ITALIAN BRAINROT E TUTELA AUTORALE: INSUFFICIENZA DI APPORTO CREATIVO UMANO NEI CONTENUTI GENERATI CON L'AI, SECONDO LA DECISIONE DEL TRIBUNALE DI GENOVA

26 Novembre 2026

AUTORI

Aurora Agostini
Partner

Francesca Costarelli
Associate

*Con l'ordinanza del 6 novembre 2026, n. 3178, il Tribunale di Genova si è pronunciato, in sede cautelare, sulla tutela autorale di personaggi creati con sistemi di intelligenza artificiale ("**AI**"), nel contesto del fenomeno virale "Italian Brainrot". Applicando l'articolo 1 della L. 22 aprile 1941, n. 633 ("**L.d.A.**"), come modificato dalla L. 23 settembre 2025, n. 132 ("**Legge AI**"), il Tribunale ha escluso il fumus boni iuris, in ragione dell'assenza di prove sulla paternità e sull'effettivo apporto creativo.*

L'ORIGINE DELLA CONTROVERSIA SULL'ITALIAN BRAINROT

Nel 2025, personaggi come "*Trallallero Trallalà*", "*Ballerina Cappuccina*" e "*Tung tung Sahur*" raggiungevano, inaspettatamente, la fama mondiale nell'ambito di un fenomeno virale *social* denominato "*Italian Brainrot*". Il fenomeno, apprezzato da molti e rimasto incompreso ai più, consisteva nella creazione e pubblicazione tramite *social media* di brevi video surreali, aventi come protagonisti oggetti antropomorfi con nomi per lo più ispirati alla lingua italiana. Il nome del trend non aveva, infatti, nulla a che fare con la provenienza geografica dei creator, bensì con la lingua utilizzata per denominare i personaggi e dar loro voce negli *skit*. Ad agire in via cautelare sono stati una società francese che rappresenta creator digitali e due autori, un creator indonesiano ed uno brasiliano (di seguito, i "**Ricorrenti**"), contro una società e il suo licenziatario europeo (di seguito, la "**Resistente**") che avevano prodotto e commercializzato carte, figurine, album e statuette raffiguranti i personaggi dell'Italian Brainrot con il marchio "Skifidol Italian Brainrot", finanche riportando le indicazioni "©" e "ALL RIGHTS RESERVED" a nome della resistente. I Ricorrenti, sostenendo di essere i titolari dei diritti di proprietà intellettuale sui personaggi dell'*Italian Brainrot*, hanno agito in via d'urgenza per ottenere l'inibitoria all'ulteriore sfruttamento commerciale delle opere asseritamente protette. Questo contezioso ha dato origine alla prima pronuncia di un tribunale italiano in merito all'utilizzo dell'AI nelle opere di carattere creativo.

IL QUADRO NORMATIVO: L'AI COME STRUMENTO

Il Tribunale muove dall'art. 1 L.d.A., il quale, nel testo risultante dalla novella operata dalla Legge AI, tutela le opere dell'ingegno umano di carattere creativo, anche se create con l'***ausilio*** di strumenti di intelligenza artificiale.

Richiamando la giurisprudenza della Suprema Corte formatasi nella vigenza della previgente formulazione (tra le altre, Cass. n. 13524/2014, n. 5089/2004, n. 25173/2011, n. 10300/2020 e n. 3393/2025), il Tribunale ribadisce che la creatività non risiede nell'idea posta alla base della realizzazione, bensì nella forma della sua espressione, ovvero nella sua soggettività, di modo che l'opera, per essere protetta, deve **riflettere la personalità del suo autore**, manifestandone le scelte libere e creative, in coerenza altresì con la giurisprudenza formatasi in materia della Corte di giustizia dell'Unione europea. Tale principio, che la dottrina riconduce a una visione antropocentrica della tutela autoriale, è a giudizio del Tribunale rimasto invariato nella norma novellata, la quale, pur contemplando espressamente 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 tale lettura il Tribunale trae dall'ordinanza della Suprema Corte n. 1107/2023, la quale, benché anteriore alla novella, avendo ad oggetto un'immagine realizzata mediante software, in un *obiter dictum*, ha affermato il principio per cui l'immagine, seppur creata con l'ausilio di un software resta proteggibile dalla tutela autoriale "*con un tasso di creatività che andrebbe solo scrutinato con maggior rigore*". Il Tribunale richiama altresì, avvertendo che i relativi principi non possono essere invocati nella presente sede ma possono comunque offrire spunti di riflessione, la sentenza del Tribunale di Praga n. 10 C 13/2023, che ha escluso la qualità di opera protetta di un'immagine creata dall'intelligenza artificiale, non trattandosi del risultato unico dell'attività creativa di una persona fisica.

LA PROVA DELLA PATERNITÀ

Ciò posto, il Tribunale ha anzitutto ritenuto che i Ricorrenti non abbiano assolto l'onere probatorio su di essi gravante, osservando, *inter alia*, che uno dei documenti allegati e consistente nel prospetto dei personaggi che sarebbero stati creati dagli autori contenente i nomi dei personaggi e il collegamento ai profili *social* su cui rinvenirli, non assuma alcun valore probatorio, risultando privo di sottoscrizione, di attestazione o di altri elementi che consentano di ricondurre effettivamente quei personaggi ai soggetti che ne invocano la paternità.

In altri termini, la carenza riscontrata attiene non tanto al contenuto dei documenti prodotti, quanto alla loro riferibilità ai soggetti che si dichiarano autori dei personaggi.

LA GENERICITA' DEI PROMPT E L'ASSENZA DI APPORTO CREATIVO UMANO

Particolare rilievo ha assunto, inoltre, nella decisione del giudice, il documento allegato dai Ricorrenti inerente alla realizzazione del personaggio "*Tung tung Sahur*", indicato come il più importante tra quelli oggetto di giudizio. Il documento ricostruisce il procedimento di realizzazione del personaggio, indicandone le fonti e la sequenza dei sette passaggi attraverso i quali si è giunti all'immagine scelta da uno dei *creator* e poi pubblicata, nonché gli elementi che consentirebbero di verificare l'estrazione dei file dalla piattaforma ChatGPT senza l'apporto di alcuna modifica; il Tribunale, pur ipotizzando che tale produzione possa assumere valore indiziario circa la ricostruzione dell'iter seguito e la sua corrispondenza ai file JSON, esclude che essa sia indice di un'opera autoriale nel senso richiesto dal quadro normativo e interpretativo ricostruito.

Depone in tal senso, secondo il Tribunale, l'analisi dello sviluppo dei c.d. *prompt* che hanno condotto al personaggio: il primo, "*disegna un pentungan per il sahur con volto e gambe*"; il secondo e con il terzo, "*posto di guardia*"; il quarto, "*volto umano*"; il quinto, "*senza mani, con gambe simili a quelle di un essere umano e un volto umano*"; il sesto, "*Pentungan posto di guardia, 1 gamba umana*"; e, infine, il settimo, "*gamba grossa, viso simile a quello di un essere umano*", il cui risultato è stato poi scartato, essendo stato scelto il frutto del sesto *prompt*. L'intero processo di realizzazione si è svolto, come rileva il Tribunale, **in un arco temporale di soli quindici minuti e con *prompt* dal tenore generico**, giacché essi non forniscono a ChatGPT dati specifici in base ai quali delineare il personaggio nelle sue concrete sembianze, facendosi riferimento, in maniera estremamente generica, ad un "*pentungan*" (trad. dall'indonesiano "bastone") con sembianze umane, senza che tale elemento sia meglio declinato, sicché, ad avviso del Tribunale, **non è possibile affermare che il risultato discenda dagli *input* dell'autore e che costituisca quindi espressione della sua soggettività**, così come richiesto dalla giurisprudenza.

Significativa risulta, a parere del giudice, la discrasia ravvisabile tra il sesto *prompt*, "*Pentungan posto di guardia, 1 gamba umana*", e l'immagine che ne è derivata, nella quale si nota la presenza di due gambe e che è stata poi oggetto di pubblicazione: ciò denoterebbe 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.

Per questi motivi, il Tribunale ha infine respinto le domande cautelari, non riscontrando la sussistenza del *fumus boni iuris*, senza pronunciarsi sulle domande relative alle condotte di concorrenza sleale, che saranno oggetto di valutazione nell'instaurando giudizio di merito.

Considerata la difficoltà nel dimostrare l'espressione di carattere creativo umano dei personaggi *ex se*, sarebbe stato forse opportuno valorizzare la specifica

caratterizzazione soggettiva conferita dai *creator* ai singoli personaggi nei vari *skit* pubblicati, che narravano storie di fantasia sul passato immaginario o su vicende degli *Italian Brainrot*, anche sotto il profilo della concorrenza sleale.

IMPLICAZIONI PRATICHE DELLA DECISIONE

Ancorché la pronuncia sia resa in sede cautelare e non vincoli i giudici del merito, essa offre alcune indicazioni di metodo a chi crei, acquisti o licenzi contenuti realizzati con l'ausilio dell'AI. Sotto il profilo sostanziale, sembrerebbe emergere che l'apporto creativo debba potersi riconoscere in istruzioni sufficientemente specifiche da delineare in concreto le sembianze dell'opera, nonché in una corrispondenza tra l'input e l'esito, di modo che lo scostamento tra quanto richiesto e quanto generato, ove non emendato mediante rigenerazione o intervento successivo sul risultato, rischia di costituire indizio di prevalenza del sistema sull'autore. Sotto il profilo probatorio, il rigetto fondato sull'inidoneità di documenti privi di sottoscrizione, di attestazione e di riferibilità soggettiva suggerisce l'opportunità di una documentazione della genesi dell'opera che sia contestuale, riconducibile con certezza a chi l'ha prodotta e corredata di riscontri tecnici verificabili.

Sul piano contrattuale, è ragionevole attendersi che le dichiarazioni e garanzie sulla titolarità dei diritti, nei contratti aventi ad oggetto contenuti generati con l'ausilio dell'AI, assumano maggiore rilievo, tanto che licenziatari e investitori potrebbero avere interesse a richiedere garanzie specifiche sul contributo umano, obblighi di conservazione della documentazione del processo creativo e previsioni che disciplinino le conseguenze dell'eventuale accertamento della non tutelabilità di un'opera, quali la rideterminazione dei corrispettivi, il recesso o l'indennizzo. In tale prospettiva, accanto al diritto d'autore, potrebbe risultare opportuno il ricorso ad ulteriori strumenti di protezione, quali marchi, disegni e modelli.

TEAM



Aurora Agostini
Partner



Giulietta Minucci
Partner



Marco Grechi
Senior Associate



Giovanni Lombardi
Associate



Alessandro Carlini
Associate



Francesca Costarelli
Associate

Questo documento è fornito a scopo informativo generale e non intende fornire consulenza legale sui temi trattati. I destinatari di questo documento non possono fare affidamento sui suoi contenuti. LEXIA e/o i professionisti dello studio non possono essere ritenuti responsabili in alcun modo per i contenuti di questo documento, né sulla base di un incarico professionale né per qualsiasi altra ragione.