

Pojęcia kluczowe: sztuczna inteligencja, prawo autorskie, sztuka generatywna, DALL-E, artprompting

Anna Jakóbska

Rewolucja cyfrowa początkiem końca ludzkiego twórcy – mors certa, hora incerta? – analiza możliwości przyznania podmiotowości prawnej systemom inteligencji artyficyjalnej w kontekście problematyki określenia pierwotnego posiadacza praw autorskich do utworów generowanych przez SI

ABSTRAKT

Celem artykułu jest analiza wpływu generatywnej SI na twórczość artystyczną, w tym rozwój tzw. art-promptingu. Rozważania skupiają się na przedstawieniu najważniejszych unijnych aktów normatywnych oraz ustaw krajowych dotyczących prawa autorskiego w kontekście postulowanych koncepcji modyfikacji dotychczas obowiązującej definicji autora. Omówione zostają światowe przykłady przyznania ochrony prawnoautorskiej dziełom wygenerowanym przez SI. Wnioski podkreślają nieodzowność adaptacji regulacji prawnych do rozwoju technologii i branży artystycznej.

I. WPROWADZENIE

*Maszyny można uczynić niezmiernie złożonymi i sprawić,
żeby imitowały permutacje prawdziwego rozumu. Lecz zawsze pozostaną
zależne od szczegółowej macierzy komend, stanowiąc jedynie
suchą, pustą drwinę z żyjących istot rozumnych.*

Michael Cobley¹

Na tle dziejącej się na naszych oczach dynamicznej rewolucji cyfrowej oraz współczesnych trendów rozwoju nowych technologii istnieje coraz większa presja

1 <https://lubimyczytac.pl/cytat/237087> (dostęp: 15.01.2025 r.)

uregulowania prawnego statusu dzieł artystycznych generatywnej sztucznej inteligencji², w tym między innymi robotów, również tych nieposiadających fizycznej formy, które funkcjonują jedynie w przestrzeni internetowej. Problematyka zaawansowanych systemów algorytmicznych, których celem jest pierwotnie imitowanie, a następnie przekraczanie ludzkich zdolności poznawczych, stanowi istotny obszar interdyscyplinarnych badań naukowych niemalże od lat 60. XX wieku. Wobec tego nie budzi większego zaskoczenia fakt, że sztuczną inteligencję postrzega się również jako kluczowy katalizator dla rozpoczynającej się transformacji przemysłowej, nazywanej Przemysłem 4.0, otwierającej drogę do wprowadzenia przełomowych innowacji w niemal każdej dziedzinie gospodarki³.

Wyraźna transformacja urządzeń elektronicznych oraz programów komputerowych, niegdyś ograniczonych jedynie do roli asystenta lub tzw. „wsparcia technicznego”⁴ w procesie twórczym, pod wpływem radykalnych zmian w zakresie automatyzacji działań intelektualnych imitujących te ludzkie doprowadziła do odwrócenia ról, bowiem obecnie coraz częściej użytkownik SI jedynie inicjuje sekwencyjny mechanizm

2 Należy jednocześnie zauważyć, że ze względu na ambiwalentny charakter wirtualnych kreacji artystycznych generowanych komputerowo, ich klasyfikacja jako „utworów” w rozumieniu art. 1 ust. 1 ustawy z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 2509) niebezpiecznie budzi pewne kontrowersje. Niektórzy przedstawiciele doktryny preferują posługiwanie się odrębną terminologią pozwalającą na uniknięcie niejasności związanych z tradycyjną definicją powyższego pojęcia, która *per se* zakłada istotny wkład twórczy ze strony człowieka, a sam proces kreatywny zgodnie z wyrokiem Sądu Najwyższego z 6.03.2014 r. (sygn. akt V CSK 202/13, LEX nr 1486990) „(...) powinien być wynikiem samodzielnego wysiłku twórczego, brać początek w umyśle twórcy, a rezultat działalności twórczej autora powinien być dla niego poprzednio nieznaną”, co w przypadku elektronicznych wytworów jawi się na ten moment jako niemożliwe do spełnienia. Niemniej należy brać pod uwagę przewidywaną ewolucję systemów o zróżnicowanym poziomie zaawansowania, które w pewnym uproszczeniu można sklasyfikować na dwie podstawowe grupy: systemy *bottom-up*, reprezentujące słabą sztuczną inteligencję, są zaprojektowane do wykonywania konkretnych zadań przy użyciu obecnych technologii, co ogranicza ich elastyczność i zdolność do auto-adaptacji do zmieniających się warunków zewnętrznych, oraz systemy *top-down*, należące do silnej sztucznej inteligencji, posiadają umiejętność rozwiązywania nawet istic złożonych problemów za sprawą skonstruowania na wzór ludzkiego mózgu, co pozwala im na samodzielne podejmowanie decyzji, bez konieczności uprzedniego wyostosowania komend czy sugestii. Wskazuje się, że w tym przypadku adekwatnym kryterium różnicującym jest samoświadomość (ang. *self-awareness, self-consciousness*) bazująca, ogólnie rzecz biorąc, na przetwarzaniu, kodowaniu, a w dalszej perspektywie integrowaniu informacji dotyczących własnej osoby. Szczególną uwagę należy zwrócić na fakt, iż druga z przytoczonych, tj. silna SI, czysto teoretycznie byłaby zdolna do urealnienia wyobrażenia androidalnego umysłu, dotychczas figurującego jedynie w scenariuszach filmów *science-fiction*, wyposażonego w wolną wolę, mającą w przypadku człowieka podłoże biologiczne. Niestety, obecnie nie jest możliwe sformułowanie jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, które konkretne rozwiązania inżynierskie mogłyby zapewnić sukces w stworzeniu silnej sztucznej inteligencji. Opracowane dotąd metody, takie jak Test Turinga, choć mogą pośrednio sugerować zdolność maszyny do przeprowadzenia procesu myślowego na poziomie ludzkim, nie stanowią wystarczającego dowodu na osiągnięcie przez nie pełnej autonomii intelektualnej. Obecnie nie ma dowodów na istnienie systemów silnej SI, co sprawia, że redefinicja pojęcia autora wydaje się co najmniej przedwczesna, a może i wręcz zupełnie niepotrzebna. Zob. Z. Zaborowski, *Teoria treści i form samoświadomości*, Warszawa 2000, s. 58; P. P. Juściński, *Prawo autorskie w obliczu rozwoju sztucznej inteligencji*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2019/1, s. 5–44.

3 M. Rojszczak, *Prawne aspekty systemów sztucznej inteligencji – zarys problemu* (w: *Sztuczna inteligencja, blockchain, cyberbezpieczeństwo oraz dane osobowe. Zagadnienia wybrane*, red. K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek, Warszawa 2019, s. 1–22.

4 Dla zilustrowania wręcz prymitywności w możliwościach działania niegdyś tworzonych programów komputerowych (wąskiej funkcjonalności w porównaniu do współczesnych rozwiązań) mogą posłużyć pionierscy polscy doradcy internetowi o nazwie *Fido Interactive* (uruchomiony na początku pierwszej dekady XXI w.) oraz *Inguaris* – skupiający się na doradztwie i informacjach o prowadzonej działalności, opierających się głównie na prostych algorytmach generujących odpowiedzi na podstawie wprowadzonych danych. Zob. W. Furmanek, W. Lib, *Chatterbot – wirtualny doradca: istota technologii, możliwości zastosowań edukacyjnych*, „Edukacja-Technika-Informatyka” 2014/5/2, s. 231–237.

generowania dzieł artystycznych, kontynuowany następnie praktycznie autonomicznie przez wysoce zaawansowane algorytmy.

Sztandarowe przykłady wykorzystywania AI (ang. *Artificial Intelligence*) w procesach kreowania e-sztuki doskonale ilustrują jej rosnącą rolę w tym obszarze, zwłaszcza w kontekście tzw. *art-promptingu* (tworzenia wariacji e-wizualizacji na podstawie nawet lakonicznego opisu użytkownika w zakresie tego, co powinno się na nim znaleźć, w celu analizy utworów plastycznych, a następnie tworzenia nowych, mających swoje indywidualne cechy). Jednym z najbardziej znanych przykładów jest powołanie do życia wizerunku fikcyjnego mężczyzny o imieniu Edmond de Bellamy, będącego dziełem francuskiego kolektywu działającego w branży artystycznej pod nazwą *Obvious*. Kolejnym, również potwierdzającym powyższe, jest *DALL-E* – sławny generator obrazów nazwany na cześć katalońskiego mistrza surrealizmu⁵, Salvadora Dalego, a także projekt *The Next Rembrandt* prowadzony wspólnie przez ING oraz firmę Microsoft, mający na celu jak najwierniejsze odtworzenie rembrandtowskiego autoportretu z pominięciem bezpośredniego udziału człowieka. Wobec powyższego niezwykle ciężko zaprzeczyć temu, jak ogromne znaczenie dla prawa własności intelektualnej, w tym przepisów prawa autorskiego, ma sztuczna inteligencja. Niemniej jednak wciąż nierozstrzygnięty pozostaje kierunek, w którym powinny zmierzać działania polskiego ustawodawcy, tak aby uzupełnić lukę prawną związaną z kwestią braku obecnego unormowania twórców SI w ramach reżimu prawnoautorskiego oraz związanych z tym niustannych sugestii objęcia ochroną ustawową twórczości robotów przy jednoczesnej próbie zachowania tradycyjnych konstrukcji autorskoprawnych, w szczególności dotyczących statusu autora. Oprócz nowych i fascynujących wyzwań, działalność sztucznej inteligencji niesie ze sobą również nieznaną dotąd ryzyko prawne, co stanowi interesujący obszar badań zarówno z naukowego, jak i komercyjnego punktu widzenia.

Nasuwa się więc kluczowe z teraźniejszej perspektywy pytanie – czy należałoby nadać AI podmiotowość prawną, niejako ukrócając ogólnoeuropejską dyskusję w tym zakresie, czy wystarczające jest pozostanie przy dalszej jej klasyfikacji jako maszyny imitującej procesy twórcze, która bez ludzkiej interwencji nie jest w stanie, na ten moment, stworzyć – mówiąc kolokwialnie – dzieła „od A do Z”, ze względu na posiadaną zdolność do podejmowania jedynie *quasi*-samodzielnych decyzji. Wobec powyższego jako konieczne jawi się bezpośrednie rozważenie istoty problemu skupionego wokół tego, czy same maszyny lub algorytmiczne programy komputerowe mogą być

5 Nazwa tego zaawansowanego narzędzia stworzonego przez *OpenAI* nieprzypadkowo nawiązuje do nazwiska najprawdopodobniej najbardziej znanego przedstawiciela surrealizmu – ruchu artystycznego postrzeganego jako wyzwanie dla zdroworozsądkowości oraz logiki, ale także „laboratorium” eksperymentalnych praktyk twórczych bazujących na przypadku, władzy podświadomości oraz antropomorfizowanych abstrakcji. Analogicznie, *art-prompting* manifestuje się jako powszechnie dostępna eksperymentalna platforma internetowa umożliwiająca twórcom wolność i eksplorację granic ludzkiej wyobraźni, niepoddającą się konwencjonalnym normom i ograniczeniom. Zob. J. Kornhauser, *Vaneigem/Dupuis: surrealizm jako wieczna potencjalność*, „Teorie awangardy: antologia tekstów” 2020, s. 105–113.

uznawane za autorów i pierwotnych posiadaczy osobistych oraz majątkowych praw autorskich, czy też generują je na rzecz określonych podmiotów, na przykład projektantów, programistów czy osób amatorsko zajmujących się e-sztuką. Należy bezwzględnie przeprowadzić dogłębną analizę dotyczącą zautomatyzowanych dzieł, aby określić, czy są zgodne z prawem autorskim, a jeśli nie, czy prawo autorskie powinno zostać dostosowane do tego nowego zjawiska.

Cel niniejszego artykułu to perspektywiczne spojrzenie na ewolucję prawa własności intelektualnej oraz nieimagiowany wpływ na podmioty dotychczas wyłącznie uznawane za twórców, w przypadku ewentualnego wprowadzenia „trzeciej kategorii” osób – osób elektronicznych. Z całą pewnością istnieje konieczność umiejscowienia w niedalekiej przyszłości w systemie prawa autorskiego dzieł sztuki tworzonych przez SI oraz algorytmy, a w konsekwencji objęcia ich ochroną prawnoautorską. Pytanie tylko, czy w zaistniałej sytuacji dojdzie do wyparcia autora – osoby fizycznej, co mogłoby wróżyć *fin de siècle* „prawdziwej” sztuki na rzecz technologii robotycznych, mających jedynie ograniczone, odtwórcze zdolności artystyczne.

II. ART-PROMPTING – ALGORYTMICZNA WIZUALIZACJA MYŚLI CZŁOWIEKA

Wbrew pozorom rewolucja cyfrowa w zakresie integracji zaawansowanych technologii komputerowych w procesie powstawania dzieł artystycznych posiada stosunkowo długą i dobrze udokumentowaną historię, sięgającą lat 60. ubiegłego wieku, kiedy to niemieccy matematycy Georg Nees oraz Frieder Nake, uważani za pionierów nieprzetartych wówczas szlaków sztuki generatywnej, jednogłośnie stwierdzili, że w sztuce komputerowej to maszyna pozostaje twórcą, chociaż sam program jest kreatywną formą wyrazu umożliwiającą nieskończoną produkcję kompozycji wizualnych. Ponadto obaj pisali programy, które dostarczały zestaw instrukcji (algorytmów), aby komputer mógł wykonać przybierające w każdym przypadku odrębną formę dzieło sztuki. Interwencja maszyny w procesie, który do tej pory był wykonywany całkowicie przez artystę, wprowadziła radykalną transformację w sztuce – taką, która wymagała czasu, aby ją przyswoić. Poddając analizie fenomen sztuki generatywnej, w tym relację artysta–algorytm, warto na wstępie wyjaśnić elementarne pojęcia z nią związane, w tym przede wszystkim *metakreację*, oznaczającą technikę tworzenia nowych treści przez szeroko pojęte inteligentne systemy technologii robotycznych, która odbiega od konwencjonalnej twórczości, ponieważ opiera się na automatycznym

generowaniu nowych form artyzmu, przy minimalnym lub żadnym udziale człowieka⁶. Drugim kluczowym dla zrozumienia omawianego zjawiska jest dotychczas nieznajdujące swojego polskiego odpowiednika wyrażenie *art-prompting*, zawierające w sobie słowo *prompt* (z ang. wywoływać, podpowiadać), tj. tekstowy fragment pełniący funkcję instrukcji dla systemu SI wyrażony w formie pytania, prośby albo innego sformułowania żądanych działań, które stanowią język komunikacji z generatorami cyfrowej sztuki wizualnej. Od powyższego pochodzi właśnie *promptizm*⁷ – nieoficjalna nazwa ruchu artystycznego bazującego na twórczości *text-to-image*, tj. generowania obrazów na podstawie opisu tekstowego (tekstowych promptów wyjściowych, pozwalających na stworzenie przez dany serwis internetowy wizualizacji polecenia użytkownika). Właśnie ta nowatorska inżynieria okazała się niezwykle przydatna w dziedzinie e-sztuki, bowiem wiodące prym systemy generatywnej SI, pokroju *Midjourney*, *Imagen* oraz *DALL-E*, korzystają z wystosowywanych precyzyjnych promptów w celu zapewnienia użytkownikowi wysokiej jakości obrazów, łącząc w sobie jednocześnie pierwiastek techniczny i artystyczny, bowiem rezultat w głównej mierze zależy od uprzedniego zrozumienia reakcji algorytmów na dane wyjściowe oraz wielokrotne eksperymentowanie w zakresie wydawanych komend.

Pozostawiona „scheda” badawcza stanowiła punkt wyjścia dla dalszych dywagacji nad zdolnościami kreatywnymi sztucznej inteligencji, co doskonale obrazuje – stworzony w 2016 r. przez grupę programistów we współpracy z Microsoft, holenderskim bankiem ING, agencją reklamową J. Walker Thompson, Politechniką w Delft, Muzeum Mauritshuis oraz Muzeum Het Rembrandthuis – portret o nazwie *The Next Rembrandt*. Celem podjętej inicjatywy było wygenerowanie obrazu ładząco podobnego do tych niegdyś namalowanych przez holenderskiego malarza barokowego Rembrandta van Rijna poprzez poddanie gruntownej analizie ponad 300 dzieł mistrza, co doprowadziło

6 Dla celów porównawczych warto zestawiać te systemy z „humanoidalnymi” maszynami imitującymi ludzkie odruchy, w stosunku do których kwestie prawne dotyczące ich statusu wydają się znacznie prostsze. Manipulator, określany również mianem ramienia manipulacyjnego, zaprojektowano do wykonywania wybranych funkcji ludzkiej kończyny górnej. Za przykład robota malującego może tutaj posłużyć uruchomiony w 2009 r. *e-David* wykonujący funkcje odwzorowujące za pomocą wbudowanej kamery umożliwiającej mu zlokalizowanie narzędzi malarskich. Co jednak warto podkreślić, może on działać w sposób całkowicie zdeterminowany przez wybrany przez człowieka program, ale również dysponować określonym zakresem autonomii, gdzie pozostawiona przestrzeń do interpretacji znacząco odbiega od działania robota w ramach ściśle określonego programu kontrolującego jego ruchy. Na analogicznym sposobie działania opiera się i instalacja o nazwie *Paul* stworzona dwa lata później przez francuskiego artystę-naukowca Patricka Tresseta, wykorzystująca dwa różne rodzaje sprzężeń zwrotnych, pozwalająca na sportretowanie obiektu lub osoby przed nim ustawionej. W obu przypadkach mamy do czynienia z robotem-kopistą, kwalifikowanym na gruncie kognitywistyki jako system OCR (ang. *Optical Character Recognition*). Zob. *eDavid the robot painter excels in numerous styles*, <http://www.gizmag.com/edavid-robot-artist-painter/28310/> (dostęp: 23.06.2024 r.); P. Tresset, F. Leymarie, *Portrait drawing by Paul the robot*, „Computers & Graphics” 2013/37, s. 354–357, S. Myoo, *Twórcze roboty*, „Kultura Współczesna” 2016/2; R. Bomba, *Sztuka algorytmów. Algorytmy w sztuce*, „Kultura Współczesna” 2019/1.

7 *Thoughts on Promptism*, https://www.reddit.com/r/promptism/comments/v3zrv4/thoughts_on_promptism/?rdt=62482 (dostęp: 23.06.2024 r.), *Artistic Movements As Creative Prompt – A Midjourney Experiment*, <https://www.jeffturner.info/artistic-movements-as-creative-prompts/> (dostęp: 23.06.2024 r.).

do wykreowania nowego tworu złożonego z niemal 150 milionów pikseli. Oczywiście projekt polegał jedynie na jak najwierniejszym odwzorowaniu stylu mistrza, a nie zapoczątkowaniu nowego kierunku malarskiego, dlatego sceptycyzm w odniesieniu do spełnienia przesłanki „przejawu twórczej działalności” tego utworu należy uznać za w pełni uzasadniony, bowiem naśladownictwo to przeciwieństwo kreatywności⁸.

Wobec powyższego powstaje wiele niewyjaśnionych kwestii, które w uproszczeniu można sprowadzić do kilku zasadniczych pytań. Czy sztuczna inteligencja powinna być uznawana za autora? Czy powinno się przypisywać taki status algorytmom, mimo braku jakiegokolwiek podmiotowości prawnej? Czy nadanie maszynom statusu osoby elektronicznej będzie równoznaczne z równoczesnym przysługiwaniem im praw osobistych pokrewnych ludzkim? Trzeba stanowczo zaznaczyć, że samo kodowanie SI (pierwszy etap procesu) nadal w dominującym stopniu pozostaje domeną ludzką. A zatem czy kwestionowanie statusu *quo* praw autorskich rzeczywiście jest nagłym, niewygodnym problemem, czy w istocie niepotrzebnym wymysłem?

III. PODMIOT PRAW AUTORSKICH DO DZIEŁ GENEROWANYCH PRZEZ SI W ŚWIETLE UREGULOWAŃ UNIJNYCH ORAZ KRAJOWYCH – PERSPEKTYWY ROZWOJU

W prowadzonym na przestrzeni kilku ostatnich lat burzliwym dyskursie prawniczym pojawiają się niekiedy skrajnie zróżnicowane (lub wręcz antagonistyczne) podejścia dotyczące ewentualnego wprowadzenia nowych regulacji w obszarze prawa autorskiego w kontekście dzieł generowanych przez sztuczną inteligencję. Debaty te obejmują zarówno koncepcje dążące do modyfikacji istniejących przepisów, jak i sugestie utrzymania aktualnego stanu prawnego. W literaturze podkreśla się fakt, że nadmierna symplifikacja lub absolutystyczne podejście do SI jako potencjalnego twórcy może doprowadzić do obrania niewłaściwego kierunku zmian legislacyjnych, a nie ulega wątpliwości, że algorytmiczne cyfrowe e-wizualizacje nie wpisują się w ramy zastanej definicji autora⁹.

Na wstępie należy podkreślić, że zarówno przepisy Konwencji Berneńskiej o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 9.09.1886 r., zmienionej w Berlinie 13.11.1908 r. i w Rzymie 2.06.1928 r.¹⁰, jak i ustawy z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych¹¹ nie zawierają legalnej definicji twórcy, jednak powszechnie przyjmuje się, że autorem jest osoba fizyczna odpowiedzialna za stworzenie danego

8 P. Tarara, *Sztuka tworząca sztukę. Kreatywne maszyny?*, „inAW Journal Multidisciplinary Academic Magazine” 2020/1, s. 2–18.

9 M. Porzeżyński, *Twórczość i autorstwo w dobie sztucznej inteligencji. Wyzwania stojące przed prawem własności intelektualnej*, „Themis Polska Nova” 2018/1, s. 25–44.

10 Konwencja Berneńska o ochronie dzieł literackich i artystycznych z 9.09.1886 r., zmieniona w Berlinie 13.11.1908 r. i w Rzymie 2.06.1928 r. (Dz.U. z 1935 r. nr 84 poz. 515 z późn. zm.).

11 Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. nr 24 poz. 83 z późn. zm.).

utworu, o czym pośrednio przesądza art. 8 ust. 1 oraz 2 drugiego ze wskazanych aktów prawnych. Powyższe potwierdza również Naczelny Sąd Administracyjny w wyroku z 6.10.2017 r., statuując, że „(...) twórcą może być tylko oznaczona nazwiskiem osoba fizyczna (...) Przesądzające o ochronie utworu cechy mogą zostać bowiem nadane wyłącznie przez osobę fizyczną”¹², co z oczywistych względów nie wzbudzało do teraz absolutnie żadnych kontrowersji, lecz z uwagi na rewolucję cyfrową prawdopodobnie ulegnie ewolucji.

W doktrynie można zidentyfikować wiodące poglądy dotyczące możliwości przyznania podmiotowości prawnej systemom sztucznej inteligencji w kontekście dylematu określenia pierwotnego posiadacza praw autorskich do utworów generowanych przez SI. Jak wskazuje P. Księżak: „Robot nie może być podmiotem prawa autorskiego, ponieważ *de lege lata* pozbawiony jest podmiotowości prawnej, co czyni stanowisko o zasadności przyznania mu statusu autora niemożliwym do wybronięcia na gruncie aktualnego stanu prawnego”¹³. Nasuwa się więc pytanie, czy w zaistniałej sytuacji sam użytkownik generujący obrazy z pomocą metody *text-to-image* mógłby być pierwotnym posiadaczem praw autorskich do stworzonego dzieła? Niestety i takie rozwiązanie spotkało się z silną dezaprobatą. P. P. Juściński jednoznacznie stwierdza, że „Należy (...) odrzucić pogląd zakładający, że twórcą obiektów produkowanych przez sztuczną inteligencję jest jej użytkownik. Osoba korzystająca ze sztucznej inteligencji nie wnosi (...) żadnego twórczego wkładu w powstanie tych wytworów, dlatego też nie zasługuje na status ich twórcy”¹⁴. Permanentna negacja w stosunku do wysuwanych propozycji nie rozwiązuje powstałego impasu, bowiem „dzieła” generatywnej SI bez względu na to będą musiały zostać poddane stosownej ocenie prawnej¹⁵.

Co ważne, Parlament Europejski w Rezolucji z 20.10.2020 r. w sprawie praw własności intelektualnej w dziedzinie rozwoju technologii sztucznej inteligencji akcentuje niebagatelną różnicę występującą między twórczością generowaną przez człowieka przy użyciu SI a twórczością wygenerowaną przez SI, albowiem druga z nich stawia unijnego prawodawcę przed nowymi wyzwaniem w zakresie ochrony praw własności intelektualnej, w tym nade wszystko określeniem pierwotnego posiadacza autorskich praw osobistych oraz majątkowych. Wskazuje również, że aktualne ramy prawa autorskiego nieprzerwanie mają zastosowanie, gdy SI pełni wyłącznie rolę narzędzia wspomagającego autora w procesie tworzenia. Parlament dodatkowo argumentuje, że prace stworzone samodzielnie przez roboty lub zaawansowane algorytmy nie mogą podlegać protekcji na podstawie prawa autorskiego, ze względu na zasadę oryginalności „twórczości intelektualnej”, która odnosi się do osobowości autora – osoby

12 Wyrok NSA z 6.10.2017 r. (II FSK 2462/15), LEX nr 2393123.

13 P. Księżak, S. Wojtczak, *Prawo autorskie wobec sztucznej inteligencji (próba alternatywnego spojrzenia)*, „Państwo i Prawo” 2021/2, s. 18–33.

14 P. P. Juściński, *Prawo...*, s. 5–44.

15 J. Jastrzębski, *Ochrona dzieł sztuki konceptualnej na gruncie prawa autorskiego*, ZNUJ. PPWI 2023/4, s. 17–76.

fizycznej. Ponadto wzywa Komisję do poparcia horyzontalnego, opartego na dowodach i technologicznie neutralnego podejścia do jednolitych przepisów dotyczących prawa autorskiego, które obejmują utwory generowane przez AI w Unii Europejskiej, jeśli będzie dowód na to, że takie utwory mogą być chronione prawem autorskim.

Współczesne rozważania dotyczące twórczości generatywnej sztucznej inteligencji (z ang. *generative artificial intelligence* lub w skrócie *GenAI*) w przeważającej mierze koncentrują się na kwestii potencjalnej modyfikacji antropocentrycznego systemu prawa autorskiego, który tradycyjnie wyklucza przypisywanie autorstwa bytom nieludzkim. Problem ten nabiera szczególnego znaczenia w kontekście braku jednoznacznych regulacji w polskim prawie autorskim, które pozwalałyby na precyzyjne określenie pierwotnego posiadacza praw autorskich do utworów tworzonych przez sztuczną inteligencję. W związku z powyższym konieczne staje się rozważenie różnych koncepcji dotyczących tego, komu, w czysto hipotetycznym ujęciu, mogłyby przysługiwać prawa autorskie do dzieł generowanych przez *GenAI*. Wśród proponowanych rozwiązań wyróżniają się następujące:

1. Prawa autorskie do dzieł art-promptingowych powinny przysługiwać użytkownikowi programu.

Zgodnie z pierwszą koncepcją prawa autorskie do dzieł tworzonych przez *GenAI* należałyby do użytkownika oprogramowania (ang. *AI artist*), czyli osoby, która rozpoczyna proces twórczy, przedstawiając opis oraz określając parametry, na podstawie których algorytmy sztucznej inteligencji prezentują utworzoną kreację wizualną. To podejście opiera się na jednej z głównych zasad prawa autorskiego, zgodnie z którą autorstwo należy przypisywać osobie podejmującej działanie twórcze. Kluczową kwestią jest jednak ustalenie, gdzie przebiegają granice „twórczości” – w jakim stopniu decyzje użytkownika dotyczące generowanych promptów wpływają na końcowy wynik, a w jakim to algorytmy sztucznej inteligencji przejmują kontrolę nad pracą kreatywną. Z perspektywy prawnej ważne jest dążenie do określenia, czy wkład użytkownika w powstanie utworu jest na tyle dominujący, by jego efekt zasługiwał na ochronę prawnautorską, czy może też wystosowywane komendy stanowią jedynie pośredni wkład w proces twórczy. Należy podkreślić, że zasadniczym elementem prawa autorskiego, który decyduje o przyznaniu ochrony prawnautorskiej, jest indywidualny charakter utworu, a brak tej cechy skutkuje niemożnością objęcia nią danego utworu. Dodatkowo warto zauważyć, że szeroko pojęta zasada oryginalności stanowi fundament ochrony prawnautorskiej w wielu krajowych systemach prawnych w Europie. W związku z tym oryginalność była systematycznie stosowana jako punkt odniesienia do określenia, czy dzieło powinno zostać objęte ochroną, czy też uznane za niechronione. Niemniej samo prawo Unii Europejskiej nie wprowadza ogólnego wymogu oryginalności jako warunku ochrony prawnej, z wyjątkiem kilku specyficznych przypadków, które dotyczą

programów komputerowych, baz danych oraz fotografii¹⁶. W związku z tym nie może być ona traktowana jako uniwersalna zasada warunkująca uprawnienie do ochrony na mocy prawa autorskiego w Unii Europejskiej. Jednakże Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej (TSUE) zdecydował się na zdefiniowanie tego pojęcia, co pozwoliło na szybką adaptację do wyzwań stawianych przez rozwój nowych technologii, w tym generowania dzieł przez sztuczną inteligencję. W wyroku w sprawie *Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening*¹⁷, TSUE wprowadził wymaganie, aby dzieło było wynikiem „własnej twórczości intelektualnej autora”. Trybunał podkreślił, że dzieło musi wykazywać kreatywność która przejawia się w wyborze, kolejności oraz kombinacji słów. Warto również zwrócić uwagę na wyrok TSUE w sprawie *Cofemel v. G-Star Raw*¹⁸, w którym Trybunał wyjaśnił, że dla uznania przedmiotu za oryginalne dzieło, konieczne jest, aby odzwierciedlał on osobowość autora, będąc wynikiem jego wolnych i twórczych wyborów. Jednakże wciąż pozostaje otwarte pytanie, w jakim stopniu ludzka interwencja musi być obecna, aby dzieło mogło zostać uznane za oryginalne. Ta kwestia jawi się jako kluczowa do każdorazowego określenia, jednak granice twórczości ludzkiej są coraz trudniejsze do precyzyjnego określenia.

2. Dzieła *GenAI* powinny przynależeć do domeny publicznej (*Public Domain Model*).

Kolejną propozycją jest uznanie wszelkich dzieł tworzonych za pomocą *GenAI* za przynależne do domeny publicznej. W tym przypadku, ponieważ AI nie jest podmiotem posiadającym zdolność twórczą w sensie prawnym, prawa autorskie nie byłyby przyznawane żadnej osobie, a dzieła te stałyby się dostępne dla wszystkich, bez potrzeby uzyskiwania zgody na ich wykorzystywanie. Takie podejście stanowiłoby odpowiedź na obawy wynikające z rosnącej automatyzacji zawodów branż artystycznych, poprzez zastępowanie ich narzędziami SI niewymagającymi szczególnych umiejętności manualnych, które stają się coraz bardziej powszechne. Niemniej warto jednak zauważyć, że taka propozycja mogłaby zniechęcić do dalszego rozwoju AI w kontekście twórczości, w tym spowodować wystąpienie istotnego konfliktu między interesem publicznym a ekonomicznymi interesami twórców technologii AI. Zwolennicy koncepcji *Public Domain Model* dla dzieł AI argumentują, że obecny stan zaawansowania technologii nie wymaga stosowania tradycyjnych mechanizmów ochrony praw autorskich, gdyż

¹⁶ Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23.04.2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Wersja skodyfikowana) (Dz.U. UE. L. z 2009 r. nr 111, s. 16), Dyrektywa 2006/116/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 12.12.2006 r. w sprawie czasu ochrony prawa autorskiego i niektórych praw pokrewnych (wersja ujednolicona) (Dz.U. UE. L. z 2006 r. nr 372, s. 12 z późn. zm.) oraz Dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22.05.2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (Dz.U. UE. L. z 2001 r. nr 167, s. 10 z późn. zm.)

¹⁷ Wyrok TSUE z 16.07.2009 r., C-5/08, *Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening*, ZOTSIS 2009/7B, poz. I-6569.

¹⁸ Wyrok TSUE z 12.09.2019 r., C-683/17, *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA przeciwko G-Star Raw CV*, LEX nr 2717934.

AI nie potrzebuje bodźców ani wynagrodzenia za swoją twórczość. Przeciwnicy tej koncepcji wskazują na ryzyko zniechęcenia inwestycji w zaawansowane technologie AI, gdyż brak ochrony prawnoautorskiej mógłby prowadzić do braku motywacji dla prywatnych podmiotów do inwestowania w takie systemy. Mając na uwadze te argumenty, Mauritz Kop¹⁹ wysunął propozycję wprowadzenia nowej kategorii prawnej – *Res Publicae ex Machina*, czyli „Własności Publicznej z Maszyny”, która zapewniłaby otwarty dostęp do dzieł stworzonych przez autonomiczne systemy AI, bez konieczności przyznawania praw wyłącznych. Niemniej jednak kwestia autorskich praw osobistych wciąż pozostawałaby nierozstrzygnięta, ponieważ klasyczna koncepcja domeny publicznej, obejmująca jedynie prawa majątkowe, nie dostarcza jednoznacznej odpowiedzi na pytanie o autorstwo dzieł wytworzonych przez AI i o to, w jaki sposób byłyby chronione prawa w zakresie wskazanym w art. 16 ustawy z dnia 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2025 r. poz. 24).

3. Należałoby wprowadzić odrębną kategorię osób, tj. „osoby elektroniczne”.

Zaprezentowane powyżej podejścia do omawianego zagadnienia wynikają z antropocentrycznego systemu prawa autorskiego, co wiąże się z ograniczeniami w zakresie przypisania autorstwa i ochrony prawnej. Z tego powodu należałoby wyodrębnić koncepcję odmienną, opartą w założeniach na nadaniu autonomicznym systemom *GenAI* osobowości prawnej, która mogłaby stanowić podstawę do uznania jej za podmiot, któremu mogłyby przysługiwać prawa autorskie, w tym prawo do autorstwa dzieł stworzonych przez te systemy.

Ta jakże nowatorska propozycja opiera się na idei wprowadzenia trzeciej kategorii osób, tzw. „osób elektronicznych”, które mogłyby funkcjonować w obrębie tradycyjnego podziału podmiotów prawnych, obejmującego swoim zakresem osoby fizyczne i prawne. Alternatywnie, sugeruje się nadanie systemom AI statusu przypominającego status dziecka, gdzie odpowiedzialność za działania sztucznej inteligencji spoczywałaby na osobach fizycznych lub prawnych, które je kontrolują lub z nich korzystają. Zasadniczo przyznanie systemom *GenAI* osobowości prawnej oraz praw autorskich wymagałoby daleko idącej ostrożności, w szczególności pod kątem stałej kontroli, w celu zapobieżenia koncentracji praw własności intelektualnej w rękach maszyn. W związku z tym odpowiedzialność za wykorzystanie praw autorskich systemów AI powinna pozostawać w rękach osób fizycznych lub prawnych, które sprawują nad nimi kontrolę. Ewentualna decyzja polskiego ustawodawcy o wprowadzeniu do obecnie obowiązującej ustawy stosownych regulacji w powyższym zakresie wymagałaby

19 „Kop, Mauritz, AI & Intellectual Property: Towards an Articulated Public Domain (June 12, 2019). University of Texas School of Law, Texas Intellectual Property Law Journal” (TIPLJ), Vol. 28, No. 1, 2020.

jednak szczególnego doprecyzowania, jakie prawa i obowiązki miałyby przysługiwać sztucznej inteligencji jako „osobie elektronicznej”.

4. Twórczość *GenAI* nie wymaga ochrony prawnoautorskiej.

Pogląd, który wskazuje, że twórczość generowana przez generatywną sztuczną inteligencję w ogóle nie powinna podlegać ochronie prawnej, sięga podstaw w klasycznie pojmowanej definicji autora zawartej w ustawodawstwach wielu krajów, w tym w prawie polskim. Zakładając, że jeśli SI nie jest podmiotem zdolnym do podejmowania decyzji twórczych i nie posiada samoświadomości w podejmowanych działaniach, to dzieła przez nią tworzone należałoby uznać za pozbawione autorstwa w sensie prawnym. Przykładem tutaj może być sytuacja, w której AI działa wyłącznie na podstawie wcześniej zaprogramowanych algorytmów i nie wprowadza żadnej kreatywnej wartości w proces tworzenia. Taki pogląd stoi w opozycji do założeń prawa autorskiego, które chroni twórczość intelektualną w odniesieniu do podmiotów mających zdolność twórczą.

Podsumowując zaprezentowane powyżej koncepcje dotyczące możliwości w zakresie modyfikacji obecnych lub wprowadzenia nowych regulacji prawnych w kontekście twórczości generowanej przez *GenAI* odzwierciedlają szeroką gamę podejść do kwestii autorstwa. Żadne z proponowanych rozwiązań nie jest wolne od kontrowersji i każde wiąże się z koniecznością przemyślenia i dostosowania obowiązujących przepisów prawnych, w tym definicji autora oraz samego procesu tworzenia. Swoistą inspirację w zakresie określenia autora dzieł generowanych przez SI (w tym przez roboty z minimalnym lub żadnym wkładem człowieka) bez wątplenia mógłby stanowić Copyright, Designs and Patents Act²⁰ wprowadzający autorską fikcję prawną w odniesieniu do osoby, „która podejmuje niezbędne ustalenia potrzebne do stworzenia dzieła”²¹. Oczywiście każdy przypadek wymagałby dokładnego przeanalizowania stanu faktycznego, w szczególności pod kątem specyfiki działania danego urządzenia robotycznego, które wygenerowało dzieło. Jednak, co należy podkreślić, nie istnieje możliwość wskazania wyłącznie jednej słusznej koncepcji, która niwelowałaby nurtujące pytania odnoszące się do określenia pierwotnego posiadacza praw autorskich do utworów generowanych przez SI.

Za krok milowy, ponad wszelką wątpliwość, należy jednak uznać Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie ustanowienia zharmonizowanych przepisów dotyczących sztucznej inteligencji oraz zmiany rozporządzeń (WE) nr 300/2008, (UE) nr 167/2013, (UE) nr 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 i (UE) 2019/2144 oraz dyrektyw (UE) 2014/90, (UE) 2016/797 i (UE) 2020/1828

²⁰ <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>

²¹ Sec. 9(3) Copyright, Designs and Patents Act 1988 “*In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken*”.

(akt w sprawie sztucznej inteligencji), wprowadzające odgórne założenia dotyczące działania generatywnej sztucznej inteligencji, w tym wymienionych wcześniej narzędzi pokroju *DALL-E* oraz *Midjourney*, które mimo braku kwalifikacji do systemów wysokiego ryzyka, obliguje się do spełniania wymogów przejrzystości oraz zgodności z unijnymi prawnoautorskimi przepisami prawa. Europejski ustawodawca wprowadza elementarne zasady koncentrujące się wokół trzech zasadniczych kwestii, w tym:

1. konieczności informowania użytkowników o wygenerowaniu danej treści za pomocą SI poprzez każdorazowe wyraźne oznaczenia takiego przypadku, w tym, w szczególności jeśli dotyczy to obrazów, utworów muzycznych oraz wizualnych;
2. prewencji w zakresie generowania treści o charakterze nielegalnym, spełniającym znamiona przestępstwa;
3. publikowania zestawienia danych objętych ochroną prawnoautorską, a użytych do „treningu” modelu²².

Te przełomowe przepisy o wręcz globalnym potencjale, zatwierdzone w dniu 21.05.2024 r. przez Radę, stanowią jednak jedynie szkic dla dalszych zmian obecnego systemu prawnego, mając za zadanie wstępnie zagwarantować w możliwy sposób ogólnospołeczne bezpieczeństwo, przy jednoczesnym umożliwieniu dalszego rozwoju oraz badań nad technologiami robotycznymi. Po uwzględnieniu, że przeważająca większość systemów SI funkcjonuje w przestrzeni internetowej, co wiąże się z rozproszonymi geograficznie zasobami danych, jako kolejny niezbędny krok jawi się wprowadzenie nowych reguł dotyczących prawa właściwego w przypadku sporów dotyczących różnych aspektów działania systemów elektronicznych, co przesądza o konieczności międzynarodowej współpracy.

IV. ŚWIATOWE PRZYKŁADY PRYZNANIA OCHRONY PRAWNOAUTORSKIEJ TWOROM GENEROWANYM PRZEZ SI

Ze względu na kompleksowość samego zagadnienia *art-promptingu*, a także brak jednolitych, ogólnoświatowych regulacji prawnych odnoszących się do sztucznej inteligencji, niektóre kraje zdecydowały się na przyznanie praw autorskich użytkownikom generatywnej AI do dzieł stworzonych z jej pomocą. Co jednak bardziej zaskakujące, w niektórych przypadkach przyznano również patent na wynalazek bezpośrednio systemom SI.

Do jednej z dość nonkonformistycznych decyzji należy ta wydana w dniu 27.11.2023 r. przez Sąd ds. Internetu w Pekinie, który uznał, że obraz wygenerowany przez sztuczną inteligencję za pośrednictwem serwisu *Stable Diffusion* spełnia

²² EU AI Act: first regulation on artificial intelligence, <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence> (dostęp: 23.06.2024 r.).

przesłankę oryginalności, ponieważ odzwierciedla unikatowy wkład intelektualny człowieka (zindywidualizowaną ekspresję artystyczną), w związku z czym użytkownikowi powinien zostać przyznany status autora. Chiński sąd argumentował swoje orzeczenie tym, że twórca – Pan Li uzyskał pożądaną efekt wygenerowanego obrazu poprzez wielokrotną modyfikację wprowadzanych słów kluczy, a także odpowiednie dostosowanie stosownych parametrów, co przesądziło o tym, że obraz nie jest tylko i wyłącznie mechanicznym osiągnięciem. W innej sprawie, w której powód – Stephen Thaler wnosił o uznanie algorytmu sztucznej inteligencji o nazwie *Creativity Machine* jako autora wizualizacji cyfrowej pt. *A Recent Entrance to Paradise*, Sąd Okręgowy Stanów Zjednoczonych dla Dystryktu Kolumbii wydał decyzję odmowną, co przywodzi na myśl funkcjonowanie niepisanej zasady zakazu humanizacji robotów, pozostających narzędziem w rękach człowieka²³. Mimo wszystko przedstawiony trend doznaje również wyjątków, bowiem zarówno Indyjski Urząd Prawa Autorskiego, jak i Kanadyjski Urząd Własności Intelektualnej zatwierdziły współautorstwo sztucznej inteligencji o nazwie *RAGHAV (Robust Artificially Intelligent Graphics and Art Visualizer)* w odniesieniu do grafiki o nazwie *SURYAST*. Ponadto w dniu 24.06.2021 r. w Republice Południowej Afryki oficjalnie zaakceptowano zgłoszenie o udzielenie prawa do wyłącznego korzystania z wynalazku o nazwie „Pojemnik na żywność oraz urządzenia i metody przyciągania większej uwagi”, ze wskazaniem sztucznej inteligencji *DABUS (Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience)* jako twórcy. Analogiczną decyzję podjął Sąd Federalny Australii w dniu 30.07.2021 r. w sprawie Thaler przeciwko Komisarzowi ds. Patentów²⁴. Z dużym prawdopodobieństwem podobnych dylematów odnośnie do objęcia prawnoautorską ochroną dzieł generowanych przez SI będzie drastycznie przybywać.

V. WNIOSKI I REKOMENDACJE

Nasuwa się elementarne pytanie, jakie kroki prawne powinien poczynić polski ustawodawca, aby rozwiązać te palące z terażniejszej perspektywy problemy natury prawnej. Bez cienia wątpliwości punktem wyjściowym w całym tym, niestety kompleksowym, procesie pozostaje ewentualna zmiana legalnej definicji twórcy, tak aby kwalifikacja dzieł generatywnej sztucznej inteligencji nie nastroczała niepotrzebnych trudności, bowiem dalszy rozwój tej gałęzi prawa jest podyktowany tą zasadniczą kwestią. Pytanie tylko, czy aby na pewno należałoby zrównywać status osoby fizycznej z – w gruncie rzeczy – zaawansowanym algorytmem?

23 M. Kalinowski, *Czy, komu i w jakim zakresie przysługują prawa do wytworów generatywnej sztucznej inteligencji? Analiza prawna z perspektywy warunków użytkowania MidJourney*, „Prawo i Więź” 2024/1, s. 260–280; Beijing Internet Court Recognizes Copyright in AI-Generated Images, <https://www.natlawreview.com/article/beijing-internet-court-recognizes-copyright-ai-generated-images> (dostęp: 23.06.2023 r.).

24 K. Czub, *Sztuczna inteligencja jako podmiot praw własności intelektualnej?*, „Państwo i Prawo” 2023/10, s. 3–34.

Sztuczna inteligencja z całą pewnością rewolucjonizuje podejście do sztuki, oferując nowoczesne narzędzia umożliwiające eksperymentowanie z nietypowymi formami wyrazu bez konieczności posługiwania się jakimikolwiek atrybutami malarskimi w celu stworzenia utworu. Ponadto same algorytmy, oparte na uczeniu maszynowym (ang. *machine learning*), pozwalają na nieustanne rozszerzanie granic artystycznej wyobraźni, generując dzieła oraz kompozycje, które wcześniej były uważane za niemożliwe do wykonania. Jednakże chęć inkorporacji SI do szeroko pojętej sztuki wiąże się z poważnymi wyzwaniami pod względem etycznym oraz prawnym, w szczególności dotyczącymi praw autorskich. Pojawia się zasadnicze pytanie, komu należałoby przypisać walor rzeczywistego twórcy dzieła – e-artysty czy algorytmowi, co podkreśla bezwzględną potrzebę opracowania przejrzystych i konkretnych regulacji prawnych dotyczących.

Jako równie ważne jawi się rozważenie kwestii oryginalności oraz unikatowości cyfrowych wizualizacji powstałych za pośrednictwem SI. Czy algorytmy, bazujące jedynie na funkcji reprodukcji istniejących obrazów, mogą tworzyć rzeczywiście innowacyjne dzieła artystyczne, czy jedynie działają jako zaawansowane narzędzia adaptujące istniejące style i techniki? Te aspekty wymagają szczegółowej analizy²⁵, bowiem – co jednoznacznie wskazuje Sąd Apelacyjny w Warszawie w wyroku z 24.11.2022 r. – „Indywidualny charakter może nadać utworowi twórca, który sięgając po środki artystycznego wyrazu, świadomie wywołał u odbiorcy pewien efekt nowości. Działanie twórcy nie może być tym samym mechanicznym wyborem istniejących możliwości. Przy czym spełnienia przesłanki indywidualnego charakteru można doszukiwać się w różnych elementach utworu, w tym doborze, układzie lub uporządkowaniu składników utworu. Utwór musi być rezultatem nowym. Istotę tej nowości oddaje stwierdzenie, że można stworzyć tylko to, czego się nie znało poprzednio”²⁶, a samo opracowanie efektywnych strategii wymaga uwzględnienia pluralizmu interesów, zarówno inwestorów, ludzkich twórców oraz artystów żywiących uzasadnione obawy dotyczące dezaktywizacji zawodowej (technologicznego bezrobocia) w obliczu przybierającej w siłę efektywności generatywnych twórców²⁷.

Przeprowadzona w ramach niniejszej pracy analiza wykazała, że obecnie obowiązujące przepisy prawa autorskiego uniemożliwiają wskazanie konkretnego podmiotu, któremu można by definitywnie przypisać autorstwo do *art-promptingowych* dzieł, w szczególności wzięwszy pod uwagę wkład pracy, a także nakład finansowy samych twórców narzędzi wykorzystywanych do ich stworzenia. Ponadto Rezolucja

25 *Kontrowersje wokół sztuki generowanej przez AI: Przyszłość kreatywności czy zastąpienie ludzkiego talentu?*, <https://stationof.art/kontrowersje-wokol-sztuki-generowanej-przez-ai/> (dostęp: 23.06.2024 r.).

26 Wyrok SA w Warszawie z 24.11.2022 r. (V ACa 519/21), LEX nr 3450528.

27 A. Bar, *Prawo autorskie w erze sztucznej inteligencji. Uwagi na tle historii „Portretu Edmonda de Belamy”*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2022/1, s. 17–25.

Parlamentu Europejskiego z 20.10.2020 r. w sprawie praw własności intelektualnej w dziedzinie rozwoju technologii sztucznej inteligencji podkreśla zbędność nadawania systemom sztucznej inteligencji osobowości prawnej, chociażby przez wzgląd na negatywny wpływ na ludzkich twórców, którzy i tak obecnie są wypierani z tradycyjnie rozumianej branży artystycznej²⁸.

Co jednak powinno bezapelacyjnie wybrzmieć jako swoista puenta – pomimo znaczącego postępu technologicznego człowiek wciąż pozostaje niezastąpiony pod względem innowacyjności w sztuce oraz wyznaczania nowych trendów, czy też kierunków rozwoju dziedzin artystycznych. Roboty, maszyny oraz zaawansowane samouczące się algorytmy mogą jedynie jak dotąd pokusić się o miano naśladowców lub modyfikatorów utworów oraz kompozycji uprzednio stworzonych przez ludzi. W mojej ocenie ich twórczość wtórna, imitująca ludzką, nie powinna w żaden sposób być stawiana z tą drugą na równi, bowiem bez czynnika ludzkiego nie ma racji bytu. Niemniej jednak często konieczne staje się odejście od klasycznego pojmowania określonych instytucji prawnych, tak aby zniwelować nadmiar pytań w tym zakresie.

apl. radc. Anna Jakóbska

Prawniczka, absolwentka Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, aplikantka radcowska w Okręgowej Izbie Radców Prawnych w Krakowie.

A lawyer, a graduate of the Cracow University of Economics, a trainee attorney-at-law at the Cracow Bar Association of Attorneys-at-Law.

28 P. Sawicka, *Twórca utworu stworzonego przez sztuczną inteligencję*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2022/3, s. 28–36.

ABSTRACT

Keywords: *artificial intelligence, copyright law, generative art, DALL-E, art prompting*

The digital revolution as the beginning of the end of the human creator – *mors certa, hora incerta*? An analysis of the possibility of granting legal subjectivity to artificial intelligence systems in the context of determining the original holder of copyright in AI-generated works

The aim of this article is to analyse the impact of generative AI on artistic creativity, including the development of so-called art prompting. The discussion focuses on the presentation of the most important EU normative acts and national statutes on copyright in the context of the postulated concepts modifying the hitherto applicable definition of author. Examples of granting copyright protection to AI-generated works from around the world are discussed. The conclusions emphasise the indispensability of adapting legal regulations to technological and artistic developments.

Bibliografia

4. **Bar Aleksandra**, *Prawo autorskie w erze sztucznej inteligencji. Uwagi na tle historii „Portretu Edmonda de Belamy”*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2022/1, s. 17–25
5. **Bomba Radosław**, *Sztuka algorytmów. Algorytmy w sztuce*, „Kultura Współczesna” 2019/1, s. 154–158
6. **Bonadio Enrico, Luke McDonagh, Christopher Arvidsson**, *Intellectual property aspects of robotics*, „European Journal of Risk Regulation” 2018, s. 655–676
7. **Borowski Antoni**, *Problematyka wykorzystania sztucznej inteligencji w branży artystycznej na szczególnym przykładzie strajków scenarzystów i aktorów w Stanach Zjednoczonych*, „Zeszyty Naukowe Wydziału Ekonomii i Finansów Uniwersytetu Radomskiego im. Kazimierza Pułaskiego Studia Ekonomiczne, Prawne i Administracyjne” 2023/4, s. 74–93.
8. **Brown Rafael Dean**, *Property ownership and the legal personhood of artificial intelligence*, “Information & Communications Technology Law” 2020, s. 208–234

9. **Burylo Yurii**, *AI generated works and copyright protection*, Entrepreneurship, „Economy and Law” 2022/3, s. 7–13.
10. **Czub Krzysztof**, *Sztuczna inteligencja jako podmiot praw własności intelektualnej?*, „Państwo i Prawo” 2023/10, s. 3–34
11. **Furmanek Waldemar, Lib Waldemar**, *Chatterbot – wirtualny doradca: istota technologii, możliwości zastosowań edukacyjnych*, „Edukacja-Technika-Informatyka” 2014/5/2, s. 231–237
12. **Gaffar Hafiz, Saleh Albarashdi**, *Copyright protection for AI-generated works: Exploring originality and ownership in a digital landscape*, „Asian Journal of International Law” 2024, s. 1–24
13. **Ifeoluwa A. Olubiyi, Oshobugie Suleiman Irumekhai**, *Ai authorship/inventorship through the lens of theoretical justifications of intellectual property rights.*, “Abuad Law Journal” 2024, s. 119–134
14. **Jastrzębski Jan**, *Ochrona dzieł sztuki konceptualnej na gruncie prawa autorskiego*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2023/4, s. 17–76
15. **Juściński Przemysław**, *Prawo autorskie w obliczu rozwoju sztucznej inteligencji*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2019/1, s. 5–44
16. **Kalinowski Michał**, *Czy, komu i w jakim zakresie przysługują prawa do wytworów generatywnej sztucznej inteligencji? Analiza prawna z perspektywy warunków użytkowania MidJourney*, „Prawo i Więź” 2024/1, s. 260–280
17. **Kop Mauritz**, *AI & Intellectual Property: Towards an Articulated Public Domain*, „Texas Intellectual Property Law Journal” (TIPLJ) 2019, Vol. 28, No. 1
18. **Kornhauser Jakub**, *Vaneigem/Dupuis: surrealizm jako wieczna potencjalność*, „Teorie awangardy: antologia tekstów” 2020, s. 105–113
19. **Księżak Paweł, Wojtczak Sylwia**, *Prawo autorskie wobec sztucznej inteligencji (próba alternatywnego spojrzenia)*, „Państwo i Prawo” 2021/2, s. 18–33
20. **Myoo Sidey**, *Twórcze roboty*, „Kultura Współczesna” 2016/2, s. 115–126
21. **Porzeżyński Marek**, *Twórczość i autorstwo w dobie sztucznej inteligencji. Wyzwania stojące przed prawem własności intelektualnej*, „Themis Polska Nova” 2018/1, s. 25–44
22. **Rojszczak Marek**, *Prawne aspekty systemów sztucznej inteligencji – zarys problemu (w:) Sztuczna inteligencja, blockchain, cyberbezpieczeństwo oraz dane osobowe. Zagadnienia wybrane*, red. K. Flaga-Gieruszyńska, J. Gołaczyński, D. Szostek, Warszawa 2019, s. 1–22
23. **Sawicka Paulina**, *Twórca utworu stworzonego przez sztuczną inteligencję*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2022/3, s. 28–36
24. **Tarara Paulina**, *Sztuka tworząca sztukę. Kreatywne maszyny?*, „inAW Journal Multidisciplinary Academic Magazine” 2020/1, s. 2–18
25. **Tresset Patrick, Leymarie Frederick Fol**, *Portrait drawing by Paul the robot*, „Computers & Graphics” 2013/37, s. 354–357
26. **Zaborowski Zbigniew**, *Teoria treści i form samoświadomości*, Warszawa 2000, s. 58