

Wrocław, 2 listopada 2023 r.

mgr Aleksandra Bar
Zakład Prawa Cywilnego i Prawa Międzynarodowego Prywatnego
Instytut Prawa Cywilnego
Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii
Uniwersytet Wrocławski

Streszczenie rozprawy doktorskiej

Prawnoautorski status wizualnych i dwuwymiarowych wytworów sztucznej inteligencji napisanej pod kierunkiem prof. dra hab. Piotra Machnikowskiego

Przedmiotem rozprawy jest status prawnoautorski takich wytworów sztucznej inteligencji (SI), które są obrazami cyfrowymi, a więc mają postać wizualną i dwuwymiarową. Polski ustawodawca nie różnicuje przesłanek przedmiotowych ochrony autorskiej w zależności od tego, do jakiej kategorii twórczości utwór należy. Niemniej, dokonywana w procesie stosowania prawa ocena spełnienia przesłanek ochrony autorskiej dzieł należących do różnych kategorii twórczości musi uwzględniać specyfikę danej dziedziny działalności kreacyjnej. To, w jakich elementach przejawiać może się twórczy i indywidualny charakter ściśle związane jest bowiem z tym, do jakiej dziedziny twórczości należy oceniany obiekt. Pole badawcze rozprawy ograniczono zatem do jednej, wybranej dziedziny twórczości. Decyzja o ograniczeniu badań do takich tylko wytworów SI, które mają postać wizualną i dwuwymiarową motywowana była kompetencjami Autorki pracy oraz faktem, że rezultaty osiągnięte przez SI w tej dziedzinie działalności kreacyjnej są najbardziej imponujące i zostały najszerzej opisane w literaturze. Co zatem istotne, twierdzenia sformułowane w rozprawie nie są odnoszone do całej – bądź co bądź niezwykle obszernej i wewnętrznie zróżnicowanej – kategorii obiektów tworzonych z wykorzystaniem SI. Nie odnoszą się one, przynajmniej nie wprost, do wytworów SI innych niż obrazy cyfrowe.

Rozprawie przyświecały dwa cele badawcze. Zasadniczym celem rozprawy było stwierdzenie, czy na gruncie przepisów polskiego prawa, w świetle dorobku nauki prawa autorskiego i aktualnych wypowiedzi orzecznictwa oraz z uwzględnieniem aksjologii tej dziedziny prawa, wytwory SI będące wizualnymi i dwuwymiarowymi dziełami sztuki komputerowej, mogą podlegać ochronie jako utwory w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, czy też funkcja programów SI w procesie kreacyjnym wyłącza możliwość zaznaczenia się w tych dziełach twórczego wkładu człowieka. Ubocznym celem pracy było ustalenie – w przypadku stwierdzenia, że wytwory SI będące wizualnymi i dwuwymiarowymi dziełami sztuki komputerowej nie podlegają *de lege lata* ochronie

autorskiej, *ergo* ochronie nie podlegają także obrazy niebędące dziełami sztuki – czy należy chronić te ostatnie prawami wyłącznymi, w szczególności prawami własności intelektualnej, i sformułowanie w tym zakresie postulatów *de lege ferenda*.

Rozprawa składa się z wprowadzenia, siedmiu rozdziałów tematycznych oraz z zakończenia.

Wprowadzenie obejmuje przedstawienie celów badawczych, uzasadnienie wyboru tematu oraz opis metodologii badań.

Celem rozdziału pierwszego było omówienie zjawiska sztucznej inteligencji według technicznych i filozoficznych aspektów jej funkcjonowania oraz refleksja nad historią „inteligentnych” maszyn. W rozdziale pierwszym podjęto się zdefiniowania pojęcia sztucznej inteligencji oraz przedstawiono obecny stan rozwoju SI, szczególne miejsce w tym zakresie poświęcając dotychczasowym osiągnięciom w dziedzinie twórczości plastycznej.

Drugi i trzeci rozdział pracy mają charakter teoretyczny. W rozdziale drugim omówiono teorie legitymizacji prawa autorskiego. Punktem wyjścia dla podjęcia rozważań teoretycznych w tym zakresie było założenie, że koncepcje uzasadniające prawo autorskie są ważnym źródłem informacji o wartościach, które mogą być przywołane *de lege lata* w ramach wykładni funkcjonalnej jako argumenty przemawiające za albo przeciwko objęciu danego wytworu ochroną i które muszą zostać wzięte pod uwagę przy formułowaniu wniosków *de lege ferenda*.

W rozdziale trzecim przedstawiono, w zakresie niezbędnym z punktu widzenia przedmiotu rozprawy, pojęcia i konstrukcje z zakresu teorii prawa cywilnego.

Rozważania zawarte w rozdziale czwartym i piątym rozprawy mają przede wszystkim charakter dogmatyczno-prawny. Celem rozdziału czwartego była dogmatyczna analiza przedmiotowych przesłanek ochrony prawnoautorskiej w zakresie pozwalającym na ustalenie, jakie cechy powinien, w myśl generalnej definicji utworu rekonstruowanej w oparciu o przepisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz w świetle reprezentatywnych poglądów doktryny i orzecznictwa w zakresie wykładni ustawowych kryteriów ochrony, posiadać obiekt, aby w świetle polskiego prawa mógł być uznany za przedmiot ochrony prawa autorskiego.

W rozdziale piątym przedstawiono przesłanki nabycia statusu twórcy lub współtwórcy utworu. Podstawowym celem rozważań zawartych w tej części rozprawy było omówienie pojęcia wkładu twórczego oraz rozważenie w świetle wypowiedzi przedstawicieli polskiej nauki prawa autorskiego i judykatury, jakie rodzaje ludzkiej aktywności, które – chociaż są niekiedy niezbędne dla zaistnienia utworu – nie predestynują do miana jego (współ)twórcy. Szczególne miejsce w tej części rozprawy poświęcono także omówieniu zasady ludzkiego

autorstwa oraz zagadnieniu prawnautorskiej ochrony efektów działania sił przyrody i zwierząt.

Najobszerniejszym rozdziałem rozprawy jest rozdział szósty, poświęcony problematyce prawnautorskiego statusu wizualnych i dwuwymiarowych dzieł sztuki komputerowej, w tym dzieł będących wytworami SI. W tej części pracy podjęto się w pierwszej kolejności możliwie precyzyjnego wyznaczenia ram zjawiska będącego przedmiotem analizy, a więc ustalenia zakresu nazwy *sztuka komputerowa*. Podjęto próbę systematyzacji terminologii wykształconej na gruncie badań nad problematyką prawnautorskiego statusu dzieł powstających z wykorzystaniem technologii komputerowej, dokonując w tym celu przeglądu piśmiennictwa anglojęzycznego i polskiego. Następnie dokonano klasyfikacji sztuki komputerowej w oparciu o kryterium prawnautorskiego statusu desygnatów tego pojęcia, przeprowadzając dychotomiczny podział dzieł sztuki komputerowej na te, które mogą, i na te, które nie mogą być *de lege lata* uznane za przedmiot prawa autorskiego. Takie dzieła sztuki komputerowej, które *de lege lata* mogą być uznane za przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze określono w rozprawie mianem *dzieł sztuki wspomaganych komputerowo (sztuka wspomagana komputerowo)*. Te z kolei, które nie mogą spełniać przesłanek ochrony prawnautorskiej nazwano *działami sztuki generowanymi komputerowo (sztuka generowana komputerowo)*. Przyjętego *criterium divisionis* nie stanowi przy tym to, czy w danym obiekcie *in concreto* zaznaczają się cechy twórczości i indywidualności, ale to, czy sposób działania programu komputerowego, dzięki któremu obiekt zaistniał (to jest funkcja programu w procesie kreacyjnym) stwarza możliwość zaznaczenia się tych cech w dziele. Zgodnie z przyjętym w tej części rozprawy założeniem, sposób działania programu implikuje bowiem to, czy w procesie powstawania określonego rezultatu dawał będzie się wyodrębnić taki wkład człowieka, którego zakres pozwoliłby na przypisanie owego rezultatu jego twórczej aktywności. Chodzi tu zatem o potencjalną możliwość spełnienia przesłanek ochrony prawnautorskiej, nie zaś o to, czy oceniane dzieło sztuki komputerowej rzeczywiście spełnia kryteria ochrony. Zgodzenie z tym dychotomicznym podziałem uporządkowane zostały rozważania dalszej części rozdziału szóstego. Wywód dotyczący sztuki wspomaganej komputerowo rozpoczęto od próby określenia, które spośród osób uczestniczących w procesie, którego zwińczeniem jest powstanie dzieła sztuki komputerowej, mogłyby zostać potencjalnie uznane za twórców tego dzieła w rozumieniu prawa autorskiego. Rozważania tej części pracy pozwoliły na sformułowanie dwóch hipotez. Zgodnie z pierwszą z nich do desygnatów nazwy *sztuka wspomagana komputerowo* należą takie komputerowe dzieła sztuki, w których może zaznaczyć się twórczy wkład użytkownika programu wykorzystanego do urzeczywistnienia

danego dzieła. Druga przyjęta w tej części pracy hipoteza zakłada, że do desygnatów nazwy *sztuka wspomagana komputerowo* należą takie komputerowe dzieła sztuki, w których może zaznaczyć się twórczy wkład twórcy programu wykorzystanego w procesie, którego zwieńczeniem było zaistnienie tego dzieła. Obie przedstawione hipotezy poddane zostały następnie weryfikacji. Ostatnia część rozdziału szóstego poświęcona została zagadnieniu sztuki generowanej komputerowo. Opierając się na ustaleniach poprzedniej części rozdziału dotyczącej sztuki wspomaganej komputerowo, podjęto się określenia, jakie programy SI wykazują zdolność do generowania rezultatów, w których – z uwagi na funkcję tych programów w procesie kreatywnym – nie może zaznaczyć się twórczy wkład człowieka.

Celem rozdziału siódmego było ustalenie, czy wizualne i dwuwymiarowe dzieła generowane komputerowo, a więc takie obrazy cyfrowe, w których nie zaznacza się twórczy wkład człowieka, mogą podlegać *de lege lata* ochronie na gruncie przepisów polskiego prawa prywatnego w sposób, który uzasadniałby przyjęcie, że stanowią one niematerialne dobra prawne, a także sformułowanie wniosków *de lege ferenda*.

Dysertację zamyka zakończenie, w którym zawarto podsumowanie i przedstawiono wnioski końcowe.

Chociaż w globalnej dyskusji nad prawnymi zagadnieniami związanymi z wykorzystaniem rozwiązań sztucznej inteligencji coraz częściej podejmowana jest problematyka statusu prawnoautorskiego wytworów SI, to w polskim piśmiennictwie prawniczym ukazały się dotychczas nieliczne publikacje na ten temat, a dostępna literatura traktuje to zagadnienie stosunkowo fragmentarycznie. Rozprawa jest próbą uzupełnienia dostępnej literatury.

Aleksandra Ben