

14.0

GENERATYWNA SZTUCZNA INTELIGENCJA – NOWE WYZWANIA DLA RYNKU SZTUKI

Włodzimierz Szpringer

Szkoła Główna Handlowa w Warszawie

Streszczenie

Celem opracowania jest określenie wyzwań dla rynku sztuki, wynikających z wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji (GenAI). Potencjalne korzyści GenAI dla artystów są ogromne. Zagrożeniem może być konkurencja ze strony GenAI, gdyż może tworzyć sztukę, którą trudno odróżnić od tej stworzonej przez człowieka. Na tym tle dochodzi do sporów, czy utwory stworzone przy udziale GenAI nie naruszają praw innych osób, gdy GenAI kopiuje dzieła (lub style) innych twórców lub przekształca teksty na obraz lub dźwięk. Konflikty wynikają również w związku z eksploracją tekstów i danych (Text and Data Mining, TDM), niezbędnych do szkolenia GenAI.

Słowa kluczowe: generatywna sztuczna inteligencja, sektory kreatywne, rynek sztuki, transformacja cyfrowa, zarządzanie technologią

Wprowadzenie

Istnieją sprzeczne poglądy na temat roli sztucznej inteligencji w branżach kreatywnych. Dla niektórych jest to szansa, dla innych zagrożenie. Z jednej strony istnieje ryzyko, że niektóre osoby stracą pracę w wyniku automatyzacji opartej na AI. Z drugiej

Rozdział z monografii: Doligalski T., Kaszyński D. (red. nauk.), *Sztuczna inteligencja w przedsiębiorstwach i gospodarce (AI Spring 2024)*, Warszawa 2025.

Monografia oferowana jest w swobodnym dostępie do pobrania na stronie AI Lab SGH.

zaś okazuje się, że AI jest bardzo przydatna, ponieważ ułatwia stworzenie innowacyjnego utworu czy to w muzyce, malarstwie, a nawet poezji. Należy zatem spojrzeć na pozytywne aspekty AI i zobaczyć, jak inspirująca może być dla ludzi. Branża ta ma potencjał rozwoju i jest to najlepszy czas, aby skorzystać ze sztucznej inteligencji [Tesseract, 2023]. Między tradycyjnymi artystami a tymi, którzy tworzą treści AI, nadal istnieje pewne napięcie. Niektórzy obawiają się, że rozwój technologii sztucznej inteligencji zastąpi ludzką kreatywność i doprowadzi do ujednolicenia sztuki i kultury. Inni mówią, że jest odwrotnie. „Demokratyzując” proces twórczy i czyniąc go bardziej dostępnym, technologia AI umożliwia usłyszenie większej liczby głosów i udostępnienie większej liczby perspektyw [Guler, 2023; Hayden, 2023].

Na ChatGPT nie należy patrzeć przez pryzmat binarności, a raczej jak na ludzką kreatywność, wspomaganą sztuczną inteligencją, tym bardziej że współpraca między technologią uczenia maszynowego a ludźmi może wkrótce stać się normą. Należy tak sformułować tę narrację, aby unikać wypowiedzi: „sztuczna inteligencja albo człowiek”, a mówić: „sztuczna inteligencja i człowiek”. Współpraca człowieka i AI może bowiem często skutkować pracą, która jest lepsza od tych niewzmocnionych przez AI, przy jednoczesnym zachowaniu istoty ludzkiej kreatywności. Człowiek „plus” sztuczna inteligencja to potężniejszy silnik kreatywny ze względu na możliwą do uzyskania wydajność, uzyskaną dzięki wiedzy, jaką możemy posiadać np. o muzyce, o rozwijaniu i rozumieniu dźwięków, czy mieszanii się kultur i tworzeniu nowych dźwięków. Tak właśnie dzieje się każdego dnia w branży muzycznej [Sperling, 2023].

14.1. Problem definiowania kreatywności – czy AI może być twórcą?

Nowy model kreatywności z wykorzystaniem AI znacznie obciąża dwie najbardziej podstawowe doktryny prawne prawa autorskiego: dychotomię idei i ekspresji tych idei oraz test istotnego podobieństwa w przypadku jego naruszenia. Coraz większa kreatywność będzie polegać na zadawaniu właściwych pytań, a nie na tworzeniu odpowiedzi. Zadawanie pytań może być kreatywne, a AI wykonuje większość pracy, za którą dotychczas nagradzano prawa autorskie, i praca ta nie jest chroniona. Następuje odwrócenie tego, co obecnie ceni prawo autorskie. Skoro zadawanie pytań byłoby podstawą zdolności autorskiej, podobieństwo wyrażenia w odpowiedziach nie będzie już bardzo przydatne w udowadnianiu faktu skopiowania pytań. Oznacza to, że być może trzeba będzie odrzucić test na naruszenie lub przynajmniej zastosować go w zasadniczo odmienny sposób [Lemley, 2023].

Podobnie jak ludzie przywiązują wagę do interakcji międzyludzkich w branżach kreatywnych, w przestrzeni innowacji ceni się produkty stworzone przez człowieka. Dzięki świadomości, że dany produkt stworzyła prawdziwa osoba, prawdopodobnie uzyskałby on wyższą cenę na rynku. GenAI nadal może mieć znaczenie we wprowadzaniu na rynek nowych produktów, np. poprzez podsumowanie badań rynkowych i nowych spostrzeżeń konsumentów. Ludzie jednak nadal mają do odegrania ważną rolę na rynku kreatywnym. Inspiracją do kreatywności jest życie, rzeczy, które nam się przytrafiają. Ale sztuczna inteligencja „nie ma życia”, więc nie dzieją się w niej przypadkowe rzeczy, które inspirują kreatywność. Chociaż AI może pomóc w generowaniu nowatorskiego materiału, jej wartość estetyczna może nadal być ograniczona, ponieważ opiera się na istniejących danych i wzorcach.

Dzieło może być wyjątkowe w tym sensie, że nigdy wcześniej nie powstało, ale może brakować mu głębi i kreatywności, jakie artyści wnoszą do swojej pracy. Sztuczna inteligencja pomogła już w pisaniu piosenek, naśladowała styl wielkich malarzy i podejmowała decyzje twórcze podczas kręcenia filmów. Ekspertzi zastanawiają się jednak, jak daleko AI może lub powinna sięgać w procesie twórczym. Opinie na temat, czy AI ma potencjał, aby stać się prawdziwym partnerem twórczym, a nawet twórcą solowych dzieł sztuki, są różne. Chociaż debata ta prawdopodobnie będzie trwać przez jakiś czas, jasne jest, że w miarę, jak treści cyfrowe i platformy ich dostarczania będą w dalszym ciągu infiltrować wszystkie formy mediów i ekspresji, rola AI niewątpliwie wzrośnie. Głębokie uczenie się nie jest odpowiedzią na kreatywność [IBM, 2023].

Należy jednak zdefiniować, co oznacza kreatywność. Wiemy, że niektóre atrybuty mają związek ze znalezieniem czegoś nowego, nieoczekiwanego, a jednocześnie przydatnego. Inspiracja to jedna z ról, jaką sztuczna inteligencja może odgrywać w procesie twórczym, ale może również pomóc w bardziej przyziemnych zadaniach, szczególnie w domenie cyfrowej, gdzie większość pracy nie jest efektywna. Ostatnio w świecie GenAI dokonano wielu postępów. Jeśli chodzi o kreatywność, nie można zaprzeczyć, że AI będzie miała trudności z pełnym zastąpieniem ról twórczych, zwłaszcza że sztuka i projektowanie są bardzo subiektywne, ale istniejące już narzędzia posiadają zdolności do tworzenia złożonych dzieł sztuki, które mogą wywoływać ludzkie emocje. W obliczu zmian technologicznych kreatywność jest często postrzegana jako cecha typowo ludzka, mniej podatna na siły zakłóceń technologicznych i mająca kluczowe znaczenie dla przyszłości. Generatywne aplikacje AI, takie jak ChatGPT czy Midjourney, stawiają jednak na nowo pytania o definicję kreatywności.

Już dziś generatywne aplikacje AI grożą znaczącymi zmianami w pracy twórczej, zarówno niezależnej, jak i płatnej. Te nowe modele GenAI uczą się na podstawie ogromnych zbiorów danych i opinii użytkowników i mogą tworzyć nowe treści

w postaci tekstu, obrazów oraz dźwięku lub ich kombinacji. W związku z tym wydaje się, że obecnie zawody skupiające się na dostarczaniu treści, takich jak pisanie, tworzenie obrazów, kodowanie, a także tych, które zazwyczaj wymagają dużej ilości wiedzy i informacji, będą prawdopodobnie szczególnie inspirowane przez GenAI. Dzięki nowym kanałom cyfrowym niezależni autorzy, podcasterzy, artyści i muzycy mogą bezpośrednio kontaktować się z odbiorcami w celu uzyskania własnych dochodów. Platformy internetowe, takie jak Substack, Flipboard i Steemit, umożliwiają jednostkom nie tylko tworzenie treści, ale również stanie się niezależnymi producentami i menadżerami marki swojej pracy. Chociaż nowe technologie zakłócały wiele rodzajów pracy, platformy te oferują ludziom nowe sposoby zarabiania na życie dzięki ludzkiej kreatywności [De Cremer, Morini Bianzino, Falk, 2023].

14.2. Przykłady „twórczości” w kontekście GenAI

Przyjrzyjmy się przykładom „twórczości” w kontekście GenAI. Jednym z nich jest Midjourney, niezależne laboratorium badawcze, autorski program sztucznej inteligencji, który tworzy obrazy z opisów tekstowych, podobnie jak DALL-E OpenAI. Kolejne dwie firmy, IBM Watson i Sony Flow Machine, stanowią przykłady wykorzystania mocy sztucznej inteligencji do tworzenia muzyki. Popularny producent muzyczny Alex Kid połączył siły z programem Watson z IBM, aby wspólnie stworzyć piosenkę. Została ona w całości napisana i wyprodukowana przy użyciu AI. Sztuczną inteligencję w świecie muzyki zastosowano również „na żywo” podczas wirtualnych koncertów, organizowanych przez muzyków dla tysięcy ludzi. Przykładem jest zespół ABBA i ich całkowicie wirtualna trasa koncertowa Voyage. Zespół nawiązał współpracę z Industrial Light and Magic, firmą zajmującą się efektami wizualnymi, która wykorzystwała zaawansowane techniki przechwytywania ruchu do stworzenia wirtualnych kopii zespołu, które zachowują się dokładnie tak samo jak członkowie zespołu, naśladując ich ruchy oczu i ruchy taneczne [Beyond, 2023].

DALL-E 2 – to system AI, który tworzy realistyczne obrazy artystyczne na podstawie poleceń w języku naturalnym. Interpretuje język, a następnie daje twórcze rezultaty. Może także rozszerzyć już istniejące dzieła sztuki lub zmienić ich przeznaczenie. AdCreative – to platforma AI, która umożliwia tworzenie i przesyłanie wszystkich treści w mediach społecznościowych zawierających dane oparte na sztucznej inteligencji. Czy AI nie jest w stanie napisać całych powieści? Początkowo maszyny mogły pisać jedynie krótkie treści w stylu „dziennikarskim”, ale obecnie pojawiło się kilka przykładów wykorzystania AI do pisania całych powieści. Wyniki były nieco wątpli-

we i chociaż tekst czyta się jak powieść, nie jest to to samo, co powieść napisana przez człowieka. Sztuczna inteligencja poczyniła znaczne postępy w automatyzacji niektórych aspektów projektowania graficznego, takich jak generowanie zmian w projekcie, analizowanie danych i pomoc w powtarzalnych zadaniach. Godnym uwagi przykładem jest sztuczna inteligencja Canvas Design, która wykorzystuje algorytmy uczenia maszynowego, aby pomóc użytkownikom projektować atrakcyjną wizualnie grafikę. Sugeruje elementy projektu, kombinacje kolorów i opcje układu w oparciu na preferencjach użytkownika i trendach projektowych. Chociaż Design AI usprawnia proces projektowania, nadal wymaga wkładu człowieka i podejmowania decyzji, aby nadać ostatecznie projektowi osobisty charakter i kreatywną wizję [Logan, 2023].

Aktorstwo to zawód, który w dużej mierze opiera się na ludzkich emocjach, ekspresji i interpretacji. Chociaż AI nie jest w stanie odtworzyć głębi ludzkich emocji, znalazła pewne zastosowania w branży aktorskiej. Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, takie jak chatGPT, zostały wykorzystane do generowania skryptów i dialogów, a nawet pomagają w rozwoju postaci. Powstaje pytanie, w jaki sposób AI została wykorzystana do tworzenia „wirtualnych aktorów” w grach wideo i filmach. Ci wirtualni aktorzy mogą dostosowywać swoje występy na podstawie opinii widzów w czasie rzeczywistym, tworząc bardziej wciągające doświadczenia. Należy jednak zauważyć, że występom generowanym przez AI brakuje spontaniczności, niuansów i umiejętności improwizacji, które aktorzy wnoszą do swojego rzemiosła. Sztuczna inteligencja okazała się obiecująca w branży aktorskiej, pomagając w generowaniu scenariusza i rozwoju postaci. Może analizować ogromne ilości danych, takich jak scenariusze, filmy i spektakle, aby identyfikować wzorce i generować nowe pomysły. Algorytmy AI mogą dostarczyć cennych informacji na temat rozwoju postaci, pomagając aktorom lepiej zrozumieć swoje role. Jednak ostateczna interpretacja i przedstawienie postaci wymagają kreatywności, emocji i intuicji, które są cechą ludzi.

Sztuczna inteligencja poczyniła także postępy w komponowaniu muzyki. Analizując istniejące kompozycje i wzorce muzyczne, algorytmy AI mogą generować oryginalne melodie i stanowić cenne narzędzie dla kompozytorów, dostarczające im nowych pomysłów i inspiracji. AI nie może jednak odtworzyć głębi emocjonalnej, umiejętności opowiadania historii i osobistych doświadczeń, jakie kompozytorzy wnoszą do swojej twórczości. Muzyka jest głęboko ludzką formą sztuki, a emocje, jakie wywołuje, wynikają z osobistego i niepowtarzalnego punktu widzenia jej twórców.

W fotografii sztuczną inteligencję wykorzystuje się do poprawy jakości obrazu, automatyzacji zadań przetwarzania końcowego, a nawet generowania realistycznych obrazów. Algorytmy AI mogą analizować ogromne zbiory danych zdjęć, aby uczyć się wzorców i generować estetyczne obrazy. Chociaż może to być przydatne narzędzie

dla fotografów, umiejętność uchwycenia emocji, opowiadania historii i tworzenia związku z obiektem wymaga ludzkiego oka, intuicji i empatii.

W miarę jak sztuczna inteligencja staje się coraz zdolniejsza do naśladowania głosów i stylów znanych artystów, w grę wchodzią względy autorskie i etyczne. Przypadek utworu wygenerowanego przez AI, w którym pojawia się głos Drake'a, rodzi pytania o naruszenie praw autorskich i własność dzieł kreatywnych. Chociaż sztuczna inteligencja mogłaby zostać wykorzystana jako narzędzie do stworzenia czegoś nowego, to w artyście należy cenić kreatywność i oryginalność. Podobnie w branży filmowej wykorzystanie AI do odtwarzania podobizny aktorów wywołało dyskusje na temat praw wykonawców oraz roli reżyserów i producentów jako artystów kreatywnych.

Aby zapewnić poszanowanie praw i wkładu artystów, należy wziąć pod uwagę prawne i etyczne konsekwencje stosowania AI w procesach twórczych. Sztuczna inteligencja będzie nadal odgrywać znaczącą rolę w tworzeniu sztuki. Ważne jest jednak, aby rozpoznać ograniczenia AI i wartość, jaką artyści-ludzie wnoszą do procesu twórczego. Sztuczna inteligencja może być potężnym narzędziem, które wzmacnia i poszerza możliwości artystyczne, ale nie może zastąpić głębi, kreatywności i wyjątkowej perspektywy, jaką oferują artyści. W miarę postępu technologii AI zaistniała też potrzeba ciągłych dyskusji i współpracy między artystami, technologami i decydentami, aby zająć się prawnymi, etycznymi i społecznymi konsekwencjami sztucznej inteligencji w twórczości artystycznej.

Wielcy artyści tak jak The Beatles podjęli już eksperymenty ze sztuczną inteligencją. Ostatnia „nowa” piosenka zespołu *Now And Then* została stworzona przy użyciu AI, aby ożywić niewydane nagranie demo zmarłego Johna Lennona. Pozostali dwaj członkowie zespołu, Paul McCartney i Ringo Starr, w listopadzie 2023 r. wydali singiel *Now And Then*. To ich ostatnia piosenka, w której wystąpili wszyscy czterej Beatlesi, oraz ich pierwsza i jedyna piosenka wydana w XXI w. Korzystając ze sztucznej inteligencji, muzycy i autorzy tekstów mają możliwość generowania treści w ciągu kilku sekund, syntezy wokali o podobnym brzmieniu, oddzielania elementów w tym samym utworze i wiele więcej. W przypadku *Teraz i wtedy* zespołu The Beatles AI miała przede wszystkim charakter regeneracyjny, a nie generatywny. Oprogramowanie stworzone przez zespół Petera Jacksona podczas kręcenia filmu dokumentalnego *The Beatles: Get Back* wykorzystywało AI do izolowania głosu Johna Lennona z nagrania, tak przeplatającego się z hałasem i fortepianem, że wcześniej nie nadawało się do użytku. Sztuczna inteligencja stworzyła piosenkę *Dady's Car* w stylu The Beatles z tekstami napisanymi przez ludzi. AI przeanalizowała bazę danych piosenek Beatlesów, aby stworzyć podobną kompozycję. Piosenka nie do końca dorównuje Beatlesom, ale sztuczna intelligen-

cja tworząca piosenki na podstawie istniejących utworów starszych artystów może stać się bardziej powszechna [Ohio, 2023].

Inny problem, z którym boryka się już wiele osób w branżach kreatywnych, to bezprecedensowa ilość treści tworzonych przez ludzi trafiających do głównego nurtu. Codziennie na głównych platformach streamingowych, takich jak Spotify i Apple Music, publikowanych jest od 100 tys. do 150 tys. utworów. Sztuczna inteligencja jedynie przyspieszy liczbę utworów wprowadzanych na rynek. W nadchodzących latach staniemy w obliczu tsunami utworów generowanych przez AI, od muzyków-amatorów po czołowych artystów. Wiele platform do przesyłania strumieniowego wykorzystuje algorytmy oparte na AI do dostarczania muzyki użytkownikom. Dla słuchaczy odkrywanie nowych treści jest przytłaczające, a dla nowych artystów prawie niemożliwe staje się wyróżnienie się z tłumu. Autorzy, muzycy, aktorzy, filmowcy i inne osoby pracujące w branżach kreatywnych zdali sobie sprawę z zagrożenia, jakie dla ich pracy stanowi GenAI. W USA grupa 17 wybitnych autorów pozwała firmę technologiczną OpenAI, właściciela usługi ChatGPT, za „systematyczną kradzież na masową skalę”. W pozwie zbiorowym zarzucają firmie nielegalne wykorzystywanie dzieł chronionych prawem autorskim oraz to, że jej chatbot może tworzyć nowe dzieła w stylu swoim i innych autorów bez ich zgody i bez udziału w zysku. Rzecznik OpenAI powiedział, że firma szanuje „prawa pisarzy i autorów i wierzy, że powinni oni korzystać z technologii sztucznej inteligencji” [Hodge, 2023].

Wyzwaniem jest znalezienie właściwej równowagi między zachęcaniem do innowacji a ochroną praw własności intelektualnej w erze sztucznej inteligencji. Zbyt duża ochrona może stłumić innowacje, natomiast zbyt mała może zniechęcić osoby fizyczne i przedsiębiorstwa do inwestowania w rozwój AI ze względu na brak wystarczającego zwrotu z inwestycji. Jest jednak wątpliwe, czy DABUS¹ można uznać za autonomicznego wynalazcę [Matulionyte, 2022].

Zatem w przypadkach, gdy ktoś jako wynalazcę podaje AI, proponuje się ustanowienie wysokiego standardu dowodu w postaci przedstawienia rzeczywistej wydajności maszyny zgłoszonej jako wynalazek oraz zilustrowania, w jaki sposób maszyna działa, aby osiągnąć taki wynik. Sztuczna inteligencja podnosi również kwestię potencjalnego naruszenia praw własności intelektualnej. Na przykład systemy sztucznej inteligencji są często szkolone przy użyciu dużych zbiorów danych, które mogą zawierać

¹ DABUS – to system sztucznej inteligencji stworzony do „generowania wynalazków” przez amerykańskiego wynalazcę Stephena Thaler’a. Sprawa dotyczyła dwóch zgłoszeń patentowych, dokonanych w Europejskim Urzędzie Patentowym przez twórcę DABUS-a w 2018 r. Izba Odwoławcza Europejskiego Urzędu Patentowego potwierdziła, że patent może uzyskać tylko osoba fizyczna. Podobnie orzekają sądy w innych krajach, z nielicznymi wyjątkami (RPA) [Czajkowska, Walasek, 2022].

materiały chronione prawem autorskim. Jeżeli system AI generuje dane wyjściowe na ich podstawie, czy może to stanowić naruszenie praw autorskich? Odpowiedź zależy od efektu – np. stopnia podobieństwa do utworów bazowych, stopnia transformacji, kopiowania stylu itp. [Ghanghash, 2023].

14.3. Przykłady konfliktów na tle GenAI

Na tle GenAI pojawiły się konflikty, artyści wyrażali wątpliwości co do wykorzystania ich oryginalnych dzieł. Media i przemysł kreatywny były sondowane przez rząd w tej kwestii. Wśród twórców rosły obawy, że produkty generowane przez sztuczną inteligencję naruszają ich prawa autorskie. Dyrektorzy grup medialnych skarżyli się, że firmy technologiczne wykorzystują ich treści do szkolenia modeli LLM bez umowy licencyjnej. Inne podmioty działające w sektorach muzycznym, wydawniczym i nadawczym mają podobne wątpliwości co do korzystania z ich oryginalnych dzieł – np. podczas tworzenia „głęboko fałszywych” produkcji, generowanych przez sztuczną inteligencję z zastosowaniem głosu lub stylu artysty do tworzenia nowych dzieł. Pomiędzy firmami technologicznymi i medialnymi toczą się wstępne dyskusje na temat licencjonowania produktów generowanych przez sztuczną inteligencję w oparciu na materiałach chronionych prawem autorskim. Nowa instytucja eksploracji tekstów i danych (TDM), wprowadzie dość wąsko określona, obarczona jest niepewnością prawną, która wywołuje konflikty na tle praw autorskich [FT, 2023].

W sprawie Andersen przeciwko Stability AI *et al.*, złożonej pod koniec 2022 r., trzech artystów utworzyło grupę, aby pozwać wiele platform GenAI ze względu na to, że ich oryginalne dzieła wykorzystywane są bez licencji na szkolenie sztucznej inteligencji w zakresie ich stylów, umożliwiając użytkownikom generowanie dzieł, które mogą w niewystarczającym stopniu przekształcać ich istniejące chronione dzieła, które w rezultacie byłyby nieautoryzowanymi dziełami pochodnymi. Jeżeli sąd uzna, że dzieła sztucznej inteligencji są nieautoryzowane i pochodne, może nałożyć poważne kary za naruszenie praw autorskich. Podobne sprawy złożone w 2023 r. prowadzą do twierdzeń, że firmy szkoliły narzędzia sztucznej inteligencji przy użyciu dużych zbiorów danych zawierających tysiące – a nawet wiele milionów – nielicencjonowanych dzieł. Getty Images, firma zajmująca się licencjonowaniem obrazów, złożyła pozew przeciwko twórcom Stable Diffusion, zarzucając im niewłaściwe wykorzystanie jej zdjęć, z naruszeniem zarówno praw autorskich, jak i praw do znaków towarowych przysługujących jej w zakresie kolekcji zdjęć ze znakiem wodnym. W każdym z tych przypadków system prawny proszony jest o wyjaśnienie granic, czym jest

„utwór pochodny” w rozumieniu przepisów dotyczących własności intelektualnej – przy czym w zależności od jurysdykcji różne sądy mogą przedstawiać różne interpretacje. Oczekuje się, że wynik tych spraw będzie zależał od interpretacji doktryny dozwolonego użytku, która pozwala na wykorzystywanie utworu chronionego prawem autorskim bez zgody właściciela „w celach takich jak krytyka (w tym satyra), komentowanie, relacjonowanie wiadomości, nauczanie (w tym wielokrotne kopie do użytku w klasie), lub badania” oraz do przekształcającego wykorzystania materiału chronionego prawem autorskim w sposób, do którego nie był przeznaczony [Appel, Neelbauer, Schweidel, 2023].

W pozwie złożonym przez „The New York Times” (NYT) zarzuca się, że Microsoft i OpenAI wykorzystały artykuły publicznie dostępne w witrynie czasopisma do stworzenia produktów sztucznej inteligencji, które konkurują z możliwością świadczenia przez gazetę internetowego serwisu informacyjnego i im zagrażają. Narzędzia generujące sztuczną inteligencję stosowane przez pozwanych opierają się na dużych modelach językowych, które zbudowano poprzez kopiowanie i wykorzystywanie milionów chronionych prawem autorskim artykułów prasowych, szczegółowych badań, opinii, recenzji, poradników i nie tylko. Gazeta NYT stwierdziła, że chociaż Microsoft i OpenAI zajmowały się kopiowaniem na szeroką skalę z wielu źródeł, to przy tworzeniu swoich modeli LLM położyły szczególny nacisk na treści pochodzące właśnie z NYT. Za pośrednictwem usługi Bing Chat firmy Microsoft (niedawno przemianowanej na Copilot) i ChatGPT firmy OpenAI oskarżeni próbują wykorzystać ogromną inwestycję w dziennikarstwo, stosując je do tworzenia produktów zastępczych bez pozwoleń i wynagrodzeń [Saran, 2024; Ajao, 2024].

W Wielkiej Brytanii firmie StabilityAI nie udało się odrzucić pewnych twierdzeń, że naruszyła ona prawa własności intelektualnej Getty Images, zanim sprawa trafiła do brytyjskiego sądu. Omawiając oba pozwy oraz sposób szkolenia modeli LLM, można skonstatować, że w badanych przypadkach istnieje przynajmniej element czytania, tworzenia kopii, a następnie uruchamiania robotów indeksujących lub sztucznej inteligencji w celu uczenia się. Wykonywanie kopii po drodze jest częścią procesu szkoleniowego. Czynność tworzenia kopii treści podlega jednak ograniczeniom na mocy praw autorskich. Jeśli dana sprawa nie zostanie objęta jednym z kilku wyjątków dotyczących praw autorskich, będzie to naruszenie, a trzeba dodać, że nie jest łatwo uzyskać tego rodzaju komercyjne ćwiczenia szkoleniowe dotyczące wszelkich wyjątków. Choć argumenty prawne mogą być inne w USA, Europie czy Wielkiej Brytanii, można założyć, że spośród różnych firm oferujących usługi GenAI przynajmniej część tej działalności prawdopodobnie narusza prawa własności intelektualnej. Getty Images zarabia na licencjonowaniu praw do korzystania z obrazów w swojej

ogromnej bibliotece obrazów. Obrazy te są często włączane do broszur firmowych i slajdów. Jeżeli dostawca usług GenAI dotyczących tworzenia obrazów może tworzyć treści podobne do obrazów w firmie zajmującej się biblioteką obrazów, podważa to model biznesowy tej ostatniej [Klovig, Skelton, 2024].

W 2023 r. wielu wydawców muzycznych, w tym Concord, Universal Music Group i ABKCO, wszczęło postępowanie prawne przeciwko wspieranej przez Amazon i Google firmie Anthropic, oferującej usługi zbliżone do chatGPT, żądając potencjalnie wielomilionowych odszkodowań za rzekomo systematyczne i powszechne naruszanie ich utworów chronionych prawem autorskim. W pozwie złożonym przed sądem rejonowym w Tennessee zarzucono, że firma Anthropic, budując i obsługując swoje modele sztucznej inteligencji, bezprawnie kopiuje i rozpowszechnia ogromne ilości dzieł chronionych prawem autorskim – w tym teksty niezliczonych kompozycji muzycznych, będących własnością wydawców lub przez nich kontrolowanych. Firma Anthropic, zajmująca się sztuczną inteligencją, ostro zareagowała na pozew dotyczący praw autorskich złożony przez wydawców muzycznych, twierdząc, że treści wykorzystane w jej modelach podlegają dozwolonemu użytkowi (*fair use*) i że jakkolwiek system licencjonowania byłby zbyt skomplikowany i kosztowny. Stwierdziła ponadto, że wykorzystywanie treści chronionych prawem autorskim w danych szkoleniowych dotyczących modelu dużego języka (LLM) mieści się w ramach dozwolonego użytku oraz że dzisiejsze narzędzia sztucznej inteligencji ogólnego przeznaczenia po prostu nie mogłyby istnieć, gdyby firmy AI musiały płacić za licencje. Zgodnie z prawem USA „dozwolony użytek” pozwala na ograniczone wykorzystanie materiałów chronionych prawem autorskim bez zgody autorów, do celów takich jak krytyka, reportaże prasowe, nauczanie i badania.

Chociaż technologia sztucznej inteligencji może być złożona i nowatorska, kwestie prawne związane z wykorzystaniem materiałów chronionych prawem autorskim są w gruncie rzeczy proste. Pozwany nie może reprodukować, rozpowszechniać ani wyświetlać cudzych dzieł chronionych prawem autorskim w celu budowania własnego biznesu, chyba że uzyska zgodę posiadacza praw. Zasada ta nie zanika po prostu dlatego, że przedsiębiorstwo „wzbogaca” swoje naruszenie słowem „AI”. W zgłoszeniu stwierdzono ponadto, że niezapewnienie przez Anthropic zezwoleń na prawa autorskie pozbawia wydawców i ich autorów piosenek kontroli nad ich dziełami chronionymi prawem autorskim oraz ciężko wypracowanymi korzyściami z ich twórczych wysiłków. Aby załagodzić problem, wydawcy muzyczni wzywają sąd do nałożenia na Anthropic odszkodowania w postaci obowiązku zapewnienia rozliczania swoich danych, treści i metod szkoleniowych oraz zniszczenia wszystkich kopii naruszających prawo, będących w posiadaniu firmy.

Firma Anthropic stwierdziła jednak, że szkolenie jej modelu sztucznej inteligencji kwalifikuje się jako zasadniczo zgodne z prawem wykorzystanie materiałów, przywołując argumenty, że w zakresie, w jakim dzieła chronione prawem autorskim są stosowane w ramach danych szkoleniowych, służy to analizie (statystycznych powiązań między słowami i pojęciami), niezwiązanej z jakimkolwiek wyrazistym celem dzieła. Wykorzystywanie utworów do szkolenia tego systemu AI jest sprawiedliwe, ponieważ nie uniemożliwia sprzedaży oryginalnych dzieł, a nawet jeśli ma charakter komercyjny, nadal jest on wystarczająco transformacyjny wobec utworów chronionych prawnie. Jeśli chodzi o potencjał systemu licencyjnego, Anthropic argumentowała, że ciągłe wymaganie licencji byłoby niewłaściwe, ponieważ zablokowałoby dostęp do zdecydowanej większości utworów i przyniosłoby korzyści tylko podmiotom posiadającym największe zasoby, które są w stanie płacić za przestrzeganie tak interpretowanych przepisów. Wymaganie licencji na niewyrażone w sposób tradycyjny wykorzystanie dzieł chronionych prawem autorskim w celu szkolenia LLM oznacza utrudnianie wykorzystywania pomysłów, faktów i innych materiałów nieobjętych prawami autorskimi. Nawet przy założeniu, że pewne aspekty zbioru danych mogą przypisywać danemu wynikowi większą wagę niż inne, model jest czymś więcej niż tylko sumą jego części. W związku z tym trudno będzie ustalić stawkę tantiem, która byłaby istotna dla indywidualnych twórców, nie czyniąc przy tym przede wszystkim nieekonomicznym opracowywania generatywnych modeli sztucznej inteligencji.

Podsumowanie

Technologia cyfrowa znacząco zmienia równowagę w relacjach społecznych i gospodarczych, oferując nowe możliwości dla innowacyjnych modeli biznesowych. Rodzi to nowe pytania, które dotyczą wielu aspektów prawa, w tym np. klasyfikacji prawnej danych, eksploracji tekstu i danych, handlu danymi, powiązanych z danymi kwestii ochrony własności intelektualnej i dostarczania treści cyfrowych oraz wyzwań związanych z internetem rzeczy, sztuczną inteligencją i regulacją algorytmiczną. GenAI rodzi zarówno szanse, jak i zagrożenia dla rynku sztuki. Brak pewności prawnej stanowi jednak duże zagrożenie. Powstają pytania: jakie są granice transformacyjnej „przeróbki” dzieła, czy dzieło powstałe przy wykorzystaniu GenAI to utwór pochodny czy całkiem nowy? Komu należy przypisać autorstwo dzieła powstałego przy użyciu GenAI? W kwestii eksploracji tekstu i danych można czerpać inspiracje z początków streamingu, gdy serwisy takie jak Napster oferowały bezpłatne pliki do pobrania. Nikt tak naprawdę nie wiedział, co jest zgodne z prawem, a co nie. Wraz z wprowadzeniem

Spotify pojawił się legalny streaming – model licencjonowany. Wiedziano, że muzyka w Spotify jest bezpieczna z perspektywy zagrożeń wirusami komputerowymi, lepsze są także relacje z klientami. Świat sztucznej inteligencji może przejść przez to samo. Rozwój orzecznictwa sugeruje, że koncepcja komunikacji ewoluuje zgodnie ze zmieniającymi się sposobami udostępniania plików w epoce cyfrowej. W miarę ciągłego rozwoju technologii i sposobów udostępniania treści, umożliwiających łączenie dużych ilości mediów lub treści za pomocą procesu częściowo lub w pełni algorytmicznego, pośrednie etapy w łańcuchu komunikacji stają się coraz bardziej zautomatyzowane, co skutkuje redukcją poziomu aktywnego zaangażowania (czy interwencji wymaganej ze strony gospodarza lub użytkownika). „Test komunikacji”, który tradycyjnie opierał się na bezpośredniej czynności udostępnienia treści, został w ostatnich latach znacznie złagodzony. Następuje stopniowe rozluźnianie standardów stosowanych do ustalania, czy prawo autorskie zostało naruszone. Tradycyjny standard „transmisji” był krytykowany jako zbyt rygorystyczny. Oznacza to dalsze obniżanie testu wykorzystywanego w celu ustalenia, czy akt komunikacji miał miejsce, co przybiera formę standardu „ułatwiającego”, który zastępuje lub uzupełnia standard „interwencyjny”. Rozszerzenia definicji komunikacji muszą być zgodne z charakterem i celem protokołów wymiany plików stosowanych w nowszych wersjach platform cyfrowych i powstających rynków handlu wirtualnego. Jesteśmy obecnie w początkowej fazie sporów sądowych, rozmów ugodowych i licencyjnych. Konieczne jest złagodzenie tej niepewności dzięki konstrukcji bardziej spójnego systemu.

Bibliografia

- Ajao, E. (2024). *The Importance of the 'New York Times' AI Copyright Lawsuit*, https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/news/366565172/The-importance-of-the-New-York-Times-AI-copyright-lawsuit?_gl=1*1qc8ady*_ga*MTU3NjQ3NDY3MC4xNzA2MDgyMDI2*_ga_TQKE4GS5P9*MTcwNjc3MDk4Mi4yLjEuMTcwNjc3MTA0MC4wLjAuMA (dostęp: 30.12.2024).
- Appel, G., Neelbauer, J., Schweidel, D.A. (2023). *Generative AI Has an Intellectual Property Problem*, https://hbr.org/2023/04/generative-ai-has-an-intellectual-property-problem?utm_medium=paidsearch&utm_source=google&utm_campaign=intlcontent_bussoc&utm_term=Non-Brand&tpcc=intlcontent_bussoc&gad_source=1&gclid=EAIaIQobChMI8eOW7MLUggMVBAsGAB3tkgdxEAAYASAAEgKIYvD_BwE (dostęp: 30.12.2024).
- Beyond (2023). *How AI and Emerging Technologies Are Changing the Creative Landscape*, <https://www.beyond.agency/blog/how-ai-emerging-technologies-are-changing-the-creative-landscape> (dostęp: 30.12.2024).
- Czajkowska, M., Walasek, N. (2022). *Czy sztuczna inteligencja może być twórcą wynalazku*, <https://hrp.pl/blog/decyzja-dabus> (dostęp: 30.12.2024).

- De Cremer, D., Morini Bianzino, M., Falk, B. (2023). *How Generative AI Could Disrupt Creative Work*, <https://hbr.org/2023/04/how-generative-ai-could-disrupt-creative-work> (dostęp: 30.12.2024).
- FT (2023). *British Media and Creative Industries Quizzed Over AI Risks to Copyright*, <https://www.ft.com/content/76680815-b313-44a7-b12b-a57ebfcb34bd> (dostęp: 30.12.2024).
- Ghanghash, S. (2023). *The Interplay Between Artificial Intelligence and Intellectual Property Rights*, <https://www.linkedin.com/pulse/interplay-between-artificial-intelligence-property-rights-ghanghash> (dostęp: 30.12.2024).
- Guler, J. (2023). *The AI Revolution: How Technology is Affecting the Media and Creative Industries?*, <https://medium.com/@jackguler/the-ai-revolution-how-technology-is-affecting-the-media-and-creative-industries-d3f924f3d52a> (dostęp: 30.12.2024).
- Hayden, E. (2023). *Artificial: A Study on the Use of Artificial Intelligence in Art*, https://digitalcommons.unomaha.edu/university_honors_program/208/ (dostęp: 30.12.2024).
- Hodge, N. (2023). *AI: Creative Industries Grapple with Technology's Implications for Their IP*, <https://www.ibanet.org/AI-creative-industries-grapple-with-tech-implications-for-IP> (dostęp: 30.12.2024).
- IBM (2023). *The Quest for AI Creativity*, <https://www.ibm.com/watson/advantage-reports/future-of-artificial-intelligence/ai-creativity.html> (dostęp: 30.12.2024).
- Lemley, M.A. (2023). *How Generative AI Turns Copyright Upside Down*, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4517702 (dostęp: 30.12.2024).
- Logan, S. (2023). *The Impact of AI in Creative Industry*, <https://www.twine.net/blog/impact-of-ai-in-creative-industry/> (dostęp: 30.12.2024).
- Matulionyte, R. (2022). *AI as an Inventor: Has the Federal Court of Australia Erred in DABUS?*, *Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law*, 13(2), <https://www.jipitec.eu/jipitec/article/view/348> (dostęp: 30.12.2024).
- Neale, E. (2023). *AI NFT: How AI Is Impacting the NFT Scene*, <https://nftevening.com/ai-nft-how-ai-is-impacting-the-nft-scene/> (dostęp: 30.12.2024).
- Ohio (2023). *How AI Is Transforming the Creative Economy and Music Industry*, <https://www.ohio.edu/news/2024/01/how-ai-transforming-creative-economy-and-music-industry> (dostęp: 30.12.2024).
- Saran, C. (2024). *Legal Cases Question IP in Large Language Model Training*, https://www.computerweekly.com/news/366566495/Legal-cases-question-IP-in-Large-Language-Model-training?_gl=1*1xyp1k6*_ga*MTU3NjQ3NDY3MC4xNzA2MDgyMDI2*_ga_TQKE4GS5P9*MTcwNjc3MDk4Mi4yLjEuMTcwNjc3MTI3Ni4wLjAuMA (dostęp: 30.12.2024).
- Sperling, J. (2023). *Beyond the Binary: Rethinking the Role of AI in Creative Industries*, <https://leading.business.columbia.edu/main-pillar-digital-future/digital-future/ai-creative-industries> (dostęp: 30.12.2024).
- Tesseract (2023). *Artificial Intelligence in the Creative Industries*, <https://tesseract.academy/artificial-intelligence-in-the-creative-industries/> (dostęp: 30.12.2024).

