

Ar dirbtinio intelekto sukurtas objektas yra „kūrinys“ ir kam jis priklauso?

Artūras Grumulaitis

<https://orcid.org/0000-0001-5356-5425>
Vilniaus universiteto Teisės fakulteto
Privatinės teisės katedros doktorantas
Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius, Lietuva
Tel.: (+370 5) 236 6170
El. paštas: arturas.grumulaitis@tf.stud.vu.lt

AI-Generated Object: Is it a ‘Work’ and Who Owns it?

Artūras Grumulaitis

(Vilnius University (Lithuania))

Summary. The evolution of generative AI and the popularity of diffusion models have opened up new opportunities for creativity, but have also raised several legal challenges in the field of copyright. This concerns both the use of copyrighted works in databases for training algorithms and the legal protection of the generated results. The generation of new text, video, audio objects, software codes, and synthetic data is directly connected to the legal terminology, such as ‘author’, ‘work’, ‘originality’ and ‘copyright protection’. In practice, questions arise as to whether AI-generated creations meet the requirements of originality, who should be considered as the author of such an object, and so on.

Therefore, the aim of this article is to assess the impact of the development of generative AI on today’s copyright law and to answer whether objects created by generative AI should be granted copyright protection. The paper assesses whether the objects created by generative AI are considered ‘work’ in the sense of the Lithuanian (EU) copyright law and discusses the current issues of the authorship and ownership of such objects.

Keywords: generative artificial intelligence, copyright, AI-generated object, originality, diffusion models, Midjourney, ChatGPT

Ar dirbtinio intelekto sukurtas objektas yra „kūrinys“ ir kam jis priklauso?

Artūras Grumulaitis

(Vilniaus universitetas (Lietuva))

Santrauka. Generatyvinio dirbtinio intelekto evoliucija ir išpopuliarėję difuziniai modeliai atvėrė naujų galimybių kūrybai, tačiau iškėlė ir nemažai teisinių iššūkių autorių teisės srityje. Tai liečia tiek saugomų autorių kūrinių panaudojimą algoritmų mokymui skirtose duomenų bazėse, tiek gautų rezultatų teisinę apsaugą. Naujų teksto, vaizdo, garso objektų, programinių kodų ar sintetinių duomenų generavimas yra tiesiogiai susijęs su tokiomis teisinėmis sąvokomis kaip „autorius“, „kūrinys“, „originalumas“ bei „autorių teisių apsauga“. Praktikoje kyla klausimų, ar generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai atitinka originalumo reikalavimus, ką reikėtų laikyti tokio objekto autoriumi ir kt.

Todėl šio straipsnio tikslas yra įvertinti, kokią įtaką generatyvinio dirbtinio intelekto raida daro šiandieninei autorių teisei, bei atsakyti, ar dirbtinio intelekto sukurtiems objektams turėtų būti suteikiama autorių teisių apsauga. Straipsnyje analizuojama, ar tokie generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai yra laikytini „kūriniais“ pagal Lietuvos (ES) autorių teisę, aptariami tokių objektų autorystės ir nuosavybės teisės į juos klausimai.

Pagrindiniai žodžiai: generatyvinis dirbtinis intelektas, autorių teisė, dirbtinio intelekto sukurtas objektas, originalumas, difuziniai modeliai, *Midjourney*, *ChatGPT*.

Received: 26/10/2023. Accepted: 26/06/2024

Copyright © 2024 Artūras Grumulaitis. Published by Vilnius University Press

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

„Generatyvinis dirbtinis intelektas pradeda naują kūrybiškumo erą,
kai ribos tarp žmogaus ir mašinų sukurto turinio yra neryškios“.

ChatGPT, 2023 m. vasaris

Įvadas

Temos aktualumas. Dirbtinio intelekto ir autorių teisių problematika pastarąjį pusmetį tapo viena iš dažniausiai teisės teoretikų ir praktikų aptarinėjamų temų. Tam turėjo įtakos keletas priežasčių. Visų pirma, investicijų į dirbtinį intelektą dinamika ir eksponentiškai augantis šių technologijų panaudojimas. Remiantis Stanfordo universiteto (JAV) duomenimis, privataus sektoriaus pasaulinės investicijos į dirbtinį intelektą 2021 m. siekė 93,5 mlrd. JAV dolerių, t. y. dvigubai daugiau nei 2020 m. (The AI Index Report, 2022, p. 12), o svarbiausios dirbtinio intelekto pritaikymo sritys 2022 m. buvo paslaugų procesų optimizavimas ir dirbtiniu intelektu paremtų produktų kūrimas (The state of AI..., 2022, p. 4). Lūkestį, kad su dirbtiniu intelektu susijusių produktų ir paslaugų apimtis artimiausiu metu sparčiai didės, sustiprina ir technologijų milžinės „Microsoft“ 2023 m. sausio 23 d. išplatintas pranešimas (Microsoft confirms..., 2023; Microsoft and OpenAI..., 2023) apie numatomas milijardines investicijas į inovacijų bendrovę „OpenAI“, siekiant paskatinti specifinės dirbtinio intelekto srities – generatyvinio dirbtinio intelekto¹ – proveržį. Ši technologija leidžia kurti naujus vaizdo, garso ar 3D objektus² didelio kiekio įvesties duomenų pagrindu, todėl, rinkoje gausėjant kompanijų, investuojančių į šias technologijas ir tokių generuojamų objektų skaičiui, neišvengiamai daugės ginčų dėl jų autorystės ir intelektinės nuosavybės apsaugos.

Antra labai svarbi priežastis, skatinanti aistringas diskusijas dirbtinio intelekto ir autorių teisių srityje, – generatyvinio dirbtinio intelekto technologijos evoliucija ir sparčiai gerėjanti šia technologija kuriamų objektų kokybė. 2022 m. išpopuliarėjus difuziniams modeliams (angl. *diffusion models*), be jų pritaikymo tarpdisciplininuose moksluose (kompiuterinėje chemijoje ar vaizdams atpažinti medicinoje), atsirado daug didesnės galimybės kokybiškesnių vaizdų sintezei bei filmams kurti (Yang *et al.*, 2022, p. 3–4). Toks naujų teksto, vaizdo, garso objektų, programinių kodų ar sintetinių duomenų generavimas yra tiesiogiai susijęs su tokiais teisinėmis kategorijomis, kaip antai „autorius“, „kūriny“, „originalumas“ ir „autorių teisių apsauga“. Praktikoje kyla klausimų, ar generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai³ (angl. *AI-generated output*) atitinka originalumo reikalavimus ir laikytini kūriniiais pagal autorių teisę, kokios trukmės autorių teisių apsauga tokiems objektams turėtų būti taikoma, ką reikėtų laikyti tokio objekto autoriumi ir kt. Tai, jog tobulėjant technologijoms šių klausimų analizė yra aktuali ne tik ES mastu, rodo ir JAV autorių teisių biuro 2023 m. rugpjūčio mėn. paskelbtos dviejų mėnesių viešos konsultacijos dėl autorių teisei kylančių klausimų (Artificial Intelligence and Copyright, 2023) (autorinio turinio panaudojimo dirbtinio intelekto modeliams testuoti; autorių

¹ Generatyvinis dirbtinis intelektas (angl. *Generative Artificial Intelligence, GenAI*) – dirbtinio intelekto sritis, skirta naujiems teksto, vaizdo, garso objektams, programiniams kodams ar sintetiniams duomenims generuoti didelio kiekio įvesties duomenų pagrindu. Generatyvinis dirbtinis intelektas pasitelkiamas kuriant kompiuterinę grafiką, muziką, 3D objektus ar tekstinius pokalbių robotus (angl. *chatbots*). Būtina tokių rezultatų generavimo sąlyga yra žmogaus pateikiama tekstinė pastraipa ar užklausa.

² Straipsnio autorius sąmoningai atskiria objekto ir kūrinio sąvokas, kūriniu laiko tik tokį objektą, kuris atitinka kūriniui keliamus reikalavimus pagal autorių teisę.

³ Dirbtinio intelekto sukurtas objektas (angl. *AI-generated output*) – toks generatyvinio dirbtinio intelekto programa sukurtas objektas, kuris vėlesniuose kūrybos etapuose gali būti „išgrynintas“ pačios dirbtinio intelekto programos, tačiau nėra redaguojamas žmogaus. Žmogus (kūrėjas) šiuo atveju dalyvauja tik koncepciniame (idėjos) etape ir pateikdamas programai tekstinę užklausa.

teisių apsaugos generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtiems objektams suteikimo; atsakomybės už tokių objektų neleistiną panaudojimą taikymo; menininkų tapatybės ar stiliaus imitavimo traktavimo). Temos aktualumą patvirtina ir neseniai Ženevoje vykusio Pasaulio intelektinės nuosavybės organizacijos (WIPO) konferencija (WIPO Conversation on Intellectual property...), skirta generatyvinio dirbtinio intelekto ir autorių teisių problematikai aptarti.

Be minėtų aktualių aspektų, generatyvinio dirbtinio intelekto technologijos panaudojimas kūrybos procese kelia naujų klausimų ir dėl pačios autorių teisės koncepcijos ir tikslų. Istoriskai autorių teisės dėmesio centre iki šiol buvo žmogus (kūrinių autorius) ir jo teisėtų interesų apsauga, o kūriniai buvo neatsiejama autoriaus asmenybės išraiška. Lietuvos teisės doktrinoje pažymima, jog „gyvūnai ar kompiuterinės programos, kurie gali būti naudojami kūryboje, negalėtų būti laikomi autoriais (bent jau šiuo metu)“ (Birštonas, Liauksminaitė, 2020, p. 42). Vis aktyvesnis dirbtinio intelekto algoritmų panaudojimas kūrybos procese verčia apsvaistyti, kokio minimalaus žmogaus indėlio pakanka norint jį vis dar laikyti kūriniu autoriumi, ar toks sukurtas objektas tebėra autoriaus kūrybinės veiklos rezultatas, kuris gali būti saugomas autorių teisės, o galbūt tai yra tik „mechaninis“ algoritmo veikimas ir tokių rezultatų apsaugai turi būti sukurtas *sui generis* teisinis reguliavimas. Reikia pripažinti, kad dirbtinio intelekto technologijos prieinamumas vartotojams didina jų įtaką autorių teisei. Atsiranda prielaidų tam tikrai autorių teisės transformacijai – ne tik saugoti autorių teises, bet ir skatinti technologijų vystymąsi, ieškoti tinkamos originalių kūrinių autorių, inovacijų kūrėjų ir dirbtinio intelekto programų naudotojų interesų pusiausvyros.

Taigi, noras detaliai išnagrinėti galimus autorių teisių apsaugos taikymo aspektus dirbtinio intelekto generuojamiems objektams, atsižvelgiant į šiandieninę technologijų raidą pasaulyje bei užsienio autorių darbuose nagrinėjamas generatyvinio dirbtinio intelekto ir autorių teisės problemas, ir lemia šio mokslinio tyrimo teorinį aktualumą. Darbas gali būti reikšmingas ir praktiniu požiūriu, tiek aiškinant teisės šaltinius, tiek skatinant diskusijas dėl galimų autorių teisės politikos perspektyvų.

Temos originalumas. Nepaisant intensyvios technologijų plėtros, Lietuvoje generatyvinio dirbtinio intelekto įtaka autorių teisių apsaugai yra mažai tirta. Lietuvos teisės doktrinoje dirbtinio intelekto kuriamų objektų originalumo ir apsaugos klausimą kėlė R. Birštonas ir J. Liauksminaitė (Birštonas, Liauksminaitė, 2020, p. 29), filosofiniu požiūriu dirbtinio intelekto kuriamą meną nagrinėjo J. Kalpokienė ir I. Kalpokas (Kalpokienė, Kalpokas, 2023). Prieš keletą metų dirbtinio intelekto ir autorių teisės klausimai buvo nagrinėti 2020 m. Vilniaus universiteto studento Pauliaus Mockevičiaus magistro darbe „Dirbtinis intelektas ir autorių teisė“ (Mockevičius, 2020), tačiau, turint omenyje paskutinių metų technologijų šuolį dirbtinio intelekto srityje, minėtas darbas negalėjo atspindėti dabartinių iššūkių teisinio reguliavimo srityje. Nuodugniau modernių technologijų keliama iššūkiai autorių teisei Lietuvoje pradėti nagrinėti tik 2023 m. rudenį, VšĮ „Investuok Lietuvoje“ ir Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos inicijuotame tyrime (Projektas „Dirbtinis intelektas ir kūrėjų problematika – koks Kultūros ministerijos vaidmuo?“...)⁴, tačiau jis kol kas tik išgrynino pagrindines su dirbtinio intelekto panaudojimu kūrybinėse veiklose susijusias problemines sritis⁵ bei paskatino teisės teoretikus ir praktikus diskutuoti ir ieškoti minėtų problemų sprendimo būdų.

⁴ Projektas „Dirbtinis intelektas ir kūrėjų problematika – koks Kultūros ministerijos vaidmuo?“, 2023-09-07 [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://kurklt.lt/projektai/dirbtinis-intelektas-ir-kureju-problematika-koks-kulturos-ministerijos-vaidmuo> [žiūrėta 2023-09-23].

⁵ Tai autorių teisių apsaugos reglamentavimo teisės aktuose, teisingo atlygio autoriams už jų kūrinių panaudojimą nustatymo bei DI sukurto objekto kilmės identifikavimo problemos. Žr.: *DI ir kūrėjų problematika...*, p. 25.

Kur kas plačiau dirbtinio intelekto generuojamų objektų ir jų teisinės apsaugos klausimus nagrinėja užsienio autoriai⁶. Vienas iš pirmųjų dirbtinio intelekto ir autorių teisės iššūkius tyrė S. Yanisky-Ravid (Yanisky-Ravid, 2017), jo teigimu, dirbtinis intelektas turėtų būti prilygintas „kūrybiniam darbuotojui“, o jo sukurti kūrybiniai rezultatai priskirti fiziniams ar juridiniams asmenims, kurie naudoja dirbtinio intelekto programas. R. M. Hilty, J. Hoffman, S. Scheuerer (Hilty *et al.*, 2020), pasitelkdami deontologinę ir utilitarizmo teorijas, siekia atskleisti teorinius dirbtinio intelekto programomis sukurtų objektų intelektualinės nuosavybės aspektus. Savo ruožtu Hugenholtz ir Quintais (Hugenholtz, Quintais, 2021) analizuoja, ar objektai, generuoti pasitelkiant dirbtinį intelektą⁷, yra saugotini pagal ES autorių teisę. J. Picht, V. Brunner ir R. Schmid (Picht *et al.*, 2022) nagrinėja dirbtinio intelekto keliamus iššūkius autorių teisei Šveicarijoje, o K. Kariyawasam (Kariyawasam, 2020) tokią analizę atlieka Australijos bei Naujosios Zelandijos autorių teisės kontekste. Tam tikriems dirbtinio intelekto generuojamų objektų kūrybiškumo ir originalumo aspektams dėmesio savo darbuose skiria B. A. Ribeiro (Ribeiro, 2020), M. Fenwick bei P. Jurčys (Femwick, Jurčys, 2023), giluminių klastočių kūrimo teisiniams ir etiniams niuansams E. Meškys (Meškys *et al.*, 2020), o H. Härkönen (Härkönen, 2020) tiria dirbtinio intelekto generuojamų objektų keliamus iššūkius mados srityje. Vis dėlto dauguma minėtų tyrimų atlikti iki naujųjų difuzinių modelių atsiradimo 2022 m., tad originalus požiūris į nagrinėjamą problemą yra tiesiog būtinas.

Šiame straipsnyje gvildinama dirbtinio intelekto generuotų objektų (išvesties duomenų) teisinės apsaugos problematika. Siekiant įvertinti, ar autorių teisių apsauga tokiems objektams turėtų būti suteikta, darbe aiškiai apibrėžiama generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtos objekto samprata, atliekama detali jo atitiktis „kūriniui“ ir autorystės analizė Lietuvos (ES) autorių teisės kontekste. Visa tai ir lemia šio straipsnio originalumą.

Tikslas ir uždaviniai. Šio straipsnio tikslas – įvertinti, kokią įtaką generatyvinio dirbtinio intelekto evoliucija daro šandieninei autorių teisei bei atsakyti, ar generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtiems objektams turėtų būti suteikiama autorių teisių apsauga.

Tiksliui pasiekti keliami šie uždaviniai: 1) išanalizuoti ir įvertinti, ar generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai yra laikytini „kūriniiais“ pagal galiojančią ES ir Lietuvos autorių teisę; 2) kam priklauso tokių objektų autorystė ir nuosavybė.

Tyrimo objektas – autorių teisių apsauga generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtiems objektams. Darbe detalai nenagrinėjami bendrieji autorių teisės klausimai, neturintys reikšmingos įtakos gvildinamai temai. Tyrime taip pat nenagrinėjama plati įvesties duomenų problematika ir apsiribojama išvesties duomenų (generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtų objektų) priskyrimo „kūriniui“ analize, tokių objektų autorystės nustatymo ir autorių teisių apsaugos taikymo problemomis.

Tyrimo metodai. Rengiant šį straipsnį buvo naudojami įvairūs tyrimo metodai. *Lingvistinis* metodas naudotas atskleidžiant ir apibrėžiant straipsniui aktualias sąvokas, Europos Sąjungos ir Lietuvos teisės aktų normas, aiškinant jų reikšmę. *Sisteminis* metodu analizuota mokslinė literatūra ir teisės aktai, bandant atskleisti teisės normų turinį ir prasmę. *Dokumentų analizės* metodas naudotas Lietuvos ir užsienio teismų praktikai tirti.

⁶ Pateiktas autorių ir publikacijų sąrašas nėra baigtinis, o nurodo tik nedidelę atrankinę užsienio publikacijų dalį, aktualią nagrinėjamai temai.

⁷ Objektas, generuotas pasitelkiant dirbtinį intelektą (angl. *AI-assisted*, *AI-based output*) – toks generatyvinio dirbtinio intelekto programa tekstinės pastraipos pagrindu sukurtas objektas, kuris kūrybos procese panaudojamas tik kaip pagrindas žmogaus (autorius) kūriniui sukurti. Dirbtinis intelektas šiuo atveju pasitelkimas tik kaip moderni priemonė, o žmogus (autorius) dalyvauja užduoties formulavimo (idėjiniame) ir redagavimo etapuose.

Naudoti šaltiniai. Straipsnio tema ir tyrimo objektas lemia, kad pagrindiniai šaltiniai yra tarptautiniai, ES ir nacionalinės teisės aktai, reglamentuojantys autorių teisių apsaugą⁸, ESTT ir Lietuvos teismų praktika. Rašant straipsnį taip pat remiamasi Lietuvos (R. Birštono, J. Usonienės, P. Jurčio, G. Beresnevičiaus) ir užsienio (P. B. Hugenholtz, J. P. Quintais, Ph. Hacker, N. Helberger, R. Hilty, T. Margoni, K. Kariyawasam, N. Lucchi, J. Picht ir kt.) autorių moksliniais straipsniais, taip pat specialiaja literatūra (R. Birštono, V. Mizaro, J. Liauksminaitės, M. Stonkienės, A. Vileitos ir kt.). Techninėms generatyvinio dirbtinio intelekto savybėms atskleisti naudojamosi užsienio dirbtinio intelekto tyrėjų (L. Yang, H. Gm ir kt.) moksliniais darbais ir įžvalgomis.

1. Dirbtinio intelekto sukurto objekto priskyrimo „kūriniui“ ypatumai

Autorių teisių apsauga dirbtinio intelekto kuriamiems objektams gali būti taikoma tik tada, jei tokie objektai būtų laikomi kūriniams pagal autorių teisę. Tik identifikavus objektą kaip kūrinį ir jo autorių galima kalbėti apie kūriniui taikytiną autorių teisių apsaugą ir jos apimtį, pažeistų autoriaus teisių gynbos būdus, tolesnį generuotų rezultatų panaudojimą algoritmams apmokyti ar komerciniais tikslais, bei tinkamą atlygį autoriams už tokių kūrinių panaudojimą. Svarbu paminėti, kad objekto priskyrimo kūrinių kategorijai pagal autorių teisę nereikėtų sutapatinti su formaliu informacijos apie tai, koku būdu objektas yra sukurtas, atskleidimu. Informacija, kad kūrinys buvo generuotas (modifikuotas) naudojant dirbtinį intelektą, gali būti įrašoma skaitmeninio objekto metaduomenyse (angl. *content credentials*). Pavyzdžiui, programa *Adobe Firefly* tokius įrašus daro automatiškai. Metaduomenys padeda ne tik lengviau nustatyti, kad skaitmeninis objektas buvo sukurtas dirbtinio intelekto algoritmu, bet ir informuoti, ar objektas gali (negali) būti naudojamas naujiems algoritmams mokytis, o tiems autoriams, kurie tokį objekto panaudojimą leidžia, tinkamai atlyginti. Tai prisideda prie skaidresnio generatyvinio dirbtinio intelekto technologijos vystymo ir skatina dirbtinio intelekto programų panaudojimą kūrybos procese. O objekto priskyrimas kūrinių kategorijai autorių teisės požiūriu yra sudėtingesnis procesas, apimantis keletą svarbių kriterijų analizę.

Remiantis Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo (toliau – ATGTĮ) 2 straipsnio 32 dalies nuostatomis, kūriniai yra originalūs kūrybinės veiklos rezultatai literatūros, mokslo ar meno srityje, nepaisant jų meninės vertės, išraiškos būdo ar formos. Lietuvos kasacinis teismas yra pažymėjęs, jog kūriniui autorių teisių objektu pripažinti yra būtinos trys kumuliatyvios sąlygos: 1) kūrinys turi būti autoriaus kūrybinės veiklos ar, kitaip tariant, intelektinės kūrybos rezultatas; 2) kūrinys turi būti originalus; 3) kūrinys turi būti išreikštas viena ar kita objektyvia forma. Tik toks kūrinys, kuris atitinka įvardytų sąlygų visetą, gali būti saugomas autorių teisės (LAT 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020). Savo ruožtu ESTT praktikoje pažymima, jog tam, kad tam tikras objektas galėtų būti laikomas „kūriniu“, kaip tai suprantama pagal Direktyvą 2001/29, svarbu, kad būtų tenkinamos dvi kumuliatyvios sąlygos: pirmiausia, reikia, kad atitinkamas objektas būtų originalus, t. y. jis turi būti originalus jo autoriaus intelekto kūrinys, ir antra, ... „kūriniu“ gali būti laikomi elementai, kurie yra tokios intelektinės kūrybos išraiška (Byla C-310/17 *Levola Hengelo BV prieš Smilde Foods BV*, 36–37 paragrafas; Byla C-683/17 *Cofemel prieš G-Star Raw CV*, 29 paragrafas).

Taigi, siekiant nustatyti, ar generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai laikytini kūriniams autorių teisės kontekste, būtina sistemškai ištirti ir įvertinti: (i) ar tokie objektai priskirtini literatūros, mokslo ar meno sričiai, (ii) ar jie yra originalūs, (iii) ar jie yra žmogaus kūrybinės (intelektinės) veiklos rezultatas, (iv) ar jie išreikšti objektyvia forma.

⁸ Berno konvencija dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos; Sutartis dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba (TRIPS), Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas ir kt.

Aptariant *pirmąjį* kūrinų apsaugos kriterijų reikia pabrėžti, kad autorių teisių apsauga apima literatūros, mokslo ar meno srities kūrinius. Daugelis generatyvinio dirbtinio intelekto modelių⁹ gali greitai sukurti objektus, priskirtinus minėtoms sritims – tai skirtingo sudėtingumo tekstai, paskaitų santraukos, mokslo projektai, muzikinės kompozicijos, dailės kūriniai, žemėlapiai ar net kompiuterių programų fragmentai (Hugenholz, Quintais, 2021, p. 1200–1201). Tiek ATGTĮ 4 straipsnio 2 dalyje, tiek Berno konvencijoje dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos (2 str. 1 d.), tiek ES Direktyvoje 2001/29 nenumatyta baigtinio kūrinių sąrašo, todėl nėra abejonės, jog minėti dirbtinio intelekto sukurti objektai tiek pagal Lietuvos, tiek pagal Europos Sąjungos teisę atitiktų priskirtinumo literatūros, mokslo ar meno sričiai reikalavimus.

Antrasis kūrinų apsaugos reikalavimas susijęs su tuo, kad autorių teisių objektais yra laikomi tik *originalūs* kūriniai. Originalumas yra viena iš esminių ir svarbiausių kūriniui taikomų sąlygų (Mizaras, 2008, p. 168). Tačiau nei tarptautiniai teisės aktai, reglamentuojantys autorių teisių apsaugą (Bernos konvencija, TRIPS), nei ATGTĮ neapibrėžia kūrinio originalumo sampratos, nereglementuoja ir objektyvių kriterijų, pagal kuriuos būtų galima įvertinti, ar konkretus kūrinys šio įstatymo taikymo požiūriu yra originalus (LAT *Teismų praktika*, 53, p. 292). Todėl originalumo sampratos aiškinimas yra plėtojamas teisės doktrinoje bei ES ir Lietuvos teismų praktikoje. Teisės doktrina skiria subjektyvųjį ir objektyvųjį originalumą. Kai kūrinyje atsispindi autoriaus asmenybė, jausmai, „jo pažiūros, mintys, mąstymo ir minčių reiškimo pobūdis, gyvenimo patyrimas“ (Vileita, 2000, p. 33), laikoma, kad toks kūrinys yra originalus, nes jis „išreiškia autoriaus subjektyvųjį ryšį (jausminį vertybinį ir pan.) su kūriniu“ (Birštonas *et al.*, 2010, p. 102). ESTT nuomone, tam, kad „objektas galėtų būti laikomas originaliu, būtina (ir to pakanka), kad jis atspindėtų autoriaus asmenybę ir laisvą bei kūrybingą jo pasirinkimą“ (Byla C-683/17 *Cofemel prieš G-Star Raw CV*, 30 paragrafas). Tai yra vadinamasis subjektyvusis originalumas.

Tačiau kai kalbama apie šiuolaikines technologijas, kompiuterių programas, duomenų bazes ar kompiuterinę grafiką, klasikinis subjektyvaus originalumo reikalavimas nebetinka (Birštonas *et al.*, 2010, p. 103). Nereikalaujama, kad tokie kūriniai atspindėtų autoriaus asmenybę, o siekiama, kad juos būtų sukūręs pats autorius savo intelektine veikla. Tai yra vadinamasis objektyvusis originalumas. Originalumas tokiu atveju reiškia, kad „kūrinys turi būti savarankiškos kūrybinės veiklos rezultatas, bet ne kito kūrinio kopija. Antra, tai turi būti autoriaus intelektinis kūrinys, tai yra turi būti pademonstruotas nors minimalus kūrybiškumas“ (Birštonas, Liauksminaitė, 2020, p. 27). Visada, nepaisant pirmiau nurodyto skirtumo tarp subjektyviojo originalumo ir objektyviojo originalumo, pripažįstamų teisės doktrinoje, originaliu bendriausia prasme gali būti įvardytas toks kūrinys, kuris yra autoriaus subjektinės intelektinės kūrybos (veiklos) rezultatas (LAT 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020).

Analizuojant dirbtinio intelekto algoritmų sukurtą tekstinį turinį, meno ar audiovizualinius objektus originalumo aspektu, vienas iš pagrindinių klausimų, ar toks generuotas turinys nėra tiesiog algoritmui apmokyti skirtų įvesties duomenų kopija. Jei kompiuterinė programa tik nukopijuoja ir atgamina įvesties duomenis, toks rezultatas nėra originalus, tad negalėtų būti saugomas autorių teisės.

Kūrinio originalumui nustatyti, be to, kad tai būtų savarankiškas kūrinys (ne kopija), ne mažiau svarbus kriterijus yra ir autoriaus *kūrybinis indėlis* į galutinį rezultatą. Kalbant apie dirbtinio intelekto generuojamus objektus, kyla pagrįstas klausimas, ar tokie objektai yra savaiminio algoritmo veikimo rezultatas, ar vis dėlto autoriaus kūrybinės veiklos rezultatas. Ar ta kūrybinė veikla yra pakankama ir

⁹ Pavyzdžiui, ChatGPT ar Copy.ai – skirti tekstams generuoti, Midjourney – vaizdams generuoti, Runway – vaizdui koreguoti, Mem.ai – užrašams ir pan.

atitinka doktrinoje minimus „minimalaus kūrybiškumo“ reikalavimus? Šiandien niekam nekyla abejonių, jog naudojant „įprastas“ kompiuterių programas (pavyzdžiui, *Adobe Photoshop*), jomis sukurtas skaitmeninis dailės kūrinys yra saugomas autorių teisės, nes autoriaus kūryba pasireiškia lygiai tiek, kiek ir tapant dailės kūrinių ranka. Analogiška situacija yra tada, kai originalūs meno objektai yra sukuriami pasitelkiant dirbtinį intelektą (angl. *AI-assisted creations*), t. y. kai jis panaudojamas vykdymo stadijoje pradinei vizualizacijai sukurti, o vėlesniuose kūrybos etapuose yra reikšmingai apdorojamas žmogaus. Toks kūrinys taip pat bus laikomas saugomu autorių teisės objektu. Tai reiškia, kad kūrinio teisinės apsaugos esmę sudaro individualios žmogaus *kūrybos faktas*, o ne kokie nors atsitiktiniai kompiuterinės programos veiksniai, lemiantys iš anksto autoriaus nenumatytą rezultatą (Mizaras, 2008, p. 194). Nagrinėjant dirbtinio intelekto generuojamų vizualinių objektų kūrybos procesą tenka atsakyti, ar naudojama tekstinė pastraipa (angl. *text prompt*) atspindi pakankamą autoriaus kūrybiškumą.

Norėdamas generuoti norimą ir gana detalų bei „gilų“ vaizdą, autorius turi pasitelkti kūrybiškumą ne tik rašydamas tekstą, bet ir nurodydamas svarbius techninius parametrus (generavimo ciklą skaičių, formatą, foną, ryškumą, generuojamų vaizdų skaičių ir pan.). Norimas rezultatas gaunamas ne iš karto, o vis tobulinant tekstinę pastraipą, tad įprastai užtrunka iki keleto valandų ar net dienų. Šiuo atveju autorius atlieka visus būtinus techninius veiksmus ir savo kūryba daro poveikį esminiams galutinio rezultato elementams, todėl tokiam generatyvinio dirbtinio intelekto sukurtam objektui autorių teisių apsauga tikėtina turėtų būti taikoma. Galima teigti, kad toks vaizdo generavimas yra labai artimas fotografijos kūrimui, kai autorius laisvai ir kūrybingai pasirenka nuotraukos kūrybos priemones, fotografuojamus objektus, kompoziciją ir juos užfiksuoja¹⁰. Todėl fotografija atitinka originalumo reikalavimus ir yra laikoma saugomu autorių teisių objektu.

Objektyvumo dėlei reikėtų pažymėti, kad tam tikrų generatyvinio dirbtinio intelekto modelių sukurtas rezultatas gali pritrūkti minimalaus kūrybiškumo elemento. Diskutuotinas klausimas, ar dirbtinio intelekto programos *ChatGPT* pateikta užklausa pateikti muzikos grojaraštį gali būti laikoma pakankama kūrybiškumo išraiška, nes kūrybiškumas – tai „kūrėjo gebėjimas kurti ką nors kokybiškai nauja, kūrybos proceso, sukurto produkto ir aplinkos naujumas“ (Beresnevičius, 2022, p. 91). Kadangi originalumas siejamas su žmogaus kūrybinės veiklos rezultatu, reikėtų vertinti, ar tas kūrybinis indėlis yra pakankamas kiekvienu konkrečiu atveju. Tradiciniai *ChatGPT* modeliai iš tiesų labiau primena informacijos paiešką, kai į žmogaus suformuotą užklausą atsakoma pateikiant informaciją (tam tikrus faktus), kurios negalima priskirti literatūros, mokslo ar meno sričiai, o pats procesas taip pat neatitinka minimalaus kūrybiškumo reikalavimo. Tačiau vystantis technologijai atsiranda vis naujesnių *ChatGPT* versijų, kurios geba generuoti programinius kodus ar sujungti tekstą, vaizdą, muziką, todėl tampa vis sunkiau be išlygų pasakyti, kad rezultatas nėra minimaliai kūrybiškas.

Taigi, vertinant dirbtinio intelekto generuojamų objektų originalumo ir apsaugos klausimą, svarbu nustatyti, jog toks kūrinys: (i) yra savarankiškas (ne kopija) ir (ii) autorius padarė būtinus minimalius kūrybinius veiksmus, nepaisant to, buvo pasiektas iš anksto numatytas ar atsitiktinis rezultatas.

Trečiasis labai svarbus objekto priskyrimo kūriniui kriterijus yra tas, kad kuriamas objektas turi būti būtent *žmogaus* kūrybinės (intelektinės) veiklos rezultatas. ESTT yra pažymėjęs, kad autoriaus kūrybiniai pasirinkimai gali atsirasti „įvairiais būdais ir skirtingais kūrimo etapais“: pasirengimo, vykdymo ir užbaigimo stadijoje¹¹. Pasirengimo (konceptiniame) etape autorius pasirenka kūrinio žanrą, rašymo ar tapymo stilių, naudojamas medžiagas ir pan. Šie pasirinkimai dažniausiai priklauso nuo

¹⁰ Fotografijos kūrinys – tai vaizdas, užfiksuoatas šviesos ar bet kokio kito spinduliavimo būdu ant šviesiai jautraus paviršiaus ir nepaisant fiksavimo technologijos (cheminės, elektroninės ar kitokios) pasižymintis kompozicijos, objektų parinkimo ar jų fiksavimo originalumu (ATGTĮ 2 str. 12 d.)

¹¹ Byla C-145/10 *Eva-Maria Painer prieš Standard Verlags GmbH* (90–91 pastraipa).

paties kuriamo objekto (pavyzdžiui, jei kuriamas muzikos kūrinys, apgalvojama melodijos idėja, jei programinė įranga – jos funkcinės charakteristikos), tačiau „yra svarbūs faktoriai nustatant originalumą galutiniame kūrinyje“ (Hugenholtz, Quintais, 2021, p. 1202). Vykdyimo procese idėja paverčiama pirmine kūrinio versija (sukuriamą pirminę muzikinę melodiją, parašomas pirminis programos kodas ir pan.). Galiausiai, redagavimo stadijoje pirminė kūrinio versija tobulinama (perrašoma, koreguojama, sutrumpinama, dailinama, apkarpomą) tol, kol ji transformuojasi į galutinį kūrinį. Šiandienio autorių teisių reglamentavimo kontekste yra įprasta, kad žmogus laikomas kūrinio autoriumi, net jei kūrybos procese pasitelkiama tradicinė kompiuterinė įranga (pavyzdžiui, *Adobe Photoshop*), su sąlyga, kad žmogus (autorius) dalyvauja: (i) visuose kūrybinio proceso etapuose (konceptiniame, vykdymo ir redagavimo) arba (ii) dviejuose iš trijų etapų (eliminuojuant vykdymo grandį, jei vykdymą atlieka pati kompiuterių programa, sukurdamą pirminę vizualizaciją, kurią žmogus vėliau redaguoja)¹².

Tokia pozicija pagrįsta keliais argumentais. Visų pirma, kompiuteris tradiciniame kūrybos procese yra naudojamas tik kaip įrankis, o ne savarankiškas kūrėjas. Tai yra todėl, kad kompiuterių programa negali veikti be pirminių žmogaus pastangų – žmogus turi ją įjungti, įvesti reikiamus duomenis, atnaujinti. Antra, net ir gavęs pirminį rezultatą, žmogus turi jį apdoroti, kad gimtų galutinis kūrinys. Tai reiškia, kad žmogus turi atlikti būtinus veiksmus ir jais daryti įtaką galutiniam rezultatui.

Kiek kitokia situacija yra generatyvinio dirbtinio intelekto kuriamų objektų atveju. Pasirengimo (konceptiniame) etape autorius (žmogus) atlieka ne tik tuos pačius veiksmus, kaip ir tradiciniame kūrybos procese (apgalvoja kūrinio idėją ar programos specifikaciją), bet ir numato dirbtinio intelekto modelio pasirinkimą, įvesties duomenų apimtį ir kitus techninius parametrus. Svarbu pažymėti, kad šiame etape priimami sprendimai atliekami tik žmogaus pasirinkimu ir dirbtinis intelektas šioje stadijoje jokio kūrybinio vaidmens neatlieka. Kitas svarbus skirtumas tarp tradicinio kūrybos proceso ir to, kuriame dalyvauja generatyvinis dirbtinis intelektas, yra tas, kad pasirengimo etapas pasibaigia autoriaus sukurtą teksto pastraipą. Ji yra būtina sąlyga, kad generatyvinis dirbtinis intelektas galėtų pradėti vykdymo etapą, todėl sąlygiškai ją galima laikyti savarankiška stadija, išterpiančia tarp pasirengimo ir vykdymo. Tekstinei pastraipai surašyti reikia autoriaus kūrybos ir pastangų bei tai nulemia, ar galutinis generuotas objektas bus pripažintas originaliu.

Dirbtinio intelekto programa sukurtas objektas neturi įprastinės paskutiniosios (redagavimo) stadijos, kurią atlieka žmogus. Jei toks objektas vis dėlto yra redaguojamas kūrėjo, panaudojant papildomas vaizdo, garso ar kitas apdorojimo priemones, turime tradicinį kūrybinį procesą, kai dirbtinis intelektas atlieka tik pagalbinę funkciją, o toks objektas laikomas žmogaus sukurtu kūriniumi. Šiandien generatyvinio dirbtinio intelekto programos jau gali sukurti objektus, kurių nebūtina redaguoti jokiais papildomomis priemonėmis – objektų kokybė visiškai atitinka žmogaus (kūrėjo) viziją ir rinkos poreikius, nors dar 2021 m. buvo labai abejojama tokių objektų „tinkamumu publikavimui ar naudojimui komerciniais tikslais“ (Hugenholtz, Quintais, 2021, p. 1203)¹³. Todėl generatyviniu dirbtiniu intelektu sukurti objektai vietoje tradicinės redagavimo stadijos gali grįžti: (i) į vykdymo stadiją, kai algoritmas generuoja objektus pakartotinai iš tos pačios tekstinės pastraipos; (ii) į „text prompt“ stadiją (autorius koreguoja tekstinę pastraipą) ir algoritmas generuoja naują objektą iš pakeistos tekstinės pastraipos. Kai kurie autoriai šį pasikartojantį, interaktyvų objektų „tobulinimo“ procesą siūlo vadinti „išgryninimu“ (angl. *refining*) (Fenwick, Jurčys, 2023). Sprendimą sugrąžinti objektą „išgryninti“ priima autorius (žmogus). Kadangi šiuo atveju didesnę dalį „kūrybinės“ veiklos atlieka dirbtinio intelekto algoritmas, susidaro įspūdis, kad

¹² Analogiška situacija būtų vykdymo etape pasitelkiant dirbtinį intelektą tarpiniam rezultatui (angl. *AI-assisted works*).

¹³ Reikėtų sutikti su autoriais, kad tam tikrų rūšių kūriniais, generuotiems dirbtinio intelekto (pavyzdžiui, muzika, vertimai, vaizdo filmai), gali prireikti didesnio redagavimo, todėl automatiškai jie patektų į *AI-assisted works* kategoriją.

programa ir yra tikrasis kūrėjas. Tačiau autorių teisės požiūriu reikia įvertinti, kiek žmogaus intelektualinė veikla lėmė tą rezultatą, kuris buvo generuotas algoritmo be papildomo žmogaus redagavimo¹⁴. Esminis vertinimo kriterijus yra ne gauto rezultato „meninė“ vertė, o pakankama žmogaus kūrybinė veikla koncepcinėje ir teksto pastraipos kūrimo (ar jos tobulinimo) stadijoje. Toks vertinimas, savaime suprantama, turi savyje subjektyvumo elementų. Tačiau siekiant pripažinti kūrinių žmogaus parašytos teksto pastraipos pagrindu generatyvinio dirbtinio intelekto generuotą ir žmogaus neredaguotą objektą „kūrinių“ galima tik įvertinus žmogaus veiksmus kūrybiniame procese ir jų poveikį esminiams galutinio rezultato elementams. Doktrinoje minimi pavyzdžiai kompiuterinės grafikos srityje rodo, kad svarbi sąlyga tokių kūrinių teisinei apsaugai taikyti yra ta, jog *žmogus* atliktų būtinus techninius veiksmus ir jais darytų poveikį esminiams galutinio rezultato elementams, net jei prie to rezultato prisideda ir koks nors aleatorinis (atsitiktinis) elementas (Mizaras, 2008, p. 195). Taigi, žiūrint iš šiandienės perspektyvos, dirbtinio intelekto generuojami objektai yra sukuriami žmogui dalyvaujant koncepciniame ir „*text prompt*“ etapuose, kas, be abejo, reikalauja kūrybinės (intelektinės) veiklos. Tačiau, kaip minėta, kūrinių tokie objektai bus pripažinti tik jiems visiškai atitinkant originalumo reikalavimus.

Ketvirtasis kūrinių apsaugos kriterijus susijęs su jų išreiškimu objektyvia forma. Šis reikalavimas remiasi nuostata, kad autorių teisės apsauga taikoma ne kūrinių idėjai, o jos išraiškai. Objektyvi kūrinių forma yra tada, kai ji „atsiskiria nuo kūrėjo, ją gali suvokti ir atgaminti kiti asmenys“ (Vileita, 2000, p. 34). Paprastai tai įvyksta kūrinių užrašant popieriuje, atliekant žodžiu, įrašant į skaitmeninę laikmeną ar pan. Reikia pabrėžti, kad tai nėra susiję su viešu kūrinių paskelbimu, kai autorius pats ar kiti asmenys su jo sutikimu kūrinių padaro prieinamą neapibrėžtam ratui asmenų, kurie nėra tarpusavyje ar su autoriumi susiję glaudžiais ryšiais. Berno konvencijos nuostatos (3 str. 1 d. (a) p.) saugo tiek paskelbtus, tiek nepaskelbtus kūrinius. Tačiau nuo kūrinių paskelbimo momento keičiasi autorių teisių apimtis ir tokių teisių „statusas“ (Mizaras, 2008, p. 175). Paskelbus kūrinių, autoriui sunku jį kontroliuoti taip, kaip jis nori, be to, tik paskelbus kūrinių gali būti taikomi ATGTĮ numatyti autoriaus turtinių teisių apribojimai¹⁵.

Generatyvinio dirbtinio intelekto atveju, nepaisant sudėtingų algoritmo veikimo principų, tekstiniai, muzikos ar meno objektai yra išreikšiami skaitmenine forma ir išsaugomi kaip garso, vaizdo (filmų) ar vaizdo (paveikslėlių, pvz., Jpg) failai. Taigi, didelių abejonių dėl tokių objektų priskyrimo kūrinių dėl nepakankamos išraiškos formos neturėtų kilti.

Apibendrinant būtų galima pasakyti, kad generatyvinio dirbtinio intelekto sukurti objektai, atitinkantys visus keturis kūrinių apsaugos kriterijus pagal Lietuvoje galiojančią reglamentavimą, galėtų būti laikomi „kūriniais“ ir atitinkamai saugomi autorių teisės.

2. Kam priklauso dirbtinio intelekto kūrybos rezultatai?

Jei dirbtinio intelekto sukurti objektai būtų pripažinti kūriniais pagal autorių teisę, kitas labai svarbus klausimas – kas yra tokio kūrinių autorius (jį sukūręs vartotojas, dirbtinio intelekto programos kūrėjas ar pats dirbtinis intelektas?) ir kam priklausys nuosavybės teisės į tokį kūrinių. Esame linkę manyti, jog asmuo, sukūręs objektą dirbtinio intelekto programa, yra jo autorius ir jam automatiškai atitenka visos su kūriniu susijusios turtinės ir neturtinės teisės. Tačiau autorystė nebūtinai reiškia, kad tokiam asmeniui bus priskirtos ir nuosavybės teisės į kūrinių. Tai priklauso nuo skirtingose jurisdikcijose

¹⁴ Žmogui redaguojant gautą rezultatą turėtume *AI-assisted work* ir dirbtinis intelektas būtų tik kūrybos priemonė.

¹⁵ Pavyzdžiui, leidžiama kūrinių atgaminti asmeniniais ar mokslinių tyrimų tikslais, cituoti ar kitaip naudoti be autoriaus leidimo (ATGTĮ 19–33 str.).

galiojančios autorių teisės ir daugeliu atvejų nuo sutartinių nuostatų, siejančių konkrečios dirbtinio intelekto programos kūrėjus ir naudotojus. Tiesa, ES (tame tarpe ir Lietuvoje) galioja autorystės ir nuosavybės teisių prezumpcija, kai „autorių teisės yra prilyginamos nuosavybės teisei, autorių pavėrciant savininku“¹⁶ ir nustatant bendro pobūdžio draudimą kitiems asmenims naudoti kūrinių neturint autoriaus leidimo“ (Birštonas, Liauksminaitė, 2020, p. 23). Tradicinių kūrinių autoriumi laikomas fizinis asmuo, kurio vardas yra nurodytas kūrinyje, jeigu neįrodyta kitaip (ATGTĮ 6 straipsnio 2 dalis), o autorių teisės į kūrinių atsiranda jį sukūrus (ATGTĮ 13 straipsnis). Dirbtinio intelekto sukurtų kūrinių atveju tai reikštų, jog asmuo, sukūręs tekstinę pastraipą ir jos pagrindu generavęs vaizdą, pavyzdžiui, *Midjourney* programa, automatiškai taptų tokio objekto autoriumi ir savininku. Tačiau tai būtų tik tokiu atveju, jei dirbtinio intelekto programa pagal bendrąsias naudojimosi sąlygas (angl. *terms of use*) jai priklausančias autorių teises ir nuosavybės teises į sukurtą objektą automatiškai perleistų jį sukūrusiam asmeniui. Štai *Midjourney* paslaugų teikimo sąlygų (*Midjourney, Terms of Service, 2023...*) ketvirtasis skyrius „Autorių teisė ir prekių ženklai“ numato, jog naudotojui nuosavybės teise priklauso visi rezultatai, kuriuos jis sukuria naudodamasis programa, „kiek tai leidžia galiojantys įstatymai“. Teisė į sukurtus objektus išlieka net nutraukus naudojimąsi programa. Taigi sukurti objektai pereina nuosavybėn tik tada, jei tos šalies autorių teisė priskiria tokius objektus kūriniams pagal autorių teisę. Tačiau tai nėra absoliuti taisyklė. Paslaugų teikimo sąlygos pabrėžia, kad generuotų rezultatų modifikavimas, atliekamas kitų asmenų, nesuteikia jiems nuosavybės teisių į modifikuotus rezultatus – jie priklauso originalią tekstą pastraipą sukūrusiam asmeniui. Labai svarbios ir bendrosios taisyklės išimtys: (i) kompanijų, kurios generuoja daugiau kaip 1 mln. JAV dolerių apyvartą, darbuotojai ar savininkai, naudojantys programą darbdavio poreikiams, norėdami įgyti nuosavybės teises į generuojamus objektus privalo įsigyti „Pro“ narystę kiekvienam programą naudojančiam asmeniui; (ii) vartotojai, kurie neturi „mokamos narystės“, neįgyja nuosavybės teisės į generuotus rezultatus; *Midjourney* jiems suteikia nekomercinę Creative Commons Noncommercial 4.0 Attribution International licenciją (Creative Commons, 2023). Todėl asmuo, planuojantis sukurtus objektus naudoti komerciniais tikslais, turėtų įgyti mokamą (ar „Pro“) narystę, kitaip gali būti pažeistos *Midjourney* priklausančios autorių teisės. Svarbu paminėti, jog programos naudotojai suteikia kitiems *Midjourney* naudotojams teisę naudoti ir modifikuoti sukurtus objektus ir teksto pastraipas be atskiro sutikimo ar atlygio. Pagal standartinius programos nustatymus generuotus objektus mato kiti *Midjourney* bendruomenės nariai ir tik pasirinkus „Pro“ narystę (šiuo metu kainuojančią 60 JAV dolerių per mėnesį) galima tai padaryti neprieinama kitiems programos naudotojams. Panaši situacija yra ir dėl *Stable Diffusion* programos. Remiantis *Stability.ai* paslaugų teikimo sąlygomis (*Stability AI API Terms of Service, 2022*), naudotojams suteikiama nuosavybės teisė į programą generuojamą turinį, „kiek tai leidžia galiojanti teisė“.

Kompanija „OpenAI“, kuriai priklauso generatyvinio dirbtinio intelekto programa *DALL-E2* bei *ChatGPT*, savo bendrųjų naudojimo sąlygų (OpenAI, Terms of Use, 2023) trečiajame skyriuje „Turinys“ taip pat nurodo, jog naudotojai turi visas teises į turinį (jam priskiriama tiek naudotojo į programą keliami informacija, tiek ir generuojami rezultatai). Tai reiškia, kad asmenys „gali naudoti generuotą turinį bet kokiais tikslais, įskaitant komercinius, pavyzdžiui, parduoti ar publikuoti, tačiau tik laikantis bendrųjų naudojimo sąlygų“. „OpenAI“ pasilieka teisę naudoti turinį paslaugų teikimo ir gerinimo tikslais, o naudotojai savo ruožtu atsako už generuojamą turinį (kad jis nepažeistų galiojančių

¹⁶ Autorių bei kitos intelektinės nuosavybės teisės nėra visiškai tas pats, kas nuosavybės teisė į materialius daiktus. Tarp šių teisių yra tam tikrų teisiškai reikšmingų skirtumų (pvz., materialių daiktų nuosavybės teisės laiko atžvilgiu yra neribojamos, o autorių teisės – ribojamos).

įstatymų ar bendrųjų naudojimo sąlygų) (DALL-E, Content Policy, 2022). Svarbu atkreipti dėmesį į tai, kad bendrosios naudojimo sąlygos apima ir Platinimo ir publikavimo taisykles (OpenAI, Sharing and Publication Policy, 2022), kuriose numatoma, kad (i) generuotu turiniu „dalijantis socialiniuose tinkluose, jį tiesiogiai transliuojant ir demonstruojant“ naudotojai privalo nurodyti savo pavardę (ar kompanijos pavadinimą), taip pat informaciją, kad „turinys yra sukurtas dirbtinio intelekto“, ir tai padaryti tokiu būdu, „kad kiti galėtų tai pastebėti ir nebūtų suklaidinti“; (ii) naudotojai, kurie naudoja „OpenAI“ API kaip bendraautorius siekiant išleisti rašytinį leidinį (knygą, trumpų istorijų rinkinį ar pan.), privalo nurodyti savo pavardę (ar kompanijos pavadinimą), dirbtinio intelekto vaidmenį kūrybos procese taip, kad eilinis skaitytojas tai galėtų pastebėti ir suprasti, bei laikytis bendrųjų naudojimo sąlygų. Taigi, nors „OpenAI“ naudotojams ir suteikia nuosavybės teises į generuotą rezultatą, labai svarbu laikytis nustatytų tokių rezultatų viešinimo taisyklių.

Apibendrinant būtų galima pažymėti, jog pagrindinės generatyvinio dirbtinio intelekto programos (*DALL-E2*, *Midjourney*, *Stable Diffusion*, *ChatGPT*) savo naudotojams suteikia generuojamų rezultatų autorystę ir nuosavybės teisę į juos, tačiau vienos jų tai garantuoja tik mokamą narystę įsigijusiems asmenims, kitos – reikalauja privalomų atskleidimų, jog tokie objektai yra sukurti dirbtinio intelekto.

Išvados

1. Generatyvinio dirbtinio intelekto kuriamų rezultatų atveju daugiausia teisinių iššūkių kelia generuojamo turinio priskyrimas „kūrinių“ kategorijai bei jo autorystės nustatymas. Dauguma dirbtinio intelekto sukurtų objektų gali būti priskirti literatūros, mokslo ar meno sričiai. Jie taip pat gali būti išreikšti objektyvia forma. Sudėtingiau yra įvertinti, ar jie yra originalūs ir ar tai žmogaus kūrybinės veiklos rezultatas. Originalumas yra fakto klausimas, vertinamas konkrečioje situacijoje. Atliktas tyrimas rodo, kad dalis sukurtų vaizdo objektų galėtų būti laikomi originaliais, nes juose parodytas pakankamas kūrybiškumas ir yra gana didelis žmogaus kūrybinis indėlis (abejonių galbūt kelia kai kurie tekstiniai modeliai). Taigi, tik tokie objektai, kurie atitiktų visas „kūrinių“ keliamas sąlygas, galėtų būti saugomi autorių teisės be papildomos intervencijos ir esamą reglamentavimą. Esamos autorių teisių apsaugos išplėtimas ir taikymas visiems be išimties dirbtinio intelekto generuojamiems objektams nevertinant „kūrinių“ būdingų sąlygų šiuo metu yra per ankstyvas, tam reikia papildomų diskusijų ir tyrimų.
2. Kas laikytinas autoriumi ir kam priklauso nuosavybės teisės į „kūrinių“ konkrečios dirbtinio intelekto programos atveju, nusako ne tik pati autorių teisė, bet ir sutartinės nuostatos – programos kūrėjų bendrosios naudojimosi paslaugomis sąlygos. Visų aptartų kompanijų bendrosiose sąlygose paminėta, jog tai galioja tik tuo atveju, jei naudotojo šalies teisė tą leidžia. Aptartos tyrime generatyvinio dirbtinio intelekto programos savo naudotojams suteikia generuojamų rezultatų autorystę ir nuosavybės teisę į juos, tačiau vienos jų tai garantuoja tik mokamą narystę įsigijusiems asmenims, kitos – reikalauja privalomų atskleidimų, jog tokie objektai sukurti dirbtinio intelekto.
3. Akivaizdu, kad esama autorių teisės sistema negali atsakyti į visus klausimus ir turės ilgainiui transformuotis ieškodama optimalios originalių kūrinių autorių, kurių kūriniai gali būti panaudoti duomenų bazėse mokant algoritmus, generatyvinio dirbtinio intelekto programų kūrėjų ir tokių programų naudotojų pusiausvyros. Tik atsakingai įvertinus skirtingų interesų grupių lūkesčius galima užtikrinti optimalų teisinės apsaugos mastą. Tolesnės diskusijos turėtų vykti dėl kuo greitesnio įvesties duomenų bazių „išskaidrinimo“, kompensacinio mechanizmo autoriams už panaudotus kūrinius sukūrimo, generuojamų „kūrinių“ apsaugos trukmės, jų kilmės identifikavimo ir kitus svarbius aspektus. Šiuo „pereinamoju“ laikotarpiu, dirbtinio intelekto generuojamų objektų apsaugai ES ir

Lietuvoje reikėtų pasitelkti esamą reglamentavimą, taikant minėtus objekto priskyrimo „kūriniui“ ir autorystės pripažinimo kriterijus, papildomai atsižvelgiant į dirbtinio intelekto sistemos paskirtį, autonomiškumo laipsnį ir žmogaus kūrybinį indėlį.

Literatūra

Norminiai teisės aktai

Tarptautiniai teisės aktai

1886 m. Berno konvencija dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos (1971 m. Paryžiaus akto redakcija), su pakeitimais, padarytais 1979 m. rugsėjo 28 d. *Valstybės žinios*, 1995, 40-988.

Sutartis dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba (TRIPS) (1994). *OJ L 336*.

Pasaulinės intelektinės nuosavybės organizacijos autorių teisių sutartis (1996). *Valstybės žinios*, 2001, 32-1060.

Europos Sąjungos teisės aktai

Europos Parlamento ir Tarybos 2001 m. gegužės 22 d. direktyva 2001/29/EB dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo. *OJ L 167*.

Europos Parlamento ir Tarybos 2019 m. balandžio 17 d. direktyva (ES) 2019/790 dėl autorių teisių ir gretutinių teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje, kuria iš dalies keičiamos direktyvos 96/9/EB ir 2001/29/EB. *OJ L 130*.

Nacionaliniai teisės aktai

Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas. *Valstybės žinios*, 2003, 28-1125.

Specialioji literatūra

Beresnevičius, G. (2022). Kūrybiškumo sampratų klasifikacija ir kūrybiškumo sąvokos apibrėžtis. *Terminologija*, 29, 76–93.

Birštonas, R. ir kt. (2010). *Intelektinės nuosavybės teisė*. Vadovėlis. Vilnius: VĮ Registrų centras.

Birštonas, R., Liauksminaitė, J. (2020). *Intelektinės nuosavybės apsauga kūrybinėse industrijose*. Vadovėlis. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Fenwick, M., Jurčys, P. (2023). *Originality and the Future of Copyright in an Age of Generative AI* [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://papers.ssrn.com/abstract=4354449>, [žiūrėta 2023 m. vasario 20 d.].

Gm, H. et al., (2020). A comprehensive survey and analysis of generative models in machine learning, *Computer Science Review*, p. 1–46, <https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2020.100285>

Härkönen, H. (2020). Fashion piracy and artificial intelligence—does the new creative environment come with new copyright issues? *Journal of Intellectual Property Law & Practice*. 15(3), 163–172, <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpaa021>

Helberger, N., Diakopoulos, N. (2023). ChatGPT and the AI Act. *Internet Policy Review*, 12 (1), <https://doi.org/10.14763/2023.1.1682>

Hilty, R. M., Hoffman, J., Scheuerer, S. (2020). *Intellectual Property Justification for Artificial* [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://papers.ssrn.com/abstract=3539406>, [žiūrėta 2023 m. kovo 3 d.].

Hugenholtz, P. B., Quintais, J. P. (2021). Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?, *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52, 1190–1216, <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>

Kalpokiėnė, J., Kalpokas, I. (2023). Creative encounters of a posthuman kind – anthropocentric law, artificial intelligence, and art; *Technology in Society*, 72, <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102197>

Kariyawasam, K. (2020). Artificial intelligence and challenges for copyright law. *International Journal of Law and Information Technology*, 28(4), 279–296, <https://doi.org/10.1093/ijlit/eaad023>

Lucchi, N. (2023). ChatGPT: A Case Study on Copyright Challenges for Generative Artificial Intelligence Systems. <https://doi.org/10.1017/err.2023.59>

Margoni, T. (2014). The digitization of cultural heritage: originality, derivative works and (non) original photographs, <https://doi.org/10.2139/ssrn.2573104>

Meškys, E. at al. (2020). Regulating deep fakes: legal and ethical considerations. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 15(1), 24–31, <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpz167>

Mizaras, V. (2008). *Autorių teisė*. 1 tomas. Monografija. Vilnius: Justitia.

- Mockevičius, P. (2020). Dirbtinis intelektas ir autorių teisė: magistro darbas [interaktyvus]. Vilniaus universiteto Teisės fakultetas. Prieiga per internetą: <https://epublications.vu.lt/object/elaba:69376139/MAIN> [žiūrėta 2023 m. sausio 21 d.].
- Picht, J., Brunner, V., Schmid, R. (2022). Artificial Intelligence and Intellectual Property Law: From Diagnosis to Action, <https://doi.org/10.2139/ssrn.4122985>
- Ribeiro, B. A. (2020). Intellectual Properties of Artificial Creativity: Dismantling Originality in European's Legal Framework. In: Analide, C., Novais, P., Camacho, D., Yin, H. (eds.). Intelligent Data Engineering and Automated Learning – IDEAL 2020. *Lecture Notes in Computer Science*, 12490, 379–389, https://doi.org/10.1007/978-3-030-62365-4_36
- Stoniskienė, M. (2011). *Intelektinės nuosavybės teisė*. Vadovėlis. Vilnius: Europos socialinis fondas.
- Usonienė, J. (2009). Teisiniai kūrinių panaudojimo karikatūrai ir parodijai kriterijai. *Jurisprudencija*, 4(118), 147–166.
- Vileita, A. (2000). *Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo komentaras*. Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla.
- Yang, L. et al. (2022). *Diffusion Models: A Comprehensive Survey of Methods and Applications*, 1–39, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2209.00796>
- Yanisky-Ravid, S. (2017). Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability in the 3A Era – the Human-like Authors are already here – a new Model. *Michigan State Law Review*, 4 [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://hcommons.org/deposits/item/hc:36135/>, [žiūrėta 2023 m. vasario 15 d.].

Teismų praktika

ESTT sprendimai

- Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV* [ESTT], Nr. C-310/17, [2018-11-13], ECLI:EU:C:2018:618
- Cofemel v. G-Star Raw CV* [ESTT], Nr. C-683/17, [2019-09-12], ECLI:EU:C:2019:721
- Eva-Maria Painer v. Standard Verlags GmbH* ir kt. [ESTT], Nr. C-145/10, [2011-12-01], ECLI:EU:C:2011:798

Lietuvos Aukščiausiojo Teismo praktika

- Lietuvos Aukščiausiojo Teismo 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020.
- Lietuvos Aukščiausiasis Teismas (2020). *Teismų praktika*, 53, 292–307.

Elektroniniai leidiniai

Travaux préparatoires

- 2020 m. spalio 2 d. Europos Parlamento Pranešimas dėl intelektinės nuosavybės teisių plėtojant dirbtinio intelekto technologijas 2020/2015(INI), https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2020-0176_LT.html
- 2020 m. Europos Komisijos ataskaita „Trends and Developments in Artificial Intelligence / Challenges to the Intellectual Property Rights Framework“. Prieiga per internetą: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/394345a1-2ecf-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en>

Kompanijų bendrosios naudojimosi sąlygos

- Midjourney, Terms of Service; 2023 m. vasario 10 d. versija [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://docs.midjourney.com/docs/terms-of-service> [žiūrėta 2023 m. balandžio 2 d.].
- Stability AI API Terms of Service; 2022 m. gruodžio 14 d. versija [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://platform.stability.ai/docs/terms-of-service> [žiūrėta 2023 m. balandžio 2 d.].
- OpenAI, Terms of Use; 2023 m. kovo 14 d. versija [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://openai.com/policies/terms-of-use> [žiūrėta 2023 m. balandžio 2 d.].
- DALL-E, Content Policy; 2022 m. rugsėjo 10 d. versija [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://labs.openai.com/policies/content-policy> [žiūrėta 2023 m. balandžio 2 d.].
- OpenAI, Sharing and Publication Policy; 2022 m. lapkričio 14 d. versija [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://openai.com/policies/sharing-publication-policy> [žiūrėta 2023 m. balandžio 3 d.].

Kiti šaltiniai

- Artificial Intelligence and Copyright (2023). US Copyright Office. Notice of inquiry and request for comments. Federal register [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://www.federalregister.gov/documents/2023/08/30/2023-18624/artificial-intelligence-and-copyright#footnote-19-p59944> [žiūrėta 2023-09-10].

- Creative Commons (2023) [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode> [žiūrėta 2023-04-02].
- Microsoft and OpenAI extend partnership. Microsoft Corporate Blogs [blog] (2023) [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://blogs.microsoft.com/blog/2023/01/23/microsoftandopenaiextendpartnership/> [žiūrėta 2023 m. sausio 26 d.].
- Microsoft Confirms Its \$10 Billion Investment Into ChatGPT, Changing How Microsoft Competes With Google, Apple And Other Tech Giants; *Forbes* [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://www.forbes.com/sites/qai/2023/01/27/microsoft-confirms-its-10-billion-investment-into-chatgpt-changing-how-microsoft-competes-with-google-apple-and-other-tech-giants/?sh=33f5752e3624> [žiūrėta 2023 m. sausio 27 d.].
- On the Opportunities and Risks of Foundation Models, (2021) Stanford University [interaktyvus]. <https://fsi.stanford.edu/publication/opportunities-and-risks-foundation-models> [žiūrėta 2023 m. balandžio 20 d.].
- Projektas „Dirbtinis intelektas ir kūrėjų problematika – koks Kultūros ministerijos vaidmuo?“, 2023-09-07 [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://kurkl.lt/projektai/dirbtinis-intelektas-ir-kureju-problematika-koks-kulturos-ministerijos-vaidmuo> [žiūrėta 2023-09-23].
- The AI Index Report. Measuring trends in AI (2022). Stanford University [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://aiindex.stanford.edu/ai-index-report-2022/> [žiūrėta 2022 m. gruodžio 20 d.].
- The state of AI in 2022 – and a half decade in review (2022). McKinsey & Company Survey. [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai-in-2022-and-a-half-decade-in-review# [žiūrėta 2022 m. gruodžio 20 d.].
- WIPO Conversation on Intellectual property (IP) and frontier technologies. 8th Session, Geneva, 20–21. September 2023 [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier_technologies/frontier_conversation.html [žiūrėta 2023-09-21].

Artūras Grumulaitis yra Vilniaus universiteto Teisės fakulteto Privatinės teisės katedros doktorantas. Pagrindinės mokslinių interesų sritys – dirbtinio intelekto teisinis reguliavimas, deliktų teisė, intelektinės nuosavybės teisė.

Artūras Grumulaitis is a doctoral student at the Faculty of Law of Vilnius University. His main scholarly interests involve the Regulation of Artificial Intelligence, Tort Law, and Intellectual Property Law.