio migliore.

I giovani hanno una percezione positiva ma con attenzione. Il 62% pensa che avrà un’influenza positiva nella gestione dei trasporti e degli spostamenti, il 57% nella cura della salute mentre per il 39% avrà un’influenza negativa nelle relazioni interpersonali. Sorpresa, paura e speranza sono le principali emozioni abbinate all’AI. Meno del 10% del campione però sostiene di averne una conoscenza approfondita. Il 70% dei giovani ritiene che le Istituzioni nazionali dovrebbero muoversi sulla scia degli organismi internazionali per garantire un quadro normativo uniforme dell’AI nei diversi Paesi.

Sono questi alcuni dei dati contenuti nel Il XV Rapporto Civita presentato oggi in un evento a Roma e intitolato **“Next Gen AI. Opportunità e lati oscuri dell’intelligenza artificiale nel mondo culturale e creativo”.** Il rapporto è statorealizzato dall’Associazione Civita, realtà che opera da oltre 35 anni nel mondo della cultura e si propone come laboratorio e incubatore di progetti per valorizzare il patrimonio culturale italiano.

La pubblicazione, edita da Marsilio Editori e resa possibile grazie al sostegno di IGT e SIAE-Società Italiana Autori Editori e alla collaborazione con l’Istituto di ricerca SWG, contiene un’indagine condotta su 4.700 creativi iscritti alla SIAE e su un campione rappresentativo di 1.500 giovani fra i 18 e i 34 anni e punta ad analizzare una delle sfide più rilevanti e controverse del nostro tempo: l’ascesa dell’Intelligenza Artificiale Generativa (GenAI) nel contesto delle Industrie creative e delle Istituzioni culturali.

La presentazione del XV Rapporto Civita è stata aperta da **Gianni Letta**, Presidente dell’Associazione Civita e ha visto gli interventi di **Matteo Fedeli,** Direttore Generale SIAE, **Simonetta Giordani**, Segretario Generale dell’ Associazione Civita, **Alfredo Valeri**, Responsabile Ricerca e Innovazione Associazione Civita, **Georg Gottlob** Professore di Informatica presso Università della Calabria, **Giorgio Ventre** Direttore Scientifico Apple Academy Università di Napoli Federico II, **Serena Bertolucci** Direttrice M9-Museo del ‘900 Venezia Mestre, **Matteo Rovere,** Regista e produttore cinematografico, la cantautrice **Malika Ayane**, **Alex Braga** Artista Sperimentale – AI Militant. L’incontro è stato moderato da **Nicola Maccanico**, Vicepresidente Associazione Civita e ha visto la speciale partecipazione dell’Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del Consiglio Nazionale delle Ricerche.

**Influenza, utilità e criticità dell’Intelligenza artificiale generativa nelle professioni creative: il punto di vista degli autori SIAE**

Circa la metà degli autori intervistati dichiara di utilizzare correntemente strumenti di AI, ma solo 1su 3 ha sperimentato direttamente sistemi di GenAI. Questa percentuale giunge al 54% tra chi opera nel settore cinematografico. Nonostante l’utilizzo relativamente diffuso, l’uso degli strumenti di AI è spesso esplorativo: si consideri, ad esempio, che il 60% di coloro che utilizzano l’AI per la generazione di contenuti testuali lo fa principalmente per raccogliere spunti creativi o affinare testi già esistenti. Tra gli strumenti, ChatGPT (in versione gratuita) è decisamente il più popolare, utilizzato dal 75% degli autori, con un picco dell’80% in ambito audiovisivo. Nonostante l’utilizzo di strumenti di AI sia relativamente diffuso, la diffidenza nei loro confronti è molto elevata, tanto che, di fronte alla possibilità di fruire di una serie di prodotti e servizi del tempo libero generati da un’AI, solo una minoranza di intervistati si dichiara effettivamente interessata e disponibile a sperimentarli. Tale atteggiamento “tecno-scettico” risulta ancor più marcato confrontando le risposte ricevute dal campione di creativi con quelle ottenute, in una domanda analoga, dai giovani intervistati nella seconda indagine, che dimostra fra questi ultimi un approccio decisamente più “tecno-ottimista”. Gli autori temono che l’AI possa generare omologazione, erodere i propri guadagni e ridurre le opportunità di lavoro. Circa 4 intervistati su 10 ritengono che l’AI potrà al massimo integrare la creatività umana, ma 1 su 3 teme che possa soppiantare alcune forme di espressione artistica rendendole obsolete. Solo poco più di 1 intervistato su 10 è convinto che la GenAI possa migliorare la creatività umana, offrendo nuovi strumenti espressivi. Sul piano emotivo, la maggior parte degli autori associa alla GenAI emozioni negative, come paura e tristezza. Tuttavia, chi utilizza più frequentemente l’AI tende a sviluppare emozioni più positive, come sorpresa e speranza. In definitiva, gli autori che utilizzano intensamente l’AI mostrano un profilo emotivo più ottimistico rispetto ai creativi più distanti dalla tecnologia. Una delle principali preoccupazioni dei creativi riguarda l’impatto della GenAI sulla tutela del diritto d’autore. Malgrado ciò, circa la metà degli intervistati si dichiara disponibile a permettere l’utilizzo delle proprie opere per l’addestramento delle AI, purchè a fronte di adeguato compenso.

Sebbene il 66% degli autori ritenga che la regolamentazione dell’AI debba essere armonizzata a livello internazionale, con il coinvolgimento di organismi come la WIPO (World Intellectual Property Organization), c’è una richiesta esplicita affinché lo Stato italiano intervenga in modo deciso per tutelare i creativi e regolamentare l’uso della GenAI. Circa 7 autori su 10 si aspettano che la SIAE collabori attivamente con lo Stato per proteggere i propri diritti, anche attraverso l’uso di strumenti di AI per monitorare e tutelare al meglio gli artisti.

**Presente e futuro dell’Intelligenza Artificiale Generativa secondo i giovani italiani**

Il 77% del campione afferma di conoscere il concetto generale di AI, sebbene la quota scenda al 50% quando si introduce il termine "Generativa. Nel complesso, la maggioranza dei ragazzi ha familiarità con gli strumenti basati sull’AI ma meno del 10% del campione sostiene di averne una conoscenza approfondita. Tra gli strumenti di GenAI più diffusi tra i giovani primeggia ChatGPT, con una quota pari a circa il 30% del campione che lo ha sperimentato almeno una volta. A fronte di una conoscenza sostanzialmente limitata della GenAI, oltre 6 giovani si 10 dichiarano di averne fatto uso in contesti diversi in almeno un’occasione. L’utilizzo più frequente riguarda la generazione di testi, effettuata da oltre un terzo del campione. In contesti di “produttività”, circa il 26% dei giovani ha utilizzato strumenti di GenAI per effettuare attività di ricerca o di project management, con punte del 35% tra coloro che hanno un profilo medico-sanitario o tecnico-scientifico. Rispetto all’impiego di queste tecnologie nelle attività domestiche o legate al divertimento*,* 7 rispondenti su 10 si rivelano bendisposti, mentre si riduce il livello di accoglienza dell’AI laddove si affrontano decisioni che possono esercitare un impatto importante sulla propria vita o sul futuro. Anche l’applicazione della GenAI nel campo culturale e creativo esprime un certo grado di accoglienza, seppur minore rispetto ai precedenti scenari. In particolare, è il comparto del *gaming* ad ottenere la percentuale più alta (oltre 6 su 10 sarebbero disposti a giocare ad un videogioco generato da un’AI), mentre solo 3 su 10 acquisterebbero un’opera d’arte prodotta da un’IA. Sul piano emotivo, la diffusione della GenAI suscita sentimenti contrastanti tra i giovani. Tra le emozioni positive prevalgono sorpresa, speranza e fiducia, mentre tra quelle negative emergono paura, rabbia e disgusto, anche se sono assai meno frequenti. Interessante è la correlazione tra livello di conoscenza e sentimenti positivi: i giovani con una maggiore familiarità con queste tecnologie tendono a provare più speranza e fiducia rispetto a coloro che ne hanno una conoscenza superficiale. Poco meno di 7 giovani su 10 ritengono essenziale che l’Italia investa in ricerca e sviluppo per sfruttare efficacemente le opportunità offerte dall’AI.

“Come Associazione Civita crediamo che le Istituzioni culturali italiane debbano costruire partnership strategiche con imprese tecnologiche e altri attori qualificati per accrescere la conoscenza e favorire l’adozione di strumenti di AI. Queste collaborazioni, in un’ottica di open innovation, consentirebbero di integrare competenze tecnologiche e creare nuovi modelli operativi. **– ha affermato Simonetta Giordani, Segretario Generale Associazione Civita -** L’adozione di tecnologie di GenAI dovrebbe avvenire nel rispetto di principi etici e normativi condivisi. È fondamentale bilanciare le potenzialità creative di questi strumenti con il rispetto della creatività umana, promuovendo un uso sostenibile e inclusivo dell’innovazione tecnologica, senza compromettere l’unicità dell’espressione artistica.”

**Matteo Fedeli, Direttore Generale SIAE ha affermato**: “Gli autori musicali e audiovisivi sono la principale fonte creativa dei contenuti generati dall’Intelligenza Artificiale. Eppure nei prossimi cinque anni rischiano di perdere rispettivamente il 24% (musica) e il 21% (audiovideo) della raccolta da diritto d’autore. Stiamo parlando di un mancato incasso di €22 miliardi entro il 2028. Questi dati, estratti dalla nuova ricerca di CISAC (la Confederazione Internazionale delle Società di Autori e Compositori), giustificano dunque i timori che emergono dalla nostra survey, la prima del suo genere, e ci inducono a moltiplicare gli sforzi che stiamo già portando avanti a tutela dei nostri autori ed editori: da un lato la collaborazione con il legislatore italiano e gli altri stakeholder per assicurare una corretta applicazione dell’AI Act e adottare una serie di norme e regolamenti che siano in linea con adeguati standard di protezione del diritto d’autore. Dall’altro un crescente sforzo per diffondere la conoscenza del quadro normativo a tutela del diritto d’autore. L’AI non deve intimorirci ma necessita di un approccio “a prova di futuro”, così da garantire che il suo inevitabile sviluppo proceda in armonia con la tutela dei titolari di diritti d’autore, mantenendo la creatività umana al centro dei processi artistici”.

**Contatti:**

Ufficio stampa Associazione Civita

Véronique Haupt, +39.327.1706878; haupt@civita.it