

XV RAPPORTO CIVITA

Next Gen AI

Opportunità e lati oscuri dell'Intelligenza Artificiale nel mondo culturale e creativo

EXECUTIVE SUMMARY DELLA RICERCA

Il XV Rapporto Civita si propone come punto di snodo importante per l'analisi di una delle sfide più rilevanti e controverse del nostro tempo: l'ascesa dell'Intelligenza Artificiale (AI) e, in particolare, della componente Generativa (GenAI) nel contesto delle Industrie creative e all'interno delle organizzazioni culturali.

Il lavoro di ricerca contenuto nella prima sezione del volume è frutto di una riflessione multidisciplinare che si propone di far luce sulle implicazioni che questa tecnologia comporta sia per i giovani utenti, che per i professionisti e gli operatori dei settori culturali e creativi, bilanciando una lettura che ne esplora potenzialità e rischi, con lo sguardo rivolto alle innumerevoli sinergie che possono nascere dall'incontro tra cultura e innovazione.

Nel nostro Paese, infatti, accanto alle Industrie creative, anche alcune importanti realtà culturali, fra cui musei e archivi, stanno sperimentando le potenzialità derivanti dall'implementazione della GenAI. Il loro numero, però, è ancora limitato principalmente a causa della mancanza di competenze specifiche, che rende necessario un investimento di formazione e una maggiore apertura a partnership e collaborazioni con imprese tecnologiche in un'ottica di *open innovation*.

Grazie al contributo di oltre venti esperti e operatori del settore, il Rapporto, nella seconda sezione, si addentra anche nei delicati territori delle questioni etiche e normative: tematiche come la tutela del diritto d'autore, la protezione della creatività umana e le ombre del plagio vengono esaminate con attenzione, sollevando interrogativi cruciali per il futuro del settore creativo.

La ridefinizione delle dinamiche produttive e dei linguaggi espressivi, così come le testimonianze sul campo e le molteplici pratiche illustrate nel Rapporto, offrono strumenti concreti per comprendere le sfide e cogliere le opportunità di questa rivoluzione tecnologica anche nel mondo dell'*education*.

Next Gen AI mira, in definitiva, a fornire chiavi di lettura e spunti di riflessione per orientarsi in un futuro sempre più complesso, dove AI e creatività umana dovranno necessariamente dialogare e interagire, alla ricerca di un equilibrio che sia virtuoso e sostenibile.

Di seguito vengono presentati i principali esiti del percorso di ricerca implementato dal Centro Studi di Civita in collaborazione con SWG e SIAE, articolato in due fasi complementari, con l'obiettivo di esplorare le opinioni, la percezione e i timori riguardanti l'avvento dell'AI tra i giovani italiani e tra i creativi¹.

Presente e futuro dell'Intelligenza Artificiale Generativa secondo i giovani italiani

¹ Gli *highlights* relativi alle indagini contenute all'interno del XV Rapporto Civita sono stati prodotti con il supporto di GPT-4o, con successiva verifica da parte del team di ricerca del Centro Studi di Civita.

L'indagine ha coinvolto un **campione rappresentativo di 1.500 giovani italiani di età compresa tra i 18 e i 34 anni**, al fine di rilevare la penetrazione e l'impiego degli applicativi di AI (con un focus specifico sulla componente "Generativa") nei contesti della vita quotidiana, del tempo libero, del lavoro e dello studio, misurandone il grado di familiarità, effettiva conoscenza e modalità di utilizzo, sino a esplorare il livello di consapevolezza circa le potenzialità e i rischi associati alla diffusione attuale e futura di queste tecnologie.

Conoscenza e impiego dell'AI

Il **77% del campione afferma di conoscere il concetto generale di AI**, sebbene la quota scenda al **50% quando si introduce il termine "Generativa"**. Tale conoscenza è particolarmente elevata tra i **giovani con un background formativo nelle discipline scientifico-tecnologiche (82%) e di genere maschile**.

L'acquisizione delle informazioni relative alla GenAI avviene principalmente attraverso **social network (36%), blog e siti web (33%), televisione (27%), quotidiani e riviste online (23%)**, mentre la carta stampata è limitata al 10% del campione.

Nel complesso, la maggioranza dei giovani ha familiarità con gli strumenti basati sull'AI, sebbene **la comprensione delle caratteristiche proprie di queste tecnologie sia decisamente ridotta**, con meno del 10% del campione che sostiene di averne una conoscenza approfondita.

Principali strumenti e ambiti di utilizzo

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. Percentuale che sale al 40% tra gli studenti in ambito scientifico-tecnologico e umanistico-sociale. Gli **applicativi a pagamento sono utilizzati in numero più ridotto**: ad esempio, ChatGPT Plus dall'11% degli intervistati, mentre strumenti di generazione di immagini come DALL-E e Midjourney si attestano rispettivamente sul 10% e 9%, con una maggiore diffusione nelle fasce d'età più elevate. A fronte di una conoscenza sostanzialmente limitata della **GenAI, oltre 6 giovani su 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 e, in particolare, da coloro che seguono o hanno maturato percorsi formativi umanistico-sociali o tecnologico-scientifici. 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 leisure, 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, sulle relazioni interpersonali 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.

Emozioni e percezioni associate alla GenAI

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** (assai meno frequenti). Significativa 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.

Influenze future della GenAI

Nel prospettare l'impatto dell'AI per il futuro, **i giovani prevedono una massiccia influenza in diversi settori, tra cui i trasporti, la cura della salute e la formazione**. In tutti e tre gli ambiti per oltre la metà del campione si tratta di un'influenza con risvolti fondamentalmente positivi. Nel campo delle **relazioni interpersonali**, invece, prevale il **timore di un'influenza negativa**. Anche nel mondo delle produzioni creative e artistiche si riscontrano preoccupazioni: **la maggioranza dei giovani teme che la GenAI possa produrre effetti negativi su attività nelle quali la componente umana e autoriale è considerata insostituibile, come il giornalismo, la musica e la regia cinematografica**. Guardando alla esigenza di regolamentazione dell'AI, si riscontra ampio consenso fra gli intervistati: circa il **70% dei giovani ritiene che le Istituzioni nazionali dovrebbero muoversi sulla scia degli organismi internazionali** per garantire un **quadro normativo uniforme nei diversi Paesi**. La regolamentazione è ritenuta fondamentale soprattutto nei campi con implicazioni etiche rilevanti, come la sanità, mentre circa il 40% del campione auspicherebbe un approccio più liberista per quanto riguarda l'utilizzo dell'AI da parte delle imprese. In linea generale, **circa 7 giovani su 10 ritengono essenziale che l'Italia investa in ricerca e sviluppo per sfruttare efficacemente le opportunità offerte dall'AI**.

Influenza, utilità e criticità dell'Intelligenza Artificiale Generativa nelle professioni creative: il punto di vista degli autori SIAE

Una seconda indagine, condotta su un **campione di oltre 4.700 autori iscritti alla SIAE**, ha analizzato l'uso e le percezioni in merito alla GenAI nell'ambito della creatività e delle professioni artistiche, con l'obiettivo di comprendere come tali strumenti vengano utilizzati dai creativi, i benefici percepiti, e le preoccupazioni legate alla loro diffusione.

Conoscenza e utilizzo della GenAI tra i creativi

Circa la metà degli autori intervistati dichiara di utilizzare correntemente strumenti di AI, ma solo 1 su 3 ha sperimentato direttamente sistemi di GenAI. Questa percentuale arriva 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.

Strumenti di AI più utilizzati

ChatGPT (in versione gratuita) è decisamente lo strumento più popolare, utilizzato dal **75% degli autori**, con un picco dell'80% in ambito audiovisivo. **Applicativi a pagamento** per la generazione di immagini, come Midjourney e DALL-E, sono impiegati da **meno di 2 creativi su 10**, così come Suno AI per la generazione di audio, mentre solo l'8% utilizza GitHub Copilot per la scrittura di codici.

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 precedente indagine, che rivela da parte di questi ultimi un approccio decisamente più "tecno-ottimista".

In sintesi, 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.

Percezioni emotive

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.

Diritto d'autore e IAG

Una delle principali preoccupazioni dei creativi riguarda l'impatto della GenAI sulla tutela del diritto d'autore. Le paure più diffuse non riguardano, tuttavia, l'impatto a lungo termine sul settore creativo, quanto i possibili effetti lesivi determinati, in particolare, dai servizi di *data scraping* e di *data ingestion*² alimentati da sistemi di AI. Malgrado ciò, circa la metà degli intervistati si dichiara disponibile a permettere l'utilizzo delle proprie opere per l'addestramento delle AI, purché a fronte di adeguato compenso.

Regolamentazione, ruolo delle Istituzioni e della SIAE

² Si tratta rispettivamente di estrapolazione di dati da fonti online e di acquisizione di dati da fonti diverse, inserendoli in un sistema informativo.

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 regolamentando 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.

Conclusioni e priorità strategiche

- La limitata conoscenza della GenAI tra i creativi italiani alimenta la diffidenza verso questi strumenti. È essenziale **promuovere percorsi formativi** dedicati che permettano ai professionisti delle Industrie Culturali e Creative di acquisire familiarità con le potenzialità della GenAI, accompagnandoli in **sperimentazioni pratiche per stimolare fiducia e innovazione**.
- Le **Istituzioni culturali italiane necessitano di 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.
- **L'adozione di tecnologie di GenAI deve 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.
- La **SIAE rappresenta un attore-chiave nella difesa dei diritti d'autore** dei propri iscritti, impegnandosi non solo nella regolamentazione dell'uso delle opere per l'addestramento delle AI, ma anche nel monitoraggio delle creazioni generate da tali sistemi, al fine di garantire una gestione trasparente dei diritti e il rispetto, a fronte di ogni evoluzione tecnologica, del diritto degli autori e degli editori a ricevere il giusto compenso per il proprio lavoro di creazione artistica.