

Twórczość i autorstwo w dobie sztucznej inteligencji. Wyzwania stojące przed prawem własności intelektualnej

1. Wstęp

Choć wydaje się, że powstanie komputera zdolnego do samodzielnej nauki i rozwoju na kształt człowieka lub bunt maszyn to temat na tyle futurystyczny i nierealny, że trudno sobie wyobrazić jego zaistnienie za naszego życia, to w rzeczywistości oprócz takich skrajnych przypadków już w chwili obecnej istnieje wiele kwestii prawnych związanych z rozwojem technologii, które muszą zostać rozwikłane. Co więcej, wydaje się że przy obecnym rozwoju i wykładniczym tempie postępu technologicznego² wspartym przez coraz większe fundusze pochodzące od korporacji – przedstawiciele rynku nowych technologii przyszłość może być bliżej niż się wydaje. Za potwierdzenie powyższego w szczególności mogą świadczyć ostrzeżenia o ewentualnych zgubnych skutkach dalszego nieskrępowanego rozwoju zwłaszcza w zakresie uczenia maszynowego i powstanie ruchu proklamującego odpowiedzialny rozwój technologii w tym zakresie³.

Podczas gdy w odniesieniu do technologii rozwój jest coraz szybszy, system prawny również przechodzi istotne przeobrażenia. Jest on jednak zdecydowanie wolniejszy, a w wyniku porównania obu dynamik wydaje się wręcz znikomy. Klasyczny podział prawa zanika. Prawo nowych technologii, prawo Internetu czy prawo dotyczące robotów nie dają się zakwalifikować jako jedna z tych gałęzi w zdecydowanie większym stopniu niż to miało miejsce chociażby w przypadku prawa mediów. Nowe technologie częściej niż dotychczas

¹ Doktor nauk prawnych, dyrektor Instytutu Badań nad Prawnymi Aspektami Nowych Technologii – Future Insitute, prawnik w kancelarii WKB Wierciński, Kwieciński, Baehr.

² Tzw. prawo Moore'a, zob. R. Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Warszawa 2016, s. 66 i n.

³ Ruch zapoczątkowany przez naukowców z Uniwersytetu Harvarda i MIT oraz reprezentantów branży technologicznej na rzecz odpowiedzialnego rozwoju sztucznej inteligencji. http://www.bostonherald.com/business/technology/2017/01/harvard_mit_researchers_to_keep_ai_in_line [dostęp: 1.02.2017].

wymagają dla całościowego oglądu odwołania się do rozwiązań o charakterze cywilnoprawnym, jak również administracyjnoprawnym, a nawet częstokroć weryfikacji norm prawnokarnych. Częściej niż do tej pory będziemy się zatem odwoływać do określonych specjalizacji wyodrębnionych ze względu na ich przedmiot, a nie na gałąź prawa, w obrębie której można je umiejscowić. Jednym z takich zagadnień, które wymykają się klasycznym podziałom jest robotyka i jej prawne uwarunkowania.

Wykorzystanie robotyki, sztucznej inteligencji i wszystkich związanych z nimi elementów w przemyśle staje się faktem. Na porządku dziennym dostarczane są nam informacje w zakresie nowych osiągnięć w wymienionych dziedzinach i wieszczono są bardzo szybkie przemiany, w szczególności w strukturze zatrudnieniowej. Znana światowa firma doradcza wypuszczając swoją analizę w połowie 2015 r. wskazała, że do 2025 r. zajdą głębokie przemiany zatrudnieniowe w związku z tzw. „Przemysłem 4.0”⁴. Nazwa ta wynika z porównania obecnie zachodzących zmian do tych, które zaobserwowano w wyniku wykorzystania silnika parowego, elektryczności czy automatyzacji z końca minionego stulecia. Warto przy tym zwrócić uwagę, że w przywołanej analizie podkreślono, że w każdym z przyjętych scenariuszy wykorzystanie technologii będzie prowadziło do zdecydowanego wzrostu produktywności przy równoczesnej redukcji ilości pracowników niezbędnych do uzyskania odpowiednich wyników⁵. Przywołany temat jest jednym z częściej omawianych w zakresie dysput nt. robotyki czy sztucznej inteligencji.

Podstawowym problemem związanym z wykorzystaniem sztucznej inteligencji jest również jej wpływ na tradycyjne koncepcje leżące u podstaw praw własności intelektualnej. Twórczość⁶ komputerowa wymyka się bowiem zakresom definicyjnym autorstwa czy zakresu podmiotowego podstawowych aktów prawnych w tym zakresie. Choć poddział odnoszący się do praw własności

⁴ Man and Machine in Industry 4.0 How Will Technology Transform the Industrial Workforce Through 2025? Analiza dostępna na: <https://www.bcgperspectives.com/content/articles/technology-business-transformation-engineered-products-infrastructure-man-machine-industry-4/> [dostęp: 5.01.2017].

⁵ Ibidem.

⁶ Autor w niniejszej publikacji odwołuje się do twórczości, jako pojęcia zawierającego w sobie zarówno autorstwo (od strony prawnoautorskiej), jak również wynalazczość (od strony prawnopatentowej). Połączenie obu tematów uzasadnione jest faktem położenia środka ciężkości problematyki niniejszej pracy na możliwość uznania nie-człowieka za twórcę.

intelektualnej znalazł się w rezolucji Parlamentu Europejskiego⁷ odnoszącej się do modernizacji obecnych przepisów w odniesieniu do robotyki to opisana w niniejszej pracy problematyka, wydaje się pozostać w nim niezauważona.

Wobec powyższego rozważenie prawnych konsekwencji wynikających z szerokiego użycia maszyn wykorzystujących dorobek sztucznej inteligencji i wytworzonych przez nie dóbr wydaje się być pilną i ważną do rozważenia problematyką.

2. Rozwój sztucznej inteligencji

Sztuczna inteligencja jest jednym z działów robotyki. Jej obecne znaczenie i wykorzystanie nie tylko w robotyce powoduje, że częstokroć podkreśla się jej samodzielny byt lub czasem błędnie oba pojęcia utożsamia się ze sobą. Sztuczna inteligencja w szczególności może oznaczać oprogramowanie potrafiące pobierać parametry zewnętrzne i wewnętrzne oraz na ich podstawie podejmować najodpowiedniejszą w danych warunkach decyzję. Sztuczna inteligencja oznacza również dziedzinę wiedzy zajmującą się poszukiwaniem technik rozwiązywania – i ich formalnym sformułowaniem pozwalającym na implementację maszynową – problemów trudnych⁸. Jako dziedzina wiedzy obejmuje w szczególności takie kategorie, jak logika rozmyta, sieci neuronowe, jak również może być wymieniana jako poddział informatyki.

Nie wydaje się przy tym zasadne oddzielanie na tym etapie sztucznej inteligencji od robotyki, która jest zdecydowanie bardziej rozpoznawalną dziedziną. Robotyka jako pojęcie podstawowe dla niniejszych rozważań, a nawet dyscypliny badawczej nie może powodować problemów interpretacyjnych. Za słownikiem języka polskiego termin ten odnosi się do nauki zajmującej się projektowaniem i zastosowaniem robotów⁹. Definicja ta nie rozwiązuje problemu gdyż odnosi się do innego pojęcia wymagającego dalszej interpretacji – robot. Zgodnie z opracowaniem podstaw teorii robotyki oznacza ona dziedzinę „nauki i techniki zajmującą się problemami mechaniki, sterowania, projektowania, pomiarów, zastosowań oraz eksploatacji manipulatorów i robotów”¹⁰. Również i ta definicja nie wydaje się jasno określać definiowanego terminu w sposób zrozumiały dla osoby niedysponującej wiedzą techniczną.

⁷ Rezolucja Parlamentu Europejskiego z 16 lutego 2017 r. zawierająca zalecenia dla Komisji w sprawie przepisów prawa cywilnego dotyczącego robotyki (2015/2103(INL)).

⁸ http://sequoia.ict.pwr.wroc.pl/~witold/ai/ai_intro_s.pdf [dostęp: 8.01.2017].

⁹ <http://sjp.pwn.pl/slowniki/robotyka.html> [dostęp: 7.01.2017].

¹⁰ <http://www.robotyka.com/teoria.php/teoria.5> [dostęp: 6.01.2017].

Sam termin, którym określono powyższą dyscyplinę naukową pochodzi od słowa „robot” stworzonego i po raz pierwszy użytego w 1921 r. przez Karela Capeka¹¹ w sztuce *Roboty Uniwersalne Rossuma*¹². W przywołanej sztuce, za pomocą powyższego określenia, autor odniósł się do maszyn przypominających istotę ludzką. Sama nazwa „robot” pochodziła od czeskiego pojęcia „ro-bota” oznaczającego pracę¹³. W samym opowiadaniu owe roboty nie były maszynami tylko czymś znacznie bardziej przypominającym człowieka składając się, podobnie do niego, z ciała. Opisywany termin zyskał jednak popularność i od tej chwili był wykorzystywany do określania humanoidalnych maszyn częstokroć naśladujących ludzkie zachowanie. I. Asimov sam z niego skorzystał już w 1941 r. w swoim opowiadaniu *Kłamca*, a następnie w kolejnym roku prezentując słynne podstawowe prawa robotów.

Wskazany w drugiej z prezentowanych definicji termin „manipulator” odnosi się do urządzenia przeznaczonego do realizacji niektórych funkcji ludzkiej kończyny górnej¹⁴. Nie odnosimy się zatem w tym rozumieniu do maszyny odwzorowującej sylwetkę człowieka, a jedynie do wysięgnika, przy którego pomocy realizowane są takie same zadania, jak wykonywane przez człowieka przy pomocy jego ręki. Manipulatory tego typu są najczęściej wykorzystywane przy zautomatyzowanych taśmach produkcyjnych. Oprócz powyższego, podstawowym rozróżnieniem manipulatorów od robotów jest uniwersalność zastosowań tej drugiej kategorii dla różnych zadań i funkcji¹⁵.

Należy zwrócić uwagę na przyjęte w doktrynie stopniowanie generacji robotów. Roboty I generacji to zaprogramowane w szczególności na określoną czynność lub ich sekwencję maszyna. Roboty II generacji są wyposażone, w przeciwieństwie do poprzedniej odsłony, w zamknięty układ sterowania i czujniki pozwalające na dokonywanie pomiarów parametrów z otoczenia. Roboty tej generacji nakierowane są na wykonywanie danego działania najbardziej optymalnie. Roboty III generacji wyposażone są w stosunku do generacji II w sensory pozwalające wykonywać złożone pomiary i na ich podstawie

¹¹ Karel Capek (spotykane również: Karol Czapek) czeski pisarz 1890–1938, pionier fantastyki naukowej.

¹² <http://www.umich.edu/~engb415/literature/pontee/RUR/RURsmry.html> [dostęp: 7.01.2017].

¹³ Dokładniej wskazuje się na pracę pańszczyźnianą. Zarówno termin, jak i jego rozumienie, wydaje się być zbieżne z pojęciem istniejącym w języku polskim.

¹⁴ <http://etacar.put.poznan.pl/marcin.kielczewski/ZSP02.pdf> [dostęp: 7.01.2017].

¹⁵ S. Wiak (red.), *Mechatronika*, t. 2, s. 97, http://www.wiak.imsi.pl/e-books/mechatronika2/rozdzial_3.pdf [dostęp: 7.01.2017].

rozpoznawać kształty i określoną sytuację, które wpływają na wykonywane działania przy pomocy zdolności adaptacyjnych¹⁶. Można się jednak w doktrynie spotkać z rozszerzoną klasyfikacją, zgodnie z którą wyliczą się do V generacji robotów (roboty inteligentne).

Robotyka jest zatem dziedziną łączącą w sobie w szczególności elementy elektroniki, mechaniki, automatyki. Oprócz wskazanych dziedzin w robotyce odnajdziemy również częstokroć elementy innych dyscyplin, np. sensoryki lub informatyki. Jest ona więc z całą pewnością dziedziną interdyscyplinarną.

Sztuczna inteligencja będąca elementem robotyki również nie posiada jednoznacznej i powszechnie przyjętej definicji. Zwraca się przy tym uwagę na definiowanie opisowe przedmiotu niniejszych rozważań, których ostateczny kształt był dziełem wielu modyfikacji. Zgodnie z jedną z takich definicji sztuczna inteligencja to „uczynienie komputerów bystrzejszymi, tworzenie maszyn wykonujących funkcje, które wymagają ludzkiej inteligencji, wyjaśnianie i imitowanie inteligentnego zachowania w procesach obliczeniowych, badania własności umysłu za pomocą komputerowych modeli”¹⁷. Wszystkie powyższe definicje można krótko scharakteryzować jako ogół badań z różnych dziedzin, które mają ostatecznie doprowadzić do zaprojektowania, stworzenia i wykorzystania maszyny obdarzonej zdolnością myślenia.

Historia terminu, jak i całej dziedziny sięga 1956 r.¹⁸, kiedy w Dartmouth odbyła się konferencja dotycząca robotyki, na której wspomniano o sztucznej inteligencji. Zgodnie z definicją zaproponowaną w 1960 r. przez Marviną Minskyego sztuczna inteligencja to nauka o maszynach realizujących zadania, które wymagają inteligencji, gdy są wykonywane przez człowieka¹⁹. W tym kontekście warto przywołać Alana Turinga, który w 1950 r. wymyślił test badający czy dana maszyna (robot) posiada zdolność myślenia²⁰. Test jest dość prosty, choć dzięki temu jest właśnie taki uniwersalny. W dużym uproszeniu polega na zadawaniu testowanemu obiektowi dowolnych pytań, na które musi odpowiedzieć. Jeśli zadający pytanie nie jest w stanie określić czy rozmawia z człowiekiem, czy z maszyną można uznać, że posiada ona zdolność myślenia. Choć zatem nie tworzono go dla sprawdzania poziomu sztucznej inteligencji,

¹⁶ *Wprowadzenie do robotyki*, <http://www.mechatronika.pr.radom.pl/AiR/AiRczR.pdf> [dostęp: 7.01.2016].

¹⁷ S.J. Russel, P. Norvig, *Artificial Intelligence: a Modern Approach*, New Jersey 2009.

¹⁸ A. Kisielewicz, *Sztuczna inteligencja i logika*, Warszawa 2011, s. 13.

¹⁹ <http://www.kognitywistyka.net/si.html> [dostęp: 8.01.2017].

²⁰ Test opublikowany w artykule *Computing Machinery and Intelligence* na łamach czasopisma „Mind”.

to już wtedy rozprawiano o możliwościach myślenia przez maszyny. Sam Turing twierdził, że do 2000 r. powstaną komputery, których identyfikacja w ciągu pięciu minut nie przekroczy 70%²¹. Wprawdzie w zakładanym terminie nie powstał taki komputer (a dokładniej program), to obecnie w obrocie istnieje bardzo dużo aplikacji²², które zostały stworzone, aby naśladować rozmowę z człowiekiem poprzez odpowiedzi na konkretne pytania.

W związku z powyższym należy się zastanowić czy każdy przejaw jakiegokolwiek konwersacji może być utożsamiany ze sztuczną inteligencją. Stąd, zgodnie z podziałem zaproponowanym przez Johna Searle²³, rozróżnia się dwa rodzaje sztucznej inteligencji. Pierwszym rodzajem jest tzw. słaba lub wąska sztuczna inteligencja, która w opinii autora sztuczną inteligencją jest jedynie z nazwy. Najlepszym jej przykładem są chatboty lub asystenci głosowi²⁴. Choć przypominają rozmowę z rzeczywistym człowiekiem to w rzeczywistości wykonuje jedynie niezbyt skomplikowane polecenia. Drugim rodzajem jest natomiast tzw. silna lub szeroka sztuczna inteligencja. Nazywa się ją również sztuczną inteligencją na poziomie człowieka²⁵, co dobrze ją charakteryzuje. Chodzi zatem o oddzielenie oprogramowania, które poprzez wykonywanie przewidzianych poleceń imituje zachowanie się osoby działającej z rozeznaniem (inteligentnej) od tego, które rzeczywiście będzie zdolne do odbierania bodźców, ich interpretacji i rozumienia oraz podejmowania świadomych decyzji i ich komunikacji otoczeniu.

Obecnie prace nad wykorzystaniem sztucznej inteligencji są zdecydowanie bardziej zaawansowane. Z pewnością każdy słyszał o pojedynku szachowym, w którym komputer wraz z odpowiednim oprogramowaniem pokonał mistrza szachowego. Choć wydarzenie to w owym czasie było z pewnością sensacyjne, to w chwili obecnej nie robi już tak wielkiego wrażenia. W 2011 r. Watson²⁶ należący do komputerowego giganta – IBM wygrał z ludźmi w telewizyjnym turnieju *Jeopardy*, który polega na sformułowaniu przez uczestnika właściwe-

²¹ A. Kisielewicz, *Sztuczna inteligencja i logika*, Warszawa 2011, s. 36.

²² Tzw. chatboty.

²³ A. Kisielewicz, *Sztuczna inteligencja i logika*, Warszawa 2011, s. 39.

²⁴ W obu przypadkach chodzi o oprogramowanie prowadzące konwersację lub, po prostu, odpowiadające na pytania zadane w formie pisemnej (chatboty) lub ustnej (asystenci).

²⁵ HLAI – Human-Level Artificial Intelligence. W związku z bardzo szerokim rozumieniem pojęcia sztuczna inteligencja (AI), co zostało zaprezentowane w niniejszym dziele, poczyniono próby wprowadzenia dokładniejszych pojęć w jej zakresie.

²⁶ Nazwa komputera dostarczonego przez IBM.

go pytania do sugestii będącej na nie odpowiedzią przez prowadzącego²⁷. Co więcej, komputer ten pokonał w fenomenalnym stylu dwóch mistrzów wskazanego teleturnieju.

W 2016 r. maszyny zdobyły kolejne trofeum pokonując człowieka w grę Go²⁸. Gra ta jest zdecydowanie bardziej skomplikowana od szachów i wymaga podejmowania decyzji na podstawie rozpoznawania określonych układów i zmieniającej się sytuacji na olbrzymim polu. W przypadku tej gry plansza ma wymiary 19 na 19 pól co daje 10 do 171 potęgi możliwych kombinacji. W porównaniu do możliwych w przypadku szachów 10 do potęgi 50 kombinacji stanowi to przepaść, która, jak się wydawało jej znawcom, jest niemożliwa do całościowego rozpoznania nawet przez komputer. Po wielu godzinach treningów i wielu meczach próbnych²⁹ doszło do rozegrania spotkania pomiędzy programem AlphaGo stworzonym przez Deep Mind – spółkę należącą do koncernu Google, a najlepszym graczem na świecie w go – Koreańczykiem Lee Seedol'em w przegranej przez maszynę partii doszło do ciekawej sytuacji – oprogramowanie popełniło błąd w jednym z ruchów, co zostało przez nie odkryte i następnie starało się go naprawić, co miało miejsce dopiero osiem ruchów później. Świadczyć to może o rzeczywistym procesie uczenia się i dostosowywania do zmieniającej sytuacji podobnego do ludzkiego zachowania. Była to jednak jedyna partia, którą Koreańczyk zdołał wygrać.

W potyczkach pomiędzy człowiekiem a oprogramowaniem nie bez znaczenia jest maszyna, na której ów program został uruchomiony. W przypadku człowieka ma on do dyspozycji jedynie swój mózg i ograniczoną ilość połączeń neuronowych, które pozwalają mu korzystać z wyćwiczonych przez lata posunięć i umiejętności. W przypadku maszyny jej moc obliczeniowa, która w tym przypadku może być odpowiednikiem funkcji ludzkiego mózgu, może być niezwykle szybko zwiększona. W przypadku ostatniej ze wskazanych gier, program AlphaGo został uruchomiony na komputerze wyposażonym w 1920 mikroprocesorów i 280 kart graficznych zwiększających jego moc³⁰.

²⁷ <http://www.techrepublic.com/article/ibm-watson-the-inside-story-of-how-the-jeopardy-winning-supercomputer-was-born-and-what-it-wants-to-do-next/> [dostęp: 8.01.2017]. Film z tego wydarzenia dostępny pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=Puhs2LuO3Zc> [dostęp: 8.01.2017].

²⁸ <https://www.scientificamerican.com/article/how-the-computer-beat-the-go-master/> [dostęp: 8.01.2017].

²⁹ W tym pokonywaniu coraz lepszych przeciwników – ludzi.

³⁰ Ł. Kaniewski, *Prawdziwe problemy ze sztuczną inteligencją*, „Rzeczpospolita”, 9.04.2016.

3. Podmiot twórczości w aktualnym ustawodawstwie

Własność intelektualna należy do stosunkowo dojrzałych dziedzin prawa³¹. Niektóre wzmianki o udzielaniu praw wyłącznych na korzystanie z określonego wynalazku lub metody wykonania czegoś pochodzą z czasów wczesnego średniowiecza. Sama idea ochrony dzieł stworzonych przez człowieka wydaje się być jeszcze starsza niż przywołane prawa wyłączne, co do zasady, odpowiadające dzisiejszemu rozumieniu patentu.

Tradycyjne podejście do dziedzin składających się na szeroko pojętą własność intelektualną przejawia się również w samych tekstach aktów prawnych. W ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych³² wskazano w art. 8 ust. 1, że prawo autorskie przysługuje twórcy, o ile ustawa nie stanowi inaczej. Natomiast w ust. 2. doprecyzowano, że „Domniemywa się, że twórcą jest osoba, której nazwisko w tym charakterze uwidoczniło na egzemplarzach utworu lub której autorstwo podano do publicznej wiadomości w jakikolwiek inny sposób w związku z rozpowszechnianiem utworu”. Twórcą zatem w rozumieniu tej ustawy może być jedynie człowiek. Nie sposób przy tym jest znaleźć jakichkolwiek odwołań w doktrynie do wskazanego elementu, gdyż dotychczas, jak się wydaje, był on uważany za zrozumiały i niewywołujący żadnych problemów. Jasnym było bowiem, że jedynie osoba może w sposób zamierzony stworzyć utwór.

W drugiej z ustaw składających się na ochronę własności intelektualnej w polskim porządku prawnym – ustawie prawo własności przemysłowej³³ wskazano zaś wprost, że w przypadku odwołań w tym akcie do pojęcia osoby należy przez to rozumieć osobę fizyczną, prawną lub jednostkę organizacyjną nieposiadającą osobowości prawnej, której ustawa przyznaje zdolność prawną³⁴. Jest to wyliczenie enumeratywne, zatem prawa własności przemysłowej mogą przysługiwać jedynie wprost wymienionym w przywołanym przepisie kategoriom podmiotów. Należy jednak zauważyć, że w tym przypadku również jednostki wyposażone w zdolność prawną mogą wejść w posiadanie takich praw. W art. 8 i dalej art. 11 odwołano się do pojęcia twórcy, które nie zostało

³¹ Choć oczywiście w porównaniu do innych, tradycyjnych gałęzi prawa może się to stwierdzenie wydawać nadużyciem.

³² Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. nr 24, poz. 83 z późn. zm.).

³³ Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. prawo własności przemysłowej (Dz.U. 2001, nr 49, poz. 508 z późn. zm.).

³⁴ Art. 3 ust. 1 pkt 1.

zdefiniowane w słowniczku pojęć znajdującym się na początku rzeczonoego aktu prawnego. Słusznie zauważa się, że w takim przypadku należy się odwołać do potocznego rozumienia pojęć niezdefiniowanych³⁵. Jednakże w doktrynie nie wywołuje sporów, że przez twórcę należy rozumieć osobę, która wynalazła dane rozwiązanie tworząc dobro intelektualne, które wcześniej nie istniało³⁶. Jeszcze jaśniej odnosząc się do pojęcia twórcy wskazano, że za „twórcę projektu wynalazczego uznaje się osobę fizyczną, która przyczyniła się do dokonania (powstania) tego projektu wnosząc wkład pracy intelektualnej wykraczający poza rutynową pomoc techniczną bądź organizacyjną”³⁷. Należy zatem zdecydowanie oddzielić na gruncie tego aktu prawnego pojęcie osoby, które może obejmować również podmioty wyposażone w zdolność prawną od pojęcia twórcy. Twórcą może być bowiem jedynie osoba fizyczna, gdyż jedynie ona jest zdolna do wysiłku intelektualnego, którego rezultatem może być nowatorskie rozwiązanie techniczne albo nowy wzór przemysłowy³⁸.

Nie może to jednak stanowić o „zacofaniu” tej dziedziny prawa, a co najwyżej, o pilnej potrzebie podjęcia dyskusji w tym zakresie zmierzającej do wprowadzenia nowelizacji dostosowujących ją do najnowszych zdobyczy techniki. Świadczyć o tym może przede wszystkim fakt, że ustawodawstwo polskie nie jest w tym zakresie wyjątkiem. W szczególności należy wskazać na prawo amerykańskie, które szczególnie szybko reaguje na najnowsze osiągnięcia techniczne i częstokroć wskazywane jest w charakterze wzoru do naśladowania dla innych reżimów w tym zakresie³⁹. W prawie patentowym USA wskazuje się jednakowoż, że ktokolwiek wynajdzie lub odkryje jakikolwiek nowy i użyteczny proces, maszynę, wytwór lub połączenie materii lub jakiegokolwiek nowe i użyteczne unowocześnienie wskazanych kategorii może uzyskać ochronę na podstawie patentu⁴⁰. W tym zakresie nie ma zatem jednoznacznego, podobnie do ustawy

³⁵ E. Nowińska (red.), *Prawo własności przemysłowej: komentarz do ustawy art. 8*, Warszawa 2015.

³⁶ J. Szwaja, [w:] *System prawa własności intelektualnej*, t. 3, red. J. Szwaja, A. Szajkowski, Wrocław 1990, s. 78.

³⁷ A. Szewc, G. Jyż, *Prawo własności przemysłowej*, Warszawa 2003, s. 117.

³⁸ E. Nowińska (red.), op.cit.

³⁹ Można w tym kontekście przywołać chociażby akty prawne dotyczące pojazdów autonomicznych, które funkcjonują w USA, podczas gdy w innych państwach element ten nadal jest nieregulowany.

⁴⁰ „whoever invents or discovers any new and useful process, machine, manufacture, or composition of matter, or any new and useful improvement thereof, may obtain a patent therefor”.

prawo własności przemysłowej, wskazania na osobę ludzką. Odwołując się jednak do rozważań doktrynalnych, określenie w amerykańskim prawie patentowym odniesienia do jednostki wraz z wskazaniem, że wynalazek jest wynikiem pracy umysłowej⁴¹ przesądza, że komputer (program komputerowy) nie może być postrzegany jako wynalazca⁴². Ustawodawca posługuje się w tym przypadku podobną do znanej z unormowań prawnokarnych konstrukcji przepisu z wykorzystaniem „kto” lub „ktokolwiek”, co również może służyć za wskazówkę dla interpretacji przywołanego przepisu. Choć można zatem uznać, że poprzez użycie przywołanego pojęcia odniesiono się do ludzi, to czasem można się spotkać z opiniami wskazującymi na brak jednoznaczności w tym zakresie⁴³.

Autorstwo uznawane jest za istotny fakt społeczny wiążący się z konsekwencjami w sferze prawa. W doktrynie wskazuje się, że czynność tworzenia zyskuje charakter prawnie relewantny i wywołuje określone skutki prawne, które następują niezależnie od faktu czy autor przejawia nie tylko wolę, ale nawet świadomość ich wywołania⁴⁴. W związku z powyższym należy uznać, że stworzenie dzieła jest zdarzeniem prawnym. Prawo to może jednak powstać na rzecz jakiegokolwiek osoby fizycznej, która przejawiała działalność twórczą⁴⁵. Co istotne, podkreślenia wymaga że ze zdolnością prawną przysługującą jedynie ludziom – łączy się zdolność do bycia podmiotem praw i obowiązków, w tym również w dziedzinie prawa autorskiego, jednakże do powstania prawa autorskiego nie jest potrzebne ani osiągnięcie określonego wieku, ani świadomość tworzenia utworu, a sprawą całkowicie obojętną jest stan psychofizyczny twórcy⁴⁶. Ma to zasadnicze znaczenie dla tematu niniejszej pracy, gdyż poziom inteligencji algorytmu zastosowanego w programie komputerowym tworzącym dane rozwiązanie niezależnie od jego charakteru będzie irrelewantny z punktu widzenia prawa, przeciwnie do osobowości prawnej, której bezsprzecznie w tym przypadku brak.

W odniesieniu do aktów prawa międzynarodowego należy mieć przede wszystkim na uwadze, że wewnętrzne ustawodawstwo przywołane powyżej

⁴¹ *Mental act*, tłum. wł.

⁴² R. Abbott, *I think, therefore I invent: creative computers and the future of patent law*, „Boston College Law Review” 2016, vol. 57, nr 4, s. 1097.

⁴³ <http://www.jdsupra.com/legalnews/who-will-own-new-designs-in-a-jetsons-80698/> [dostęp: 16.03.2017].

⁴⁴ A. Wolter, J. Ignatowicz, K. Stefaniuk, *Prawo cywilne – zarys części ogólnej*, Warszawa 2000, s. 116 i n.

⁴⁵ P. Barta (red.), *Komentarz do ustawy prawo autorskie*, art. 8, 2017, s. 88.

⁴⁶ *Ibidem*, s. 89.

jest z nim w zasadniczej części zharmonizowane. Dla porządku jednak należy się odwołać do najważniejszych aktów, do których należy Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej (TRIPS)⁴⁷. W przywołanym akcie próżno jednak szukać definicji podmiotu praw. Jako jego określenie, jedynie w art. 29 pojawia się odwołanie do przywołanego powyżej „twórcy”. Wydaje się zatem, że wszystkie przywołane spostrzeżenia i opinie zachowują w tym przypadku aktualność.

Pomimo przyjęcia w ostatnim czasie rezolucji Parlamentu Europejskiego⁴⁸ odnoszącej się do modernizacji obecnych przepisów w odniesieniu do robotyki to problematyka będąca przedmiotem niniejszej pracy nie została w niej rozpoznana. Kwestie ochrony własności intelektualnej pojawiają się w rzeczonym dokumencie jedynie w kontekście zabezpieczenia przepływu danych i poszanowania prawa do prywatności⁴⁹ oraz zapewnienia interoperacyjności⁵⁰. Jako, że wskazany dokument zawiera zalecenia dotyczące przepisów prawa cywilnego, do której to gałęzi należy ochrona własności intelektualnej, brak ten wydaje się obciążać jej twórców. Obok regulacji kwestii związanych z pojazdami autonomicznymi jest to jedna z najpilniejszych do rozwiązania problematyk w zakresie wykorzystania robotyki i sztucznej inteligencji.

4. Dzieła generowane komputerowo – problematyka twórczości nieczłowieka

Wydaje się zatem, że przywołane akty prawne nie przewidują możliwości stworzenia jakiegokolwiek dzieła, w tym w szczególności utworu lub wynalazku przez podmiot niebędący osobą ludzką. Choć więc takie procesy już mają miejsce pozostają one poza ramami obowiązujących obecnie przepisów, a autorstwo pozostaje niewiadomą. Z tego względu wydaje się, że użycie sformułowania „dzieła generowane komputerowo” jest zdecydowanie bardziej adekwatne w odniesieniu do bieżącej sytuacji prawnej niż określanie ich mianem „twórczości”.

Zwrócono uwagę na ten problem, choć jedynie wzmiankując jego istnienie, w polskiej doktrynie prawniczej. Wskazuje się bowiem, że w wyniku rozwoju

⁴⁷ Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej z dnia 22 grudnia 1994 r. (Dz.Urz.U.E.L nr 336, s. 214).

⁴⁸ Rezolucja Parlamentu Europejskiego z 16 lutego 2017 r. zawierająca zalecenia dla Komisji w sprawie przepisów prawa cywilnego dotyczącego robotyki (2015/2103(INL)).

⁴⁹ Pkt. 18–21 rezolucji.

⁵⁰ Załącznik do rezolucji: Zalecenia dotyczące treści postulowanego wniosku.

technologii informatycznych zauważa się problematykę autorstwa dzieł generowanych przez komputer. Słusznie zauważono, że na gruncie obowiązujących przepisów brak jest podstaw do uznania autorstwa lub chociażby współautorstwa do takich utworów. Może się to również wiązać z dodatkowym problemem. Wskazuje się bowiem, że sama koncepcja utworu stworzonego przez komputer obarczona jest ułomnością związaną z faktem, że utwory muszą być rezultatem pracy twórczej. Stąd, jeżeli wynik prac komputera nie angażował osoby nie dojdzie do powstania utworu w rozumieniu prawa autorskiego⁵¹. Sytuacja będzie się przedstawiała jednakowo dla wynalazków, w przypadku których również istotne jest zaangażowanie twórcze wynalazcy. Choć więc problem w przypadku dokonania jakiegoś dzieła przez maszynę wyposażoną w sztuczną inteligencję jest zasadniczy, wskazano również że nie da się wykluczyć potrzeby zrewidowania podejścia do twórczości i prawa własności intelektualnej w ogólności, z czym należy się zgodzić.

Warto jednak wskazać również na przeciwną opinię, zgodnie z którą w samej ustawie nie odnajduje się bezpośredniego wskazania na ludzki czynnik prowadzący do uznania statusu autorstwa⁵². Nie da się jednak obronić powyżej tezy w kontekście wskazania w ust. 2 rzeczonego artykułu w odniesieniu do domniemania twórczości, że twórcą jest osoba. Odwołując się bowiem do powszechnego rozumienia tego pojęcia na pierwszym miejscu wskazuje się, że osobą jest jednostka ludzka⁵³. Równoległe wskazuje się, że na gruncie konwencji berneńskiej dominują koncepcje ludzkiego autorstwa.

Zasadniczo argumenty świadczące o poprawności tezy dotyczącej braku możliwości określenia programu komputerowego twórcą klasyfikuje się w trzech zasadniczych grupach, z których pierwsza dotyczy historycznego odwołania się do filozoficznych koncepcji związanych z podstawami prawa autorskiego. Druga grupa argumentów odwołuje się do językowego rozumienia i interpretacji poszczególnych postanowień, na co zwrócono również powyżej uwagę. Trzecia grupa to argumenty odwołujące się do ewoluującej praktyki stosowania rzeczonych przepisów⁵⁴. Wszystkie wymienione powyżej kategorie

⁵¹ A. Nowicka, *Komentarz do ustawy Prawo autorskie i prawa pokrewne § 9 II. Domniemanie co do osoby twórcy*.

⁵² Komentarz do art. 8, [w:] P. Ślęzak, *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2017.

⁵³ *Słownik języka polskiego PWN*, <http://sjp.pwn.pl/sjp/osoba;2496525.html> [dostęp: 16.03.2017].

⁵⁴ M. Jankowska, *Czy w świetle Konwencji Berneńskiej autorem może być tylko osoba fizyczna?*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2010, s. 11 i n.

łącznie wydają się w zupełności uzasadniać obecne tendencje w odniesieniu do koncepcji autorstwa i twórczości.

Problem ten nie jest jednak niezauważony, bowiem już w latach 90. ubiegłego wieku został rozpoznany, kiedy to Światowa Organizacja Własności Intelektualnej (WIPO) stworzyła memorandum zawierające wytyczne dotyczące interpretacji i modelowej definicji autora⁵⁵. Choć w tej definicji również wskazano, że autorem jest osoba fizyczna, to odniesiono się również, że osoba inna niż sam autor może być uznana we wskazanych przez prawo przypadkach za autora. Wprost odwołanie się zatem do osób fizycznych i następnie do osób, co nadal podkreśla naturalne rozumienie zakresu pojęcia „autor”. W doktrynie wskazuje się jednak, że „ostatni człon definicji należy rozumieć w ten sposób, iż projektodawcy kierowali się chęcią stworzenia pewnego skrótu intelektualnego w redagowaniu przepisów aktów prawnych, by uniknąć formułowania powtórzeń i nadmiernie rozbudowanych zdań, przykładowo zamieszczania w nich także pojęcia »podmiot prawa autorskiego«, współistniejącego obok pojęcia »autor«”⁵⁶. Nie wydaje się to być jednak dostatecznie przekonująca teza, aby mogła posłużyć jako argument w kontekście rozszerzającej wykładni przywołanego pojęcia.

Zgodnie więc z dominującymi głosami w tym zakresie, z którymi również utożsamia się autor, w niniejszym stanie prawnym nie sposób jest uznać autorstwo dzieł stworzonych przez maszynę wyposażoną w sztuczną inteligencję. Choć zatem taka aktywność programów komputerowych stała się już faktem, nie jest ona rozpoznawana w prawie autorskim.

Problem ten można jednak próbować rozwiązać przy użyciu dostępnych narzędzi. Mimo rozlicznych argumentów, z których niektóre zostały wskazane powyżej w doktrynie można się spotkać z opinią, że nie można z góry przesądzić o braku autorstwa programu komputerowego⁵⁷. W opinii autora brak jest jednak w chwili obecnej podstaw do postawienia takiej tezy. Fakt istnienia takiej twórczości nie może bowiem prowadzić do wykładni przepisów *contra legem*, a tak musiałoby się stać, aby uznać autorstwo maszyny lub programu komputerowego. Z praktyki zaś wynika, że w przypadku stworzenia danego dzieła przy udziale jednostki ludzkiej oraz oprogramowania, to człowiek bio-

⁵⁵ § 89 memorandum, WIPO Meetings, Committee of Experts on Model Provisions for Legislation in the Field of Copyright, Komentarz do art. 8, [w:] P. Ślęzak, *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Komentarz*, Warszawa 2017.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ A. Matusiak, *Gra komputerowa, jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, rozdz. VII.2.

jący udział w projekcie został wskazany jako jego twórca/autor⁵⁸. Wydaje się że w chwili obecnej jest to jedyna realna możliwość określenia autorstwa i zabezpieczenia praw własności intelektualnej. Co więcej, brak rozwiązań zapewniających możliwość określenia autorstwa programów komputerowych jest przez niektórych przedstawicieli doktryny uważana za pozytywne zjawisko⁵⁹. W tym kontekście zaprezentowano pięć zasadniczych powodów, dla których dzieło stworzone przy użyciu programu komputerowego w sposób zasadniczy różni się od twórczości człowieka:

- 1) stworzone są w formie wirtualnej;
- 2) tworzą je ludzie przy użyciu komputerów zamiast „ręcznie”;
- 3) programy mogą je generować przy pomocy algorytmów;
- 4) programiści, jak również użytkownicy, wnoszą wkład do powstałych efektów;
- 5) programy mogą je generować nie-deterministycznie⁶⁰.

Z większością zaprezentowanych rozróżnień należy się zgodzić. W szczególności podkreślono zaprezentowany już wcześniej argument o istnieniu wkładu programisty i użytkownika. Z drugiej jednak strony pierwszy z przywołanych argumentów wydaje się nie mieć żadnego znaczenia dla stworzenia dzieła czy określenia autorstwa. Dzieła literackie w obecnych czasach powstają pierwotnie wyłącznie w formie wirtualnej – pliku zapisanego na twardym dysku komputera lub w chmurze obliczeniowej. Dopiero wtórnie niektóre z nich są przekazywane do druku, w wyniku czego powstaje materialny przedmiot. Brak w powyższej liście jednak jednego z najważniejszych w opinii autora argumentów, co do nieistnienia dzieł tworzonych komputerowo. Fakt że są one tworzone komputerowo lub generowane komputerowo uwypukla ich powtarzalność. Oznacza to, że z dużą dozą prawdopodobieństwa, przy wykorzystaniu takiej samej bazy danych mogą powstać nawet identyczne dzieła. W przypadku twórczości ludzkiej jej immanentną cechą jest odwzorowywanie wpływu i koncepcji autora. W tym przypadku zjawisko powstania identycznych dzieł stworzonych przez dwie osoby dysponujące identycznymi środkami i zapleczem jest bardzo niskie.

⁵⁸ S. Thaler, *Device for the Autonomous Generation of Useful Information*, US Patent No. 5,659,666; [w:] R. Abbott, *I Think, Therefore i Invent: Creative Computers and The Future of Patent Law*, „Boston College Law Review” 2016, vol. 57.

⁵⁹ Tak również: J. Grimmelmann, *There's No Such Thing as a Computer-Authored Work-And It's a Good Thing, Too*, „Columbia Journal of Law & the Arts” 2016.

⁶⁰ Ibidem.

Można zatem zastanowić się czy autorstwo dzieła wykonanego przez program komputerowy nie powinno przynależeć jego twórcy, który pierwotnie umożliwił powstanie tego dzieła. W tym kontekście należy rozróżnić dwie zasadnicze kategorie dzieł oraz jedną pośrednią. Do pierwszej należą będą dzieła stworzone przez człowieka przy użyciu komputera i programu komputerowego. Jest to naturalna i często spotykana obecnie sytuacja. Nie powoduje ona również problemów natury prawnej, ponieważ to człowiek jest twórcą, a komputer i program komputerowy jedynie narzędziem, które postanowił wykorzystać podobnie jak malarz dobiera odpowiednie płótno, farby i pędzel. Druga kategoria odnosi się do dzieł wygenerowanych komputerowo. W tym przypadku chodzi więc o takie sytuacje, w których człowiek ma mały lub w ogóle nie wnosi wkładu do powstałego dzieła. Komputer wykorzystując jedynie posiadaną bazę danych i założenia dotyczące tego co ma zostać stworzone „samodzielnie” wykonuje pracę. Istnieje również pośrednia kategoria, w której znajdują się wszystkie te sytuacje, które nie należą do obu wskazanych powyżej skrajnych grup. Charakteryzować się ona będzie zatem połączeniem wkładu ludzkiego i maszynowego do powstałego dzieła. Dwie ostatnie wskazane kategorie są zatem przedmiotem rozważań niniejszej pracy. Ich rozróżnienie przy obecnym rozwoju technologii sztucznej inteligencji również samo w sobie stanowi doniosły problem, gdyż komputer (oprogramowanie) nie wydaje się sam podejmować inicjatywy twórczej, a rola człowieka może być nieodzowna dla uzyskania założonych efektów.

W tym kontekście należy również rozważyć pozycję autora samego programu komputerowego. Nie tylko bowiem osoba posługująca się programem komputerowym, ale również jego autor wnosi swój wkład do powstałego efektu prac. Autor programu miał jednak, jak się wydaje, jedynie pośredni wpływ na kształt powstałego dzieła. Osoba posługująca się programem może mieć równy, jeśli nie większy, wpływ na realizację w wyniku działania programu komputerowego dzieła. Oba te podmioty mogłyby być zatem łącznie uprawnione z tytułu praw autorskich do wyniku działania programu komputerowego. W przypadku podmiotu nadzorującego pracę programu komputerowego, wprowadzającego założenia, zakres i przydzielającego zadania oraz dokonującego ostatecznej ewaluacji wyniku takich prac wkład twórczy w ich powstanie jest bezsprzeczny. Autor oprogramowania z drugiej strony również w pewnym zakresie wpływa na kształt takiego dzieła poprzez dobór zakresu jego funkcjonalności i odpowiednie określenie podejmowanych przez program komputerowy decyzji w wyniku wykonywania algorytmów. Najdonioślejszym kontrargumentem dla ustanowienia twórczy programu w charakterze współ-

autora wygenerowanego dzieła jest fakt, że jego praca nie przyczynia się do powstania konkretnego dzieła i rozmyślnie w tym celu stworzył dane rozwiązanie uzewnętrznione w programie komputerowym. Podobną pozycję może mieć twórca/projektant aparatu fotograficznego, który nie jest jednak nawet rozważany jako współautor fotografii wykonanych urządzeniem jego projektu. Należy jednak wskazać, że w doktrynie od czasu do czasu pojawiają się również odmienne od zaprezentowanych powyżej kombinacji dotyczących ustalenia autorstwa. Ze względu na brak jakichkolwiek podstaw w obecnym ustawodawstwie nie wydają się one na tyle istotne, aby zostały zaprezentowane.

Przywołane rozwiązania nie są jednak tak proste do opracowania i wdrożenia, jak to się może wydawać. Opisane możliwości mogą znaleźć bowiem zastosowanie w przypadku tzw. słabej, prostej lub ogólnej sztucznej inteligencji. Słaba sztuczna inteligencja oznacza umiejętność rozwiązywania problemów⁶¹ lub podejmowanie decyzji opartych na racjonalności⁶². Jest ona zatem zupełnie inna od tzw. silnej sztucznej inteligencji, która ma za zadanie najpełniejsze naśladowanie inteligencji człowieka. W pierwszym przypadku zatem wpływ twórcy lub operatora programu komputerowego jest jednym z zasadniczych czynników ukierunkowujących działanie danego oprogramowania. Ich wkład do stworzonego dzieła jest więc namacalny. Od ich pracy i działania zależy ostateczny rodzaj i kształt dzieła, gdyż decyzje co do dostarczanych danych są podejmowane poza samym programem. Co więcej, to człowiek definiuje problem, który następnie podlega opracowywaniu i to on ma zasadniczy wpływ na wybór ostatecznej wersji spełniającej określone kryteria⁶³.

Chociaż w chwili obecnej nie wydaje się to być zasadniczą kwestią, w niedługiej przyszłości zdecydowanie może się nasilić problem wynalazków stworzonych wyłącznie przez oprogramowanie wyposażone w sztuczną inteligencję na poziomie odpowiadającym lub przewyższającym inteligencją istoty ludzkie. Takie wynalazki określa się mianem dzieł autonomicznie stworzonych komputerowo⁶⁴, w odróżnieniu od dzieł stworzonych lub generowanych komputerowo⁶⁵. Wskazuje się w szczególności, że obecnie projektowane algorytmy są zdolne do przeszukiwania olbrzymich ilości niepowiązanych ze sobą i w za-

⁶¹ <http://kognitywistyka.uwb.edu.pl/component/k2/item/405-sztuczna-inteligencja> [dostęp: 16.03.2017].

⁶² Wprowadzenie do sztucznej inteligencji, wykład I, <http://www.cs.put.poznan.pl/amichalski/wsi/AI1.rgb.pdf> [dostęp: 16.03.2017].

⁶³ Tak również: R. King, *The Robot Scientist Adam*, „Computer” 2009, vol. 42, s. 46.

⁶⁴ Tłum. Autonomous Computer-generated works.

⁶⁵ Tłum. Computer-generated works.

den sposób nieskategoryzowanych danych w celu najlepszego rozwiązania bez udziału człowieka określającego zestaw reguł⁶⁶.

W chwili obecnej jedynym porządkiem prawnym, w którym przewidziano jakiegokolwiek przepisy odnoszące się do dzieł stworzonych komputerowo jest Wielka Brytania⁶⁷. W prawodawstwie tego państwa wskazano, że autorem jest osoba, która podejmuje działalność niezbędną dla stworzenia danego dzieła⁶⁸. W przywołanym przepisie przewidziano zatem możliwość udziału innego czynnika niż ludzki w procesie tworzenia danego dzieła. To człowiekowi jednak przydziela się w całości prawa autorskie. Tak więc i w tym przypadku, choć niezwykle postępowym w obecnych uwarunkowaniach prawnych, nie zdecydowano się na zaprojektowanie rozwiązań umożliwiających uznanie danego programu komputerowego za twórcę lub współtwórcę dzieła. Przyjęcie takiego rozwiązania może świadczyć z jednej strony o pewnej powściągliwości, z drugiej jednak jest ono zdecydowanie usprawiedliwione wątpliwościami prawnymi zaprezentowanymi na przestrzeni niniejszej pracy. Przywołany przepis mimo jego krótkiej historii doczekał się również weryfikacji w realnych warunkach, gdyż odniesiono się do niego wprost w wyr. do sprawy *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*⁶⁹. Z uwagi na fakt poruszenia wielu wątków nie jest celowe przywoływanie całości stanu faktycznego powyższej sprawy. Wskazano w nim jednak, że ramki wyświetlane w trakcie gry generowane przez jej silnik były autorstwa twórcy samego oprogramowania. Choć zatem jest to znaczące uproszczenie, to rozwiązuje dużą część trudności, które zaczęły się pojawiać coraz częściej wraz ze wzrostem dynamiki prac nad wykorzystaniem zdobyczy sztucznej inteligencji.

5. Podsumowanie

Prawo własności intelektualnej będzie się musiało zmierzyć w najbliższym czasie z przedstawioną problematyką. Będzie mogło to przybrać formę opracowania i/lub wdrożenia koncepcji dotyczących obecnie istniejących regulacji prawnych⁷⁰ lub jego nowelizacji. Nowelizacja przepisów umożliwiłaby uznanie

⁶⁶ E. Fraser, *Computers as inventors – Legal and policy implications of artificial intelligence on patent law*, „SRIPTed”, grudzień 2016, vol. 13, nr 3, s. 323.

⁶⁷ B. Schafer, *Editorial: The Future of IP Law in the Age of Artificial Intelligence*, „SRIPTed”, grudzień 2016, vol. 13, nr 3, s. 284.

⁶⁸ „taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken”, tłum. wł., Copyright, Designs and Patents Act 1988, s. 9(3).

⁶⁹ Wyrok *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd* [2006] EWHC 24 (Ch.).

⁷⁰ Mogą one przybrać formę chociażby zaprezentowaną na przestrzeni niniejszej pracy.

autorstwa innego podmiotu poza człowiekiem lub, na wzór brytyjski, jasne rozwiązanie sytuacji, w których utwór jest tworzony przy wykorzystaniu programu komputerowego. W tym zakresie wydaje się, że jest to znacząca przewaga nad wypracowaniem nowych koncepcji w obrębie istniejącego stanu prawnego, które należy uznać za rozwiązanie doraźne. W zależności od obranej drogi należałoby zatem postulować jasne wskazanie, że utwór stworzony przez osobę posługującą się oprogramowaniem komputerowym z zachowaniem wpływu na ostateczny kształt utworu uznaje się za stworzony przez tę osobę. W przypadku wyboru drogi umożliwienia uznania współtwórczości danego programu komputerowego elementem takiej nowelizacji musiałoby być wprowadzenie do pojęcia autora – oprogramowania komputerowego wyposażonego w sztuczną inteligencję odpowiadającą inteligencji ludzkiej, który wniósł twórczy wkład do powstałego utworu. Zaproponowane rozszerzenie na poziomie definicyjnym wydaje się rozwiązaniem najprostszym. Nie da się jednak również i w tym przypadku wyeliminować lub uniknąć problemów nieostrości użytych pojęć.

Autor niniejszego opracowania jest bliższy w chwili obecnej obrania drogi na wzór przewidzianej w brytyjskim ustawodawstwie. Jest to spowodowane faktem, że wszystkie inne możliwości determinują obowiązek całościowej reformy prawa własności intelektualnej. Łączyć się to będzie bowiem z licznymi nieznanymi do tej pory problemami. W szczególności należy wskazać na możliwe już teraz do przewidzenia zagadnienia związane z naruszeniem prawa – w jaki sposób określić kto naruszył prawa podmiotu uprawnionego z tytułu praw autorskich w wyniku stworzenia danego utworu. W przypadku umożliwienia autorstwa oprogramowania komputerowego należałoby rozwiąć problem pociągnięcia takiego programu do odpowiedzialności, jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało. Podobnie przedstawiałaby się sytuacja współtwórczości człowieka i programu komputerowego, gdyby w wyniku stworzenia dzieła naruszono prawa innego podmiotu. Nierozwikłanie chociażby zasygnalizowanych powyżej problemów w momencie projektowania przepisów doprowadziłoby do powstania wielu luk potencjalnie możliwych do wykorzystania. Jeszcze większym wyzwaniem byłoby zaprojektowanie przepisów umożliwiających uznanie autorstwa lub współautorstwa programu komputerowego. Wiązałoby to się bowiem z odniesieniem do problemu osobowości prawnej takiego urzędnika/programu. W przeciwnym przypadku autorstwo lub twórczość zaistniałaby jedynie jako kategoria opisowa, w przeciwieństwie do obecnych uregulowań wiążących się z określonymi konsekwencjami w obrębie prawa.

W tym kontekście przywołać można w charakterze przykładu sprawę słynnego zdjęcia zrobionego sobie przez małpę. Sprawę w imieniu małpy do sądu

wniosła organizacja *People for the Ethical Treatment of Animals* przeciw fotografowi, na którego aparacie zostało uwiecznione problematyczne zdjęcie. Sędzia uznał, że zwierzę nie może posiadać praw autorskich, a gdyby ustawodawca chciał aby tak było, przewidziałby to w sposób wyraźny⁷¹. Mimo zasadniczych różnic jakie dzielą zwierzęta i programy komputerowe, jedno jest dla obu kategorii wspólne, co uzasadnia przywołanie wskazanego przykładu – obie grupy nie mogą być podmiotem praw autorskich. Inną sprawą, która znalazła swoje rozwiązanie w sądzie i wydaje się nieco bliższa opisanym w niniejszej pracy zagadnieniom jest sprawa *Ice TV v Nine Network of Australia Pty Ltd*⁷². Odnosząc się wprost do meritum w wyr. do przywołanej sprawy postawiono tezę, że dzieło stworzone przez program komputerowy nie zasługuje na ochronę na podstawie prawa autorskiego⁷³. Takie rozwiązanie powoduje jednak powstanie nieuzasadnionego rozróżnienia pomiędzy dziełami stworzonymi przez człowieka podlegającymi ochronie na podstawie prawa autorskiego, a dziełami stworzonymi (generowanymi) komputerowo, które w myśl postawionej tezy miałyby wejść do domeny publicznej. Zwrócić w tym kontekście należy uwagę na pewien paradoks, że już w chwili obecnej udzielono wielu praw ochronnych na wynalazki, które w rzeczywistości były (w zasadniczej części) stworzone przez program komputerowy, jednakże wskazanie tego faktu pozbawiłoby podmiot posługujący się nimi możliwości ochrony⁷⁴.

W związku z powyższym rozstrzygnięcie szczegółowo opisanej kwestii dotyczącej dzieł stworzonych wyłącznie lub we współpracy z programami komputerowymi wyposażonymi w algorytmy sztucznej inteligencji wydaje się być zagadnieniem pilnym, nie tylko w skali Europy, ale również świata. Przyjęte rozwiązania muszą być jednak poddane skrupulatnym rozważaniom, gdyż mogą mieć istotne konsekwencje wykraczające poza samo prawo własności intelektualnej, co zostało wskazane na przestrzeni niniejszej pracy.

⁷¹ <https://arstechnica.com/tech-policy/2016/01/judge-says-monkey-cannot-own-copyright-to-famous-selfies/> [dostęp: 16.03.2017].

⁷² Sprawa *Ice TV Pty Ltd v Nine Network of Australia* (2009) 239 CLR 458.

⁷³ https://munting.id.au/2016/03/01/protection-of-digitally-generated-copyright-works-august-2015/#_ftn20 [dostęp: 16.03.2017].

⁷⁴ R. Abbott, *I Think, Therefore I Invent: Creative Computers And The Future Of Patent Law*, "Boston College Law Review" 2016, vol. 57, s. 1087 i n.

Summary

Artificial intelligence, besides blockchain, is the main topic discussed by representatives of nearly every branch of economy. Some entities are trying to search for their place in the world of artificial intelligence driven technology and others are looking carefully at the developments in the AI. Undoubtedly, software making use of the artificial intelligence can be viewed as something that can change the world we live in. The titles of press releases or other information sources are stimulating ones imagination in the range of possible application of artificial intelligence. At the same time, there is a group of people from the technology sector, that are concerned by the rapid and limitless development in this regard. The future of artificial intelligence and its application is still unknown but there are as many positive expectations as negative predictions. There are still many questions that have to be answered before the time that deep or strong AI will be prepared for everyday use. One of such questions is whether copyright is only dedicated for human beings? If the answer is affirmative than the next question that have to be asked is what form or type of protection can be used for works of art made not by humans? This are not the only problems that may arise (or has already arisen) from the use of AI.

Keywords: robotics, artificial intelligence, copyright, software, author

Słowa kluczowe: robotyka, sztuczna inteligencja, prawo autorskie, oprogramowanie, autor