



Jarosław Kinal

Uniwersytet Rzeszowski

 <https://orcid.org/0000-0002-2810-7307>

Autorstwo 4.0

Czy algorytm może być twórcą?

Abstract: The article addresses issues related to copyright law and its adaptation to modern technologies, particularly in the context of artificial intelligence (AI) and its role in the creative process. The author examines the historical evolution of copyright law, its impact on creativity, innovation, and economic development. Special focus is placed on the challenges that AI poses to copyright law, including issues of authorship and intellectual property. The article discusses specific legal cases involving AI, such as Thaler and the DABUS system, OpenAI and Microsoft v. Non-Fiction Authors, and Thomson Reuters v. ROSS Intelligence, all concerning authorship issues in a technology-driven modern world. The purpose of the article is twofold: firstly, to initiate a debate on the question and form of authorship; secondly, to highlight the complexity and dynamic nature of intellectual property protection in the digital age, advocating for the ongoing adaptation of legal and technological frameworks.

Keywords: artificial intelligence, technological determinism, copyright, algorithmization of everyday life, information society

Wprowadzenie

W dobie rewolucji cyfrowej i gwałtownego rozwoju technologii współczesne społeczeństwa stoją przed koniecznością adaptacji do nowych uwarunkowań rynku pracy, które zmieniają się w niespotykanym dotąd tempie. W szczególności sektor kreatywny, tradycyjnie postrzegany jako bastion ludzkiej innowacyjności

i twórczości, znajduje się na styku dynamicznych przemian technologicznych, które wywierają bezprecedensowy wpływ na sposób, w jaki rozumiemy i wyceniamy wiedzę oraz twórczość. Sztuczna inteligencja (AI), która coraz częściej uczestniczy w procesach kreatywnych, stawia nowe wyzwania nie tylko praktykom tego sektora, lecz także teoretykom, w tym socjologom, prawnikom i ekonomistom, którzy muszą na nowo zdefiniować pojęcia takie jak autorstwo, kreatywność i własność intelektualna.

Jednym z kluczowych aspektów tych zmian jest transformacja wartości wiedzy we współczesnym świecie. Wiedza, która dawniej była rozumiana głównie jako zasób gromadzony przez jednostki i organizacje, dziś staje się bardziej dynamiczna i płynna. W kontekście technologii takich jak AI wiedza jest nie tylko gromadzona, lecz także przetwarzana, przekształcana i tworzona na nowo przez algorytmy. W rezultacie zmieniają się również podstawy gospodarki bazującej na wiedzy, w której usługi związane z tworzeniem i przetwarzaniem informacji, a zwłaszcza te oparte na działalności twórczej, stają się kluczowe dla rozwoju ekonomicznego. Jednakże to samo zjawisko prowadzi do niebezpieczeństwa zacierania się granic między tradycyjnie rozumianym autorstwem a produktem stworzonym przez zaawansowane systemy technologiczne. Ta nowa rzeczywistość rodzi liczne pytania dotyczące prawa do wytworu, które wymagają pilnej refleksji i adaptacji do istniejących ram prawnych.

Socjologiczny aspekt pracy w sektorach kreatywnych nabiera szczególnej wagi w świetle współuczestniczenia sztucznej inteligencji w tworzeniu rozwiązań. AI nie tylko wspiera, lecz także często samodzielnie generuje dzieła artystyczne, literackie czy muzyczne, co prowadzi do fundamentalnych zmian w sposobie postrzegania roli twórcy. Tradycyjnie kreatywność była uważana za unikalną cechę ludzką, ściśle związaną z indywidualnymi doświadczeniami, intuicją i emocjami. Wprowadzenie AI do aktywności twórczej kwestionuje te założenia, sugerując, że kreatywność może być również efektem złożonych procesów obliczeniowych, a nie tylko ludzkiej aktywności. Co więcej, AI potrafi przetwarzać i analizować ogromne ilości danych, co umożliwia jej generowanie dzieł, które są często trudne do odróżnienia od twórczości ludzkiej. Ta sytuacja prowokuje do refleksji nad tym, kto właściwie powinien być uznawany za autora — czy jest to człowiek, który zaprogramował algorytm, czy też sam algorytm, który wygenerował dzieło?

Socjologiczne implikacje tego zjawiska są złożone i wieloaspektowe. Współuczestniczenie AI w procesie twórczym może przyczyniać się do erozji tradycyjnych ról zawodowych w sektorze kreatywnym, co z kolei wpływa na strukturę rynku pracy w tym obszarze. Praca w sektorach kreatywnych staje się coraz bardziej związana z umiejętnością współpracy z technologią, a nie tylko z indywidualnym talentem. W dłuższej perspektywie może to prowadzić do przeobrażeń zawodów kreatywnych, gdzie rola człowieka przesunie się z bycia głównym twórcą na bycie koordynatorem, który nadzoruje proces twórczy realizowany przez AI. Ponadto kwestia współautorstwa z maszynami rodzi nowe pytania etyczne i prawne, dotyczące odpowiedzialności za twórczość, jej własności oraz korzyści płynących z dzieła.

W obliczu tych wyzwań celem niniejszego opracowania jest zbadanie kwestii autorstwa w kontekście dynamicznego rozwoju sztucznej inteligencji oraz jej wpływu na sektor kreatywny. Główny problem badawczy sprowadza się do pytania, w jaki sposób współczesne prawo autorskie może i powinno adaptować się do wyzwań stawianych przez AI, a także jakie konsekwencje społeczne i ekonomiczne niesie ze sobą redefinicja pojęcia autorstwa w świetle rosnącej roli technologii w procesach twórczych. Celem artykułu jest wskazanie, że obecne ramy prawne są niewystarczające, by skutecznie regulować twórczość generowaną przez AI, i że konieczne jest wypracowanie nowej koncepcji, która uwzględniałaby zarówno interesy twórców ludzkich, jak i potencjał kreatywny sztucznej inteligencji. Tekst ten stawia sobie za cel nie tylko krytyczną analizę obecnego stanu rzeczy, lecz także zaproponowanie kierunków reform, które mogłyby lepiej służyć i twórcom, i rozwojowi technologii.

Rola prawa autorskiego we współczesnym systemie społeczno-ekonomicznym

Prawo autorskie stanowi fundamentalne narzędzie w zakresie ochrony twórczości artystycznej, literackiej i naukowej. Dzięki temu systemowi prawnemu twórcy mają możliwość kontrolowania sposobu wykorzystywania ich dzieł oraz zapobiegania ich nieautoryzowanemu kopiowaniu lub dystrybucji. Ta ochrona nie tylko jest formą uznania dla twórców, lecz także stanowi istotny motywator do tworzenia nowych, oryginalnych prac. W ten sposób prawo autorskie stymuluje kreatywność i innowacje, przyczyniając się do rozwoju kultury i nauki (Górnicki, 2013).

Równie ważną funkcją prawa autorskiego jest wspieranie rozwoju gospodarczego. Przemysły kreatywne, takie jak muzyka, film, literatura i sztuka, są znacząco wspomagane przez systemy ochrony praw autorskich. Ochrona ta umożliwia firmom i indywidualnym twórcom generowanie dochodów z ich pracy, co ma pozytywny wpływ na gospodarkę (Olwan, 2013).

Jednocześnie prawo autorskie stara się zachować równowagę między ochroną interesów twórców a potrzebami społecznymi i interesem publicznym. Chociaż ogranicza niektóre formy wykorzystania dzieł, to również ułatwia ich rozpowszechnianie poprzez różne rodzaje licencjonowania, co umożliwia dostęp do twórczości szerszemu gronu odbiorców. W ten sposób prawo autorskie odgrywa kluczową rolę w promowaniu dostępu do wiedzy i kultury, zapewniając przy tym twórcom sprawiedliwe wynagrodzenie za ich pracę (National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2020) (zob. tab. 1).

Tabela 1

Różnorodne wymiary ochrony praw autorskich

Nazwa kategorii	Opis
Ochrona twórczości	Prawo autorskie zapewnia ochronę twórczości artystycznej, literackiej i naukowej. Dzięki temu twórcy mogą kontrolować sposób, w jaki ich prace są używane, oraz zapobiegać nieautoryzowanemu kopiowaniu lub dystrybucji ich dzieł.
Stymulacja kreatywności	Gwarantując twórcom wyłączność na wykorzystanie i zyski z ich pracy, prawo autorskie zachęca do tworzenia nowych, oryginalnych dzieł. To z kolei przyczynia się do rozwoju kultury i nauki.
Rozwój gospodarczy	Prawo autorskie wspiera przemysły kreatywne, takie jak muzyka, film, literatura i sztuka. Ochrona prawna pomaga firmom i indywidualnym twórcom w generowaniu dochodów, co przekłada się na wzrost gospodarczy.
Zapewnienie uznania autora	Prawo autorskie sprzyja twórcom w zakresie otrzymywania uznania za ich pracę oraz ochrony przed niewłaściwym przywłaszczeniem ich dzieł przez innych.
Rozpowszechnianie wiedzy i kultury	Chociaż prawo autorskie ogranicza zakres używania niektórych dzieł, to również pozwala na rozpowszechnianie wiedzy i kultury poprzez licencjonowanie i inne formy udostępniania. Umożliwia to szerokiemu gronu odbiorców dostęp do twórczości.
Zachowanie równowagi interesów	Prawo autorskie stara się znaleźć równowagę między interesami twórców a interesem publicznym, aby dzieła były szeroko dostępne, jednocześnie zapewniając twórcom sprawiedliwe wynagrodzenie za ich pracę.
Promocja innowacji	W niektórych dziedzinach, jak np. w oprogramowaniu, prawo autorskie wspiera innowacje technologiczne, chroniąc oryginalne rozwiązania i pomysły.

Źródło: opracowanie własne.

Współcześnie ochrona praw autorskich zarówno w Polsce, jak i na świecie opiera się na złożonym systemie prawnych i technologicznych narzędzi, które mają na celu zabezpieczenie interesów twórców oraz właściwe zarządzanie ich dziełami.

W Polsce podstawą ochrony praw autorskich jest Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. To kluczowy dokument, który określa zakres ochrony, prawa autorskie majątkowe i osobiste, a także wyjątki i ograniczenia. Obejmuje on szeroki zakres twórczości: od literatury po sztukę i oprogramowanie. Dodatkowo w Polsce działają organizacje zajmujące się zbiorowym zarządzaniem prawami autorskimi i pokrewnymi, takie jak ZAiKS, STOART, ZPAV czy SAWP. Reprezentują one twórców w negocjacjach z użytkownikami dzieł, pobierają opłaty licencyjne i rozdzielają je między uprawnionych.

W ochronie praw autorskich kluczową rolę odgrywa również technologia. Systemy DRM (Digital Rights Management) są stosowane do ochrony cyfrowych treści przed nieautoryzowanym kopiowaniem i dystrybucją. Używa się ich w muzyce, filmach, e-bookach i oprogramowaniu. W przypadku naruszenia praw

autorskich twórcy lub ich reprezentanci mogą dochodzić swoich praw na drodze sądowej, gdzie polskie prawo przewiduje sankcje zarówno cywilne, jak i karne.

Na poziomie międzynarodowym ochrona praw autorskich jest regulowana przez szereg konwencji i umów, takich jak Konwencja Berneńska, Światowa Organizacja Własności Intelektualnej (WIPO) czy Porozumienie TRIPS. Umowy te ujednolicają i regulują ochronę praw autorskich na świecie, co jest istotne w dobie globalizacji i łatwego przepływu treści cyfrowych. Każde państwo posiada własne przepisy dotyczące praw autorskich, które są zgodne z międzynarodowymi standardami.

Podobnie jak w Polsce, również na świecie funkcjonują różne organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi, które dbają o interesy twórców. Technologie ochrony praw autorskich, takie jak DRM, są powszechnie stosowane na całym świecie, aby zapobiegać nieautoryzowanemu rozpowszechnianiu dzieł.

Ważną rolę w ochronie praw autorskich odgrywają także edukacja i świadomość społeczna. Programy edukacyjne i kampanie mają na celu podniesienie świadomości na temat znaczenia i wartości praw autorskich, co jest kluczowe w zapobieganiu naruszeniom i promowaniu szacunku do pracy twórców.

Ochrona praw autorskich wymaga zintegrowanego podejścia, łączącego prawo, technologię, edukację i świadomość społeczną. Jest to system dynamiczny, który musi ciągle dostosowywać się do zmieniających się realiów cyfrowych i globalnych. Nie tylko zapewnia on ochronę twórców, lecz także wspiera innowacje i dostęp do kultury na całym świecie.

Szczególnie istotną rolę we współczesnym dyskursie naukowym odgrywa zagadnienie autorstwa dzieł powstałych przy użyciu sztucznej inteligencji. Wbrew pozorom problematyka ta nie jest nowa. W 1982 roku w swoim artykule Timothy L. Butler porusza kwestię, czy komputer może być uznany za autora w kontekście prawa autorskiego. Badacz argumentuje, że prawo autorskie, które tradycyjnie przyznaje ochronę twórcom ludzkim, może nie być odpowiednie w stosunku do dzieł generowanych przez AI. Butler sugeruje, że przyszłość może wymagać nowego podejścia do prawa autorskiego, które uwzględni możliwość uznania komputerów za współtwórców lub nawet samodzielnych twórców, w zależności od stopnia ich zaangażowania w proces twórczy (Butler, 1982).

Podjęty przez Butlera temat był kontynuowany w późniejszych latach. Jako przykład można podać prace Pameli Samuelson z 1985 roku oraz Marka A. Lemleya z 1995 roku. Samuelson w artykule *Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works* analizuje kwestie związane z przypisaniem praw autorskich w przypadku dzieł generowanych przez komputery. Zadaje pytanie, czy i komu powinny przysługiwać prawa autorskie w sytuacjach, gdy komputer jest używany jako narzędzie do tworzenia oryginalnych dzieł. Samuelson sugeruje, że mogą być one przyznane operatorowi lub programiście, którzy mają kontrolę nad procesem twórczym (Samuelson, 1985). Z kolei Lemley w tekście *The Law and Economics of Intellectual Property in the Digital Age* zajmuje się szeroką analizą wpływu nowych technologii, w tym AI, na prawo własności intelektualnej. W kontekście prawa autorskiego rozważa, w jaki sposób twórczość generowana przez komputery może być traktowana pod kątem ekonomicznym i prawnym. W konkluzji stwierdza,

że tradycyjne koncepcje prawa autorskiego mogą wymagać dostosowania do nowych realiów technologicznych, aby skutecznie chronić zarówno twórców, jak i innowatorów (Lemley, 1995).

Analiza najnowszej literatury przedmiotu wskazuje na aktualność problematyki. Ryan Abbott i Elizabeth Rothman badają rosnący wpływ generatywnej sztucznej inteligencji na prawo autorskie oraz twórczość artystyczną. Ich głównym celem jest zwrócenie uwagi na to, jak AI, która jest w stanie autonomicznie tworzyć oryginalne dzieła, wywraca tradycyjne pojęcia autorstwa i własności intelektualnej. Autorzy argumentują, że istniejące ramy prawne, które zakładają, że twórczość musi być wynikiem kreatywności ludzkiej, są przestarzałe i niewystarczające w obliczu nowoczesnych technologii AI. Zdaniem Abbotta i Rothman obecne prawo autorskie musi zostać zreformowane, aby lepiej uwzględniać dzieła tworzone przez AI. Proponują oni wprowadzenie koncepcji współautorstwa, w której prawa autorskie byłyby dzielone między twórcę AI (rozumianego jako program lub algorytm) i jego operatora lub programistę. Celem jest stworzenie modelu, który jednocześnie promowałby innowacyjność w dziedzinie AI oraz zapewniał odpowiednią ochronę prawną-autorską twórcom zaangażowanym w proces tworzenia (Abbott, Rothman, 2023).

Nina I. Brown analizuje problem praw autorskich w kontekście dzieł generowanych przez komputery, stawiając pytanie, kto powinien posiadać prawa autorskie do takich utworów. Autorka bada obecny stan prawny i wskazuje na luki w regulacjach, które nie uwzględniają wkładu AI jako pełnoprawnego uczestnika w procesie twórczym. Główne zamierzenie Brown to obrona tezy, że prawa autorskie powinny być przyznawane operatorom komputerów lub twórcom oprogramowania AI, ponieważ to oni ponoszą odpowiedzialność za stworzenie narzędzia, które wygenerowało dzieło. Brown sugeruje, że takie podejście mogłoby sprzyjać innowacjom, ponieważ twórcy technologii byłiby motywowani do dalszego rozwoju narzędzi AI, wiedząc, że ich praca będzie chroniona prawem autorskim (Brown, 2019).

Gerald Spindler podejmuje zagadnienie wpływu AI na prawo autorskie z perspektywy europejskiej, koncentrując się na problemach związanych z przypisaniem praw autorskich w przypadku dzieł generowanych przez AI. Jego głównym zamierzeniem jest zbadanie, jak europejskie prawo autorskie może adaptować się do rzeczywistości, w której AI jest zdolna do samodzielnego tworzenia. Badacz zwraca uwagę na trudności związane z definiowaniem autorstwa w przypadku dzieł AI, gdzie nie zawsze jest jasne, kto powinien być uznany za twórcę. Spindler proponuje rozważenie nowego podejścia do praw autorskich, które obejmowałoby specjalne regulacje w stosunku do dzieł generowanych przez AI. Celem miałyby być stworzenie systemu prawnego, który zapewniałby ochronę intelektualną dziełom AI, a jednocześnie promowałby dalszy rozwój technologii (Spindler, 2019).

Do podobnych wniosków dochodzą Natalia I. Shumakova, Jordan J. Lloyd i Elena V. Titova. W swojej pracy koncentrują się na potrzebach regulacyjnych związanych z generatywną sztuczną inteligencją w przemyśle kreatywnym. Autorzy podkreślają, że AI staje się coraz bardziej zdolna do tworzenia dzieł, które

mają znaczną wartość artystyczną i ekonomiczną. W związku z tym konieczne jest opracowanie regulacji, które uwzględniałyby specyficzne wyzwania związane z twórczością AI, takie jak kwestie współautorstwa, odpowiedzialności za naruszenia praw autorskich oraz dystrybucji zysków (Shumakova, Lloyd, Titova, 2023).

Rys historyczny ochrony praw autorskich

Historia prawa autorskiego jest złożonym i wielowymiarowym procesem, który ewoluował wraz ze zmianami społecznymi, technologicznymi i kulturowymi. Początki tej historii są nierozdzielnie związane z wynalezieniem druku w XV wieku przez Johanna Gutenberga. Ta technologia zrewolucjonizowała sposób rozpowszechniania informacji, tworząc podwaliny pod późniejsze systemy praw autorskich.

W epoce przed Gutenbergiem, kiedy dzieła były kopiowane ręcznie, nie istniało pojęcie praw autorskich w dzisiejszym rozumieniu. Rękopisy były drogie i rzadkie, a ich reprodukcja czasochłonna. Wynalezienie druku umożliwiło masową produkcję książek, co z kolei stworzyło nowe wyzwania związane z ochroną pracy twórców i inwestycji wydawców.

Włoskie miasta-państwa, takie jak Wenecja, były jednymi z pierwszych, które próbowały uregulować te kwestie, wydając królewskie przywileje i monopole na wydawanie książek. Chociaż te wczesne formy ochrony były bardziej zbliżone do patentów niż do współczesnego pojęcia praw autorskich, stanowiły istotny krok w kierunku uznania wartości pracy intelektualnej (Lessig, 2004).

W 1709 roku w Anglii uchwalono Statut Królowej Anny, który jest uważany za pierwszą nowoczesną ustawę o prawach autorskich. Statut ten zapewniał autorom wyłączność na kopiowanie ich dzieł na okres 14 lat, z możliwością przedłużenia o kolejne 14 lat. Było to istotne, ponieważ po raz pierwszy praca intelektualna została uznana za formę własności, którą można chronić i z której można czerpać korzyści finansowe (Landes, Posner, 2003).

W XIX wieku, wraz z dalszym rozwojem druku i rozwijającym się rynkiem wydawniczym, zwiększała się potrzeba międzynarodowej ochrony praw autorskich. W 1886 roku została podpisana Konwencja Berneńska, stanowiąca międzynarodową umowę w sprawie ochrony praw autorskich. Konwencja Berneńska była przełomowa, ponieważ zobowiązywała państwa członkowskie do wzajemnego uznawania i ochrony praw autorskich. Zapoczątkowała ona proces harmonizacji przepisów prawnych w różnych krajach, co miało ogromne znaczenie w kontekście międzynarodowego handlu i wymiany kulturowej (Lessig, 2004).

Wieki XX i XXI przyniosły kolejne wyzwania i rozszerzenia w zakresie praw autorskich. Rozwój technologii, takich jak radio, telewizja, a później Internet, przyczynił się do powstania nowych platform, tworząc przestrzeń dla twórczości, wymagając jednocześnie adaptacji i rozwijania systemów prawnych. Wprowadzenie

oprogramowania i cyfrowych treści multimedialnych jeszcze bardziej skomplikowało sytuację, niosąc wyzwania związane z cyfrowym piractwem i rozpowszechnianiem treści przez Internet (Fisher, 2001).

Współczesne debaty dotyczące praw autorskich skupiają się na znalezieniu równowagi między ochroną twórców a wolnością dostępu do informacji i kultury. Dyskusje te obejmują kwestie takie jak cyfrowe prawa zarządzania (DRM), ograniczenia w zakresie korzystania z treści do celów edukacyjnych i badawczych, a także wpływ praw autorskich na innowacje i twórczość.

Historia praw autorskich to opowieść o ciągłej adaptacji do zmieniającego się świata. Począwszy od pierwszych regulacji w epoce druku, przez międzynarodową harmonizację w XIX wieku, aż po współczesne wyzwania cyfrowe, prawo autorskie nieustannie ewoluuje, starając się znaleźć równowagę między różnymi interesami i potrzebami. Współczesna dyskusja o ochronie własności intelektualnej oraz wyzwaniach, z jakimi muszą się mierzyć twórcy, rozwija się na wielu płaszczyznach, które są złożone i dynamiczne. Ewolucja pojęcia własności intelektualnej w kontekście cyfrowym radykalnie zmieniła sposób, w jaki postrzegamy twórczość artystyczną, literacką i naukową, i nią zarządzamy.

W erze cyfrowej kwestia własności intelektualnej stała się bardziej płynna i złożona. Internet i technologie cyfrowe umożliwiły łatwe kopiowanie, dystrybucję i dostęp do twórczości na niespotykaną dotąd skalę. Z jednej strony otwiera to twórcom nowe perspektywy, umożliwiając szerokie rozpowszechnianie ich pracy, i rozwija nowe modele biznesowe. Z drugiej strony — rodzi problemy związane z nieautoryzowanym udostępnianiem treści i piractwem cyfrowym (Boyle, 2008).

Piractwo cyfrowe, będące jednym z głównych wyzwań dla twórców, odbiera im potencjalne zyski i podważa wartość ich pracy. Nielegalne kopiowanie i dystrybucja dzieł stają się coraz większym problemem w dobie łatwo dostępnych technologii cyfrowych. Mimo że technologie DRM mają na celu ochronę przed nielegalnym rozpowszechnianiem treści, często są krytykowane za ograniczanie użytkowników w korzystaniu z legalnie nabytych treści, tworząc barierę między twórcą a odbiorcą (Lessig, 2004).

Kolejnym wyzwaniem jest zmiana modeli monetyzacji. W dobie Internetu tradycyjne modele biznesowe w dziedzinach takich jak muzyka, film czy wydawnictwa książkowe uległy znaczącym zmianom. Twórcy muszą przystosować się do nowych form monetyzacji (subskrypcje, streaming czy finansowanie społecznościowe), co wymaga od nich nie tylko kreatywności artystycznej, lecz także umiejętności adaptacji do zmieniających się realiów rynkowych.

Debata na temat ochrony własności intelektualnej rozciąga się również na aspekty prawne, etyczne i ekonomiczne. Z jednej strony istnieje silna potrzeba ochrony praw twórców, aby zapewnić im sprawiedliwe wynagrodzenie za ich pracę i zachęcić do dalszej twórczości. Z drugiej strony pojawiają się głosy nawołujące do większej swobody w dostępie do kultury i wiedzy, zwłaszcza w kontekście edukacji i badań naukowych. Znalezienie równowagi między ochroną własności intelektualnej a swobodnym dostępem do treści stanowi jedno z największych wyzwań. Podczas gdy nadmierne ograniczenia mogą hamować innowacje i kreatywność,

zbyt luźne regulacje mogą prowadzić do naruszeń praw twórców i osłabienia motywacji do tworzenia nowych dzieł.

Przyszłość ochrony własności intelektualnej i rola twórców w społeczeństwie cyfrowym będą zależęć od sposobu, w jaki uda się zrównoważyć te różne interesy. Istotne będzie również śledzenie i adaptowanie się do ciągłych zmian technologicznych i kulturowych. Wymaga to elastyczności prawnej, innowacyjnych modeli biznesowych oraz świadomości i odpowiedzialności ze strony użytkowników cyfrowych (Bostrom, 2014).

Podsumowując, ochrona własności intelektualnej i wyzwania stojące przed twórcami w erze cyfrowej są tematami skomplikowanymi, wielowymiarowymi i ciągle ewoluującymi. Rozwiązanie tych problemów wymaga dialogu między różnymi interesariuszami, w tym twórcami, konsumentami, prawnikami i rządami, aby wspólnie kształtować przyszłość własności intelektualnej w sposób, który będzie wspierał zarówno twórczość, jak i dostęp do kultury.

Sztuczna inteligencja a sztuka Od ASCII¹ do twórczości generatywnej

Ewolucja sztucznej inteligencji w sztuce od prostych algorytmów do zaawansowanej sztuki generatywnej przedstawia fascynującą podróż, w której technologia i twórczość artystyczna przeplatają się, rozwijając nowe formy ekspresji. Początki wykorzystywania AI w sztuce sięgają lat 50. i 60. XX wieku, kiedy to pionierzy tacy jak Harold Cohen czy Frieder Nake eksplorowali możliwości algorytmów w kreowaniu sztuki. Używali oni prostych instrukcji programistycznych, aby tworzyć obrazy, które często miały charakter abstrakcyjny. Te wczesne dzieła wyróżniały się geometrycznymi formami i powtarzalnymi wzorami, będącymi wynikiem ograniczeń ówczesnych technologii (Taylor, 2014). W latach 70. i 80. XX wieku, wraz z rozwojem grafiki komputerowej, możliwości tworzenia sztuki cyfrowej znacznie się rozszerzyły. Artyści zaczęli eksperymentować z bardziej złożonymi algorytmami, co umożliwiło kreowanie bardziej skomplikowanych i subtelnych dzieł (Taylor, 2014). Powstawały wówczas prace, które wykraczały poza proste wzory i zaczynały wykazywać elementy twórczej ekspresji. W latach 80. popularność zyskała sztuka fraktalna, wykorzystująca matematyczne wzorce

¹ ASCII (American Standard Code for Information Interchange) to standardowy kod używany w informatyce i telekomunikacji do reprezentowania tekstu w komputerach, urządzeniach komunikacyjnych i innych urządzeniach, które używają tekstu. ASCII jest oparty na alfabecie łacińskim, a jego podstawowa wersja składa się ze 128 znaków, z których każdy jest reprezentowany przez 7-bitowy kod binarny. ASCII w sztuce odnosi się do tworzenia obrazów, grafik lub innych form artystycznych za pomocą wyłącznie znaków z zestawu ASCII. Jest to technika, która powstała w latach 60. i 70. XX wieku, kiedy komputery nie miały możliwości wyświetlania grafiki, a jedynym sposobem przedstawienia obrazu było użycie znaków tekstowych.

do tworzenia nieskończenie złożonych i fascynujących obrazów. Fraktale, dzięki swojej naturze, pozwalały na generowanie struktur przypominających naturalne formy, takie jak krajobrazy, chmury czy góry (Duarte, 2014).

Przełom nastąpił wraz z pojawieniem się zaawansowanych sieci neuronowych i uczenia maszynowego. Sztuka generatywna, wykorzystująca te technologie, stała się zdolna do tworzenia dzieł, które nie są jedynie wynikiem zdefiniowanych algorytmów, ale również „uczenia” i „rozwoju” samej AI. Algorytmy takie jak sieci neuronowe konwolucyjne (CNN) i generatywne sieci przeciwstawne (GAN) zrewolucjonizowały proces twórczy, umożliwiając maszynom generowanie obrazów, muzyki, a nawet tekstu, które są trudne do odróżnienia od dzieł stworzonych przez ludzi (Bravic, 2022). Projekty takie jak Google’s DeepDream, który tworzy surrealistyczne obrazy przez interpretację i przekształcenie istniejących zdjęć, czy OpenAI’s DALL-E, zdolny do generowania obrazów na podstawie opisów tekstowych, pokazują, jak daleko sięga potencjał twórczy AI. Sztuka generatywna często charakteryzuje się zaskakującą oryginalnością i głębią, wykraczając poza tradycyjne ramy artystyczne i otwierając nowe horyzonty w ekspresji. Można pokusić się o stwierdzenie, że „rewolucja AI” w sztuce odzwierciedla ogólny rozwój technologiczny i kulturowy. Od prostych algorytmów po zaawansowane sieci neuronowe AI przeobraziła się z narzędzia służącego do tworzenia prostych wzorów w dynamiczne, kreatywne medium, które zaciera granice między maszynową kalkulacją a ludzką kreatywnością.

Wpływ sztucznej inteligencji na rolę i pojmowanie twórczości jest tematem, który zyskuje na znaczeniu w miarę rozwoju technologii. AI nie tylko przekształca sposób, w jaki dzieła sztuki są tworzone, lecz także prowokuje do podjęcia refleksji nad miejscem i przyszłością twórczości w świecie coraz bardziej zdominowanym przez technologię. Jednym z głównych problemów współczesnej sztuki jest zmiana definicji twórczości wymuszona przez rozwój narzędzi AI, która w kontekście rozwoju sztucznej inteligencji odnosi się do fundamentalnego przewartościowania tego, co uważamy za działanie twórcze i kto lub co może być uznane za twórcę (Boden, 2016).

Tradycyjnie kreatywność była postrzegana jako wyłącznie ludzka cecha, ściśle związana z subiektywnymi doświadczeniami, intuicją, emocjami i świadomością (National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2020). Pojawienie się AI, zdolnej do generowania dzieł sztuki, literatury, muzyki czy innych form ekspresji, prowokuje do przemyślenia tych założeń. AI wyzwala nowe pytania o to, co można uznać za „działanie twórcze”. Jeśli maszyna może wygenerować dzieło sztuki, które wywołuje emocje, inspiruje i przemawia do ludzi na podobieństwo twórczości ludzkiej, to czy powinniśmy to uznać za akt twórczy? Taki stan rzeczy prowadzi do rozszerzenia definicji twórczości poza granice ludzkiego umysłu.

W kontekście AI pojęcie autorstwa staje się bardziej skomplikowane (Boden, 2016). W tradycyjnym rozumieniu autor to osoba, która tworzy dzieło. Jednak w przypadku sztuki generowanej przez AI autorstwo może być rozdzielone między programistę algorytmu, AI, która generuje dzieło, a nawet dane wykorzystane do

jej uczenia. To zaś rodzi pytania o współtwórczość i wkład każdej z tych „entitów” w proces twórczy. Tradycyjnie pojmowana kreatywność często opiera się na subiektywnym wyrazie emocji i doświadczeń. W przeciwieństwie do tego AI bazuje na algorytmach i danych, które mogą wydawać się bardziej obiektywne i odarte z emocji. Jednak dzieła sztuki generowane przez AI mogą wywoływać głębokie reakcje emocjonalne, co skłania do zastanowienia się nad tym, czy subiektywna ekspresja jest jedynym źródłem twórczości.

AI rzuca również wyzwanie pojęciu oryginalności w sztuce. W przeszłości oryginalność była ściśle związana z unikalnym wkładem twórcy. Jednak AI, wykorzystując ogromne zbiory danych, jest w stanie tworzyć dzieła, które mogą wydawać się nowe i niepowtarzalne, choć są generowane na podstawie istniejących wzorców i stylów. Należy zatem zauważyć, że zmiana definicji twórczości w erze AI oznacza przyjęcie bardziej płynnego i inkluzywnego podejścia do tego, co uważamy za działanie kreatywne. To zaś nie tylko rozszerza pojęcie sztuki i kreatywności, lecz także prowokuje do głębszego zastanowienia się nad rolą technologii w ekspresji artystycznej i kulturowej (Boden, 2016).

Wybrane przypadki dyskusji prawnych dotyczących domniemania kwestii autorstwa sztucznej inteligencji

Szybki rozwój generatywnej AI niesie nowe wyzwania związane z kwestią własności intelektualnej. Zaprezentowane poniżej sprawy są jedynie jaskrawymi przykładami orzecznictwa dotyczącego uznania lub zaprzeczenia autorstwa sztucznej inteligencji. Do najgłośniejszych spraw należy przypadek Stephana Thalera i systemu DABUS. W sprawie Thalera i systemu DABUS chodziło o to, czy dzieło sztuki wygenerowane przez sztuczną inteligencję może być uznane za chronione prawem autorskim. Thaler, twórca systemu DABUS (Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience), twierdził, że jego system AI jest „autorem” kilku wynalazków, i próbował uzyskać dla niego prawa autorskie oraz patenty w USA. Sąd w Waszyngtonie orzekł, że dzieło stworzone przez AI bez jakiegokolwiek wkładu ludzkiego nie może być objęte prawem autorskim zgodnie z prawem amerykańskim, które wymaga ludzkiego autora. Sąd podtrzymał decyzję U.S. Copyright Office, która odrzuciła wniosek Thalera, potwierdzając, że tylko prace z ludzkim autorem mogą otrzymać prawa autorskie (Brittain, 2023a). Szczegółowa argumentacja w sprawie Thalera i systemu DABUS skupiała się na interpretacji prawa autorskiego w kontekście autorstwa dzieła sztuki stworzonego przez sztuczną inteligencję. Zarówno U.S. Copyright Office, jak i sąd podkreśliły, że obecne prawo autorskie wymaga, aby autor był człowiekiem. Sąd zgodził się z Urzędem Praw Autorskich, że AI nie może być uznana za autora, ponieważ

prawo jasno określa, że autor musi być osobą fizyczną. Dodatkowo zastosowano humanocentryczną interpretację autorstwa, zaznaczając, że twórczość jest związana z ludzką aktywnością, intelekcją i kreatywnością. Wskazano, że AI nie posiada świadomości ani osobowości, w związku z czym nie może być uznana za autora w sensie prawnym.

Inną interesującą sprawą dotyczącą autorstwa jest spór pomiędzy OpenAI (twórcą i administratorem programu ChatGPT) i Microsoft przeciwko autorom non fiction. Sprawa dotyczyła zarzutów o nielegalne wykorzystanie dzieł autorów non fiction do szkolenia modeli językowych AI, w tym programu ChatGPT, bez odpowiedniej zgody lub licencji. Autorzy, m.in. Julian Sancton, twierdzili, że ich książki zostały skopiowane i wykorzystane przez OpenAI do nauczania jej dużych modeli językowych, aby odpowiadać na ludzkie wypowiedzi tekstowe, co naruszało ich prawa autorskie. Sancton zarzucił, że OpenAI skopiowało dziesiątki tysięcy nonfictionowych książek bez zgody właścicieli praw autorskich, aby uczyć swoje modele językowe. Ta sprawa była jedną z wielu, w których grupy właścicieli praw autorskich, w tym znani autorzy, pozwały OpenAI i inne firmy technologiczne za domniemane nadużycie ich pracy do szkolenia systemów AI (Brittain, 2023b).

Kolejnym interesującym przypadkiem jest sprawa Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH i West Publishing Corporation przeciwko ROSS Intelligence Inc., dotycząca zarzutów o naruszenie praw autorskich i ingerencję w umowę. Thomson Reuters i West, operatorzy platformy do agregacji informacji prawnych Westlaw, oskarżyli ROSS, firmę rozwijającą platformę wyszukiwania prawnego opartą na sztucznej inteligencji, o naruszenie praw autorskich i zakłócanie ich kontraktu z LegalEase Solutions, LLC. Według oskarżycieli LegalEase używało bota do pobierania i przechowywania dużej ilości informacji własnościowych Thomson Reuters, które następnie dostarczało ROSS. ROSS z kolei wniósł szereg kontrapozwań, w tym o naruszenie Sherman Act i nieuczciwą konkurencję w Kalifornii i Delaware (Casetext, 2023). Do momentu napisania tego artykułu sprawa nie została rozstrzygnięta, lecz przeznaczona do rozpatrzenia przez ławę przysięgłych. Sędzia Stephanos Bibas orzekł, że ława przysięgłych powinna zdecydować o wyniku sporu, w którym Thomson Reuters oskarżył ROSS Intelligence o nielegalne kopiowanie treści z ich platformy badawczej Westlaw, aby wyszkolić konkurencyjną platformę opartą na sztucznej inteligencji. Zasadnicze kwestie do rozważenia przez ławę przysięgłych obejmowały sprawę uczciwego użytku oraz zakres ochrony praw autorskich Thomson Reuters w odniesieniu do *headnotes* — streszczeń punktów prawnych w opiniach sądowych. Sędzia nie był w stanie samodzielnie rozstrzygnąć, czy materiały Westlaw zostały „przekształcone” przez ROSS w „zupełnie nową platformę badawczą służącą innemu celowi” (Brittain, 2023c), co jest często kluczowym pytaniem dotyczącym uczciwego użytku. Do tego momentu nie ustalono daty procesu (Brittain, 2023c).

Zakończenie

W obliczu rosnącej roli sztucznej inteligencji w tworzeniu dzieł sztuki prawo autorskie stoi przed wyzwaniem adaptacji do tej nowej rzeczywistości. Rozwój AI zmusza do przemyśleń na temat tradycyjnych koncepcji autorstwa, kreatywności i własności intelektualnej. W przeszłości oryginalność była ściśle związana z unikalnym wkładem twórcy. Jednak AI, wykorzystując ogromne zbiory danych, jest w stanie tworzyć dzieła, które mogą wydawać się nowe i niepowtarzalne, choć są generowane na podstawie istniejących wzorców i stylów. Zmiana definicji twórczości w erze AI oznacza przyjęcie bardziej płynnego i inkluzywnego podejścia do tego, co uważamy za działanie kreatywne. To nie tylko rozszerza pojęcie sztuki i kreatywności, lecz także prowokuje do głębszego zastanowienia się nad rolą technologii w ekspresji artystycznej i kulturowej.

Jako społeczeństwo musimy zastanowić się, jak najlepiej zharmonizować ochronę praw twórców z dynamicznym rozwojem technologicznym, który niesie nowe możliwości ekspresji artystycznej i innowacji. Istotne będzie znalezienie równowagi między zachowaniem integralności prawa autorskiego a umożliwieniem postępu technologicznego, który może wzbogacić zarówno kulturę, jak i gospodarkę.

Sztuczna inteligencja wprowadza fundamentalne zmiany w sferze twórczości, przeddefiniując rolę i znaczenie twórców w erze cyfrowej. Jako narzędzie wspomagające AI otwiera przed artystami i twórcami nowe możliwości w różnych dziedzinach, od malarstwa po literaturę i muzykę. Pozwala na eksperymentowanie z nowymi formami i stylami, co byłoby trudne lub niemożliwe do osiągnięcia za pomocą tradycyjnych metod.

Jednakże rosnąca rola sztucznej inteligencji w procesie twórczym rodzi pytania o autorstwo i własność intelektualną. Dyskusje koncentrują się wokół tego, kto powinien być uznany za autora dzieła — czy za twórcę można uznać AI, czy też autorstwo należy przypisać osobie, która programuje lub kieruje procesem twórczym AI? To prowokuje do głębszego przemyślenia tradycyjnych pojęć kreatywności i autorstwa.

W kontekście praw autorskich rozwój AI stanowi wyzwanie dla istniejących ram prawnych, które muszą być dostosowane do nowych realiów technologicznych. Wymaga to wprowadzenia równowagi między ochroną praw twórców a postępem w zakresie innowacji i technologii. Twórczość generatywna to dynamiczna i rozwijająca się dziedzina, która będzie kształtować przyszłość sztuki i kultury.

Syntetyzując powyższe rozważania, można stwierdzić, że rozwój sztucznej inteligencji znacząco wpływa na przemiany w sektorze kreatywnym, co rodzi zarówno nowe możliwości, jak i nowe wyzwania. Współuczestniczenie AI w procesach twórczych zmusza nas do ponownego przemyślenia fundamentalnych pojęć takich jak autorstwo, kreatywność i własność intelektualna. Tradycyjne ramy prawne, które zakładają, że twórczość musi być wynikiem ludzkiej kreatywności, okazują się niewystarczające w obliczu nowoczesnych technologii, które zdolne są do autonomicznego generowania dzieł.

Główne wnioski wynikające z niniejszego artykułu wskazują na konieczność reformy prawa autorskiego, które powinno być bardziej elastyczne i dostosowane do współczesnych realiów technologicznych. Konieczne jest opracowanie nowych koncepcji, które uwzględnią współautorstwo człowieka i AI, a także odpowiednich mechanizmów ochrony prawno-autorskiej, które zabezpieczą interesy zarówno twórców ludzkich, jak i rozwijających się technologii.

Jednocześnie przeobrażenia w sektorze kreatywnym wywołane przez AI mają istotne implikacje socjologiczne, wpływając na strukturę rynku pracy, redefiniując role zawodowe i stawiając nowe wyzwania etyczne. Przyszłość sektora kreatywnego będzie w dużej mierze zależeć od tego, jak skutecznie uda się zharmonizować rozwój technologiczny z potrzebami i oczekiwaniami społecznymi, zachowując przy tym równowagę między ochroną praw twórców a promowaniem innowacji.

Podsumowując, konieczne jest kontynuowanie badań nad tym, jak najlepiej zintegrować technologie AI w ramach istniejących systemów prawnych i społecznych, aby wspierać rozwój zarówno kultury, jak i gospodarki. Tylko w ten sposób będziemy mogli w pełni wykorzystać potencjał twórczy, jaki niesie ze sobą sztuczna inteligencja, jednocześnie chroniąc wartości i prawa, które są fundamentem społeczeństwa opartego na wiedzy.

Bibliografia

- Abbott R., Rothman E., 2023: *Disrupting Creativity: Copyright Law in the Age of Generative Artificial Intelligence*. „Florida Law Review”, vol. 75, s. 1141—1201.
- Boden M.A., 2016: *AI: Its Nature and Future*. Oxford: Oxford University Press.
- Bostrom N., 2014: *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.
- Boyle J., 2008: *The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*. Yale: Yale University Press.
- Bravic L., 2022: *A Short History of Digital Art*. „Artland Magazine”. <https://magazine.artland.com/a-short-history-of-digital-art/> [dostęp: 13.02.2024].
- Brittain B., 2023a: *AI-Generated Art Cannot Receive Copyrights, US Court Says*. Reuters.com, 21.08.2023. <https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/> [dostęp: 13.02.2024].
- Brittain B., 2023b: *OpenAI, Microsoft hit with New Author Copyright Lawsuit over AI Training*. Reuters.com, 22.11.2023. <https://www.reuters.com/legal/openai-microsoft-hit-with-new-author-copyright-lawsuit-over-ai-training-2023-11-21/> [dostęp: 13.02.2024].
- Brittain B., 2023c: *Thomson Reuters AI Copyright Dispute Must Go to Trial, Judge Says*. Reuters.com, 26.09.2023. <https://www.reuters.com/legal/thomson-reuters-ai-copyright-dispute-must-go-trial-judge-says-2023-09-26/> [dostęp: 13.02.2024].
- Brown N.I., 2019: *Artificial Authors: A Case For Copyright In Computer-Generated Works*. „Science and Technology Law Review”, vol. 20 (1), s. 1—41. <https://doi.org/10.7916/stlr.v20i1.4766>.

- Butler T.L., 1982: *Can a Computer be an Author — Copyright Aspects of Artificial Intelligence*. „UC Law SF Communications and Entertainment Journal”, vol. 4, no. 4, s. 707—747. https://repository.uclawsf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1097&context=hastings_comm_ent_law_journal [dostęp: 13.02.2024].
- Casetext, 2023: Thomson Reuters Enter. Ctr. GmbH v. Ross Intelligence Inc. <https://casetext.com/case/thomson-reuters-enter-ctr-gmbh-v-ross-intelligence-inc-1> [dostęp: 13.02.2024].
- Duarte G.A., 2014: *Fractal Narrative: About the Relationship Between Geometries and Technology and Its Impact on Narrative Spaces*. Bielfeld: Transcript-Verlag.
- Fisher W.W., 2001: *Theories of Intellectual Property*. W: *New Essays in the Legal and Political Theory of Property*. Ed. S. Munzer. Cambridge: Cambridge University Press, s. 168—199.
- Górnicki L., 2013: *Rozwój idei praw autorskich: od starożytności do II wojny światowej*. Wrocław: Prawnicza i Ekonomiczna Biblioteka Cyfrowa.
- Landes W.M., Posner R.A., 2003: *The Economic Structure of Intellectual Property Law*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lemley M.A., 1995: *The Law and Economics of Intellectual Property in the Digital Age*. „California Law Review”, vol. 87 (4), s. 1333—1374.
- Lessig L., 2004: *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. New York: Penguin Books.
- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2020: *Copyright Law and Economics in the Digital Era*. W: *Copyright in the New Era: Challenges and Opportunities for Artists, Innovators, and Consumers*. Washington: National Academies Press, s. 15—34.
- Olwan R.M., 2013: *Intellectual Property and Development: Theory and Practice*. Berlin—Heidelberg: Springer.
- Samuelson P., 1985: *Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works*. „University of Pittsburgh Law Review”, vol. 47 (4), s. 1185—1266.
- Shumakova N.I., Lloyd J.J., Titova E.V., 2023: *Towards Legal Regulations of Generative AI in the Creative Industry*. „Journal of Digital Technologies and Law”, vol. 1, no. 4, s. 880—908. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.38>.
- Spindler G., 2019: *Copyright Law and Artificial Intelligence*. „IIC — International Review of Intellectual Property and Competition Law”, vol. 50, s. 1049—1051. <https://doi.org/10.1007/s40319-019-00879-w>.
- Taylor G.D., 2014: *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*. London: Bloomsbury Publishing.