



AI, copyright e moda: qualche riflessione alla luce del caso Shein

Simone Aliprandi (avvocato e docente ISIA Firenze) | DigitalMeet 2024 – Firenze, 24 ottobre 2024

in collaborazione con:     

Fashion and Artificial Intelligence: a liquefied future?

 24 Ottobre 2024
14:30 - 17:00

 Consiglio Regionale della Toscana
Spazio espositivo
C.A. Ciampi
Via de' Pucci 16, FI

 Un evento organizzato da Aracne in occasione del DIGITALmeet 2024



AI, copyright e moda: qualche riflessione alla luce del caso Shein

Simone Aliprandi
(avvocato e
docente ISIA Firenze)



Mi presento: percorso di studi

- Maturità classica (1998)
- Laurea in Giurisprudenza (2003)
- Titolo di avvocato (2007)
- Laurea in Scienze della pubblica amministrazione (2008)
- Dottorato di ricerca in Società dell'informazione (2012)
- Perfezionamento in Data protection & data governance (2018)
- Perfezionamento in Coding for lawyers & Legal tech (2021)



Mi presento: attività lavorative

- Avvocato e consulente in ambito proprietà intellettuale, privacy e diritto delle nuove tecnologie
- Autore/curatore di varie pubblicazioni divulgative e tecniche
- Docente e formatore per enti pubblici e privati
- Professore a contratto presso ISIA Firenze (dal 2019)
- Professore a contratto presso Università di Bologna (dal 2023)



Le mie pubblicazioni più recenti

Simone Aliprandi

L'AUTORE ARTIFICIALE

CREATIVITÀ E PROPRIETÀ
INTELLETTUALE NELL'ERA DELL'AI

PREFAZIONE DI GIOVANNI D'AMMASSA

POSTFAZIONE DI MAURIZIO GALLUZZO



copyleft-italia.it

Ledizioni

giugno 2023

[LINK AL LIBRO](#)

febbraio 2024

[LINK AL LIBRO](#)

A CURA DI SIMONE ALIPRANDI

IL DESIGN NELL'ERA DELLA CREATIVITÀ ARTIFICIALE

NUOVE SFIDE PER LA PROGETTAZIONE E LA DIDATTICA

PREFAZIONE DI ROSA MARIA DI GIORGI



Ledizioni



PARTE 1

AI GENERATIVA E COPYRIGHT: QUESTIONI PRINCIPALI



Creatività: dalla *techne* alla tecnologia

Sappiamo che la creatività richiede *techne*. Per creare devi saper utilizzare **strumenti** (il pennello, lo scalpello) e materiali (la vernice, il marmo).

Ma a un certo punto della storia umana è entrata in gioco anche la **tecnologia**. Per creare non si utilizzano più strumenti bensì delle “**macchine**” apposite; in una fase successiva, si passa all’uso di **applicazioni software**.



Alcune pietre miliari

- 1800 (seconda metà) → la macchina fotografica
- anni 1960 → il software
- anni 1980 → il campionatore e sequencer (musica elettronica)
- anni 2000 → i programmi di fotoritocco e di grafica digitale
- anni 2010 → le app social (con i loro “filtri”)
- anni 2020 → i sistemi di intelligenza artificiale generativa



Una tecnologia non più solo compilativa, ma...

- Sistemi AI capaci di svolgere compiti di carattere “compilativo” erano già diffusi da tempo e sono già entrati nell’uso comune. Anch’essi migliorano a vista d’occhio, ma non ci disorientano come invece fanno quelli che hanno una **componente “creativa”** (se di creatività si può davvero parlare).
- Grazie ai sistemi di AI generativa è possibile **delegare alla macchina anche buona parte dello sforzo creativo/ideativo**, a tal punto che non siamo più in grado di distinguere se un’opera è totalmente di matrice umana o se c’è l’apporto dell’AI.



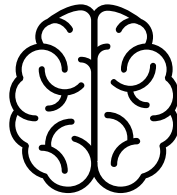
Il pericoloso (e molto diffuso) equivoco



- Fondamentale capire che NON è una cosa che va a cercare cose varie in rete, le re-impasta e ce le offre come output. Non funziona così.
- C'è un processo di apprendimento che emula quello umano; e la generazione di contenuti è frutto di quello che l'AI ha appreso, non tanto di un "reimpasto" di elementi pre-esistenti.



ripensare l'idea stessa di creatività?



Se la rivoluzione digitale ci ha portati a dover ripensare il concetto di *copia/riproduzione* e a gestire nuove modalità di fruizione dei contenuti, l'arrivo dei sistemi di AI generativa ci obbliga a uno sforzo ancora maggiore: cioè a un ripensamento radicale del concetto di *creatività*.



PARTE 2

IL CASO

SHEIN



**UNITED STATES DISTRICT COURT
SOUTHERN DISTRICT OF NEW YORK**

ALAN GIANA, on behalf of himself
and all others similarly situated,

Plaintiff,

v.

SHEIN DISTRIBUTION CORP.;
ROADGET BUSINESS PTE., LTD. d/b/a SHEIN;
SHEIN TECHNOLOGY LLC; and
SHEIN US SERVICES, LLC,

Defendants.

No. 24 CV 2599

**CLASS ACTION COMPLAINT
FOR SYSTEMATIC DIGITAL COPYRIGHT INFRINGEMENT**

Plaintiff Alan Giana brings this complaint, on behalf of himself and all others similarly situated, against Defendants Shein Distribution Corporation; Roadget Business Pte., Ltd. d/b/a Shein; Shein Technology LLC; and Shein US Services, LLC (collectively, “Defendants” or “Shein”). Plaintiff alleges as follows based on personal knowledge, investigation, and information and belief:



gli estremi del caso giurisprudenziale

- Attore (plaintiff) “on behalf of himself and all others similarly situated”: Alan Giana, artista e designer
- Tempi: il complaint è datato 5 Aprile 2024
- Convenuto (defendant): Shein Distribution Corp. (+ altre società del gruppo), colosso dell’e-commerce
- Giudice: United States District Court – Southern District of New York → *[rivelatosi poi non competente]*



premessa /1

- caso giurisprudenziale un po' diverso rispetto ai vari che si sono visti in questi due anni (Getty Images/Stability AI; New York Times/Open AI) sull'addestramento dei sistemi AI fatto senza autorizzazione dei titolari del copyright
- qui non si tratta di AI generativa, ma di un sistema automatizzato basato su AI che però non genera opere (fa un'altra cosa)



premessa /2

- Per ora possiamo basarci solo sul “complaint”, cioè l’equivalente del nostro atto di citazione (quindi porta solo il punto di vista dell’attore e non quello del convenuto).
- Il convenuto ha sollevato una questione di giurisdizione che la corte ha in effetti accettato. Quindi al momento il processo è “congelato” senza che ci sia una decisione sul merito.



i fatti lamentati da Giana

- Shein avrebbe messo in piedi a un sistema automatizzato di ricerca algoritmica di opere creative sul web e sui social media e di loro copiatura massiva senza alcun controllo umano.
- Giana sostiene che questa attività violi il copyright (suo e di altri artisti come lui) e che sia qualificabile come pratica commerciale scorretta, contraria alle norme sul commercio.



estratto del complaint

“Per sfornare nuovi articoli a un ritmo così febbrile, gli output del sistema di progettazione basato su algoritmi di Shein, in molti casi copie identiche di opere protette da copyright, vengono trasmessi direttamente alle fabbriche di Shein per la produzione, senza che alcun intermediario umano o funzione di conformità si preoccupi che i progetti dell'algoritmo non siano di proprietà di altri.”



il lamentato sistema di appropriazione di Shein

- Utilizzo di algoritmi e intelligenza artificiale per monitorare le tendenze sul web e sui social media e identificare opere popolari e "virali"
- Sistema automatizzato di trasmissione dei design ai fornitori (senza alcun controllo umano)
- Produzione massiva attraverso fornitori e vendita dei prodotti a basso prezzo sul sito Shein



gli impatti del “metodo Shein” sugli artisti

- Perdita diretta di vendite
- Diminuzione del valore delle opere originali
- Riduzione delle opportunità di vendere licenze
- Difficoltà nel monitorare e perseguire le violazioni
- Costi proibitivi per azioni legali individuali



orsù seguitemi



- Pagina Facebook:

www.facebook.com/simone.aliprandi.page/



- Profilo LinkedIn:

<https://it.linkedin.com/in/aliprandi/>



Grazie per l'attenzione

Slides sotto licenza Creative Commons BY-SA 4.0