

UNIVERZA V LJUBLJANI
EKONOMSKA FAKULTETA

ZAKLJUČNA STROKOVNA NALOGA VISOKE POSLOVNE ŠOLE
**GENERATIVNA UMETNA INTELIGENCA IN PROBLEM
AVTORSTVA PRI AVTORSKIH PRAVICAH**

IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisana Gaja Puc, študentka Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani, avtorica predloženega dela z naslovom Generativna umetna inteligenca in problem avtorstva pri avtorskih pravicah, pripravljenega v sodelovanju s svetovalcem red. prof. dr. Mitjo Kovačem

IZJAVLJAM

1. da sem predloženo delo pripravila samostojno;
2. da je tiskana oblika predloženega dela istovetna njegovi elektronski obliki;
3. da je besedilo predloženega dela jezikovno korektno in tehnično pripravljeno v skladu z Navodili za izdelavo zaključnih nalog Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani, kar pomeni, da sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev oziroma avtoric, ki jih uporabljam oziroma navajam v besedilu, citirana oziroma povzeta v skladu z Navodili za izdelavo zaključnih nalog Ekonomske fakultete Univerze v Ljubljani;
4. da se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del (v pisni ali grafični obliki) kot mojih lastnih – kaznivo po Kazenskem zakoniku Republike Slovenije;
5. da se zavedam posledic, ki bi jih na osnovi predloženega dela dokazano plagiatorstvo lahko predstavljalo za moj status na Ekonomski fakulteti Univerze v Ljubljani v skladu z relevantnim pravilnikom;
6. da sem pridobila vsa potrebna dovoljenja za uporabo podatkov in avtorskih del v predloženem delu in jih v njem jasno označila;
7. da sem pri pripravi predloženega dela ravnala v skladu z etičnimi načeli in, kjer je to potrebno, za raziskavo pridobila soglasje etične komisije;
8. da soglašam, da se elektronska oblika predloženega dela uporabi za preverjanje podobnosti vsebine z drugimi deli s programsko opremo za preverjanje podobnosti vsebine, ki je povezana s študijskim informacijskim sistemom članice;
9. da na Univerzo v Ljubljani neodplačno, ne izključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravico shranitve predloženega dela v elektronski obliki, pravico reproduciranja ter pravico dajanja predloženega dela na voljo javnosti na svetovnem spletu preko Repozitorija Univerze v Ljubljani;
10. da hkrati z objavo predloženega dela dovoljujem objavo svojih osebnih podatkov, ki so navedeni v njem in v tej izjavi.
11. da sem preverila verodostojnost informacij, ki izhajajo iz zapisov na podlagi uporabe orodij umetne inteligence.

V Ljubljani, dne _____

Podpis študentke: _____

KAZALO

1	UVOD.....	1
2	O UMETNI INTELIGENCI	3
2.1	Razlika med ozko in široko umetno inteligenco	4
2.2	Ločevanje med strojnim učenjem in naprednim učenjem	4
3	KAJ SO AVTORSKE PRAVICE IN KAKŠNA JE ZAKONODAJA?	5
3.1	Avtorska pravica in avtor.....	5
3.2	Pogoji za nastanek avtorskega dela.....	6
3.3	Moralne, materialne in druge avtorske pravice	6
3.4	Zakon o avtorski in sorodnih pravicah v Sloveniji.....	7
3.5	Zakonodaja znotraj Evropske unije avtorskega prava	8
3.6	Bernska konvencija.....	8
4	ALI JE UMETNA INTELIGENCA LAHKO AVTOR DELA?	11
4.1	Štiri teorije avtorstva	12
4.1.1	Teorija pravičnosti in teorija blaginje	12
4.1.2	Teorija osebnosti.....	12
4.1.3	Teorija kulture	12
5	ARGUMENTI UVEDBE AVTORSKE PRAVICE.....	15
5.1	Argumenti za avtorsko pravico na umetni inteligenci.....	15
5.2	Argumenti proti avtorski pravici na umetni inteligenci.....	16
6	NADOMEŠČANJE IGRALCEV IN VPLIV	17
6.1	Vpliv umetne inteligence na avtorsko pravo in avtorje, ustvarjalce.....	17
6.2	Poseg v pravice človeških ustvarjalcev.....	18
6.3	Ali umetna inteligenca nadomešča igralce (avtorje, ustvarjalce)?	19
6.4	Odzivi imetnikov avtorskih pravic	19
6.5	Zmanjševanje tveganja in oblikovanje poti naprej v industriji	20
7	SKLEP.....	21
	LITERATURA IN VIRI.....	23

SEZNAM KRATIC

angl. – angleško

AAS – Avtorska agencija za Slovenijo

UI – Umetna inteligenca

CDPA – (angl. Copyright Designs and Patents Act); Zakon o avtorski pravici, modelih in patentih

EIB – (angl. European Investment Bank); Evropska investicijska banka

ESG – (angl. Environmental Social Governance); Okoljsko socialno upravljanje

EU – (angl. European Union); Evropska unija

EUCD – (angl. European Union Copyright Directive); Direktiva Evropske Unije o avtorski pravici

EUIPO – (angl. European Union Intellectual Property Office); Urad Evropske unije za intelektualno lastnino

GPAI – (angl. The Global Partnership on Artificial Intelligence); Globalno partnerstvo na področju umetne inteligence

KZ-1 – Kazenski zakonik

RS – Republika Slovenija

SEU – Sodišče Evropske unije

TRIPS – (angl. Trade-related aspects of intellectual property rights); Sporazum o trgovinskih vidikih pravic intelektualne lastnine

WIPO – (angl. World Intellectual Property Organization); Svetovna organizacija za intelektualno lastnino

WPPT – (angl. WIPO Performances and Phonograms Treaty); Pogodba WIPO o izvedbah in fonogramih

WCT – (angl. WIPO Copyright Treaty); Pogodbe WIPO o avtorski pravici

WTO – (angl. World Trade Organization); Svetovna organizacija za trgovino

ZASP – Zakon o avtorski in sorodnih pravicah

ZDA – Združene države Amerike

ZKUASP – Zakon o kolektivnem upravljanju avtorske in sorodnih pravic

1 UVOD

Umetna inteligenca (v nadaljevanju UI) je področje računalništva, ki razvija sisteme za opravljanje nalog, ki zahtevajo človeško inteligenco, kot so prepoznavanje govora, obdelava jezika in odločanje (Mandl, 2023, str. 1–5; Toloka, 2023). Razvoj UI se giblje od diskriminatornih modelov, ki razvrščajo podatke, do generativnih modelov, ki ustvarjajo nove podatke (Toloka, 2023).

Generativna UI se osredotoča na gradnjo modelov, ki lahko ustvarijo nove podatke iz naučenih vzorcev. Sodobni generativni modeli, kot so veliki jezikovni modeli in generatorji slik, temeljijo na strojnem učenju in uporabljajo ogromne količine podatkov za usposabljanje (Lee in drugi, 2023, str. 5; Gans, 2024, str. 2). Izbira teh podatkov pomembno vpliva na rezultate modela, vključno z njegovo sposobnostjo učenja in ustvarjanja (Lee in drugi, 2023, str. 5).

Zgodnji generativni modeli so uporabljali ročno kodirana pravila in slovnice za ustvarjanje besedil in slik, kot sta chatboti ELIZA in ALICE (Lee in drugi, 2023, str. 6). Novejši modeli pa se usposabljaajo na velikih naborih podatkov, ki pogosto vključujejo avtorsko zaščitene vsebine, kar sproža izzive glede avtorskih pravic (Gans, 2024, str. 1). Raziskave kažejo, da je vpliv uporabe avtorsko zaščitene vsebin na uspešnost modela odvisen od velikosti modela in potencialne škode za imetnike avtorskih pravic (Gans, 2024, str. 1). V zadnjih letih se je pojavil nov val generativne UI, ki lahko ustvarja besedila, slike in videoposnetke iz besedilnih pozivov (Gans, 2024, str. 2). Ta razvoj odpira nove možnosti, hkrati pa predstavlja tudi izzive, ki jih je treba nasloviti.

Avtorsko pravo je namreč režim za spodbujanje ustvarjalnosti, zato ima izreden pomen za razvoj kulture, izobraževanja in dostopnosti do informacij. Te vloge avtorsko pravo ne bi bilo moglo učinkovito opravljati, če ne bi temeljilo na močnem sistemu izključnih pravic za ustvarjalce, ki zanje pomenijo nagrade in spodbude za ustvarjanje. S pojavom generativne UI je avtorsko pravo na udaru, zato je bilo že ogromno razprav o spreminjanju avtorskega prava, v zadnjem času pa tudi o spremembah pravil znotraj avtorskega prava. Generativna UI je na uporabnikov poziv sposobna ustvarjati besedilo, slike ali druge medije. V zaključnem strokovnem delu preučujemo, kaj je UI in kaj je generativna inteligenca. Drugo obravnavano vprašanje se nanaša na vsebino avtorskih (in sorodnih) pravic slovenske zakonodaje, ki se nato nanaša na tretje obravnavano vprašanje, ali in kako so izdelki UI varovani s pravicami intelektualne lastnine ter v primeru, da so zavarovani, na kakšen način so zavarovani. Četrto obravnavano vprašanje se nanaša na to, kako generativna UI posega v pravice človeških ustvarjalcev, če se s strojnem učenjem na obstoječih avtorskih delih nauči posnemati njihov slog, ter kako so se na takšno ravnanje odzvali »igralci« v industriji ter kakšni so argumenti za in proti uvedbi avtorskih pravic na generativni UI. Peto obravnavano vprašanje pa se nanaša na dotedanjo slovensko in evropsko zakonodajo avtorskega prava ter

s kakšno politiko se je odzvala Evropska unija na spremembe, ki jih prinaša UI tudi na področju pravic intelektualne lastnine, ter kakšna je vzpostavljena regulacija ali morebitni sprejeti akti ter zakoni. Na koncu še nekoliko spregovorim o tem, kako naj se tovrstni igralci v industriji intelektualne lastnine odzovejo in ukrepajo na spremembe v poslovanju in ustvarjanju, ki jih prinaša generativna UI.

Zmeraj bolj je namreč aktualno vprašanje, ali so lahko dela, ki jih (samostojno) generira UI, varovana z avtorsko pravico ter kaj je treba, da se takšno varstvo pripozna generativni UI. Ali je treba, da delo dosega kakšne pogoje ali minimalne standarde, ali je to po večini v domeni odločitve sodišč? Ali je možno sploh šteti UI za »avtorje«, ki ustvarjajo »originalna« dela? Ali generativni rezultat UI le krši avtorske pravice za gradivo, na katerem je bil usposobljen? Kdo pa je odgovoren za kršitev avtorskih pravic, kadar UI krši le-te, uporabnik UI ali načrtovalci in lastniki UI?

Zakonsko urejanje UI je že v osnovi zanimivo, saj omejuje inovativnost in upočasni razvoj UI kot tudi področja, na katerem le-ta deluje. Na drugi strani pa omogoča varno in etično uporabo UI in s tem omeji nevarne vplive, ki bi jih nenadzorovana UI lahko povzročila, kot na primer diskriminacijo, nespoštovanje zasebnosti in podobno. Ker je UI vse bolj prisotna v naših življenjih in se uporablja na vseh področjih življenja, od gospodarstva, umetnosti, zdravja in vsakodnevnih dejavnosti, njena vseprisotnost zahteva zakonsko ureditev, da se zagotovita varna in etična družba ter omejijo potencialni negativni vplivi kot tudi okrepijo tisti, ki so za družbo koristni. UI lahko prispeva k bolj inovativnemu, učinkovitemu, trajnostnemu in konkurenčnemu gospodarstvu, hkrati pa izboljša varnost, izobraževanje in zdravstveno varstvo državljanov in državljanek (Mandl, 2023, str. 1–5).

Namen pisanja je odgovoriti na zastavljena raziskovalna vprašanja na tak način, da lahko zaključna strokovna naloga služi kot priročnik za odgovor na le-ta ali preprosto služi kot del literature na to temo. Namen je izluščiti tudi ključne informacije v smiselno celoto. Namen se je seznaniti s predstavljeno problematiko, spoznati zakonodajo na področju avtorskih pravic in pregledati zastavljeni problem, ki ga prinaša nov val tehnologije za avtorje, umetnike in ustvarjalce v industriji. Namen pisanja je tudi ugotoviti, kako se na spremembe v tehnologiji odzivajo države in zakonodajna telesa (in s tem tudi posodabljanje in spremembe v zakonodaji) in ne le izključno posamezniki, na katere nov trend vpliva.

Cilj zaključne strokovne naloge je raziskati in odgovoriti na vsa raziskovalna vprašanja in jih v sklopu sklepa zaokrožiti v smiselno celoto za lažje razumevanje zaključne strokovne naloge. Pridobiti želimo širši vpogled v problem, ki ga predstavlja (generativna) UI ter osmisliti, zakaj je regulirana, kako je zakonsko regulirana ter zakaj v veliko primerih o dodelitvi avtorskih pravic ali njihovem kršenju nastopi sodišče. Cilj je tudi raziskati, kakšne grožnje avtorjem predstavlja takšna UI ter ali so njihovi odzivi primerni in upravičeni, saj so tako rekoč tudi povod za pravne regulacije in zahteve po spremembah v zakonodaji. Raziskati želimo tudi trenutno zakonodajo na tem področju, predvsem slovensko, ter ukrepe Evropske unije. Analizirati želimo prednosti in slabosti zaščite intelektualne lastnine

(avtorskih pravic) na generativni UI oziroma razloge za ali proti uvedbi le-teh. Cilj je tudi ugotoviti vpliv UI na glavne igralce v industriji, torej ustvarjalce, umetnike, glasbenike, poslovneže in druge ter tudi preučiti socialni vpliv del, ustvarjenih z UI in njihovo pravno zaščito.

Glavna raziskovalna vprašanja se nanašajo na:

- Kakšna je trenutna zakonodaja na področju avtorskih pravic v Sloveniji in Evropski uniji?
- Ali so izdelki (izhodi) generativne UI varovani z avtorskimi pravicami ter jih posledično dojemamo kot prave avtorje? Če da, kako?
- Kdo je odgovoren, kadar pride do kršitve avtorskih pravic zaradi generativne UI? Uporabnik UI ali lastnik oziroma načrtovalec UI?
- Kakšni so argumenti oziroma pomisleki za in proti uvedbi avtorske pravice na izdelkih generativne UI?
- Ali generativna UI vpliva na ustvarjalce ali posega v njihove pravice? Če da, kako?

Metode raziskovanja oziroma pisanja, ki jih uporabljamo v tej nalogi, so kvalitativne metode, torej opisovanje, zbiranje literature in analiziranje le-te. Delo je sestavljeno iz teorije, opisa osnovnih pojmov in zbrane literature, ki je oblikovana tako, da odgovarja na raziskovalna vprašanja. Literatura je zbrana in analizirana iz internetnih publikacij, člankov, raznih objav in odsekov iz knjig. Vse to se odvija z zbiranjem sekundarnih podatkov.

Struktura zaključne strokovne naloge se začne z zelo obširnim uvodom za boljše razumevanje tematike, kjer so opredeljeni tudi namen in cilji naloge kakor tudi glavna raziskovalna vprašanja, ki jih raziskujemo, nato nadaljujemo s poglavji o tem, kaj je UI, kaj so avtorske pravice in kakšna je na tem področju zakonodaja v Evropi in Sloveniji. Nato začnemo ključno poglavje v tej nalogi, ki govori o tem, ali je UI sploh lahko avtor nekega ustvarjalnega, originalnega dela in ali je možno sploh njene stvaritve označiti s temi pridevniki in tako posledično podeliti pravno varstvo za generativno UI. Za ključnim poglavjem raziščemo, kateri so argumenti za in proti podelitvi pravnega varstva generativni UI in za konec še raziščemo, kako UI vpliva na ključne igralce v avtorski (ustvarjalni) industriji – kako vpliva nanje, ali jih bo nadomestila in tudi kako se lahko na te spremembe odzovejo. Celotno zaključno strokovno nalogo zaokrožimo in zaključimo v sklepu, kjer tudi odgovorimo na zastavljena raziskovalna vprašanja.

2 O UMETNI INTELIGENCI

UI je računalniško področje, ki razvija sisteme, sposobne posnemati človeško inteligenco, vključno z zaznavanjem, učenjem, razumevanjem jezika, odločanjem in reševanjem

problemov. Kljub številnim definicijam univerzalne definicije UI ni; ena izmed njih jo opisuje kot računalniško podprte sisteme, razvite za posnemanje človeškega vedenja. Evropska unija poudarja razliko med UI kot sistemom in znanstveno disciplino, kjer sistemi UI delujejo avtonomno za doseganje kompleksnih ciljev (Bogataj Jančič, 2023, str. 165–166).

UI kot disciplina vključuje pristope, kot so strojno učenje, sklepanje in robotika, ki omogočajo razvoj sistemov, ki lahko delujejo v fizikalni ali digitalni resničnosti (Bogataj Jančič, 2023, str. 166). Generativna UI, zmožljiva vrsta UI, ustvarja nove vsebine iz obstoječih podatkov, kot so slike, besedila in glasba, kar zahteva kakovostne podatke za uspešno učenje (Adobe, brez datuma.).

UI lahko prispeva k inovativnosti, učinkovitosti in trajnosti gospodarstva ter izboljša varnost, izobraževanje in zdravstvo, hkrati pa EU spodbuja etični pristop k njenemu razvoju (Svet Evropske unije, 2024). Primer generativne UI je ChatGPT, ki dviguje pravna vprašanja avtorskih pravic glede ustvarjene vsebine, saj ni jasno, kdo je avtor in kdo ima pravico do uporabe teh vsebin (Sail, 2023, str. 1–3).

2.1 Razlika med ozko in široko umetno inteligenco

Ločujemo med ozko oziroma šibko in splošno oziroma močno UI. Šibka UI deluje omejeno in je le simulacija človeške inteligence, ker se osredotoča le na to, kako dobro bo opravila in izvedla eno samo nalogo. Velik del ozke UI temelji na strojnem učenju (angl. Machine Learning). Močna UI pa je stroj s splošno inteligenco, ki s pomočjo te inteligence privede do rešitve katerega koli problema, kajti temelji na naprednem (globokem) učenju (angl. Deep Learning) (Bogataj Jančič, 2023, str. 166).

2.2 Ločevanje med strojnim učenjem in naprednim učenjem

Ločevanje med strojnim učenjem in naprednim učenjem UI ni preprosto. UI je skupek algoritmov in inteligence, ki skuša posnemati človeško inteligenco, strojno učenje je eden izmed algoritmov, globoko učenje pa ena od tehnik strojnega učenja (Bogataj Jančič, 2023, str. 166). Strojno učenje omogoča samodejno učenje in izboljšanje na podlagi izkušenj brez izrecnega programiranja in se osredotoča na razvoj računalniških programov, ki lahko do podatkov dostopajo in se z njimi učijo sami (Bogataj Jančič, 2023, str. 166).

Danes sicer sistemi UI, ki se uporabljajo za generiranje rezultatov na umetniškem področju, temeljijo predvsem na dveh oblikah strojnega učenja. To sta globoko oziroma napredno učenje in učenje na nevronskih mrežah. Napredno učenje je oblika strojnega učenja, pri katerem se sistem uči iz izkušenj, algoritmi strojnega učenja pa uporabljajo več plasti za postopno pridobivanje funkcij višje ravni surovega vnosa. Na drugi strani nevronske mreže vsebujejo številne skrite plasti, kjer se obdelujejo podatki, to pa omogoča stroju, da gre

globoko v svoje učenje, da vzpostavlja povezave in ponderira vnose za najboljše rezultate (Bogataj Jančič, 2023, str. 166).

3 KAJ SO AVTORSKE PRAVICE IN KAKŠNA JE ZAKONODAJA?

Po zakonodaji avtorska pravica avtorju pripada že na podlagi same stvaritve dela in je enovita pravica na tem delu, ki je sestavljena iz upravičenj moralne, materialne in druge narave (Chitrakar in drugi, brez datuma). Avtorska dela so individualne intelektualne stvaritve s področja književnosti, znanosti in umetnosti, ki so na kakršenkoli način izražene – takšno splošno opredelitev vsebuje Zakon o avtorski in sorodnih pravicah (ZASP) Uradni list RS, št. 16/07, 68/08, 110/13, 56/15, 63/16 – ZKUASP, 59/19 in 130/22 (Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, 2024).

Avtorsko delo je mogoče uporabljati v materialni obliki, nematerialni obliki in v spremenjeni obliki. Vse tri osnovne oblike uporabe so ustrezno pokrite s posameznimi avtorjevimi izključnimi pravicami (Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, 2024):

- v **materialni** obliki (reproduciranje, distribuiranje, dajanje v najem),
- v **nematerialni** obliki (javno izvajanje, javno prenašanje, javno predvajanje s fonogrami in videogrami, javno prikazovanje, radiodifuzno oddajanje, radiodifuzna retransmisija, sekundarno radiodifuzno oddajanje, dajanje na voljo javnosti) in
- v **spremenjeni** obliki (predelava, avdiovizualna priredba).

3.1 Avtorska pravica in avtor

10. člen ZASP določa, da je avtor fizična oseba, ki je ustvarila avtorsko delo. Za primere, ko avtor ni znan, se upošteva psevdonim ali znak, ki je naveden na delu, dokler se ne dokaže nasprotno. Če domnevnega avtorja ni, je avtor tisti, ki je delo izdal ali ga objavil, seveda le, dokler se ne ugotovi, kdo je pravi avtor. Če je delo sestavilo več ljudi skupaj, govorimo o soavtorstvu, in pravice na delu pripadajo vsem soavtorjem oziroma sorazmerno z njihovim prispevnim deležem v povezavi s stvaritvijo dela.

Bistvo avtorske pravice je, da pomeni monopol avtorja nad uporabo njegovega dela. Kot taka zagotavlja avtorju spoštovanje njegovih moralnih in premoženjskih interesov. Avtorska pravica traja za časa avtorjevega življenja in 70 let po njegovi smrti (Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, 2024).

»Imetnik avtorskih pravic je tisti, kdor je na podlagi pogodbe ali drugega pravnega posla pridobil avtorske pravice. Imetnik lahko sam uveljavlja pridobljene avtorske pravice v obsegu, v katerem so prenesene nanj. Imetnik avtorske pravice je lahko na primer založnik,

ki mu je avtor s pogodbo prenesel svoje materialne avtorske pravice, ali dedič, ki je pravice podedoval po pokojnem avtorju» (Chitrakar in drugi, brez datuma).

3.2 Pogoji za nastanek avtorskega dela

Za nastanek avtorskega dela ter njegovo priznanje je treba izpolniti pet temeljnih pogojev, da ga lahko označimo kot avtorsko delo (Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, 2024):

- **Individualnost** je najpomembnejša lastnost avtorskega dela, ki pa ne pomeni absolutne izvirnosti ali novosti kot v primeru patentnega varstva (na primer dva fotografa lahko z istega mesta fotografirata isti motiv z enakim fotoaparatom in filmom).
- Intelektualnost po eni strani pomeni, da se v delu **odražajo človeški duh**, njegove misli, občutki, čustva in podobno, po drugi strani pa pove, da je avtorsko delo nematerialna dobrina.
- Avtorsko delo kot **stvaritev** je lahko le sad človekovega ravnanja in ne stroja ali živali. Pomembno je tudi, da gre za dejanje, v katero je vložen določen ustvarjalni napor.
- **Področje književnosti, znanosti in umetnosti** je treba razlagati zelo široko.
- **Izraženost** pomeni manifestacijo dela v zunanjem svetu tako, da je zaznavno za človeške čute. Ni pa treba, da je delo fiksirano na materialnem nosilcu (na primer govorjena dela, koreografska in pantomimska dela).

3.3 Moralne, materialne in druge avtorske pravice

»**Moralne** avtorske pravice varujejo avtorjeve duhovne in osebne vezi do dela. Tem pravicam se ni mogoče odpovedati ali jih prenesti na kogarkoli drugega. Najbolj tipični moralni avtorski pravici sta pravica priznanja avtorstva, ki pomeni, da je treba ob vsakokratni objavi avtorskega dela navesti ime ali psevdonim avtorja, in pravica spoštovanja dela, ki avtorju omogoča, da se upre skazitvi ali drugemu neželenemu posegu ali uporabi njegovega dela« (Chitrakar in drugi, brez datuma). Moralne avtorske pravice (16. člen do 20. člen ZASP) so pravica do prve objave, pravica priznanja avtorstva, pravica spoštovanja dela in pravica skesanja.

»**Materialne** avtorske pravice varujejo premoženjske interese avtorja s tem, da avtor dovoljuje ali prepoveduje uporabo svojega dela. Uporaba avtorskega dela je (razen če zakon določa drugače) dopustna le, če je avtor pod pogoji, ki jih je sam določil, prenesel ustrezno materialno avtorsko pravico. Materialnih avtorskih pravic je toliko, kolikor je znanih oblik uporabe avtorskih del. Avtor s prenosom posameznih materialnih avtorskih pravic drugim omogoči uporabo svojega dela, tem pravicam pa se lahko tudi odpove« (Chitrakar in drugi,

brez datuma). Materialne avtorske pravice (21. člen do 33. člen in 104. člen ZASP) obsegajo; pravico reproduciranja, pravico distribuiranja, pravico dajanja v najem, pravico javnega izvajanja, pravico javnega prenašanja, pravico javnega predvajanja s fonogrami in videogrami, pravico javnega prikazovanja, pravico radiodifuznega oddajanja, pravico radiodifuzne retransmisije, pravico predelave in pravico avdiovizualne priredbe.

»**Mehanske** (mehanične) avtorske pravice so materialne avtorske pravice, ki avtorju omogočajo, da dovoljuje ali prepoveduje reproduciranje, torej uporabo avtorskega dela v telesni obliki. Reproduciranje vključuje vse oblike fiksiranja dela na materialnem nosilcu ali drugem primerku v kakršnikoli obliki (npr. v obliki grafičnega ali tridimenzionalnega razmnoževanja, tonskega ali vizualnega snemanja, shranitve v elektronski obliki). Te avtorske pravice lahko upravlja avtor sam, kar pomeni, da sam dovoljuje ali prepoveduje reproduciranje svojega dela in postavlja pogoje za takšno uporabo. Uporabnikom, ki pridobijo dovoljenje za reproduciranje avtorskega dela neposredno od avtorja, tako ni treba plačati nadomestil kolektivnim organizacijam« (Chitrakar in drugi, brez datuma).

»**Sorodne** pravice se v skrajšani obliki uporabljajo za tiste pravice, ki so sorodne avtorskim. Nosilci sorodnih pravic so izvajalci, proizvajalci fonogramov, filmski producenti, RTV-organizacije, založniki in izdelovalci podatkovnih baz« (Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino, 2024). Druge pravice avtorja (34. člen do vključno 39. člen ZASP) obsegajo pravico dostopa in izročitve, sledno pravico, pravico javnega posojanja, pravico do nadomestila, kateri so zavezanci in kakšna je višina nadomestila.

3.4 Zakon o avtorski in sorodnih pravicah v Sloveniji

Prvi ZASP iz leta 1995 je bil uveden v Sloveniji, s čimer so bile implementirane mednarodne obveznosti Slovenije (Bogataj Jančič, 2008, str. 158). 5. člen ZASP opredeljuje, da so avtorskopravno varovana avtorska dela, ki so individualne intelektualne stvaritve s področja književnosti, znanosti in umetnosti, izražene na kakršenkoli način. Med avtorska dela spadajo različna ustvarjalna dela, kot so govorjena in pisana besedila, glasbena dela, gledališka in avdiovizualna dela, likovna in arhitekturna dela ter druga dela znanstvene, izobraževalne ali tehnične narave. Vendar pa v 9. členu ZASP izrecno navaja, da niso avtorskopravno varovane ideje, načela, odkritja, uradna besedila z zakonodajnega, upravnega in sodnega področja ter ljudske književne in umetniške stvaritve. Izjeme so prevodi uradnih besedil, ki so avtorskopravno varovani, če niso objavljeni kot uradna besedila.

Avtorsko pravno varovane so tudi druge stvaritve, običajno gre za posebnosti. Po 53. členu ZASP je predelava dela prosta, če gre za zasebno predelavo, ki ni objavljena za javnost, za parodijo ali karikaturu, ki ne ustvari zmede glede izvora dela, ali predelavo, ki jo zahteva namen uporabe, oziroma če avtorjevo nasprotovanje predelovanju nasprotuje načelu vestnosti in poštenja. Po členu 57.a ZASP dovoljuje tudi besedilno in podatkovno rudarjenje, vendar le z namenom analize besedil in podatkov za ugotavljanje vzorcev, trendov in

povezav ali digitalizacijo analognih vsebin in njihov digitalni oddaljeni odstop, razen če avtor dela to izrecno prepoveduje. Tudi programe lahko zaščitimo, če gre za avtorjevo individualno intelektualno stvaritev. Avtor ima potemtakem pravico do reproduciranja sestavnih delov ali celotnega dela, prevoda, predelave, prilagoditve ali priredbe programa ter kasnejšega morebitnega reproduciranja le-tega, obenem ima pravico do distribucije (111. člen ZASP) (Mandl, 2023, str. 15).

3.5 Zakonodaja znotraj Evropske unije avtorskega prava

Na podlagi knjige o avtorski pravici in izzivih tehnologije iz leta 1988 je bilo sprejetih šest direktiv, imenovanih Direktive prve generacije. Prva je bila sprejeta leta 1991 (Direktiva EGS o računalniških programih), kasneje pa še Direktiva EGS o najemu in sorodnih pravicah, Direktiva EGS o satelitih in kabelski transmisiji, Direktiva EGS o trajanju varstva, Direktiva EGS o bazah podatkov in Direktiva ES o sledni pravici. Te direktive obravnavajo predvsem sektorske probleme, določene pravice in posebne primete. Pozneje so bile sprejete Direktiva Evropske skupnosti 2000/29/EC o harmonizaciji določenih vidikov avtorske pravice in sorodnih pravic v informacijski družbi (EUCD), Direktiva o sledni pravici in Direktiva o uveljavljanju pravic intelektualne lastnine (Bogataj Jančič, 2008, str. 114–115).

Z letom 2020 smo se začeli spopadati z izzivi, ki jih prinaša UI. Evropski parlament se je 1. 9. 2020 sestal in sprejel prve smernice glede zakonodaje UI, med njimi tudi vprašanja, ki zadevajo avtorsko pravico, saj je lahko pogoj izvirnosti, ki v delo vtisne avtorjevo osebnost, ovira pri zaščiti stvaritev, ki so proizvod UI. V poročilu so poudarili točke, pomembne za to področje (Evropski parlament, 2020). Na ravni EU avtorsko pravo ureja 13 direktiv in 2 uredbi poleg sprejetega Akta o umetni inteligenci. Vse te uredbe in direktive so ključne za oblikovanje nacionalnih zakonodaj članic EU na področju avtorske in sorodnih pravic. Zaradi članstva v Svetovni organizaciji za intelektualno lastnino (WIPO) in Uradu Evropske unije za intelektualno lastnino (EUIPO) pa smo v Sloveniji obvezani k spoštovanju njenih priporočil in smernic, ki jim sledi EU, zato večina uredb in direktiv temelji na Bernski konvenciji za varstvo književnih in umetniških del, katere skrbnik je organizacija WIPO (Mandl, 2023, str. 15–16).

3.6 Bernska konvencija

Bernska konvencija, sklenjena leta 1886, je bila revidirana v Parizu leta 1896 in v Berlinu leta 1908, dokončana leta 1914, ponovno revidirana v Rimu leta 1928, nato v Bruslju leta 1948, v Stockholmu leta 1967 in v Parizu leta 1971 ter spremenjena leta 1979 (WIPO, brez datuma.). Avtorske pravice so na svetovni ravni urejene z mednarodnimi konvencijami, katerih skrbnik je WIPO. Gre za ratificirane večstranske akte, ki smo jih prevzeli v nacionalno zakonodajo (Mandl, 2023, str. 13).

Drugi steber mednarodnega varstva avtorskih pravic je Sporazum o trgovinskih vidikih pravic intelektualne lastnine, skrajšano kot TRIPS, iz leta 1994. Podobno kot Bernska konvencija TRIPS od članov zahteva, da zaščitijo avtorje in imetnike avtorskih pravic, in vključuje patente in blagovne znamke, ki temeljijo na intelektualni lastnini kot celoti. Ta sporazum poleg tega zahteva, da članice zagotovijo ustrezne in učinkovite sankcije za kršitve avtorskih pravic in ustvarja reševanje sporov v obliki reševanja sporov. Je organ, prek katerega se lahko države članice disciplinirajo zaradi neizpolnjevanja zahtev sporazuma (Mittica, 2024, str. 20).

Pogodba WIPO o avtorski pravici, skrajšano WCT, ki velja z dne 6. marca 2002, obravnava varstvo avtorskih pravic v digitalnem prostoru. Ta pogodba se uporablja v skladu z Bernsko konvencijo in predstavlja tri inovativne pravice: 1. pravica distribuiranja ali »dajanja na voljo« kot pravica do izdelave dela, javno s prodajo ali prenosom lastništva; 2. pravica do najema, dovoljevanje dajanja v najem računalniških programov, kinematografskih del in filmov ter fonografskih del; 3. pravica do komunikacije, pravica do odobritve žične ali brezžične komunikacije javnosti dela, ki vključuje omembo na zahtevo in spletno pretakanje kot »dajanje del na voljo javnosti na način, ki ga imajo člani javnosti na voljo, delo iz kraja in v času, ki sta si ga sama izbrala« (Mittica, 2024, str. 21–22).

Bernska konvencija določa minimalne pogoje za avtorskopravno varstvo literarnih in umetniških del, poleg WCT in TRIPS. Bernska konvencija na več mestih določa, da varstvo uživajo izvirna avtorska dela, vendar definicije izvirnih avtorskih del ne ponuja. Na splošno se domneva, da definicija dela, ki ga vzpostavlja Bernska konvencija, implicira pogoj človeškega intelektualnega napora oziroma ustvarjalnosti. Vendar ta pogoj ne izključuje intelektualne produkcije, izdelane s pomočjo strojev, tako so na primer med varovana dela uvrščena fotografska dela, kinematografska dela in avdiovizualna dela (Bogataj Jančič, 2023, str. 173).

Bernska konvencija obravnava varstvo del in pravic njihovih avtorjev. Temelji na treh osnovnih načelih in vsebuje vrsto določb, ki določajo minimalno zaščito. Tri osnovna načela so naslednja: 1. dela, ki izvirajo iz ene od držav pogodbenic, morajo imeti v vsaki od drugih držav pogodbenic enako varstvo, kot ga slednja zagotavlja svojim državljanom; 2. zaščita ne sme biti pogojena z izpolnjevanjem formalnosti (samodejno varstvo); 3. varstvo je neodvisno od obstoja varstva v državi izvora dela. Minimalni standardi varstva se nanašajo na dela in pravice ter na trajanje varstva, kar zadeva dela na literarnem, znanstvenem in umetniškem področju, ne glede na način ali obliko izraženosti, seveda ob upoštevanju nekaterih dovoljenih pridržkov, omejitev ali izjem. Osnovne pravice so pravica do prevajanja, pravica do prilagoditev in ureditve dela, pravica do nastopanja v javnosti in javnega recitiranja literarnih del, pravica do priobčitve takih del javnosti, pravica do oddajanja, pravica do reproduciranja na kakršen koli način ali v kakršni koli obliki, pravica do uporabe dela kot podlage za avdiovizualno delo in pravica reproduciranja, distribuiranja, javnega izvajanja ali priobčitve javnosti (WIPO, brez datuma).

Konvencija določa tudi moralne pravice, to je pravica zahtevati avtorstvo dela in pravico do ugovora proti kakšnemu koli pohabljanju, deformaciji ali drugim spremembam, drugemu žaljivemu dejanju v zvezi z delom, ki bi škodovali avtorjevi časti in ugledu. Glede trajanja varstva velja splošno pravilo, da je treba varstvo priznati do izteka 50 let po avtorjevi smrti, vendar obstajajo izjeme (WIPO, brez datuma).

Bernska konvencija dovoljuje določene omejitve in izjeme glede ekonomskih pravic, to so primeri, v katerih se lahko zaščiteni dela uporabljajo brez dovoljenja imetnika avtorskih pravic in brez plačila nadomestila. To običajno imenujejo »brezplačna uporaba« del in so določene v 9. členu konvencije: 1. reproduciranje v nekaterih posebnih primerih; 2. citiranja in uporaba del za ilustracijo za namene poučevanja; 2a. reproduciranje časopisnih ali podobnih člankov za poročanje o aktualnih dogodkih; 3. kratkotrajni posnetki za namene oddajanja (WIPO, brez datuma).

V skladu z ugotovitvami poročevalcev, ki so pripravili del poročila o avtorskih pravicah, je treba za pridobitev avtorskopravnega varstva v EU izpolniti štiri medsebojno povezana merila oz. osnovne kriterije, ki izhajajo iz Bernske konvencije, da 1. gre za produkcijo »na literarnem, znanstvenem ali umetniškem področju«; da je 2. delo produkt človekovega intelektualnega napa, kar pomeni, da so iz avtorskopravnega varstva izključeni rezultati, ki so sproducirani brez človeške intervencije; 3. rezultat njegovih lastnih kreativnih odločitev, ki so 4. v rezultatu izražene, kar pomeni, da mora obstajati povezava med avtorjevo ustvarjalnostjo in izrazom le-te v obliki dela, ki nastane. Kriterij izvirnosti v prvi vrsti implicira, da mora biti stvaritev lastna stvaritev avtorja, torej ne sme biti skopirana od drugih avtorjev, še pomembnejše pa je, da mora predstavljati lastno intelektualno stvaritev avtorja. V EU je bil ta kriterij najprej uzakonjen leta 1991 z Direktivo o pravnem varstvu računalniških programov, ki je veljala samo za področje računalniških programov. Kasneje je bil kriterij izvirnosti harmoniziran tudi s terminom v Direktivi o pravnem varstvu baz podatkov, vendar samo glede specifičnih predmetov, ki sta jih urejali ti direktivi, torej za področje računalniških programov, fotografij in sui generis podatkovnih baz. Šele s sodno prakso SEU se je kriterij izvirnosti horizontalno razširil na vse predmete varstva, ki jih ureja Direktiva o usklajevanju določenih vidikov avtorske in sorodnih pravic v informacijski družbi oziroma Bernska konvencija. Najpomembnejši kriterij je kriterij originalnosti, ki je izpolnjen, če je avtor pri produkciji dela lahko izrazil svoje ustvarjalne sposobnosti, tako da je sprejemal svobodne in ustvarjalne odločitve. Kakršen koli obstoj omejitev svobodnih ustvarjalnih odločitev, ki temeljijo na pravilih, tehničnih, funkcionalnih ali informacijskih zunanjih omejitvah, ne izključuje ustvarjalnih odločitev, dokler ti zunanji dejavniki ponujajo dovolj prostora za ustvarjalne odločitve, s katerimi avtor izrazi svojo osebnost oziroma ji da lasten pečat (Bogataj Jančič, 2023, str. 174–176).

Glede na Bernsko konvencijo je stroj oziroma UI lahko avtor dela z literarnega, znanstvenega in umetniškega področja, če se ve, da so rezultat človeških kreativnih odločitev, ki so izražene v teh produktih, pri čemer mora človeški avtor imeti vlogo vsaj v eni izmed treh faz ustvarjalnega procesa v produkciji, ki ji pomaga UI. Prva faza je zasnova

(zasnova in specifikacije), druga faza je izvedba (izdelava osnutkov različic) in tretja faza je redakcija (urejanje, dokončanje). »Produkt oziroma končni rezultat procesa bo užival avtorskopravno varstvo samo ob predpostavki, da so ustvarjalne odločitve človeškega avtorja (ki jih stori v eni izmed faz) v končnem produktu, ki nastane s pomočjo UI, tudi izražene« (Bogataj Jančič, 2023, str. 176–177).

Avtorstvo na delu, ki uživa avtorskopravno varstvo pod zgornjimi pogoji, bo podeljeno osebi ali osebam, ki torej ustvarjalno prispevajo h končnemu rezultatu. V večini primerov je to uporabnik sistema UI in ne razvijalec sistema UI, razen če sodelovanje med razvijalcem in uporabnikom pri določeni produkciji UI nakazuje soavtorstvo. V določenih primerih, ko ne bodo izpolnjeni vsi pogoji za avtorskopravno varstvo, bodo varstvo nudile sorodne pravice, za katere veljajo manj strožji pogoji. Sorodne pravice, ki lahko pridejo v poštev za varstvo rezultatov, ki jih ustvari UI, so: v večini primerov se bo za imetnika sorodne pravice štel uporabnik UI in ne razvijalec sistema UI, saj bo uporabnik tisti, ki bo sprožil proces, katerega rezultat bo predmet varstva. V določenih primerih bodo zbirke podatkov, ki bodo ustvarjene z UI, izpolnjevale pogoje za varstvo s pravico sui generis. V EU bodo rezultati, ustvarjeni s pomočjo UI, ostali brez kakršnegakoli varstva samo v primerih, ko rezultati ne bodo izpolnjevali kriterijev za avtorskopravno varstvo in obenem ne bodo zavarovani z nobeno od sorodnih pravic niti s sui generis pravico na podatkovnih (Bogataj Jančič, 2023, str. 177).

4 ALI JE UMETNA INTELIGENCA LAHKO AVTOR DELA?

Ko umetniško delo nastaja skozi »algoritemski cevovod«, je težko opredeliti, kdo je kaj ustvaril, saj ti novi tehnični posredniki zabrišejo mejo med prispevki človeka in stroja. Razpletanje vnosov človeškega ustvarjalca iz avtomata UI je bistvenega pomena za dodelitev avtorskih pravic (Deltorn in Macrez , 2018, str. 8). Nekateri predlagajo, da bi morala biti UI sama avtor ustvarjenega dela, čeprav je po trenutnem pravu bolj verjetno, da je avtor in lastnik tisti, ki ima v lasti ali uporablja UI, vendar ne nujno uporabnik UI. Drugi so predlagali, da ni nihče lastnik ustvarjalnih del, ki jih ustvari generativna UI, in da spadajo v javno domeno (Lemley, 2024, str. 23–24).

Ustvarjena dela generativne UI se ne uvrščajo v nobeno kategorijo inteligence, prav tako se ne štejejo kot lastnina, ker nimajo človeškega »stvarnika«, posledično ne morejo biti avtorsko zaščitena ali patentirana, vsaj ne glede na obstoječo zakonodajo. Obstajajo že dobro uveljavljena pravila za podelitev izključnega lastništva. Te doktrine ponujajo rešitev za sodoben pravni problem generativne UI. Z uporabo pravil osebnih pravic na področju intelektualne lastnine lahko zakon (sodišče) dodeli lastništvo, ki temelji na pravilih in precedensih (Padmanabhan in drugi, 2023, str. 168–169).

Če bi nekdo uporabil programsko opremo za ustvarjanje nečesa, kdo je lastnik? Stroj, podjetje? To je zelo odvisno od zasnove generatorjev slik, ki jih imamo. Trenutno je splošni pogled na generativno UI, da je orodje, sredstvo, s katerim je mogoče doseči cilj. Zato je

ključno vprašanje, ali se umetnost, ustvarjena z umetno inteligenco, šteje za izvirno in ustvarjalno v kontekstu človeškega prispevka, ali bi človek lahko zahteval avtorske pravice za delo. Tu je treba analizirati izvirnost in ustvarjalnost ločeno, in če veljata oba, avtorske pravice obstajajo za takšno delo (Mittica, 2024, str. 13–14).

Kdo si lasti slike, ki jih ustvari generativna UI? Lastništvo (v ZDA) se lahko pripisuje predlagatelju pozivov (tu se UI šteje kot orodje za ustvarjanje) ali pa na podlagi doktrine dela za najem (angl. Work made for hire). Delo, narejeno za najem, je delo, ki ga ustvari zaposleni v skladu s svojimi rednimi nalogami ali kot rezultat tega, da ga je naročila stranka. Trenutno pravni sistem uporablja predhodne zahteve za človeško avtorstvo, zato stvaritve generativne UI ne morejo biti zaščitene z nobeno pravico, razen tiste, ki veljajo za algoritem (kodo) (Mittica, 2024, str. 22–23).

4.1 Štiri teorije avtorstva

4.1.1 Teorija pravičnosti in teorija blaginje

Teorija pravičnosti temelji na teoriji, da ustvarjalci del zaslužijo nadzor nad svojimi stvaritvami ali nagrado za svoje delo, v katero so vključili trud, čas in pripomočke (Mittica, 2024, str. 24). Teorija blaginje temelji na trditvi, da bi moral zakon kot tudi gospodarska blaginja povečati socialno in družbeno blaginjo ljudi s stvaritvami, kot so knjige, umetniška dela in znanstvena dela. Ta teorija predpostavlja, da bi moral zakon pomagati ustvarjalcu zagotoviti potrebne pravice in zaščito, da lahko svoja intelektualna dela nudi na voljo javnosti (Mittica, 2024, str. 24).

4.1.2 Teorija osebnosti

Ta teorija izraža idejo, da so intelektualna dela produkt in rezultat ustvarjalčeve osebnosti. Kot tak zakon daje pravico, da ustvarjalci nadzorujejo, kako se njihovo delo uporablja, da se prepreči možna skazitev dobrega imena. Ta koncept se v avtorskem pravu imenuje »moralne pravice«, te jim omogočajo, da svoje delo branijo pred pohabljanjem ali drugimi spremembami, ki lahko škodujejo njegovemu ugledu (Mittica, 2024, str. 24–25).

4.1.3 Teorija kulture

Je zelo podobna teoriji blaginje. Končni cilj je izboljšati človeško srečo z zagotavljanjem pogojev, kot so varnost, zdravje, avtonomija, zasebnost ipd. Tu je avtorsko pravo ključni vidik, saj je treba zakone o avtorskih pravicah urediti tako, da presežejo utilitaristični pogled na avtorske pravice in tako spodbujajo tisto, kar bi dejansko izboljšalo »privlačnost« narodne kulture (Mittica, 2024, str. 26).

Kdo je torej avtor? Pri ugotavljanju morebitnega avtorstva je ključno vprašanje, koliko človeškega prispevka zadošča za izpolnjen kriterij človeškega avtorstva (Bogataj Jančič, 2023, str. 180). V Evropi kot celoti ni usklajene določbe, ki bi opredeljevala izvirnost. Toda pomembna odločba Sodišča Evropskih skupnosti (SES) Infopaq je razsodila, da je zaščita odobrena, če delo izraža avtorjevo lastno intelektualno stvarjenje in s tem odraža avtorjevo osebnost, z jasnim namenom poenotenja koncepta izvirnosti v Evropi. V ta namen je Sodišče Evropske unije (SEU) na celotno avtorsko pravico razširilo opredelitev izvirnosti iz treh posebnih direktiv EU o računalniških programih, podatkovnih zbirkah in fotografijah. To velja, če je avtor lahko izrazil svojo ustvarjalno sposobnost pri produkciji dela s svobodnimi in ustvarjalnimi odločitvami, hkrati se običajno zahteva, da je avtor fizična oseba, saj gre za stvaritev »uma«. Podobno je v oddelku nemškega zakona o avtorskih pravicah navedeno, da je »imetnik pravic ustvarjalec dela« (Deltorn in Macrez., 2018, str. 8–9).

Original kot pridevnik, ki uteleša avtorski koncept izvirnosti, ne pomeni kopirano, nenajdeno, nenaravno; nekaj, kar izvira iz umetnika. »Ustvarjeno« in »ustvarjalno« v avtorskem pravu pomeni, da je zasnovano in oblikovano v mislih umetnika in ga je ta umetnik pozneje ustvaril ali dal ustvariti z uporabo razpoložljivih orodij procesa ustvarjanja umetnosti (Murray, 2024, str. 80). Zahteva po individualni naravi intelektualne stvaritve pomeni, da je avtorsko delo plod ustvarjalnega delovanja človeškega uma, zato je avtor lahko le fizična oseba, ki je ustvarila avtorsko delo (10. člen ZASP). To sledi tudi iz zasnove avtorske pravice kot enovite pravice, ki nujno vključuje moralne pravice, s katerimi so varovane avtorjeve duhovne in osebne vezi do dela (15. in 16. člen ZASP). Trajanje avtorske pravice pa se redno računa glede na leto smrti (človeškega) avtorja (59. člen ZASP). V pravu EU avtor ni posebej opredeljen, vendar je SEU v svoji sodni praksi prav tako vzpostavilo zahtevo, da je avtorsko delo intelektualna stvaritev človeka. Če v fazah ustvarjalnega procesa ni aktivno sodeloval človek, izdelek pravno ne more biti obravnavan kot avtorsko delo, četudi je sicer neločljiv od dela, ki bi ga ustvaril človek. Neposredni izdelki UI zato niso varovani kot avtorska dela. Prav tako avtorskih pravic na izdelkih UI ne more pridobiti njen uporabnik zgolj na podlagi dejstva, da je imetnik licence za uporabo UI oziroma da je sprožil delovanje programa. Za nastanek avtorskega dela je treba ustvarjalno ravnanje človeka, ne le klik na gumb (Damjan, 2023, str. 1029).

Med uporabnikom generativnega procesa in programerjem je jasno pravilo, za dodelitev avtorstva (ali soavtorstva) pa ostaja neopredeljeno. Za nekatere je doktrina dela, narejenega za najem, tista, ki bi lahko pomagala rešiti očitno negotovost: »Kar zadeva dela avtorstva umetne inteligence, bi se z obravnavanjem programerja kot delodajalca – kot avtor dela, ki ga je ustvaril drug – izognili problemu dodeljevanja pravic stroju in pripisovanje stroju zmožnosti, da se odzove na spodbude za avtorske pravice.« Za druge bi bilo vprašanje rešeno z identifikacijo osebe v začetku produkcije novega umetniškega dela: »Če je umetni dejavnik neposredno pričet s strani programerja in ustvari umetniško delo, potem je programer očitno avtor v skladu s 9.členom CDPA (Zakonom o avtorski pravici, modelih in patentih). Če pa uporabnik pridobi program, ki lahko proizvaja računalniško ustvarjena dela in jih uporablja

za ustvarjanje novega dela, nato pa bi lastništvo pripadalo uporabniku.« Obstaja več razlogov, ki bi označili uporabnika generatorskega programa kot "avtorja" njegovega izhoda, celo ko je prispevek uporabnika minimalen. Prvič, uporabnik bo na splošno imel že desetino lastništva programa za pravice do njegove uporabe, bodisi z nakupom ali zakupom ali licenco. To programerju zagotavlja nekaj nagrade za vrednost tega, kar ima ustvarjeno (to je program). V teh okoliščinah ni nepošteno podeliti nekaterih pravic osebi, ki uporablja delo za predvideni namen ustvarjanja dodatnih del. Za nekatere druge raziskovalce je ta pristop še toliko bolj upravičen, ker se »dobro ujema s spodbudno utemeljitvijo za zaščito avtorskih pravic. Računalniško ustvarjeno delo ne bo nastalo, razen če je uporabnik motiviran, da se vključi v mehanizem njegovega ustvarjanja« (Deltron in Macrez, 2018, str. 10–11).

Poleg tega, kot je jasno navedeno v drugi odločbi SEU, ker »[avtor] izraža svojo ustvarjalno sposobnost na izviren način s svobodnimi in ustvarjalnimi odločitvami«, merilo izvirnosti ni izpolnjeno, če so izdelava dela le »tehnični premisleki, pravila ali omejitve, ki ne puščajo prostora za ustvarjalno svobodo«. V teh okoliščinah, če je rezultat avtomatiziranega ustvarjalnega procesa, izhaja neposredno iz njegove notranje logike, brez vpliva (npr. z izbiro parametrov, ki prispevajo k spremembi notranjega stanja generativnega motorja), potem se ustvarjalna vloga uporabnika šteje za nično. Medtem ko je bil avtor določenega predmeta, glasbenega izraza ali kompozicije, uporabnik nima nadzora nad izhodom in kot takšnemu ne morejo biti dodeljene vse posebne pravice (ekonomske in moralne), povezane z avtorstvom v smislu avtorskih pravic ali avtorskih pravic. Tako za ameriško kot za evropsko zakonodajo se torej izražanje nadzora nad ustvarjeno produkcijo s strani fizične osebe zdi nujen pogoj za prenos avtorstva in zato ni združljivo s predpostavko o prenosu avtorskih pravic, kadar »ni človeški avtor dela« (Deltron in Macrez, 2018, str. 12).

Za nekatere pravne avtorje so ustvarjalni roboti kot avtonomni subjekti sposobni imeti avtorske pravice v umetniških delih, ki jih proizvajajo. Drugič, tisti, ki zanikajo avtorstvo umetne inteligence, ne cenijo neodvisnega ustvarjanja sodobnih umetnih inteligenc, ki obdelujejo informacije na načine, podobne človeškim možganom – daleč od preprostih mehanskih naprav z uporabo preprostih matematičnih algoritmov. V tem smislu so ti sistemi odvisni od človeške odločitve, od izbire nabora za usposabljanje do protokola usposabljanja, od notranje arhitekture, v kateri je model sklepanja izražen v ciljni funkciji – to bo odločilo o njegovi usodi (Deltron in Macrez., 2018, str. 13–14).

Avtorsko delo nastane, če se avtorjeve ustvarjalne izbire pri uporabi takega orodja odrazijo v nastanku izvirne intelektualne stvaritve. Avtomatizirana uporaba UI zato ne ustvari avtorskega dela. Samo zamisel, kakšno delo bo uporabnik želel ustvariti z uporabo UI, ni dovolj, saj ideje avtorskoppravno niso varovane (9. člen ZASP). Prav tako za nastanek avtorskega dela ne zadošča spretnost pri izbiri pozivov, ki je za učinkovito uporabo generativne UI gotovo potrebna in pridobljena z izkušnjami. Za delovanje UI je namreč pomembna samo vsebina pozivov, ki jih vnese uporabnik, ne pa njihov (potencialno

avtorsko varovani) izraz. Za avtorsko delo gre le, če se avtorjeve ustvarjalne odločitve odrazijo v končnem izdelku (Damjan, 2023, str. 1030).

Če uporabnik sistema UI nima druge izbire, razen da vnese pozive in klikne na gumb, glavne ustvarjalne odločitve pri zasnovi, izvedbi ali redakciji izdelka pa opravi UI, takšen izdelek ni avtorsko delo. Pomembno je tudi, da uporabnik UI ne more točno predvideti rezultata. Če redakcijsko delo doseže prag individualne intelektualne stvaritve, predelovalec pridobi avtorsko pravico na predelavi (11. člena ZASP). Ker prvotni izdelek UI avtorskoppravno ni varovan, je predelovalec edini avtor končnega dela. Če se oseba predstavlja kot edini avtor dela, ki ga je v celoti ali delno ustvarila UI, s tem ne krši moralnih avtorskih pravic (Damjan, 2023, str. 1030–1031).

Ker tudi proizvajalec UI ni obravnavan kot avtor del generativne UI, se pojavljajo zamisli, da bi razvijalcem UI zagotovili drugo obliko izključne pravice na teh izdelkih, ki bi služila kot vir pridobivanja sredstev za nadaljnji razvoj tehnologije UI. Kot možnost se omenja uvedba sui generis pravice proizvajalca UI, podobne sorodnim pravicam, ki jih na svojih izdelkih uživajo proizvajalci fonogramov ali proizvajalci podatkovnih baz. Proizvajalec UI bi tako na primer pridobil izključne pravice reproduciranja in javne priobčitve izdelkov iz njegovih modelov UI. Za nadaljnjo uporabo teh izdelkov bi torej uporabniki morali proizvajalcu plačati licenčnino. Pravica bi bila vsebinsko ožja od avtorske pravice in bi trajala krajše obdobje, na primer tri leta (Damjan, 2023, str. 1031).

5 ARGUMENTI UVEDBE AVTORSKE PRAVICE

5.1 Argumenti za avtorsko pravico na umetni inteligenci

Nekateri komentatorji trdijo, da bi morala biti nekatera dela, ustvarjena z umetno inteligenco, zaščitena z avtorskimi pravicami, in trdijo, da so programi umetne inteligence kot druga orodja, ki so jih ljudje uporabili za ustvarjanje avtorsko zaščitene del. Generativne programe umetne inteligence bi lahko obravnavali kot novo orodje (Zirpoli, 2023).

Združeno kraljestvo in po njihovem zgledu tudi Irska (ki je še vedno članica EU), Indija, Nova Zelandija, že poznajo posebne režime za avtorskoppravno varstvo računalniško generiranih del, zato bi bilo smiselno, da bi v to kategorijo spadala tudi dela, ki jih bo v prihodnosti samostojno ustvarjala UI. To bi torej pomenilo, da bi bila takšna dela v avtorskoppravnem varstvu izenačena z drugimi avtorskimi deli in ključni kriterij za podeljevanje avtorstva bi v tem primeru ostal samo kriterij originalnosti (Bogataj Jančič, 2023, str. 183). Prednost tovrstne ureditve je v ustreznem nagrajevanju investicij in truda v kompleksnejših sistemih, takšna rešitev bi lahko preprečevala propad številnih človeških ustvarjalcev, ki dandanes ustvarjajo na področju enostavnejših stvaritev, na primer glasbenih napevov, enostavnih člankov, ki v prihodnje ne bi zmogli tekmovati s ponudbo del UI, če bi bila ta prosta avtorskoppravnih omejitev (Bogataj Jančič, 2023, str. 183–184).

Med zagovorniki rešitve problema avtorskoprnega varstva del generativne UI, vključno z deli, ki jih generira popolnoma avtonomno, je tudi ena od raziskovalk, ki išče rešitev za problem, ko dela postanejo del javne domene. Po njenem mnenju bi brez nekega vzpostavljenega obdobja varstva razvijalci naprav z UI ne imeli nobene otipljive spodbude, da bi še naprej ustvarjali, uporabljali in izboljševali svoje zmogljivosti, saj bi brez spodbud programerji ali družbe, v katerih so zaposleni, kljub znatnemu časovnemu in denarnemu vložku v ustvarjanje stroja z UI večinoma ne mogli uživati avtorskih pravic na produktih tega stroja in z njimi povezanimi koristmi, kar bi vplivalo na upad investicij v ta sektor in posledično na upad inovacij v številnih sorodnih sektorjih (Bogataj Jančič, 2023, str. 184–185).

5.2 Argumenti proti avtorski pravici na umetni inteligenci

Urad za avtorske pravice je primerjal uporabnika umetne inteligence s »stranko, ki najame umetnika« in temu umetniku daje le splošna navodila. Smernice urada iz marca 2023 podobno trdijo, da »uporabniki nimajo popolnega kreativnega nadzora nad tem, kako generativna UI razlaga pozive in ustvari materiale« (Zirpoli, 2023). Nekateri komentatorji trdijo, da je razlikovanje v Zakonu o avtorskih pravicah med avtorsko zaščitenimi »deli« in avtorsko zaščitenimi »idejami« dodaten razlog, da avtorske pravice ne bi smele ščititi del, ustvarjenih z umetno inteligenco. Eden od profesorjev prava je predlagal, da človeški uporabnik, ki vnese besedilni poziv v program UI, ni prispeval nič drugega kot idejo za končno delo. V skladu s tem argumentom izhodna slika nima človeškega avtorja in je ni mogoče zaščititi z avtorskimi pravicami (Zirpoli, 2023).

Prvi normativni razlog proti avtorskoprnemu varstvu je, da so korenine avtorskega prava posajene v zemljo, ki zahteva človeškega avtorja, da bi bilo delo varovano, torej da je človek ustvarjalec in osrednji element varstva. Drugi normativni razlog je, da rezultati, ki jih generirajo stroji, ne morejo biti varovani z avtorskimi pravicami, ker stroji ne morejo biti odgovorni za posege v avtorske pravice, varstvo in odgovornost, pa sta »dve strani istega normativnega kovanca.« Doktrinalni razlogi proti avtorskoprnemu varstvu izhajajo iz temeljne doktrine o originalnosti. Nekateri opozarjajo, da so stroji že prestopili prag samostojnosti in da je bistveno vprašanje, kdaj se to zgodi in kako se lahko identificira, katere kreativne odločitve (še) sprejema človek in katere sprejme stroj in katere so morebiti posledica naključnosti. Za ta namen se predlaga test vzročne originalnosti, na podlagi katerega bi odločevalci lahko ločili med elementi produkcije, ki niso avtorskopravno varovani, in med tistimi, ki so (Bogataj Jančič, 2023, str. 185–186).

6 NADOMEŠČANJE IGRALCEV IN VPLIV

6.1 Vpliv umetne inteligence na avtorsko pravo in avtorje, ustvarjalce

»Seveda avtorske pravice niso edine pravice intelektualne lastnine, ki lahko zavirajo nastajanje UI, poleg njih imajo velik vpliv tudi sui generis pravice podatkovnih baz, poslovne skrivnosti in pravila nelojalne konkurence. Avtorske pravice v takšnih primerih predstavljajo oviro za dostop in/ali uporabo teh vsebin in za njihovo uporabo je potrebno dovoljenje imetnikov avtorskih pravic na teh delih. Določene zakonodaje takšno uporabo dovoljujejo na podlagi izjem in omejitev izključnih pravic, na primer 3. in 4. člen Direktive o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu, člen 29A Copyright, CDPA (1988) (Združeno kraljestvo), doktrina fair use (ZDA)« (Bogataj Jančič, 2023, str. 168).

Dela, ki jih program UI ustvari na podlagi neposrednih navodil, pomoči ali s prispevkom človeka, so praviloma varovana z avtorskimi pravicami. V takšnem primeru je UI zgolj orodje, ki človeku pomaga pri ustvarjanju vnaprej določenega oziroma napovedanega cilja oziroma rezultata. Človek si zamisli stvaritev in sodeluje morda tudi v zadnji t. i. redakcijski fazi, samo izvedbo pa izpelje UI. Čeprav ustvarjalec ne more natančno napovedati končne podobe tako generirane slike, se vseeno šteje, da je z neposrednim prispevkom prispeval k stvaritvi in tako izpolnil pogoje, ki se zahtevajo za avtorskopravno varstvo (Bogataj Jančič, 2023, str. 169).

Ali vse generativne UI kršijo avtorske pravice v drugih delih? Programi UI lahko tudi kršijo avtorske pravice z ustvarjanjem rezultatov, ki so podobni obstoječim delom. V skladu z ameriško sodno prakso lahko lastniki avtorskih pravic dokažejo, da takšni izpisi kršijo njihove avtorske pravice, če je program UI imel dostop do njihovih del in je ustvaril »bistveno podobne« izhode (Zirpoli, 2023).

Prvič, za ugotovitev kršitve avtorskih pravic mora tožnik dokazati, da je kršitelj »dejansko kopiral« osnovno delo. To je včasih dokazano posredno z dokazi, da je kršitelj »imel dostop do dela«. Za rezultate umetne inteligence se lahko dostop prikaže z dokazi, da je bil program UI usposobljen z uporabo osnovnega dela. Na primer, osnovno delo je lahko del javno dostopne internetne strani, ki je bila prenesena ali »postrgana« za usposabljanje programa UI. Drugič, tožnik mora dokazati, da je novo delo »bistveno podobno« osnovnemu delu, da ugotovi kršitev. Sodišča so različno opisala test, ki na primer zahteva, da imajo dela »bistveno podoben skupni koncept in občutek« ali »splošen videz in občutek« ali da »običajni razumen človek ne bi razlikoval med obema deloma.« Vodilni primeri so tudi navedli, da ta odločitev upošteva tako »kvalitativni kot kvantitativni pomen kopiranega dela v zvezi s tožnikovim delom kot celoto« (Zirpoli, 2023).

6.2 Poseg v pravice človeških ustvarjalcev

Bliskovito generiranje tovrstnih imitacij ogroža zlasti digitalne umetnike, ne ustvarijo pa fizičnih originalov del, ki bi ohranili večjo vrednost od digitalne kopije. Pravni vprašanji sta, ali strojno učenje UI na obstoječih avtorskih delih krši pravice njihovih avtorjev in ali so avtorske pravice kršene z nadaljnjim objavljanjem izdelkov UI, ki temeljijo na tem učenju. Avtorska pravica varuje izvirni izraz ideje, ne pa same ideje. Svoboda učenja v smislu možnosti prevzemanja idej velja tudi za strojno učenje. Vendar pri ustvarjanju nabora podatkov za usposabljanje UI vedno pride do vsaj začasne elektronske reprodukcije varovanih del in s tem se potencialno krši avtorska pravica. Zakonitost strojnega učenja je odvisna od njegove tehnične izvedbe. Če model UI avtorska dela, ki so dostopna na internetu, samo prebere in njihove digitalne kopije takoj izbriše, gre za dopustno začasno reproduciranje. Po 49.a členu ZASP je takšna uporaba avtorskih del prosta (Damjan, 2023, str. 1033–1034).

Navadno pa je nabor podatkov za usposabljanje UI treba hraniti dlje časa. Za takšno uporabo je treba pridobiti dovoljenje imetnikov avtorskih pravic ali izkoristiti katero od drugih vsebinskih omejitev avtorske pravice. V poštev pride izjema za besedilno in podatkovno rudarjenje, ki je bila v slovenskem pravu uvedena z zadnjo novelo ZASP-I41 in določena razmeroma široko (Damjan, 2023, str. 1034). Za namene besedilnega in podatkovnega rudarjenja je prosto reproduciranje del, do katerih se zakonito dostopa (57.a člen ZASP). Prosta raba vključuje tudi digitalizacijo analognih vsebin in oddaljen dostop do takšnih vsebin, kadar je to treba za namene besedilnega in podatkovnega rudarjenja. Pod temi pogoji ustvarjene kopije del se lahko hranijo, dokler je to treba za namene besedilnega in podatkovnega rudarjenja (Damjan, 2023, str. 1034).

Imetnik avtorskih pravic pa lahko prepove uporabo svojih del za besedilno in podatkovno rudarjenje, kar naj bi pri spletno dostopnih delih storil z ustreznimi strojno berljivimi metapodatki in pogoji uporabe dela. Avtor pa ne more prepovedati uporabe svojih del za strojno učenje, če ga za namene znanstvenega raziskovanja izvajajo raziskovalne organizacije, javno dostopni arhivi, knjižnice, muzeji, ustanove filmske ali avdio dediščine ali javne RTV-organizacije (57.b člen ZASP) (Damjan, 2023, str. 1034). V zvezi s tem ni dvoma, da pride do kršitve avtorske pravice, če UI deloma ali v celoti reproducira eno ali več avtorskih del, na katerih se je model usposabljal. Vendar pri strojnem učenju UI ne ustvarja derivatov z neposrednim kopiranjem, ampak v naboru podatkov najde korelacije in vzorce, ki jih uporabi kot matriko za lastno produkcijo. Če UI na ta način samo dobro posnema slog iz nabora del za usposabljanje, je tako ravnanje dopustno, saj so te korelacije in vzorci le ideje, ki jih avtorska pravica ne zajema (Damjan, 2023, str. 1034).

Generativna UI se lahko uporabi tudi za spremembo posamičnega avtorskega dela. Temu so na primer namenjeni samodejni prevajalniki besedil in orodja za samodejno obdelavo slik. Uporabnik UI s takšno uporabo programa poseže v avtorjevo pravico do predelave (44. člen ZASP), vendar je takšna predelava prosta, če ostane v mejah zasebne predelave, torej če ta

ni namenjena niti dostopna javnosti. Avtorjevo dovoljenje torej ni potrebno za delovanje UI, ampak za nadaljnjo distribucijo ali priobčitev predelave, ki jo je ta ustvarila. Če se program UI uporabi za predelavo v parodijo, pastiš ali karikaturu, pa je pod pogoji 53. člena ZASP dopustna celo njena objava (Damjan, 2023, str. 1035).

6.3 Ali umetna inteligenca nadomešča igralce (avtorje, ustvarjalce)?

Pisatelji in umetniki prav tako trdijo, da dela, ustvarjena z UI, niso resnično izvirna, temveč plagiat ali kršijo njihove pravice intelektualne lastnine. Bojijo se, da bodo podjetja z UI spodkopala vrednost in kakovost človeške ustvarjalnosti ter zmanjšala priložnosti in prihodke za ustvarjalce. Umetniki želijo zaščititi svoja avtorsko zaščitena dela in kariero, pri čemer trdijo, da UI generatorji slik kršijo pravice umetnikov z uporabo njihovih del za usposabljanje in proizvodnjo podobnih del, ki tekmujejo z izvirniki (Cimerman, 2023). Poleg tega so avtorji vse bolj zaskrbljeni tudi o izzivih, ki jih predstavljajo knjige, ustvarjene z UI, kot so težave s kakovostjo, morebitno plagiatorstvo in vpliv na preživetje avtorjev. Knjige, ustvarjene z UI, niso zaščitene z zakonom o avtorskih pravicah, kar vsakomur omogoča ustvarjanje in objavo vsebine, ustvarjene z UI, brez dovoljenja avtorja (Cimerman, 2023).

Poleg avtorjev se tudi igralci čutijo ogrožene zaradi možnosti, da UI nadomesti njihovo delo. Tehnologija globokih ponaredkov (angl. Deepfakes) omogoča, da se na videoposnetku digitalno spremeni obraz ali telo osebe, tako da je videti kot nekdo drug. Ameriški sindikat filmskih igralcev se v stavki, začeti julija 2023, med drugim upira možnosti, da bi filmski studii z uporabo UI na podlagi posnetkov prejšnjih nastopov igralcev v filmih ustvarjali njihove nastope v novih vlogah, ne da bi igralci lahko o tem odločali ali za to prejeli nadomestilo. Izvajalci v avdiovizualnih delih po zakonski domnevi iz 124. člena ZASP materialne pravice na svoji izvedbi prenesejo na filmskega producenta, tako da na tej podlagi ne morejo preprečiti ponovne uporabe svojih prejšnjih izvedb. Izvajalcem ostane moralna pravica, da se uprejo skazitvi in vsakemu drugemu posegu v njihovo izvedbo ali vsaki uporabi njihove izvedbe, če bi ta poseg ali ta uporaba lahko okrnila njihovo osebnost (drugi odstavek 120. člena ZASP). Igralci se lahko uprejo uporabi svoje podobe že na podlagi splošne osebnostne pravice, tudi če njihova podoba ni poustvarjena na podlagi preteklih izvedb, ampak na primer s skeniranjem obraza. Podobno kot avtorji pa tudi igralci nimajo učinkovitega varstva pred tem, da UI na podlagi strojnega učenja na vlogah človeških igralcev ustvari nov, umeten lik in ga animira (Damjan, 2023, str. 1035).

6.4 Odzivi imetnikov avtorskih pravic

Digitalna tehnologija je drastično spremenila ekonomijo kopiranja in distribucije, obenem tudi moč prava, da varuje proti nezakonitemu kopiranju. S spremenjeno zaznavo kibernetnega prostora so se imetniki avtorskih pravic odzvali na izzive oziroma nevarnosti z zahtevo po spremembah zakonodaje že sredi devetdesetih let, ko so se oblikovale prve

nacionalne strategije. Ena od teh je bila Bela knjiga v ZDA in Zelena knjiga v Evropi. V današnjem času pa vse bolj uporabljajo elektronske pogodbe, poleg intenzivne uporabe tehnoloških ukrepov za zaklepanje avtorskih del. Mnogo se jih odloča iskati tudi nove načine ustvarjanja, reproduciranja in distribuiranja del. Večinoma se imetniki pravic odločajo med dvema modeloma: med modelom omejene distribucije v zaprtih sistemih, kjer je mogoč strog nadzor nad spoštovanjem avtorskih pravic, ali med modelom množične distribucije prek odprtih omrežij, kjer je nadzor nad ustvarjalnimi deli manjši (Bogataj Jančič, 2008, str. 61–63).

Za reševanje teh izzivov so avtorji sprejeli ukrepe, kot so blagovna znamka svojih imen, registracija avtorskih pravic in prijava nepooblaščne uporabe spletnim prodajalcem. Vse več avtorjev poziva tehnološka podjetja, naj zagotovijo soglasje, zagotovijo kredit in pravično nadomestilo za uporabo njihovih avtorsko zaščitenih materialov v generativnih sistemih UI. To je kritično vprašanje, saj lahko vsebina, ustvarjena z UI, moti založniško industrijo in vpliva na sposobnost avtorjev, da živijo od svojega dela (Cimerman, 2023).

Glasbeniki in umetniki trdijo, da pesmi, ki jih generira UI, spadajo med globoke ponaredke in kršijo njihove pravice do publicitete. To so predvsem modeli UI, ki ustvarjajo nerazločljive simulacije glasu resničnega umetnika, ki se okoriščajo s posnemanjem umetnikovega glasu. Drugič, založniki lahko izkoristijo prepovedi v sporazumih o uporabi (v ZDA), da podjetjem za UI preprečijo razrez vsebin za usposabljanje UI. Spletna mesta, kot so Amazon, New York Times in Shutterstock, zdaj v svoje pogoje storitve vključujejo določbe proti strganju vsebine iz interneta in podatkovnega rudarjenja (Lim, 2023, str. 3).

Glede digitalnih umetnikov so ti veliko bolj izpostavljeni generativni UI kakor pa klasični umetniki, ki ustvarjajo nakit, lutke ipd. Digitalni umetniki se odzivajo z manjšim številom objav (za približno 22 %) in z zamenjavo kanalov distribucije, saj umetniki kažejo zaskrbljenost, da njihova umetniška dela brez soglasja vstopajo v podatke o usposabljanju UI v podjetjih (Lin, 2024, str. 19–20).

6.5 Zmanjševanje tveganja in oblikovanje poti naprej v industriji

Dolgoročno bodo morali razvijalci UI prevzeti pobudo glede načinov pridobivanja podatkov – vlagatelji pa morajo poznati izvor podatkov. Razvijalci bi morali delati tudi na načinih za ohranjanje izvora vsebine za povečano preglednost del, ki so vključena v usposabljanje. Takšne informacije ne bi omogočile le reprodukcije slike, kar bi omogočilo preprosto preverjanje njene verodostojnosti, temveč bi tudi govorile o uporabnikovem namenu, s čimer bi zaščitile poslovne uporabnike, ki bodo morda morali premagati zahteve za kršitve pravic intelektualne lastnine, in pokazale, da rezultat ni posledica namernega kopiranja ali kraje. Razvoj teh revizijskih sledi bi zagotovil, da so podjetja pripravljena, če (ali, kar je bolj verjetno, kdaj) stranke začnejo vključevati zahteve zanje v pogodbe kot obliko zavarovanja, da prodajalčeva dela niso namerno ali nenamerno izpeljana brez dovoljenja. Če pogledamo naprej v prihodnost, bodo zavarovalnice morda zahtevale ta poročila, da bi tradicionalna

zavarovalna kritja razširile na poslovne uporabnike, katerih sredstva vključujejo dela, ustvarjena z UI (Appel in drugi, 2023).

Posamezni ustvarjalci kot tudi blagovne znamke bi morali sprejeti ukrepe za preučitev tveganja za svoje portfelje intelektualne lastnine in jih zaščititi. Ustvarjalci vsebin bi morali aktivno spremljati digitalne in družbene kanale za vsebine, ki imitirajo delo ali blagovno znamko (npr. logotip). V zvezi s kršitvijo blagovne znamke za lastnike podjetij se pošiljajo kršiteljem obvestila o prenehanju in opustitvi ali pisma o zahtevi za licenco ali neposrednem prehodu na vložitev zahtevka za kršitev blagovne znamke, ne glede na to, ali je znamko ustvarila UI ali človek (Appel in drugi, 2023).

Glede podjetij bi le-ta morala oceniti svoje transakcijske pogoje za zapis zaščite v pogodbe. Kot izhodišče bi morali zahtevati pogoje storitve od generativnih platform UI, ki potrjujejo ustrezno licenco podatkov za usposabljanje. Prav tako bi morali zahtevati široko odškodnino za morebitne kršitve pravic intelektualne lastnine, ki jih povzročijo, ker podjetja za UI niso ustrezno licencirala vnosa podatkov. Podjetja bi morala razkritja dodati vsaj v svoje pogodbe s prodajalci in strankami (za storitve po meri in dobavo izdelkov), če katera koli stran uporablja generativno UI, da bi zagotovila razumevanje in zaščito pravic intelektualne lastnine na obeh straneh ter kako bo vsaka stranka podprla registracijo avtorstva in lastništva teh del. Pogodbe s prodajalci in strankami lahko vključujejo jezik, povezan z UI, ki je dodan določbam o zaupnosti, da se strankam prejemnikom prepreči vnos zaupnih informacij strank, ki razkrivajo informacije, v besedilne pozive orodij UI. Organizacije, ki uporabljajo generativno UI ali sodelujejo s prodajalci, ki to počnejo, bi morale svoje pravne svetovalce obveščati o obsegu in naravi te uporabe, saj se bo zakon še naprej hitro razvijal (Appel in drugi, 2023).

7 SKLEP

Generativna UI bo od nas zahtevala, da v osnovi spremenimo način razmišljanja o ustvarjalnosti in posledično pristop k avtorskim pravicam in pravu. Razlika ni le v tem, da UI spreminja ekonomijo ustvarjalnosti, ampak celo ustvarja neskončno paleto novih vsebin, ki so na voljo v bistvu brezplačno, zaradi česar se pojavljajo »motnje« na trgu. Prav tako ostaja izziv, ki ga usposabljanje modelov UI predstavlja za avtorske pravice (Lemley, 2024, str. 22). Generativna UI vabi interesne strani, da ponovno preučijo avtorstvo – temeljna načela avtorskega prava. Politiko avtorskega prava prisili, da se razvrsti med konkurenčnimi argumenti dostopa in nadzora vsebin. Predstavlja tudi praktične načine, kako se lahko lastniki vsebin odzovejo na pomisleke glede odtujitve zunaj zakona o avtorskih pravicah (Lim, 2023, str. 1).

Kaj pa je generativna UI? Je vrsta UI, ki sicer zajema računalniško področje, ki je sposobno posnemati človeško inteligenco. Ta je zmožna generirati oziroma ustvarjati iz ogromnih količin podatkov preko algoritma in modelov strojnega učenja, in sicer fotografije, besedila,

skladbe ter razne druge vsebine na uporabnikov poziv. Ločimo tudi med ozko in široko UI, razlikujeta se v tem, na kakšen način delujeta. Generativna UI temelji na globokem učenju in učenju na nevronskih mrežah, ki sta oblika strojnega učenja, ki je značilen za široko UI.

Slovenska zakonodaja o avtorskih pravicah temelji na ZASP-ju, ta pa temelji na evropsko sprejeti zakonodaji, konvencijah in sporazumih, kot je na primer Bernska konvencija. Tako slovenska kot evropska zakonodaja poudarjata, da je avtor lahko le fizična oseba, nobena pa še ne ureja v celoti vprašanj, povezanih s samostojno stvaritvijo del generativne UI. Zakonodaja v Sloveniji in EU se še vedno prilagaja izzivom, trenutno je poudarek na človeškem avtorstvu, vendar obstajajo izjeme in omejitve, ki omogočajo določeno uporabo avtorsko zaščitene del za namene besedilnega, podatkovnega rudarjenja ali za namene UI. Glede na slovensko zakonodajo avtorska pravica pripada avtorju že ob sami stvaritvi dela in je sestavljena iz več vrst pravic. Da mu ta pravica pripada, mora biti delo individualne in intelektualne stvaritve iz področja književnosti, znanosti ali umetnosti.

Algoritemski proces ustvarjanja preko UI zamegljuje mejo med človekom in strojem, kar otežuje dodelitev avtorskih pravic, iz tega vidika obstajajo različne teorije avtorstva kot tudi mnjenja in argumenti za ali proti dodelitvi pravic na izdelkih UI. V ZDA se generativne UI priznavajo kakor orodje preko dela za najem (angl. Work made for hire), uporabnik pa kot ustvarjalec, kar pomeni, da avtorske pravice ne morejo biti dodeljene sami UI, ampak kvečjemu uporabniku ali načrtovalcu (odvisno od pogojev poslovanja). Iz tega vidika se v ZDA in tudi drugod predlaga, da se oblikujejo nove oblike pravic, ki bi omogočale ekonomsko izkoriščanje tovrstnih generativnih UI, brez potrebe po avtorski pravici in tudi kot ena od možne rešitve za dodelitev lastništva. Ti predlogi vključujejo preoblikovanje pravnega sistema, tako da se UI prizna kot orodje, medtem ko bi človeški ustvarjalci ali uporabniki še vedno ohranjali avtorske pravice oziroma pridobili posebne pravice za komercialno izkoriščanje sistemov UI in vseeno ustvarjali spodbude za človeške ustvarjalce. Tudi v EU se zahteva, da je avtorsko delo intelektualna stvaritev človeka in se v delu izražata avtorjeva osebnost in ustvarjalnost, tako da UI ne more biti avtor dela in mu kot samostojnemu avtorju prav tako ne morejo biti podeljene avtorske pravice – delo mora ustvariti človek, in če je uporabil UI, je treba ocenjevati ustvarjalčev človeški prispevek v procesu ustvarjanja z generativno UI, da se lahko takšnemu delu oziroma avtorju poda pravno varstvo.

Kot je bilo ugotovljeno, generativne UI same po sebi niso avtorsko zaščitena dela, saj se trenutno šteje kakor orodje (npr. čopič, ki ga uporabi ustvarjalec za slikanje) in ne kakor pravi avtor, avtorstvo pa za sedaj podeljujejo sodišča v skladu z določenimi kriteriji in vnaprej pripravljenimi testi za opredelitev izvirnosti (originalnosti dela) in človeškim ustvarjalnim prispevkom v procesu ustvarjanja.

Tudi odgovornost za kršitev avtorskih pravic v kontekstu generativne UI in njenih izdelkov je kompleksna. Kdo je odgovoren? Če uporabnik uporabi UI za ustvarjanje dela in je njegova vloga le sprožitev procesa ustvarjanja, torej vnosa specifičnih pobud ali parametrov, ki

vodijo do kršitve (npr. imitiranje zelo znanih likov iz risank ali blagovnih znamk ...), je uporabnik UI odgovoren za kršitev. Če pa je bila UI programirana ali usposobljena na način, ki že v sami osnovi krši avtorske pravice (npr. z uporabo avtorsko zaščitene del brez dovoljenja za učenje), potem je tu odgovoren načrtovalec ali lastnik UI, še posebej, če so bile kršitve predvidljive in se niso zagotovili ustrezni mehanizmi za preprečevanje le-teh.

Prav tako v zaključnem strokovnem delu poudarjam, da različni igralci (avtorji, umetniki, igralci) čutijo, da so njihove stvaritve in kariera ogrožene zaradi generativne UI, ki v nekaterih primerih tudi kršijo njihove (moralne) avtorske pravice že v začetku samega usposabljanja, in sicer z uporabo avtorsko zaščitene del, brez dovoljenja in brez premoženjskega nadomestila, ustvarjanja bistveno podobnih del, kot tudi predstavljajo konkurenco in zmanjšujejo zaznavano vrednost človeškega ustvarjanja in na takšen način vplivajo nanje in industrijo.

Glede na vse raziskano, je smiselno, da se področje UI strogo regulira, saj prinaša veliko priložnosti, hkrati pa tudi izzivov in groženj, kot je na primer povečanje uporabe tehnologij UI za kriminalne namene, vključno s kršenjem avtorske pravice. Trenutna glavna področja so strojno učenje, obdelava naravnega jezika, računalniški vid in razločljiva umetna inteligenca. Tudi iz vidika umetnikov, avtorjev in igralcev je smiselno in potrebno, da se regulira avtorska pravica na področju UI, da se zagotavlja človeška ustvarjalnost in nagradi ustrezno njen napor, prav tako pa gre tudi za upravičeno bojazen pred tem, da bi nas na vseh področjih, celo najbolj človeku naravnih, nadomestili stroji.

LITERATURA IN VIRI

1. Adobe. (brez datuma). *Kaj je generativna umetna inteligenca in kako deluje?* <https://www.adobe.com/si/products/firefly/discover/how-generative-ai-work.html>
2. Appel, G., Neelbauer, J. in Schweidel, D. A. (2023, 17. april). *Generative AI has an intellectual property problem*. Harvard Business Review, Intellectual property.
3. Bambauer, D. E. in Woods, R. (2024). *AI, artists, and Anti-Moral rights*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4790497>
4. Bogataj Jančič, M. (2008). *Avtorsko pravo v digitalni dobi: problematika zaščite avtorskih del s tehnološkimi ukrepi*. Založba Pasadena.
5. Bogataj Jančič, M. (2023). *Ali je lahko umetna inteligenca avtor avtorskega dela?* Inštitut za intelektualno lastnino.
6. Chitrakar, U., Hartman, I. in Šket, M. (brez datuma). *Avtorske pravice*. CŠH odvetnice.
7. Cimerman, A. (2023, 19. oktober). *Generativna umetna inteligenca negativno vpliva na avtorsko zaščiteno vsebino in podatke*. MPost.
8. Damjan, M. (2023). *Umetna inteligenca in pravice iz ustvarjalnosti*. *Podjetje in delo*, 49(6/7), 1027–1037.

9. Deltorn, J., in Macrez, F. (2018). Authorship in the Age of Machine learning and Artificial Intelligence. Centre for International Intellectual Property Studies (CEIPI), *Research paper NO. 2018-10, SSRN*, 8–12 in 14.
10. Evropski parlament. (2020, 2. oktober). *Poročilo o pravicah intelektualne lastnine pri razvoju tehnologije umetne inteligence* (A9-0176/2020). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2020-0176_SL.html
11. Evropski parlament. (2024, 17. februar). *Akt EU o UI: prva zakonodaja o umetni inteligenci*. https://www.europarl.europa.eu/pdfs/news/expert/2023/6/story/20230601STO93804/20230601STO93804_sl.pdf
12. Gans, J. S. (2024). *Copyright Policy options for Generative Artificial Intelligence*. University of Toronto. *SSRN*, 1–2.
13. Lee, K., Cooper, A. F., Grimmelmannd, J. in Ippolito, D. (2023). AI and Law: The Next Generation. *SSRN*, 5–6.
14. Lemley, M. A. (2023). How Generative Ai Turns Copyright Law on its Head. Stanford Law School. *SSRN*, 22–24.
15. Lim, D. (2023). Generative AI and Copyright: principles, priorities and practicalities. *SSRN*, 1–3.
16. Lin, S. (2024). Hiding from generative AI. *SSRN*, 19–20.
17. Mandl, M. (2023). *Pravna ureditev avtorskih pravic v dobi umetne inteligence: analiza zakonodajnih praks in primerov v republiki Sloveniji in Evropski uniji*. (magistersko delo). Univerza v Mariboru Ekonomsko-poslovna fakulteta.
18. Mittica, F. (2024). *AI and Artworks: Legal and Technical Issues*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4826142
19. Murray, M. D. (2024). *Tools do not create: Human authorship in the use of generative artificial intelligence*. https://www.researchgate.net/publication/372132326_Tools_Do_Not_Create_Human_Authorship_in_the_Use_of_Generative_Artificial_Intelligence
20. Padmanabhan, A., in Wadsworth, T. (2023). *A common law theory of ownership for AI-Created properties*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4411194
21. Urad Republike Slovenije za intelektualno lastnino. (17. maj, 2024). *Avtorska in sorodne pravice*. <https://www.gov.si teme/avtorska-in-sorodne-pravice/>
22. Sail, A. (2023). *Chat GPT and intellectual property rights*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4445275>
23. Toloka. (2023, 27. avgust). Difference between AI, ML, LLM and Generative AI. (objava na blogu). <https://toloka.ai/blog/difference-between-ai-ml-llm-and-generative-ai/>
24. World Intellectual Property Organization–WIPO. (brez datuma). *Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)*. https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html
25. Zakon o avtorski in sorodnih pravicah (ZASP). *Ur. l. RS*, št. 16/07, 68/08, 110/13, 56/15, 63/16 – ZKUASP, 59/19 in 130/22.

26. Zirpoli, C. T. (2023, 29. september). Generative Artificial Intelligence and Copyright Law. *Congressional Research Service*, 1–6.
<https://crsreports.congress.gov/product/pdf/LSB/LSB10922>