

**Vilniaus universiteto Teisės fakulteto
Privatinės teisės katedra**

Pauliaus Mockevičiaus,
V kurso komercinės teisės šakos
studento

Magistro darbas

Dirbtinis intelektas ir autorių teisė

Vadovas: prof. dr. (HP) Vytautas Mizaras, LL.M.

Recenzentas: dr. Stasys Drazdauskas

Vilnius
2020

TURINYS

ĮVADAS	2
1. DIRBTINIS INTELEKTAS IR KŪRYBA	6
1.1. Dirbtinio intelekto samprata	6
1.2. Dirbtinio intelekto panaudojimas kūrybos procesuose	12
1.2.1. Dirbtinis intelektas kaip įrankis	13
1.2.2. Dirbtinis intelektas kaip „kūrėjas“	15
2. AUTORIŲ TEISĖS Į DIRBTINIO INTELEKTO VEIKLOS REZULTATUS.....	19
2.1. Dirbtinio intelekto veiklos rezultatai kaip autorių teisių objektai	20
2.1.1. Konceptiniai pagrindai tarptautinėje teisėje.....	20
2.1.2. Nacionalinių teisės sistemų požiūris.....	22
2.2. Autorių teisių į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus subjektai	30
2.2.1. Dirbtinio intelekto kūrėjas	33
2.2.2. Dirbtinio intelekto naudotojas	34
2.2.3. Mokymosi šaltinių autorius	35
2.3. Kritinė analizė ir reguliavimo alternatyvos	36
2.3.1. <i>Status quo</i> išlaikymas	39
2.3.2. Autorių teisių objekto išplėtimas	46
2.3.3. Specialaus teisinės apsaugos režimo nustatymas	51
IŠVADOS	55
ŠALTINIŲ SĄRAŠAS	57
SANTRAUKA	72
SUMMARY	73

ĮVADAS

Temos aktualumas. „Mašinų epocha jau čia, tik šios atėjo ne kariauti, o kurti“, – ketvirtąją pramonės revoliuciją vaizdžiai apibūdino Andres Guadamuz¹. Pastarąjį dešimtmetį prasidėjęs dirbtinio intelekto bumai spėjo įnešti ženklų pokyčių į visuomenės gyvenimą. Autonominiomis savybėmis pasižymintys įrankiai vis plačiau taikomi skirtingose srityse, pradedant savivaldžiais automobiliais, baigiant COVID-19 diagnostiku². Vien 2019 m. privataus kapitalo investicijos į dirbtinį intelektą viršijo 70 mlrd. JAV dolerių³ ir rodo didelį potencialą augti. Dėl didėjančios kompiuterių galios, duomenų prieinamumo ir algoritmų pažangos dirbtinis intelektas pripažįstamas strategine XXI amžiaus technologija⁴.

Dirbtinio intelekto nulemtos transformacijos neaplenkė ir kūrybinių industrijų. Nors kompiuteriai bei kiti automatizuoti įrankiai jau kurį laiką naudojami kūrybos procesuose, dirbtinis intelektas įvedė mašinos savarankiškumo ir rezultato nenuspėjamumo faktorių. Giliojo mokymosi, GAN ir panašiais algoritmais paremtos sistemos geba produkuoti unikalios literatūros, meno bei mokslo darbus, kurie minimaliai ar visiškai neatspindi konkretaus asmens kūrybinių sprendimų. Dalis šių darbų savo išraiškos forma praktiškai nesiskiria nuo žmonių kūrybos rezultatų.

Įrankiams įgyjant vis daugiau kūrėjo bruožų, o žmogaus įtakai kūrybos gamybos procese mažėjant, su iššūkiais susiduria daugelio valstybių autorių teisių sistemos. Interesų grupės kelia klausimą, kam priklauso autorių teisės į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus, tačiau pirmiausia būtina nustatyti, ar (ir kokia apimtimi) šių teisių suteikimas yra apskritai galimas bei pagrįstas. Tokių atvejų Lietuvoje galiojantys teisės aktai *expressis verbis* nereglamentuoja, tiesiogiai šią problemą gvildenančios teismų praktikos taip pat nėra, o pirmųjų bylų pasaulyje baigtys moksliniame diskurse dar nebuvo išsamiai analizuotos.

¹ GUADAMUZ, A. Artificial intelligence and copyright [interaktyvus]. *WIPO Magazine*, 2017 [žiūrėta 2020 sausio 15 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html>.

² Žr., pvz.: NAUDÉ, W. *Artificial Intelligence against COVID-19: An Early Review* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. balandžio 2 d.]. Prieiga per internetą: <<https://towardsdatascience.com/artificial-intelligence-against-covid-19-an-early-review-92a8360edaba>>.

³ PERRAULT, R., et al. *The AI Index 2019 Annual Report* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 2019, p. 94 [žiūrėta 2020 m. sausio 4 d.]. Prieiga per internetą: <https://hai.stanford.edu/sites/g/files/sbiybj10986/f/ai_index_2019_report.pdf>. Lietuvoje projektų, susijusių su dirbtiniu intelektu, vertė 2015–2018 m. sudarė daugiau nei 20 mln. Eur (Lietuvos dirbtinio intelekto strategija [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <http://kurklt.lt/wp-content/uploads/2019/04/DI_strategija_LT_koreguota.pdf>).

⁴ 2018 m. balandžio 25 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)237 dėl dirbtinio intelekto Europai [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/ALL/?uri=CELEX%3A52018DC0237>>.

Pažymėtina, kad darbo tema aktuali ne tik teorinėje, bet ir praktinėje plotmėje. 2018 m. „Adobe“ užsakymu atliktas tyrimas⁵ leidžia prognozuoti, kad dirbtinio intelekto naudojimas su kūryba susijusiose srityse tik didės. Rinkoje gausėjant dirbtinio intelekto generuojamų kūrinių, neišvengiamai daugės ir ginčų dėl tokių produktų nuosavybės. Atsakymai į darbe keliamus klausimus svarbūs planuojant investicijas į dirbtinio intelekto sistemų plėtrą, aiškinant teisės šaltinius ir svarstant galimas autorių teisių politikos kryptis.

Tikslas. Šio darbo tikslas – nustatyti autorių teisių apsaugos apimtį dirbtinio intelekto veiklos rezultatų atžvilgiu ir įvertinti alternatyvius tokios apsaugos apimtį variantus.

Uždaviniai. Darbo tikslui pasiekti keliami šie uždaviniai:

- 1) Išanalizuoti ir apibendrinti dirbtinio intelekto sampratą, atskleisti jo panaudojimo būdus kūrybos procesuose;
- 2) Nustatyti, kokia apimtimi dirbtinio intelekto veiklos rezultatai šiuo metu yra saugomi autorių teisių Lietuvoje ir pasirinktose užsienio valstybėse;
- 3) Nustatyti, kam šiuo metu Lietuvoje gali (jei apskritai gali) priklausyti autorių teisės į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus;
- 4) Išskirti, išanalizuoti ir įvertinti pagrindines moksliniame diskurse vyraujančias pozicijas dėl autorių teisių apsaugos taikymo dirbtinio intelekto veiklos rezultatų atžvilgiu (reguliavimo alternatyvas / autorių teisių politikos kryptis).

Objektas. Darbe tiriamas autorių teisės ir silpnojo dirbtinio intelekto santykis, apsiribojant dirbtinio intelekto veiklos rezultatų kaip autorių teisių objekto analize ir šių darbų autorystės problema. Analizuojami Lietuvos ir užsienio valstybių (JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos, Vokietijos, Kinijos) autorių teisės šaltiniai, įskaitant svarbiausius teisinius precedentes, papročius bei doktriną. JAV autorių teisė pasirinkta kaip labiausiai atspindinti *copyright* sistemos bruožus, Jungtinės Karalystės – dėl specifinio kompiuterių sugeneruotų darbų apsaugos režimo, Prancūzijos – dėl tipinių *droit d'auteur* sistemos bruožų, Vokietijos – dėl įtakos Europos Sąjungos ir Lietuvos teisei, Kinijos – dėl lyderystės dirbtinio intelekto pramonėje, sąlyginai naujo ir lankstaus autorių teisių reguliavimo bei pirmųjų bylų, kuriose tiesiogiai nagrinėjama dirbtinio intelekto dilema autorių teisių kontekste. Pažymėtina, jog autorių teisių ir dirbtinio intelekto santykis pasižymi kur kas sudėtingesne problematika, nei leidžia aptarti šio darbo apimtis. Teorijoje ir praktikoje kyla klausimų dėl gretutinių teisių į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus, autorių teisių į pačias dirbtinio intelekto sistemas, dirbtinio intelekto teisinio subjektiškumo, atsakomybės už

⁵ PLEIFFER, A. *Creativity and technology in the age of AI* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. sausio 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.pfeifferreport.com/wp-content/uploads/2018/10/Creativity-and-technology-in-the-age-of-AI.pdf>>.

dirbtinio intelekto padarytus autorių teisių pažeidimus ir kt. Siekiant visapusiškai išnagrinėti konceptualiai svarbiausią problemą, darbe šalutiniai klausimai neanalizuojami.

Metodai. Darbe naudojami teisės moksle įprasti metodai: lingvistinis, lyginamasis, istorinis, analitinis, sisteminis, teleologinis, loginis, empirinis. Lingvistinis (gramatinis) metodas taikomas analizuojant dirbtinio intelekto sampratą ir apibrėžiant kitas kertines temos sąvokas, taip pat – aiškinant teisės aktų nuostatas, reglamentuojančias autorių teisių objektą ir subjektus. Kadangi autorių teisės ir dirbtinio intelekto santykis nėra tiesiogiai aptariamas teisės aktų tekste, kyla sisteminės analizės poreikis. Sisteminis metodas leidžia įvertinti teisės aktų visumą ir nustatyti konkrečiam teisiniam santykiui taikytinas taisykles. Lyginamuoju metodu tiriamos tarptautinių sutarčių, Europos Sąjungos teisės aktų ir skirtingų valstybių įstatymų normos, siekiant atskleisti reguliavimo kilmę ir egzistuojančius skirtumus. Kaip minėta, šio darbo tikslo dalis – nustatyti autorių teisių apsaugos apimtį dirbtinio intelekto veiklos rezultatų atžvilgiu, o skirtingų jurisdikcijų lyginamoji analizė leidžia visapusiškai įvertinti teisės taikymo ir aiškinimo ypatumus. Lyginamasis metodas taip pat svarbus tiriant galimas reguliavimo alternatyvas, jų tarpusavio pranašumus bei trūkumus. Ypač reikšmingas teleologinis metodas, taikomas analizuojant autorių teisės filosofines teorijas, kurių argumentai leidžia pagrįsti / kritikuoti galimas autorių teisės politikos kryptis dirbtinio intelekto amžiuje. Šiuo aspektu svarbus ir loginis metodas, nes teisės mokslininkų teiginių sintezės, dedukcijos, abstrakcijos būdu formuluojami jų apibendrinimai bei pateikiami kritiški įvertinimai. Empirinis metodas (apklausų analizė) pasitelkiamas įvertinti intelektinės nuosavybės teorijų pagrįstumą, esamo reguliavimo poveikį ir tikslinių grupių nuomonę dėl autorių teisių politikos.

Darbo originalumas. Nepaisant bent dešimtmetį truncančios aktyvios autonomiškų technologijų plėtros, Lietuvoje dirbtinio intelekto ir autorių teisių problema yra mažai tirta. Iki šiol nėra išsamesnių studijų ir tyrimų, Lietuvos kontekste analizuojančių dirbtinio intelekto veiklos rezultatų apsaugą autorių teisėmis, esamos sistemos pagrįstumą ir galimus alternatyvius reguliavimo modelius. Kai kurie klausimai aptariami 2017 m. Vytauto Didžiojo universiteto magistro studento Mantvydo Rapkausko magistro baigiamajame darbe „Whether intellectual property created by conscious artificial intelligence system belongs to the owner of that system?“ ir 2017 m. Vytauto Didžiojo universiteto magistro studentės Emilijos Petruolytės magistro baigiamajame darbe „Ar sukurtas dirbtinio intelekto objektas gali būti pripažintas autorinių teisių objektu?“. Visgi pirmajame darbe pagrindinis dėmesys skiriamas autorių teisių subjektų problematikai, o antrajame – dirbtinio intelekto teisiniam subjektiškumui, neišsamiai pasisakant dėl dirbtinio intelekto veiklos rezultatų apsaugos autorių teisėmis, neanalizuojant tokią apsaugą pagrindžiančių motyvų,

alternatyvių reguliavimo formų ir naujausių bylų, neaktualizuojant temos Lietuvos kontekste. Atskiri temos aspektai (tiriant bendruosius autorių teisių klausimus) paliečiami Vytauto Mizaro, Ramūno Birštono, Mindaugo Kiškio, Marijos Stonkienės darbuose.

Kur kas gausiau tema išplėtotą užsienio autorių darbuose. Tarp jų paminėtinas 1982 m. T. L. Butler mokslinis straipsnis „Can a Computer be an Author – Copyright Aspects of Artificial Intelligence“, 1997 m. Andrew J. Wu mokslinis straipsnis „From Video Games to Artificial Intelligence: Assigning Copyright Ownership to Works Generated by Increasingly Sophisticated Computer Programs“, 2016 m. K. Hristov mokslinis straipsnis „Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma“. Visgi šiuose darbuose neaptariama Lietuvos situacija ir vėliausios tendencijos dirbtinio intelekto srityje: technologijų raida, teisėkūros iniciatyvos, teismų praktika, viešosios nuomonės tyrimai.

Svarbiausi šaltiniai. Darbo tikslas reikalauja išsamios teisinio reguliavimo bei jo taikymo analizės, todėl darbe gausiai remiamasi Lietuvos ir užsienio valstybių autorių teisės šaltiniais. Tarp jų paminėtinas Lietuvos Respublikos autorių ir gretutinių teisių įstatymas, taip pat Kinijos, JAV, Jungtinės Karalystės, Prancūzijos ir Vokietijos autorių teisių įstatymai bei jų turinį aiškinanti teismų praktika. Daug dėmesio skiriama pirmosioms byloms, kuriose tiesiogiai nagrinėjama dirbtinio intelekto ir autorių teisės santykio problema, t. y. Pekino (Kinija) interneto teisme nagrinėtai bylai *Feilin prieš Baidu Netcom* ir Šendženo (Kinija) teisme nagrinėtai bylai *Tencent prieš Yingmou*.

Siekiant įvertinti esamą reguliavimą ir siūlomas alternatyvas, remiamasi autorių teisės teorijos ir filosofijos pagrindais, aprašytais P. Goldstein, P. B. Hugenholtz, A. Vileitos, V. Mizaro, R. Birštono, M. Kiškio veikaluose. Kritinei analizei įtakos turi A. Dietz ir L. Lessig pozicijos.

Techninėms dirbtinio intelekto savybėms atskleisti naudojamosi autoritetinių dirbtinio intelekto tyrėjų J. McCarthy ir S. J. Russel moksliniais darbais. Dirbtinio intelekto kūrybiškumo analizė grindžiama kognityvinių mokslų daktarės A. Boden ir filosofės P. McCorduck tyrimų išvadomis.

1. DIRBTINIS INTELEKTAS IR KŪRYBA

„Šiuo metu didžiausias dirbtinio intelekto pavojus slypi tame, jog žmonės per anksti mano, kad jį supranta“, – viename savo straipsnių yra apibendrinęs dirbtinio intelekto ir mašininio mokymosi tyrėjas Eliezer Yudkowsky⁶. Kiekvienoje dinamiškoje, intensyviai besivystančioje srityje yra rizikinga formuluoti išankstines prielaidas ir apibrėžimus, kadangi neįmanoma eliminuoti klaidingų ar netikslių išvadų galimybes. Visgi neapibūdinus pamatinių tyrimo sąvokų, tolimesnė analizė taptų negalima, todėl šioje dalyje apibendrinamos naujausios ar platesnio konsensuso sulaukusios mokslininkų išvados, padedančios atskleisti dirbtinio intelekto esmę dabartiniame technologijų raidos etape. Nepretenduojant pateikti universalaus dirbtinio intelekto apibrėžimo ar techniškai tikslaus jo veikimo aprašymo, dėmesys sutelkiamas į esminius dirbtinį intelektą kvalifikuojančius požymius ir nagrinėjamos temos kontekste aktualius jo panaudojimo būdus.

1.1. Dirbtinio intelekto samprata

„Dirbtinio intelekto“ sąvoką lietuvių kalboje sudaro du dėmenys. Bendrinėje kalboje žodis „intelektas“ reiškia žmogaus gebėjimą mąstyti, protą, protingumą⁷ („protas“ – aukščiausias pažintinės veiklos laipsnis; žmogaus gebėjimas mąstyti, suprasti, išmanymas⁸), o „dirbtinis“ – tai, kas padaryta, netikra, nenatūralu⁹. Vadinasi, dirbtinis intelektas gali būti tiesiogiai suprantamas kaip netikras protas – dirbtinai sukurtas objektas, pasižymintis savybėmis, kurios yra panašios į žmogaus natūralų gebėjimą mąstyti ir suprasti. Kone identiškos struktūros sąvoka, kurios sudėtinės dalys turi panašią leksinę reikšmę, atrandama ir kitose kalbose, pavyzdžiui, anglų (*artificial intelligence*)¹⁰, vokiečių (*künstliche Intelligenz*)¹¹, prancūzų (*intelligence artificielle*)¹² ar rusų (*искусственный интеллект*)¹³. Akivaizdu, kad bandymas apibrėžti dirbtinį intelektą išimtinai lingvistiniu metodu yra

⁶ ELIEZER, Y. Artificial Intelligence as a Positive and Negative Factor in Global Risk. Iš *Global Catastrophic Risks*. New York: Oxford University Press, 2008, p. 308–345.

⁷ Lietuvių kalbos institutas. *Lietuvių kalbos žodynas* [interaktyvus; žiūrėta 2019-12-17]. Prieiga per internetą: <<http://www.lkz.lt>>.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

¹⁰ BUTTERFIELD, A.; NGONDI, G. E.; KERR, A. *A Dictionary of Computer Science*. New York: Oxford University Press, 2016, p. 26.

¹¹ WINKLER, P. *Computer Lexikon* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.computerlexikon.com>>. Taip pat: *Deutsche Wörterbuch* [interaktyvus]. Kompetenzzentrum Trier, 2020 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://dwb.uni-trier.de>>.

¹² *Dictionnaire de l'Académie française* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.dictionnaire-academie.fr>>.

¹³ КУЗНЕЦОВ, С. А. *Большой толковый словарь русского языка* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://gramota.ru>>.

ydingas: nors tokiu būdu išryškėja koncepcijos kontūrai, gaunamas rezultatas yra pernelyg abstraktus.

Panaši problema kyla ir analizuojant teisinio pobūdžio šaltinius. Pirmiausia pastebėtina, kad dirbtinis intelektas kol kas nei vienoje pasaulio jurisdikcijoje nėra įtrauktas į įstatymus ar kitus teisės aktus kaip juridinė sąvoka¹⁴, tad neturime jokio formalaus apibrėžimo pavyzdžio. Tiesa, mėginimų apibūdinti dirbtinį intelektą galima rasti kai kuriuose nenorminiuose dokumentuose – *travaux préparatoires*, memorandumuose, gairėse. Antai Tarptautinės standartizacijos organizacijos (ISO) terminų žodyne¹⁵ pateikiama tokia šios sąvokos reikšmė: dirbtinis intelektas – tai tarpdisciplininė sritis, tirianti modelius ir sistemas, atliekančias funkcijas, paprastai siejamas su žmogaus intelektu. Europos Komisijos komunikatuose¹⁶ dirbtinį intelektą siūloma apibrėžti kaip sistemas, kurios elgiasi protingai, analizuodamos savo aplinką ir darydamos gana savarankiškus sprendimus tikslui pasiekti. Lietuvos dirbtinio intelekto strategijoje¹⁷ dirbtiniu intelektu laikomos sistemos, pasižyminčios išmaniu veikimu, paremtu aplinkos analize ir gana savarankiškais sprendimais iškeltam tikslui pasiekti. Iš šių pavyzdžių darosi aišku, kad nagrinėjamai sąvokai būdingas dvilypumas: plačiąja prasme ji gali būti suprantama kaip tam tikra mokslo sritis, turinti specialų objektą ir, manytina, savus tyrimo metodus, o siaurąja prasme reikšti tos mokslo srities objektą – ypatingu funkcionalumu išsiskiriančias sistemas. Aptartos definicijos kiek susiaurina dirbtinio intelekto sampratą, tačiau tik paviršutiniškai nusako jo požymius, suponuodamos dalyko techninę prigimtį. Taigi, siekiant visapusiškai atskleisti sąvokos turinį, reikalinga bent minimali technologinė analizė, apimanti svarbiausius dirbtinio intelekto raidos, veikimo principų ir funkcinius aspektus.

¹⁴ Global Legal Research Directorate. *Regulation of Artificial Intelligence in Selected Jurisdictions* [interaktyvus]. The Law Library of Congress, 2019 [žiūrėta 2019 m. gruodžio 14 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.loc.gov/law/help/artificial-intelligence/regulation-artificial-intelligence.pdf>>.

¹⁵ ISO. *ISO/IEC 2382:2015(en) Information technology – Vocabulary* [interaktyvus]. 2015 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:2382:ed-1:v1:en>>.

¹⁶ 2018 m. balandžio 25 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)237 dėl dirbtinio intelekto Europai [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/ALL/?uri=CELEX%3A52018DC0237>>. Taip pat: 2018 m. gruodžio 7 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)795 dėl suderinto dirbtinio intelekto plano [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/?uri=COM:2018:795:FIN>>.

¹⁷ *Lietuvos dirbtinio intelekto strategija* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <http://kurkl.lt/wp-content/uploads/2019/04/DI_strategija_LT_koreguota.pdf>.

Dirbtinio intelekto sąvoką 1956 m. pirmą kartą pavartojo informatikas John McCarthy¹⁸, šiuo terminu apibrėždamas „intelektualių mašinų“ mokslą ir inžineriją¹⁹. Ankstyvojoje dirbtinio intelekto paradigmoje vyravo simbolistinis (angl. *symbolistic*) požiūris, paremtas J. McCarthy hipoteze, jog kiekvieną mokymosi aspektą ar bet kurią kitą intelekto požymį įmanoma aprašyti taip tiksliai, kad jį galėtų modeliuoti mašina²⁰. Sėkmingi bandymai suprogramuoti kai kuriuos intelekto reikalaujančius veiksmus²¹ kėlė mokslininkų optimizmą dėl stipriojo dirbtinio intelekto (angl. *strong artificial intelligence*²²) – mašinų, pasižyminčių visais žmogiško intelekto požymiais (galbūt net sąmone ir jausmais)²³ – ateities²⁴. Visgi vėlesni tyrimai parodė, kad ne kiekvieną intelektinę operaciją įmanoma išreikšti matematiškai, o ir sukurtas programos lydėjo skepticizmas, esą tai viso labo automatizacija, bet ne *tikrasis* intelektas²⁵.

Modernioji dirbtinio intelekto doktrina skiriasi nuo pirmą kartą tiek objekto samprata, tiek dominuojančia metodika. Dirbtinis intelektas plačiąja prasme (aiškumo tikslais toliau vadinamas *dirbtinio intelekto mokslu*) vis dar suprantamas kaip disciplina, tirianti mašinas, galinčias atlikti veiksmus, kurie paprastai siejami su žmogaus intelektiniais gebėjimais²⁶. Tačiau postūmis įvyko supratime, kokie būtent veiksmai atitinka šį kriterijų. Atsižvelgiant į tai, kad intelektualumas tebėra sunkiai apibūdinama savybė, šiuolaikiniame dirbtinio intelekto moksle dažniau pasitelkiamas „racionalumo“ matas. Laikoma, kad programinė, techninė ar mišri sistema, gebanti kryptingai naudotis optimizuojamais kriterijais ir prieinamais ištekliais, idant efektyviausiu būdu pasiektų tikslą, pasižymi pakankamais

¹⁸ SOLOMONOFF, R. J. The Time Scale of Artificial Intelligence: Reflections on Social Effects. *Human Systems Management*, Vol. 5, 1985, p. 149.

¹⁹ MCCARTHY, J. *What Is Artificial Intelligence?* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 2007 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai.pdf>>.

²⁰ MCCARTHY, J., et al. *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, [interaktyvus]. 1955 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://raysolomonoff.com/dartmouth/boxa/dart564props.pdf>>.

²¹ Pvz., 1956 m. Allen Newell, Cliff Shaw ir Herbert A. Simon sukurta kompiuterio programa „Logic Theorist“, gebanti įrodyti matematines teoremas (plačiau: NEWELL, A.; SHAW, J. C.; SIMON, H. A. *Report on a general problem solving program*. IFIP congress, 1959, p. 64), 1964 m. Daniel G. Bobrow sukurta kompiuterio programa „STUDENT“, gebanti spręsti žodine forma išreikštus algebros uždavinius (plačiau: BOBROW, D. G. A question-answering system for high school algebra word problems. Iš *Proceedings of the October 27–29, 1964, fall joint computer conference, part I*. 1964, p. 591–614), 1966 m. Joseph Weizenbaum sukurta natūralios kalbos apdorojimo programa „ELIZA“ (plačiau: WEIZENBAUM, J. ELIZA – a computer program for the study of natural language communication between man and machine. Iš *Communications of the ACM*, 1966, p. 36–45), 1968 m. Terry Winograd sukurta kompiuterio programa „SHRDLU“, gebanti ribotoje apimtyje suprasti žodine forma išreikštas komandas ir jas vykdyti (plačiau: WINOGRAD, T. What does it mean to understand language? *Cognitive science*, 1980, 4.3, p. 209–241).

²² *Arba artificial general intelligence, full artificial intelligence, general intelligent action.*

²³ SEARLE, J. Minds, Brains and Programs. *Behavioural and Brain Sciences*, 3 (3), 1980, p. 418.

²⁴ Žr., pvz.: MINSKY, M. *Computation: Finite and Infinite Machines*. New Jersey: Prentice-Hall, 1967, p. 2.

²⁵ MCCORDUCK, P. *Machines Who Think*. Natick: A. K. Peters, 2004, p. 433.

²⁶ RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. *Artificial Intelligence: a Modern Approach*. Malaysia: Pearson Education, 2016, p. 2.

racionalumo požymiais, kad galėtų būti priskirta dirbtinio intelekto kategorijai²⁷. Taigi, šiuolaikinio dirbtinio intelekto mokslo objektas neapsiriboja stipriuoju dirbtiniu intelektu ir apima visas sistemas, galinčias pademonstruoti aukščiau aprašytą racionalią veikseną. Paprastai sistema pasiekia racionalumą tada, kai yra pajėgi jutiklių pagalba iš aplinkos surinkti aktualią informaciją, ją išanalizuoti (identifikuoti duomenis siejančius ryšius), įsisavinti dėsningumus, jais remdamasi priimti sprendimą dėl tinkamiausio veiksmo, atitinkamais valdikliais tą veiksmą realizuoti ir taip paveikti aplinką²⁸. Racionalumui įgyti taip pat svarbus sistemos gebėjimas mokytis iš patirties – atsižvelgiant į ankstesnių veiksmų pasekmes, modifikuoti savo elgesį taip, kad analogiškose situacijose būtų galima veikti dar efektyviau. Vadinasi, dirbtinio intelekto mokslo objektą kvalifikuoja tokie požymiai: (i) programinis, techninis ar mišrus pobūdis; (ii) racionalumas (orientacija į tikslą); (iii) tam tikro laipsnio savarankiškumas priimant sprendimus dėl efektyviausių veiksmų tikslui pasiekti; (iv) abipusė sąveika su aplinka; (v) mokymasis iš patirties. Atitinkamai galima formuluoti ir siaurąjį dirbtinio intelekto apibrėžimą: tai – žmogaus sukurta²⁹ programinė, techninė ar mišri sistema, pasižyminti tam tikro laipsnio racionalumu, kurio esmę sudaro teisingas išorinių duomenų (aplinkos) interpretavimas, mokymasis iš jų ir įgytų žinių bei turimos patirties panaudojimas efektyviai įgyvendinant konkrečius tikslus. Būtent šia (siaurąja) prasme toliau darbe vartojama *dirbtinio intelekto* sąvoka.

Nors dirbtinis intelektas gali būti integruotas įvairioje techninėje įrangoje (robotuose, savaeigėse transporto priemonėse, daiktų interneto objektuose), dažniausiai jis fiksuojamas kompiuterio programos forma³⁰. Kiekviena programa veikia algoritmų – kompiuteriui suprantamu pavidalu išreikštų tikslų nurodymų³¹ – pagrindu. Daugelis dirbtinio intelekto programų pasižymi sudėtingais daugiapakopiais algoritmais, pagrįstais įvairiais matematiniais, statistiniais ar net biologiniais modeliais. Iš tokių algoritmų sudarytos programos gali ne tik spręsti aiškiai apibrėžtas logines problemas, bet ir mokytis iš pateikiamų duomenų, atrasti efektyviausius būdus tikslui pasiekti, kurti naujus ar modifikuoti jau esamus algoritmus (t. y. keistis). Galima teigti, kad taip programos įgyja tam tikro laipsnio autonomiją nuo programuotojo ir naudotojo.

²⁷ RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. *Artificial Intelligence: a Modern Approach*. Malaysia: Pearson Education, 2016, p. 55.

²⁸ High-Level Expert Group on Artificial Intelligence. *A Definition of AI: Main Capabilities and Scientific Disciplines* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341>.

²⁹ Gali būti sukurta ir kitos sistemos, tačiau pirmoji sistema vis tiek bus sukurta žmogaus.

³⁰ Kai kuriuose šaltiniuose tokios kompiuterių programos vadinamos dirbtinio intelekto programomis (angl. *artificial intelligence software*).

³¹ DAGIENĖ, V.; GRIGAS, G.; JEVSIKOVA, T. *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas* [interaktyvus]. Matematikos ir informatikos institutas, 2009 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://ims.mii.lt/ims/%C5%BEodynai/term/enc.html>>.

Visa tai būdinga mašininio mokymosi (angl. *machine learning*) algoritmams – vienam tipiškiausių modernaus dirbtinio intelekto techninių sprendimų. Plačiausia prasme mašininis mokymasis suprantamas kaip programų gebėjimas mokytis iš patyrimo³². Nuo įprastų kompiuterio programų mašininio mokymosi sistemos skiriasi tuo, kad jų algoritmai sudaro ne iš anksto aprašytą užduoties atlikimo tvarką, o instrukcijas, pagal kurias programa analizuoja išorinius duomenis ir, remdamasi tų duomenų pagrindu padarytomis išvadomis bei anksčiau vykdytų operacijų patirtimi, savarankiškai randa kelias problemas išspręsti³³. Taigi, algoritmų kūrėjai nebereikia numatyti kiekvienos įmanomos veiksmų sekos, kadangi pateiktame duomenų rinkinyje programa pati identifikuoja visus galimus dėsningumus, suformuluoja ir įsisavina logines taisykles („mokosi“) bei jas pritaiko atlikdama užduotį ar prognozuodama rezultatą.

Ypač svarbią vietą šiuolaikinėje dirbtinio intelekto sampratoje užima mašininio mokymosi porūšis – vadinamasis gilusis mokymasis (angl. *deep learning*). Smegenų neuroninio tinklo pavyzdžiu sukurti giliojo mokymosi algoritmai duomenis apdoroja įvairiais abstrakcijos lygmenimis³⁴. Tai leidžia programoms atrasti ryšius tarp ypač didelės apimties nestruktūrizuotų duomenų, todėl jas galima pasitelkti net tose srityse, apie kurias žmogus dar nėra sukaupęs tiesioginių žinių.

Kūrybos (naujų duomenų generavimo) procesuose nepamainomi tapo generatyvinių priešininkų tinklų (angl. *generative adversarial network*, GAN) algoritmai. 2014 m. išvystyta mašininio mokymosi rūšis leidžia kurti naujus, bet tapačių parametrų duomenis pagal pateiktus pavyzdžius. Metodas vadinamas „priešininkų“, nes GAN sudaro du vienas su kitu konkuruojantys komponentai: generatorius, kuris mokosi produkuoti naują rezultatą (t. y. iš atsitiktinių duomenų derinių atrinkti tuos, kurie atitinka nustatytus kriterijus), ir diskriminatorius, kuris bando atspėti, kuris rezultatas yra tikras, o kuris – sugeneruotas. Jei generatorius kuria netikroviškus rezultatus, diskriminatorius lengvai atspėja, kurie iš jų yra netikri, ir taip apmoko generatorių kurti realistiškesnius rezultatus³⁵ (žr. 1 paveikslą). 2017 m. buvo pristatyta ir atvirkščiai veikianti sistema – kūrybinių priešininkų tinklai (angl. *creative adversarial network*, CAN). Jos principas taip pat pagrįstas „kūrėjo“ ir „teisėjo“

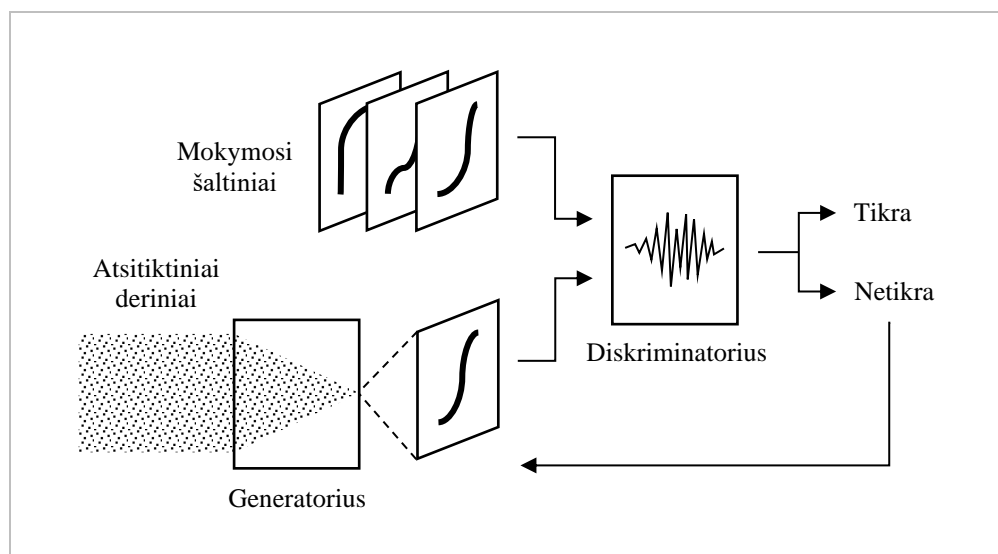
³² BUTTERFIELD, A.; NGONDI, G. E.; KERR, A. *A Dictionary of Computer Science*. New York: Oxford University Press, 2016, p. 324.

³³ KHARKOVYNA, O. *Machine Learning vs Traditional Programming* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 5 d.]. Prieiga per internetą: <<https://towardsdatascience.com/machine-learning-vs-traditionalprogramming-c066e39b5b17>>.

³⁴ LECUN, Y.; BENGIO, Y.; HINTON, G. Deep learning [interaktyvus]. *Nature*, 2015 [žiūrėta 2020 m. sausio 17 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.nature.com/articles/nature14539>>.

³⁵ GOODFELLOW, I., et al. Generative Adversarial Networks [interaktyvus]. Iš *Proceedings of the International Conference on Neural Information Processing Systems*, 2014 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://papers.nips.cc/paper/5423-generative-adversarial-nets.pdf>>.

sąveika, tačiau CAN yra specialiai suprogramuota kurti naujus, duomenų rinkinyje identifikuotoms taisyklėms prieštaraujančius rezultatus³⁶.



1 paveikslas. Supaprastinta GAN sistemos veikimo schema³⁷

Nors gilusis mokymasis, GAN, CAN bei kiti metodai smarkiai išplečia dirbtinio intelekto galimybes, nei viena šiuo metu egzistuojanti sistema nėra peržengusi silpnojo dirbtinio intelekto (angl. *weak artificial intelligence*) rėmų. Silpnajam dirbtiniam intelektui priskiriamos tos sistemos, kurios pasižymi ribotu intelektiniu funkcionalumu, orientuotu į vienos ar kelių konkrečių problemų sprendimą³⁸. Priešingai nei stiprusis dirbtinis intelektas, tokios sistemos neprilygsta žmogaus intelektui atliekamų užduočių visetu, neturi sąmonės ir jausmų. Nepaisant to, kad nauji metodai leidžia minimizuoti žmogaus įtaką dirbtinio intelekto procesams ir rezultatui, būtų klaidinga teigti, kad dabartinės sistemos pasižymi ir visišku savarankiškumu – jų autonomiją riboja žmogaus apsprendžiami tikslai, nustatoma rezultatų atvaizdavimo forma, mokymosi mechanizmai, kontroliuojami šaltiniai ir pan. Taigi, savo esme šiuolaikiniai dirbtinio intelekto modeliai yra nutolę nuo visagalio (ar bent žmogui prilygstančio), nepriklausomo dirbtinio intelekto fikcijos, būdingos mokslinei fantastikai ar populiariajai filosofijai. Silpnojo ir stipriojo dirbtinio intelekto skirtumai yra pakankamai reikšmingi, kad galėtų sąlygoti jų nevienodą vertinimą

³⁶ ELGAMMAL, A., *et al.* CAN: Creative Adversarial Networks, Generating Art by Learning About Styles and Deviating from Style Norms [interaktyvus]. 2017 [žiūrėta 2020 m. vasario 6 d.]. Prieiga per internetą: <<https://arxiv.org/abs/1706.07068>>.

³⁷ Sudaryta autoriaus, remiantis: GANDHI, R. *Generative Adversarial Networks — Explained* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 16 d.]. Prieiga per internetą: <<https://towardsdatascience.com/generative-adversarial-networks-explained-34472718707a>>.

³⁸ SEARLE, J. Minds, Brains and Programs. *Behavioural and Brain Sciences*, 3 (3), 1980, p. 418.

reguliavimo bei kitose srityse, todėl šių kategorijų atribojimas yra svarbus ne tik teoriniu, bet ir praktiniu požiūriu.

Apibendrinant, dirbtinis intelektas – tai tarpdisciplininė, polisemantinė sąvoka, kurios reikšmė priklauso nuo konteksto. Plačiąja prasme dirbtinį intelektą galima apibūdinti kaip mokslo šaką, tiriančią mašinų gebėjimą atlikti veiksmus, kurie paprastai siejami su žmogaus intelektu. Šiame darbe dirbtinis intelektas suprantamas siauriau – kaip dirbtinio intelekto mokslo objektas, t. y. bet kuri programinė, techninė ar mišri sistema, galinti teisingai interpretuoti išorinius duomenis, mokytis iš jų ir panaudoti įgytas žinias bei turimą patirtį efektyviai įgyvendindama konkrečius tikslus. Pasitelkdamos modernias priemones ir metodus (pavyzdžiui, gilųjų mokymąsi, GAN ar CAN), naujosios kartos dirbtinio intelekto sistemos gali veikti iš dalies nepriklausomai nuo žmogaus ir generuoti unikalius, iš anksto nuspėjamus rezultatus. Atsižvelgiant į tai, kad stiprusis dirbtinis intelektas kol kas egzistuoja tik idėjų lygmenyje, tolesnio tyrimo objektas apriojamas silpnuoju dirbtiniu intelektu, atitinkamai susiaurinant dirbtinio intelekto sąvokos reikšmę.

1.2. Dirbtinio intelekto panaudojimas kūrybos procesuose

Dirbtinis intelektas, pasižymėdamas talpia atmintimi, loginiu samprotavimu, patirtimi grįstu mokymusi, gebėjimu analizuoti aplinką ir identifikuoti ryšius tarp sudėtingų duomenų, tampa nepamainomu įrankiu automatizuojant įvairius kūrybos procesus³⁹. Šiuolaikinės dirbtinio intelekto technologijos vis dažniau pasitelkiamos kūrybiniam sumanymams realizuoti ar sukurtiems prototipams tobulinti, taip pat – naujoms mokslo ir meno idėjoms generuoti.

Viena vertus, tai atveria papildomas saviraiškos galimybes ir lemia naujų kūrybos formų atsiradimą. Antra vertus, menkstantis žmogaus tiesioginis indėlis į rezultatą verčia kvestionuoti nusistovėjusias aksiomas. Ar kūrėju gali būti tik žmogus? Kiek galutinis kūrybos produktas atspindi žmogaus, o ne mašinos kūrybinius pasirinkimus? Ar mašinos gali būti kūrybiškos? Ieškant atsakymų į šiuos klausimus, toliau analizuojami konkretūs dirbtinio intelekto panaudojimo pavyzdžiai, juos suskirstant į dvi kategorijas⁴⁰: (i) atvejus, kai dirbtinis intelektas pasitelkiamas kaip įrankis žmogaus kūrybiniam sprendimams įgyvendinti, ir (ii) atvejus, kai žmogus nepriima esminių kūrybinių sprendimų ir dirbtinis intelektas veikia gana savarankiškai. Nors atskirti šias grupes ne visada lengva, lyginamasis

³⁹ Kūrybos procesai čia suprantami plačiai – kaip bet koks kuriamojo pobūdžio indėlis į mokslo, meno, literatūros ar kitokį darbą.

⁴⁰ Klasifikacija pagal: GINSBURG, J. C.; BUDIARDJO, L. A. Authors and Machines. *Berkeley Technology Law Journal*, 34, 2019. Taip pat: HRISTOV, K. Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma. *IDEA: The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property*, Vol. 57, No. 3, 2017, p. 431–454.

metodas padeda nustatyti pagrindinius sistemų skirtumus, reikšmingus tolimesniam tyrimui.

1.2.1. Dirbtinis intelektas kaip įrankis

Kompiuterių ir kitų mašinų naudojimas jau kurį laiką yra persmelkęs daugelį kūrybos sričių. Įvairūs automatizuoti įrankiai leidžia kūrėjams įgyvendinti sumanymus, kurių neįmanoma realizuoti jokiais kitomis priemonėmis. Antai kompiuterinės muzikos kūrimo programos padeda išgauti tokius garso efektus, kokių negali atkartoti tradiciniai muzikos instrumentai, skaitmeniniai piešimo ir nuotraukų redagavimo įrankiai sudaro galimybę manipuluoti vaizdo parametrais, o atsitiktinius raštus generuojančios mašinos tampa įkvėpimo šaltiniu grafikos dizaineriams.

Jei įprastos technologijos veikia pagal tikslus naudotojo nurodymus, dirbtinio intelekto sistemos įneša nuspėjamumo faktorių. Šiuo atveju galutinis rezultatas nėra smulkmeniškai apsprendžiamas naudotojo, tačiau gali atitikti jo abstrakčius pageidavimus, koncepcijas, idėjas – todėl nėra ir visiškai atsitiktinis. Pavyzdžiui, 2019 m. pradžioje buvo pristatytas „Magenta Studio“ paketas, kurį sudaro GAN algoritmais paremti muzikos kūrimo įrankiai⁴¹. Programinė įranga, išanalizavusi tūkstančius muzikos pavyzdžių ir įsisavinusi visus tipinius dėsningumus, juos pritaiko kurdamą gautų melodijų tęsinius arba komponuodama naujus muzikinius fragmentus, darniai suliejančius kelis naudotojo pateiktus pavyzdžius. Parinkdamas pavyzdines melodijas, programos naudotojas nustato pagrindines būsimo kūrinio ypatybes – ritmą, tempą, dinamiką, instrumentuotę ir pan., tačiau negali tiksliai numatyti galutinio rezultato.

Mašininio mokymosi pagrindu taip pat veikia „Nvidia“ sukurta programa, gebanti abstrakčius eskizus paversti fotorealistiniais peizažais⁴². Remdamasi naudotojo įvestimi – formomis, spalvomis, kompozicija, sistema atpažįsta vaizduojamą objektą ir jį papildo raštais, atspindžiais, šešėliais bei kitomis detalėmis, kurios, kaip ji išmoko iš daugybės pavyzdžių, yra būdingos tam objektui tikrovėje. Panašiai funkcionuoja „Microsoft“

⁴¹ ROBERTS, A., *et al.* Magenta Studio: Augmenting Creativity with Deep Learning in Ableton Live [interaktyvus]. Iš *Proceedings of the International Workshop on Music*, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <http://musicalmetacreation.org/buddydrive/file/mume_2019_paper_2/>.

⁴² SALIAN, I. *Stroke of Genius: GauGAN Turns Doodles into Stunning, Photorealistic Landscapes* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://blogs.nvidia.com/blog/2019/03/18/gaugan-photorealistic-landscapes-nvidia-research/>>.

piešimo robotas, galintis sukurti paveiksluką vien iš naudotojo tekstinio apibūdinimo⁴³, arba programos, perpiešiančios naudotojo įkeltus vaizdus pagal garsių menininkų stilių⁴⁴.

Dirbtinis intelektas sėkmingai pritaikomas nuotraukų ar vaizdo įrašų redagavimo programose. Antai naujausias „Photoshop“ versijas papildė įrankiai, kurie automatiškai aptinka paveikslėlyje esančius objektus ir leidžia juos pašalinti, tuščią vietą užpildydami dirbtinio intelekto sugeneruotu vaizdu⁴⁵. Kinematografijoje mašininio mokymosi technologija padeda automatizuoti spalvų koregavimo procesus⁴⁶, rasti filmo anonsui tinkamiausias ištraukas⁴⁷, animuoti efektus⁴⁸ ir t. t.

Pastaraisiais metais stiprus proveržis įvyko teksto kūrimo automatizacijoje. „Mažai ką stebina mašininio vertimo ar rimavimo įrankiai, tačiau eksperimentinės dirbtinio intelekto programos gali palikti įspūdį savo gebėjimu kurti įtikinamus rezultatus, pradėdant dainų žodžiais, baigiant netikromis naujienomis“⁴⁹. Šį sakinių sugeneravo programa „Talk to Transformer“⁵⁰, galinti kurti nuoseklų tekstą pagal naudotojo įvestą įžangą. Apmokytos milijonais tekstinių dokumentų iš interneto, programos rašo ne tik straipsnius⁵¹,

⁴³ Microsoft. *A picture from a dozen words – A drawing bot for realizing everyday scenes – and even stories* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.microsoft.com/en-us/research/blog/a-picture-from-a-dozen-words-a-drawing-bot-for-realizing-everyday-scenes-and-even-stories/>>.

⁴⁴ Pvz.: DeepArt UG. *DeepArt.io* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://deepart.io/>>.

⁴⁵ KASTRENAKES, J. *Photoshop adds an extremely helpful AI subject selection tool* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.theverge.com/2019/11/4/20943796/adobe-photoshop-object-selection-tool-cloud-psd-update>>.

⁴⁶ BERRY, S. *Adobe Premiere Pro CC Now Features AI-powered Automatic Color Correction* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.videomaker.com/videonews/2018/04/adobe-premiere-pro-cc-now-features-ai-powered-automatic-color-correction>>.

⁴⁷ SMITH, R. J. *IBM Research Takes Watson to Hollywood with the First “Cognitive Movie Trailer”* [interaktyvus]. 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.ibm.com/blogs/think/2016/08/cognitive-movie-trailer/>>.

⁴⁸ PENNINGTON, A. *How AI is reinventing visual effects* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 4 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.abc.org/create-and-produce/how-ai-is-reinventing-visual-effects/4060.article>>.

⁴⁹ KING, A. D. *Talk to Transformer* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 6 d.]. Prieiga per internetą: <<https://talktotransformer.com/>>.

⁵⁰ Į programą buvo įvestas įžanginis sakinytis anglų kalba: „Over the last year, there has been a major breakthrough in text generation automation“. Programa iš naujo paleista 9 kartus, kol sugeneravo šiam darbui tinkantį rezultatą: „Over the last year, there has been a major breakthrough in text generation automation. Few are surprised by machine translation or rhyming tools, though experimental AI software may impress with its ability to produce convincing samples of everything from song lyrics to fake news“. Programos rezultatą į lietuvių kalbą išvertė šio darbo autorius.

⁵¹ Žr., pvz.: BELZ, A. *Fully Automatic Journalism: We Need to Talk About Nonfake News Generation* [interaktyvus]. University of Brighton, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/8575767/Fully_Automatic_Journalism.pdf>.

pasakojimus⁵², eilėraščius⁵³ ar scenarijus⁵⁴, bet ir kitas kompiuterių programas. Pavyzdžiui, 2019 m. sukurtas įskiepis „Deep TabNine“, remdamasis jau įvestu kodu, programuotojui siūlo galimus (statistiškai tikėtinus) jo baigties variantus⁵⁵.

Nors pateikti pavyzdžiai apima skirtingas dirbtinio intelekto panaudojimo sritis, visus juos sieja bendras požymis – esminius kūrybinius sprendimus čia priima žmogus. Kiekvienu aptartu atveju dirbtinis intelektas veikia pagal tiesioginius žmogaus nurodymus ir yra pasitelkiamas kaip įrankis konkrečiam tikslui pasiekti. Nepaisant to, kad naudotojas negali tiksliai numatyti galutinės kūrinio versijos, jis turi pakankamai aiškius lūkesčius, kaip turi atrodyti rezultatas. Šiomis aplinkybėmis galima kalbėti apie kintančią kūrėjo rolę, kūrybos demokratizavimą, bet ne apie mašiną kaip „kūrėją“.

1.2.2. Dirbtinis intelektas kaip „kūrėjas“

Kitoks vertinimas gali susiklostyti tais atvejais, kai dirbtinis intelektas veikia „savarankiškai“ – be tikslų žmogaus nurodymų, mokymosi šaltinių kontrolės ar kitokios pagalbos, sąlygojančios būsimo kūrinio charakteristikas. Nors pačių dirbtinio intelekto sistemų kūrėjas visada yra žmogus, kuris be kita ko apsprendžia ir šių sistemų paskirtį (pavyzdžiui, muzikos komponavimas, tam tikro laikotarpio menininkų stilių imituojančių paveikslų kūrimas, idėjų ergonomiškam kėdžių dizainui generavimas ir t. t.), tikslo apibrėžimas ne visada priylgsta kūrybiniam sprendimui. Kartais pakanka visiškai minimalių techninio pobūdžio nustatymų, kad didžiųjų duomenų⁵⁶ aplinkoje mašininis mokymusi grįsta sistema galėtų savarankiškai įsigilinti į atitinkamą sritį ir išgauti nenuspėjamą rezultatą.

⁵² Žr., pvz.: CHU, E., *et al.* *AI in storytelling: Machines as cocreators* [interaktyvus]. 2017 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.mckinsey.com/industries/technology-media-and-telecommunications/our-insights/ai-in-storytelling>>.

⁵³ Žr., pvz.: DEVLIN, E. *Poemportraits* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://artsexperiments.withgoogle.com/poemportraits>>.

⁵⁴ Žr., pvz.: NEWITZ, A. *Movie written by algorithm turns out to be hilarious and intense* [interaktyvus]. 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://arstechnica.com/gaming/2016/06/an-ai-wrote-this-movie-and-its-strangely-moving/>>.

⁵⁵ VINCENT, J. *This AI-powered autocompletion software is Gmail's Smart Compose for coders* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.theverge.com/2019/7/24/20708542/coding-autocompleter-deep-tabnine-ai-deep-learning-smart-compose>>.

⁵⁶ Didieji duomenys (angl. *Big Data*) – terminas, pasitelkiamas apibūdinti didelės apimties ir įvairovės duomenis, per internetą lengvai prieinamus naudotojams (plačiau: INCE, D. *Oxford Dictionary of the Internet*. New York: Oxford University Press, 2019).

2018 m. pabaigoje už stublinančią sumą – 432,5 tūkst. JAV dolerių – buvo parduotas „Edmundo Belami portretas“ (angl. *Portrait of Edmond Belamy*)⁵⁷. Visas žmogaus indėlis paveikslo kūrimo procese apsiribojo mokymosi algoritmų surašymu ir mokymosi šaltinių – 15 tūkst. XIV–XX a. nutapytų portretų – pateikimu. Remdamasi šiais pavyzdžiais, GAN algoritmais grįsta programa „nutapė“ vidutinio amžiaus vyrą, dėvintį juodą apsiaustą su balta apykakle. Taip buvo gautas autentiškas rezultatas, neatspindintis jokio konkretaus asmens kūrybinių sprendimų, t. y. ne žmogaus vaizduotės produktas.

Muzikos srityje paminėtina „Aiva“ – dirbtinio intelekto programa, kurianti klasikinės muzikos kompozicijas. Analizuodama muzikos pavyzdžius, „Aiva“ ieško ir įsisavina harmoningos muzikos kūrimo taisykles, kuriomis naudojasi rašydama naujas kompozicijas. Išleidusi du muzikos albumus ir daugybę atskirų kūrinių, „Aiva“ yra pirmoji dirbtinio intelekto sistema, kuriai buvo suteiktas kompozitoriaus statusas⁵⁸. Ją įregistravo Prancūzijos autorių, kompozitorių ir muzikos leidėjų draugija (pranc. *Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique*), tad visų „Aiva“ darbų autore yra pristatoma pati programa.

Vienas ryškesnių dirbtinio intelekto, kaip autonomiško kūrėjo, pavyzdžių – projektas „Dabus“⁵⁹. Skirtingai nei dauguma kitų mašininio mokymosi programų, „Dabus“ yra suprogramuota spręsti ne konkrečias užduotis, o kurti naujas idėjas ir iš jų atrinkti naudingiausias. Apmokyta nestruktūrizuotais duomenimis iš skirtingų sričių, „Dabus“ be žmogaus intervencijos sukūrė dviejų produktų koncepcijas, tarp kurių – unikalus maisto konteinerio dizainas. Argumentuojant tuo, kad programos kūrėjas neturėjo jokio supratimo apie pramoninį dizainą, todėl pats negalėjo išrasti tokio produkto, išradimus mėginta patentuoti programos vardu. Vis dėlto tiek Europos patentų tarnyba⁶⁰, tiek Jungtinės Karalystės intelektinės nuosavybės biuras⁶¹ patentų paraiškas atmetė, remdamosi formaliu pagrindu, jog „Dabus“ nėra žmogus, todėl negali būti registruojamas kaip išradėjas.

⁵⁷ Christies. *Is artificial intelligence set to become art's next medium?* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>>.

⁵⁸ ZULIĆ, H. How AI can Change/Improve/Influence Music Composition, Performance and Education: Three Case Studies. *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*, 1.2, 2019 p. 101.

⁵⁹ US Patent and Trademark Office. US Patent 5,659,666, Device for the autonomous generation of useful information, issued 8-19-1997.

⁶⁰ European Patent Office. *EPO publishes grounds for its decision to refuse two patent applications naming a machine as inventor* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.epo.org/news-issues/news/2019/20191220.html>>.

⁶¹ Intellectual Property Office of the United Kingdom. *Decision of 4 December 2019 No. BL O/741/19 on whether the requirements of section 7 and 13 concerning the naming of inventor and the right to apply for a patent have been satisfied in respect of GB1816909.4 and GB1818161.0* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.ip.gov.uk/p-challenge-decision-results/o74119.pdf>>.

Tai – tik keletas pavyzdžių, demonstruojančių dirbtinio intelekto gebėjimą kurti autentiškus darbus, kurių išraiškos forma nėra tiesiogiai nuspręsta žmogaus. Šiais atvejais, matyt, nebūtų tikslu dirbtinį intelektą laikyti įrankiu naudotojo kūrybiniam sprendimams realizuoti, nors mašinos kaip „kūrėjo“ idėja išlieka diskusijų objektu.

Pagal vyraujančią nuomonę, kūrybiškumas neapsiriboja naujų idėjų generavimu; šios idėjos turi būti vertingos – įdomios, naudingos, teikiančios pasitenkinimą⁶². Taigi, viena esminių kūrybiškumo sąlygų – konvergencinis mąstymas⁶³, t. y. subjekto gebėjimas įvertinti skirtingas idėjas ir iš jų pasirinkti tinkamiausias. Kaip pažymi Margaret A. Boden⁶⁴, tam būtinos aukšto lygmens savikritinės savybės, tačiau jas įdiegti į mašinas yra ypač sudėtinga (jei apskritai įmanoma), kadangi programuotojas turi aiškiai išreikšti sistemos vertybinę orientaciją. Dažnai žmogui patinkančius ar nepatinkančius dalykus lemia motyvaciniai ir emociniai veiksniai, kurie dabartiniam dirbtiniam intelektui yra *terra incognita*. Dar daugiau: žmogiškosios vertybės (kriterijai naujoms idėjoms pripažinti „kūrybiškomis“) nuolat kinta, veikiamos kultūrinio bei istorinio konteksto. Kai kuriais atvejais šis pokytis vyksta visiškai nenuspėjama linkme (tereikia prisiminti mados istoriją ar visuotinį perėjimą nuo kreacionizmo prie evoliucionizmo). Taigi, nors mašinos įvaldo vis daugiau intelektinių funkcijų, geba produkuoti naujas idėjas ir geriau už žmogų atpažinti sudėtingus modelius, kultūrinio tapatumo ir emocinio dėmens trūkumas iš jų pašalina svarbų kūrybiškumo komponentą. Gebėjimas motyvuoti idėjas ne tik utilitariniais argumentais, bet ir moraliniais, emociniais samprotavimais yra tai, ko bent jau kol kas negali atkartoti net sudėtingiausi mašininio mokymosi algoritmai⁶⁵.

Kiek kitokiais argumentais dirbtinio intelekto kūrybiškumą kritikuoja Daniel T. Gruner⁶⁶. Anot jo, mašininio mokymosi grįstų sistemų gebėjimas prognozuoti reiškinius ar generuoti kūrybines kompozicijas visais atvejais yra priklausomas nuo žmogaus proto. Kad mašina galėtų sukurti paveikslą, ją pirmiausia reikia aprūpinti tinkamais mokymosi šaltiniais (pavyzdiniais kūrniais); kad galėtų parašyti originalią partitūrą, ji turi būti suprogramuota atpažinti natas ir ieškoti dėsningumų. Trumpai tariant, dirbtinis intelektas funkcionuoja jau sukurtų žinių pagrindu. Nors žmogus kūrybos procese taip pat taiko jam prieinamą informaciją, D. T. Gruner teigimu, esminis skirtumas tarp jo ir mašinos yra tas,

⁶² STERNBERG, R. *The Nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988, p. 13.

⁶³ LUBART, T. Creativity and Convergent Thinking: Reflections, Connections and Practical Considerations. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*. 2016, p. 9.

⁶⁴ BODEN, M. Creativity and artificial intelligence. *Artificial intelligence*, 103, 1998, p. 347.

⁶⁵ GRUNER, D. T., CSIKSZENTMIHALYI, M. Engineering Creativity in an Age of Artificial Intelligence. Iš *The Palgrave Handbook of Social Creativity Research. Palgrave Studies in Creativity and Culture*. Palgrave Macmillan, 2019, p. 447.

⁶⁶ *Ibid.*

kad žmogus savarankiškai sprendžia, kokia informacija ir kokių tikslų pasinaudoti. Tuo tarpu mašininio mokymosi programa veikia tik jai *tikslingai parinktos* informacijos ribose. Žmogaus pasauliui būdinga atvira žinių sistema, kuri vystosi veikiamą kolektyvinės atminties ir kultūrinių vertybių. Mašinų pasaulyje – priešingai: žinių sistema yra uždara ir į ją gali patekti tik ta informacija, kuri atitinka iš anksto suprogramuotus kriterijus. Tai veda prie išvados, kad dirbtinis intelektas dar nėra pajėgus iš esmės transformuoti esamų paradigmas be žmogaus pagalbos, o tai – pagrindinė priežastis, kodėl jis nėra pripažįstamas neginčytinu kūrėju.

Apibendrinant, dirbtinis intelektas yra faktiškai pasitelkiamas įvairiuose kūrybos procesuose tiek meno (muzikos, dailės, fotografijos, literatūros, dizaino), tiek mokslo srityse. Dauguma dirbtinių intelektu grįstų technologijų naudojamos kaip įrankiai žmogaus kūrybiniam sumanymams realizuoti, tačiau atskirą kategoriją sudaro ir tokie dirbtinio intelekto modeliai, kurie yra pajėgūs gana savarankiškai generuoti naujas idėjas bei produktus. Pagrindiniai pastarųjų sistemų trūkumai: *(i)* negalėjimas veikti savitiksliai, *(ii)* negebėjimas atsiribojant nuo utilitarinių kriterijų savikritiškai įvertinti produkuojamus rezultatus, *(iii)* autonomiją varžanti priklausomybė nuo žmogaus tikslingai parenkamų mokymosi šaltinių. Šios ir kitos dabartinio dirbtinio intelekto spragos sudaro prielaidas abejoti jo kūrybiškumu – esminiu kūrėjo požymiu. Kad ir kaip būtų, aišku tai, jog dirbtinio intelekto sistemos ir jų naudojimo būdai skiriasi pakankamai reikšmingai, kad į tai reikėtų atsižvelgti sprendžiant šios srities reguliavimo klausimus.

2. AUTORIŲ TEISĖS Į DIRBTINIO INTELEKTO VEIKLOS REZULTATUS

Autorių teisė – tai intelektinės nuosavybės teisės institutas, kurio paskirtis yra saugoti autoriaus interesus, susijusius su jo kūrybinės veiklos rezultatu – kūrinium⁶⁷. Objektyviuoju požiūriu autorių teisė suprantama kaip visuma teisės normų, reguliuojančių turtinius ir asmeninius neturtinius santykius, susijusius su kūrinio sukūrimu bei jų naudojimu⁶⁸. Subjektyviuoju požiūriu autorių teisė reiškia konkrečią teisę, kurią atitinkamos normos suteikia tam tikram teisių subjektui⁶⁹. Pavyzdžiui, Lietuvoje kūrinio autoriui laiduojama asmeninė neturtinė teisė reikalauti autorystės pripažinimo, teisė į autoriaus vardą, teisė į kūrinio neliečiamybę, taip pat turtinės teisės atgaminti, išleisti, versti, perdirbti, platinti, importuoti, viešai rodyti ar atlikti, transliuoti, retransliuoti ir viešai skelbti kūrinį ar leisti šiuos veiksmus atlikti kitiems asmenims⁷⁰. Šių teisių visuma, toliau vadinama *autorių teisėmis*, sudaro autorių teisės (objektyviają prasme) pagrindą.

Kaip rodo ankstesnėje dalyje aptarti pavyzdžiai, dirbtinis intelektas turi įvairiapusį santykį su kūriniais. Visų pirma, jis pats yra kūrinys – žmogaus parašyta programa ir (ar) sukonstruotas techninis įrenginys. Antra, dirbtinis intelektas gali būti pasitelkiamas kaip įrankis kūriniam kurti. Trečia, produkuodamas į kūrinius panašius rezultatus, jis veikia kaip „kūrėjas“. Ketvirta, dirbtinio intelekto tyrimai, vystymas ir apmokymas yra paremti kitų kūrinių naudojimu. Taigi, skirtingais būdais sąveikaudamas su autorių teisės objektu, dirbtinis intelektas įsilieja į jos reguliuojamą sritį.

Autorių teisėje naujų technologijų atsiradimas dažnai iškelia netikėtų klausimų, kartais išsirutuliojančių į reikšmingus paradigmos pokyčius. Dirbtinis intelektas, o būtent – sistemų racionalumas ir didėjantis autonomiškumas, pretenduoja tapti svarbiausiu šių laikų iššūkiu teisinei sistemai, kurioje kūrėju pripažįstamas tik žmogus. Nors su tuo susijusių problemų daug, šioje dalyje koncentruojamasi į pagrindinę dilemą, aktualią tiek teoriniu, tiek praktiniu požiūriu: jei dirbtinis intelektas yra pajėgus produkuoti į kūrinius panašius rezultatus, kam priklausos autorių teisės į juos.

⁶⁷ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 35.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 34.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ Lietuvos Respublikos autorių ir gretutinių teisių įstatymo 14 str. 1 d., 15 str. 1 d.

2.1. Dirbtinio intelekto veiklos rezultatai kaip autorių teisių objektai

Keliant klausimą dėl dirbtinio intelekto rezultatų autorystės, visų pirma svarbu nustatyti, ar tokie rezultatai apskritai patenka į autorių teisės apsaugos sritį. Šiuo tikslu toliau analizuojamas galiojantis autorių teisių objekto reglamentavimas bei skirtingose jurisdikcijose susiklosčiusi teisės taikymo ir aiškinimo praktika.

2.1.1. Konceptiniai pagrindai tarptautinėje teisėje

Dar 1886 m. priimtoje Berno konvencijoje⁷¹, paklojusioje pamatus autorių teisių reglamentavimui, nurodoma, kad joje numatyta apsauga taikoma kiekvienam literatūros, mokslo ir meno kūriniiui, koks bebūtų jo išraiškos būdas ar forma. Konvencijos 2 straipsnio 1 dalyje pateikiamas pavyzdinis tokių kūrinių sąrašas: knygos, brošiūros, paskaitos, kalbos, kūriniai dramos, choreografijos, muzikos, kinematografijos, piešimo, tapybos, architektūros, fotografijos, taikomosios dailės srityse, iliustracijos, žemėlapiai, planai, eskizai ir t. t. Berno konvencija taip pat užtikrina autorių teisių apsaugą išvestiniams kūriniais (pavyzdžiui, vertimams, adaptacijoms ir kitiems literatūros ar meno kūrinių perdirbimams) bei kolektyviniams kūriniais, tokiems kaip enciklopedijos ir antologijos, kurie „dėl turinio parinkimo ir išdėstymo yra intelektualinės kūrybos rezultatas“. Pažymėtina, kad konvencijoje vartojama formuluotė „kiekvienas kūrinys“ aiškintina sistemiškai, t. y. neatsiejamai nuo preambulėje deklaruojamo tikslo „efektyviai ir vienodai saugoti literatūros ir meno kūrinių *autorių* teises“ arba nuo prielaidos, jog apsauga taikytina tik autoriniams kūriniais⁷². Nors Berno konvencija nepateikia „autoriaus“ ar „kūrinio“ apibrėžimų, daugelis sutinka su Adolf Dietz apibendrinta nuomone, jog *jus conventionis* yra pagrįsta autoriaus, kaip kūrinį sukūrusio fizinio asmens, koncepcija⁷³.

Papildomus kriterijus kūriniiui, kaip autorių teisių objektui, nustato 1994 m. Sutartis dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba⁷⁴ (angl. *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*; TRIPS). Joje patikslinama, kad autorių teisių apsauga teikiama ne idėjoms, procedūroms, veikimo būdams ar matematinėms koncepcijoms, o jų *išraiškai*. Ši nuostata pakartojama ir 1996 m. Pasaulio

⁷¹ 1886 m. Berno konvencija dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos (1971 m. Paryžiaus akto redakcija). *Valstybės žinios*, 1995, Nr. 40-988.

⁷² GOLDSTEIN, P.; HUGENHOLTZ, B. *International Copyright: Principles, Law, and Practice*. Oxford University Press, 2010, p. 190.

⁷³ *Ibid*, p. 189.

⁷⁴ Sutartis dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba. *OJ L* 336, 1994 m. gruodžio 23 d., p. 214.

intelektinės nuosavybės organizacijos (angl. *World Intellectual Property Organization*; WIPO) autorių teisių sutartyje⁷⁵.

Kaip matyti, nei Berno konvencija, nei kiti tarptautinės teisės šaltiniai autorių teisių objekto nedetalizuoja ir tik netiesiogiai nurodo jo esminius požymius, kūrinio apibrėžimą palikdami nacionalinės teisės dispozicijai. Tiesa, tam tikrą harmonizuojantį poveikį daro Europos Sąjungos teisė. Pavyzdžiui, Europos Parlamento ir Tarybos direktyvoje 2009/24/EB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos⁷⁶ nurodoma, kad autorių teisių apsauga kompiuterio programai taikoma tada, „jei ji yra originali ta prasme, kad tai – paties autoriaus intelekto kūrinys“⁷⁷. Direktyvoje autoriumi yra laikomas fizinis asmuo, fizinių asmenų grupė arba, jei valstybės narės įstatymai leidžia, juridinis asmuo. Tarybos direktyvos 93/98/EEB dėl autorių ir gretutinių teisių apsaugos terminų suderinimo⁷⁸ 6 straipsnyje pasisakant dėl fotografijų apsaugos sąlygų, taip pat pabrėžiamas autoriaus intelektualinės kūrybos išraiškos reikalavimas. Pagal Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 96/9/EB dėl duomenų bazių teisinės apsaugos⁷⁹ 3 straipsnio 1 dalį autorių teisių apsauga taikoma duomenų bazėms, kurios pagal duomenų parinkimą ir išdėstymą yra autoriaus intelektualinės veiklos rezultatas. Šis kriterijus taip pat atsispindi Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos (ES) 2019/790 dėl autorių teisių ir gretutinių teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje 14 straipsnyje⁸⁰. Nors ES teisė įtvirtina kūrinio originalumo, kaip autorių teisių apsaugos sąlygos, sampratą konkrečių kūrinių rūšių atžvilgiu, paskutinio dešimtmečio Europos Sąjungos Teisingumo Teismo (ESTT) praktika rodo, kad „individualios autoriaus intelektualinės veiklos“ standartas įsigali ir platesniame domene. Antai 2009 m. byloje *Infopaq International A/S prieš Danske Dagbaldes Forening*⁸¹ vertindamas spaudos straipsnių ištraukų atgaminimą per Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 2001/29/EB dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje

⁷⁵ 1996 m. Pasaulinės intelektualinės nuosavybės organizacijos autorių teisių sutartis. *Valstybės žinios*, 2001, Nr. 32-1060.

⁷⁶ 1991 m. gegužės 14 d. Tarybos direktyva 91/250/EEB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos. *OL L* 122, 1991 gegužės 17 d., p. 42.

⁷⁷ 1991 m. gegužės 14 d. Tarybos direktyvos 91/250/EEB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos 1 straipsnio 3 dalis.

⁷⁸ 1993 m. spalio 29 d. Tarybos direktyva 93/98/EEB dėl autorių ir gretutinių teisių apsaugos terminų suderinimo. *OJ L* 290, 1993 m. lapkričio 24 d., p. 9.

⁷⁹ 1996 m. kovo 11 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 96/9/EB dėl duomenų bazių teisinės apsaugos. *OJ L* 77, 1996 m. kovo 27 d., p. 20.

⁸⁰ „<...> pasibaigus vaizduojamojo meno kūrinio apsaugos terminui bet kokiai medžiagai, gautai atgaminus tą kūrinį, netaikomos autorių ar gretutinės teisės, išskyrus atvejus, kai po atgaminimo gauta medžiaga yra originali, t. y. ji yra paties autoriaus intelektualinis kūrinys“. 2019 m. balandžio 17 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva (ES) 2019/790 dėl autorių teisių ir gretutinių teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje, kuria iš dalies keičiamos direktyvos 96/9/EB ir 2001/29/EB. *OJ L* 130, 2019 m. gegužės 17 d., p. 92.

⁸¹ Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2009 m. liepos 16 d. sprendimas *Infopaq International*, C-403/03, EU:C:2009:465.

visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo⁸² prizmę, ESTT pažymėjo, kad autorių teisės gali būti taikomos tik originaliems kūriniais, o būtent – tiek, kiek jie yra „paties autoriaus intelektualinės kūrybos išraiška“. Kitaip sakant, pagal ES autorių teisę kūriniai saugomi tais atvejais, kai jie atspindi autoriaus „laisvus kūrybinius gebėjimus“, išreiškia jo „asmeninę idėją“⁸³. Ir atvirkščiai: minėta apsauga netaikoma tokiems kūriniais, kurių sandarą diktuoja techniniai reikalavimai, taisyklės ar suvaržymai, nepaliekantys vietos kūrybinei laisvei⁸⁴. Atsižvelgiant į tai, kad asmeninę kūrybinę veiklą gali vykdyti tik žmogus, galima teigti, jog *acquis communautaire* autorių teisės sieja išimtinai su žmogaus kūriniais.

2.1.2. Nacionalinių teisės sistemų požiūris

Kūriniui, kaip autorių teisių objektui, keliami originalumo, individualios intelektualinės veiklos standartai yra minimi ir daugelyje nacionalinių teisės sistemų. Antai JAV autorių teisių akto⁸⁵ 102 straipsnyje nustatyta, kad autorių teisių apsauga taikoma *originaliems autoriniams* darbams, išreikštiems bet kokia materialia (angl. *tangible*) forma. „Originalus“ JAV teismų praktikoje aiškinamas kaip „nenukopijuotas“⁸⁶, o „autorinis“ – kaip kylantis iš „intelektualinių autoriaus sumanymų“⁸⁷, jo „proto kūrybinių galių“⁸⁸, t. y. sukurtas žmogaus. Originalumo samprata buvo išplėtotą 1991 m. byloje *Feist Publications, Inc. prieš Rural Telephone Service Co.*, kurioje JAV Aukščiausiasis Teismas išaiškino, kad „autorių teisė gina tik tuos kūrinio elementus, kuriuose kūrybiškumo yra daugiau nei *de minimis*“. Šis sprendimas dar labiau išryškino žmogiškojo faktoriaus svarbą, nustelbdamas prieš tai vyravusį supratimą, esą originalumui pakanka bet kokio protingo veiksmo ar

⁸² 2001 m. gegužės 22 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 2001/29/EB dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo. *OJ L* 167, 2001 m. birželio 22 d., p. 10.

⁸³ Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2009 m. liepos 16 d. sprendimas *Infopaq International*, C-403/03, EU:C:2009:465, 45 punktas. Taip pat: 2010 m. gruodžio 22 d. sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace* C-393/09, EU:C:2010:816, 50 pastraipa. Taip pat: 2013 m. kovo 7 d. nutartis *Painer*, C-145/10, EU:C:2013:138, 89 ir 92 pastraipos. Taip pat: 2012 m. kovo 1 d. sprendimas *Football Dataco ir kt.*, C-604/10, EU:C:2012:115, 38 pastraipa. Taip pat: 2019 m. liepos 29 d. sprendimas *Funke Medien NRW*, C-469/17; ECLI:EU:C:2019:623.

⁸⁴ Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2011 m. spalio 4 d. sprendimas *Football Association Premier League ir kt.* C-403/08, EU:C:2011:631, 98 pastraipa. Taip pat: 2010 m. gruodžio 22 d. sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace* C-393/09, EU:C:2010:816, 49 pastraipa. Taip pat: 2012 m. kovo 1 d. sprendimas *Football Dataco ir kt.* C-604/10, EU:C:2012:115, 39 pastraipa.

⁸⁵ 1976 m. JAV autorių teisių įstatymas, 17 U.S.C. §§101 *et seq.*

⁸⁶ JAV Aukščiausiasis Teismas. 1880 m. sausio 19 d. sprendimas byloje *Baker v. Selden*, 101 U.S. 99, 102 (1879).

⁸⁷ JAV Aukščiausiasis Teismas. 1884 m. kovo 17 d. sprendimas byloje *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Saroni*, 111 U.S. 53, 58 (1883). Taip pat: JAV Aukščiausiasis Teismas. 1879 m. spalio mėn. sprendimas byloje *Trade-Mark Cases*, 100 U.S. 82, 94 (1879). Taip pat: JAV Aukščiausiasis Teismas. 1991 m. kovo 27 d. sprendimas byloje *Feist Publications v. Rural Telephone Service Company, Inc.*, 499 U.S. 340 (1991).

⁸⁸ JAV Aukščiausiasis Teismas. 1879 m. spalio mėn. sprendimas byloje *Trade-Mark Cases*, 100 U.S. 82, 94 (1879). Taip pat: JAV Aukščiausiasis Teismas. 1991 m. kovo 27 d. sprendimas byloje *Feist Publications v. Rural Telephone Service Company, Inc.*, 499 U.S. 340 (1991).

didelių pastangų (vadinamoji „kol išmuš prakaitas“ (angl. *sweat of the brow*) doktrina). Dėl to neturėtų stebinti oficiali JAV Autorių teisių biuro pozicija, jog be žmogaus kūrybinio indėlio ar intervencijos mašinų sukurti kūriniai neatitinka originalumo kriterijaus, todėl nėra saugomi autorių teisės⁸⁹. Nesant prielaidų taikyti kitos rūšies teisinę apsaugą, tokie darbai pagal JAV teisę turėtų patekti į viešo naudojimo sritį.

Analogiška išvada išplaukia ir iš kitose bendrosios teisės tradicijos valstybėse (pavyzdžiui, Kanadoje⁹⁰ ar Australijoje⁹¹) galiojančio reguliavimo. Nagrinėjamos temos kontekste ypač įdomus 2012 m. Australijos federalinio teismo sprendimas byloje *Acohs Pty Ltd prieš Ucorp Pty Ltd*⁹², kurioje kilo ginčas dėl autorių teisių apsaugos taikymo kompiuterio programos sugeneruotiems HTML (angl. *Hyper Text Markup Language*) kodams. Pareiškėjas „Acohs“ kūrė ir tiekė rinkai pavojingų cheminių medžiagų saugos duomenų lakštus. Klientui pageidavus konkrečios medžiagos lakšto, „Acohs“ programinė įranga iš pareiškėjo sukurtos duomenų bazės išrinkdavo aktualią informaciją ir sukompiliuodavo unikalų HTML kodą. Šį kodą paleidus kliento kompiuteryje, būdavo suformuojamas atitinkamas lakštas. Siekdamas apsaugoti duomenų lakštus nuo konkurento „Ucorp“ kopijavimo, pareiškėjas kreipėsi į teismą su prašymu HTML kodų atžvilgiu taikyti autorių teisės apsaugos normas. Tačiau teismas nusprendė, kad kodai neatitinka originalumo standarto, tad jiems tokia apsauga negalioja. Teismo vertinimu, nei duomenų bazės bendraautoriai, nei programinės įrangos kūrėjai tiesiogiai nekūrė konkrečių HTML kodų: pirmieji neturėjo programavimo žinių, o antrieji nedarė įtakos kodų vertingajam turiniui (informacijai apie pavojingą medžiagą). Teismas taip pat atmetė kolektyvinės kūrybos variantą, motyvuodamas tuo, kad duomenų bazės kūrėjai ir programuotojai veikė savarankiškai ir atskirai vieni nuo kitų, t. y. jų bendradarbiavimas kuriant ginčo kodus buvo tariamas, o ne realus. Taigi, tęsdamas pradėjusią formotis teisės aiškinimo praktiką⁹³, Australijos federalinis teismas pasisakė, jog kompiuterių programomis sukurtiems rezultatams autorių teisių apsauga taikoma tik tada, jeigu juos kuriant būta pakankamai žmogaus intervencijos. Nors konkrečiu atveju nekalbama apie dirbtinį intelektą („Acohs“ naudota programa buvo sąlyginai paprastas duomenų tvarkymo mechanizmas), nekyla

⁸⁹ U.S. Copyright Office. *Compendium of U.S. Copyright Office Practices § 101*, 3d ed. [interaktyvus]. 2017, p. 63 [žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.copyright.gov/comp3/docs/compendium.pdf>>.

⁹⁰ 1985 m. Kanados autorių teisių įstatymas, R.S.C. 1985, C-42, 60, 4 str. 1 d.

⁹¹ 1968 m. Australijos autorių teisių įstatymas Nr. 63, 32 str.

⁹² Australijos federalinis apeliacinis teismas. 2012 m. kovo 2 d. sprendimas byloje *Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd*, FCAFC 16.

⁹³ Žr., pvz.: Australijos federalinis apeliacinis teismas. 1998 m. spalio 22 d. sprendimas byloje *Coogi Australia Pty Ltd v. Hypersport International Pty Ltd & Os*, FCA 1059.

abejonių, kad panašios pozicijos būtų laikomasi ir kūrinių, sukurtų autonomiškais įrenginiais, atžvilgiu.

Kiek kitokia situacija yra susiklosčiusi Jungtinėje Karalystėje. Pagal bendrą taisyklę, čia autorių teisė taip pat saugo tik „*originalius* literatūros, dramos, muzikos ir meno kūrinius“ (Autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymo⁹⁴ 1 straipsnio 1 dalis). Daugumoje bylų „originalumas“ tradiciškai siejamas su žmogaus indėliu: autoriaus įdėtu darbu, įgūdžiais, pastangomis⁹⁵ (angl. *labour, skill, or efforts*), jo „minčių išraiška“⁹⁶. Labiau su kūrėjo asmenybe susieta originalumo samprata pradėta plėtoti po ESTT sprendimo *Infopaq* byloje⁹⁷. Tai suponuotų, kad autorių teisių apsauga mašinų sukurtiems kūriniams netaikoma. Tačiau, priešingai nei JAV ar Australijos teisėje, Jungtinės Karalystės įstatymuose yra įtvirtinta speciali kategorija – „kompiuterių sukurti darbai“ (angl. *computer-generated works*). Šiai kategorijai priskiriami visi kūriniai, kuriuos kompiuteriai sugeneravo be žmogaus autoriaus⁹⁸. Pagal Autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymo 9 skirsnio 3 dalį tokių kūrinių autorystė priklauso asmenims, „atlikusiems reikiamus patvarkymus šiems darbams sukurti“⁹⁹.

Dar 1988 m. priimta nuostata tapo pirmuoju bandymu teisiškai sureguliuoti autonomiškų mašinų ir autorių teisės problemą. Nors panašūs sprendimai buvo įgyvendinti keliose kitose jurisdikcijose (pavyzdžiui, Airijos¹⁰⁰, Indijos¹⁰¹, Honkongo¹⁰², Naujosios Zelandijos¹⁰³), sunku įvertinti, kiek tai pasiteisino – Jungtinės Karalystės teismų praktikoje ši norma buvo paminėta vos vieną kartą per 30 jos galiojimo metų¹⁰⁴. Neaiškus ne tik tokių darbų santykis su originalumo standartu, bet ir kas įstatymo prasme laikytina „reikiamus patvarkymus atliekančiu asmeniu“; kieno – programuotojo ar programos naudotojo – indėliui pirmenybę turėtų teikti teisė; kaip vertinti atvejus, kai asmens intervencija apsiriboja vieno mygtuko paspaudimu. Panašu, kad šiuos ir kitus klausimus Jungtinės Karalystės teismai yra palikti spręsti *ad hoc*.

⁹⁴ 1988 m. Jungtinės Karalystės autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymas, S.I. 1989/816.

⁹⁵ Žr., pvz.: Jungtinės Karalystės Lordų rūmai. 1964 m. sprendimas 1964 m. kovo 9 d. sprendimas byloje *Ladbroke (Football) v. William Hill (Football)*, 1 WLR 273, 281–282, 287–291.

⁹⁶ Jungtinės Karalystės Aukštojo Teisingumo teismo Kanceliarijos poskyris. 1916 m. liepos 26 d. sprendimas byloje *University of London Press v. University Tutorial Press*, 2 Ch 601, 609–610.

⁹⁷ Žr., pvz.: Anglijos ir Velso patentų apygardos teismas. 2012 m. sausio 12 d. sprendimas byloje *Temple Island Collections Ltd v. New English Teas Ltd*, EWPC 1; E.C.D.R. 11.

⁹⁸ Jungtinės Karalystės autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymo 178 str.

⁹⁹ Angl. *person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken*.

¹⁰⁰ 2000 m. Airijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas Nr. 28, 17 str. 2 d.

¹⁰¹ 1957 m. Indijos autorių teisių įstatymas Nr. 14, 2 str. (d) d. (vi) p.

¹⁰² 1997 m. Honkongo autorių teisių aktas, Cap. 528, 11 str. 3 d.

¹⁰³ 1994 m. Naujosios Zelandijos autorių teisių įstatymas Nr. 143, 5 str. 2 d. (a) p.

¹⁰⁴ BOND, T.; BLAIR, R. Artificial Intelligence & copyright: Section 9(3) or authorship without an author, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 14, Issue 6, 2019, p. 423.

Jei bendrosios teisės tradicijos šalyse autorių teisių objektas yra siejamas su autoriaus savarankiškumu, kontinentinės Europos valstybių teisėje nuo seno labiau akcentuojama autoriaus asmenybės raiška¹⁰⁵. Pavyzdžiui, Prancūzijos intelektinės nuosavybės kodekso¹⁰⁶ L.112-1 straipsnyje numatyta, kad autorių teisių apsauga taikoma kūriniais, kurie yra intelektinės veiklos rezultatai (pranc. *les œuvres de l'esprit*), nepaisant jų rūšies, išraiškos formos, vertės ar paskirties. Prancūzų *droit d'auteur* doktrinoje aiškinama, kad kūrinio originalumas, kaip autorių teisių apsaugos sąlyga, pasireiškia autoriaus asmenybės išpaudu kūrinyje (pranc. *l'empreinte de la personnalité de l'auteur*). Kadangi dabartinės dirbtinio intelekto sistemos neturi asmenybės, jų autonomiškai generuojami darbai netenkintų nurodyto kriterijaus, todėl nebūtų saugomi autorių teisių.

Vokietijos Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatyme¹⁰⁷ kūriniais laikomi autoriaus asmeninės intelektinės veiklos rezultatai (vok. *persönliche geistige Schöpfungen*). Pabrėždama autoriaus asmenybės raiškos svarbą kūryboje, Vokietijos teisė kūrinio originalumą sieja su individualumu ir tam tikru kūrybiškumo laipsniu (vok. *Schöpfungshöhe*)¹⁰⁸. Remiantis Vokietijos teismų praktika ir doktrina, tai iš autorių teisės saugomų kūrinių sąrašo eliminuoja gyvūnų, mašinų ar korporacijų sukurtus darbus¹⁰⁹. Tik žmogaus prote užgimę kūriniai atitinka „autoriaus asmeninės intelektinės veiklos rezultato“ standartą, tad autorių teisių objektu tegali būti žmogaus sukurti darbai¹¹⁰.

Analogiška išvada kyla ir nagrinėjant situaciją Lietuvoje. Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo¹¹¹ 4 straipsnio 1 dalyje nurodyta, kad autorių teisių objektai yra originalūs literatūros, mokslo ir meno kūriniai, kurie yra kokio nors objektyvia forma išreikštas kūrybinės veiklos rezultatas. Įstatymo 2 straipsnio 30 dalyje kūrinys apibrėžiamas kaip „originalus kūrybinės veiklos rezultatas“. Kaip ne kartą yra pažymėjęs Lietuvos Aukščiausiasis Teismas, autorių teisių objektais yra laikomi žmogaus intelektinės veiklos rezultatai¹¹². Nors originalumas pripažįstamas fakto klausimu, Lietuvos

¹⁰⁵ GOLDSTEIN, P.; HUGENHOLTZ, B. *International Copyright: Principles, Law, and Practice*. Oxford University Press, 2010, p. 190.

¹⁰⁶ 1992 m. Prancūzijos intelektinės nuosavybės kodeksas Nr. 92-597.

¹⁰⁷ 1965 m. Vokietijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas, 2 str. 2 pastr.

¹⁰⁸ WENDLER, M.; TREMML, B.; BUECKER, B. J. *Key Aspects of German Business Law*. Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008, p. 187.

¹⁰⁹ Žr., pvz.: SCHULZE, G.; DREIER, T. *Urheberrechtsgesetz: UrhG*: 6. Auflage. 2018. Taip pat: Vokietijos Aukščiausiasis Teismas. 1955 m. gegužės 18 d. sprendimas byloje *Grundig Reporter*, I ZR 8/54, GRUR 1955. Taip pat: Vokietijos Aukščiausiasis Teismas. 1994 m. spalio 19 d. sprendimas byloje *Rosaroter Elefant*, I ZR 156/92, GRUR 1995.

¹¹⁰ Vokietijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo aiškinamasis memorandumas. BT-Drucks IV/270, p. 40.

¹¹¹ Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas. *Valstybės žinios*, 2003, Nr. 28-1125.

¹¹² Žr., pvz.: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020. Taip pat: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2019 m. birželio 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-215-421/2019. Taip pat:

teismai nuosekliai laikosi pozicijos, jog originalus kūrinys turi pasižymėti „individualiais išraiškos elementais“¹¹³. Kitaip sakant, tokiam darbe turi atsispindėti autoriaus asmuo: jo pažiūros, mintys, mąstymo ir minčių reiškimo pobūdis, gyvenimo patirtis¹¹⁴. A. Vileitos nuomone, tik žmogui dėl jo proto yra lemta turėti kūrybines galias ir tik jam yra būdingos tokios savybės¹¹⁵. Kartu pažymėtina, kad skirtingos kategorijos objektams keliami originalumo kartelė nėra vienoda. Pavyzdžiui, tokių kūrinių, kaip kompiuterių programų, duomenų bazių, fotografijų, taikomosios dailės kūrinių apsauga pagal autorių teisę labiau siejama su objektyviumu, bet ne subjektyviumu originalumu¹¹⁶, nors tai jokių būdu nepaneigia žmogaus kūrėjo reikalavimo. Tam, kad autorių teisė saugotų kūrinių, jis turi būti atsiradęs tik dėl žmogaus valios ir pastangų¹¹⁷. Atitinkamai autorių teisės saugomais objektais nebus laikomi mašinos sukurti darbai, išskyrus atvejus, kai ši yra pasitelkiama kaip įrankis, priemonė žmogaus kūrybiniam sprendimams įgyvendinti. Tai, kad techninės ir programinės įrangos naudojimas *per se* nepaneigia kūrinio originalumo, patvirtina teismų praktika¹¹⁸, tačiau bylų, kuriose būtų pasisakyta dėl dideliu autonomiškumu pasižyminčių sistemų sukurtų darbų autorystės, iki šiol dar nėra. Kyla klausimas, kokiais kriterijais vadovautųsi teismas, vertindamas žmogaus indėlį į dirbtinio intelekto produktus ir mašinos, kaip įrankio (priemonės), sampratą.

Aptarus aktualiausias jurisdikcijas, atskirai paminėtina Kinija, dažnai priskiriama dirbtinio intelekto „supervalstybėms“ – didžiausiu potencialu šioje srityje pasižyminčioms ekonomikoms¹¹⁹. Kinijos atvejis įdomus ne tik dėl sąlyginai naujo (besivystančio), todėl lankstaus ir inovacijoms atviro reguliavimo, bet ir pirmųjų bylų, kuriose eksplicitiškai analizuojamas dirbtinio intelekto ir autorių teisės santykis.

Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2017 m. birželio 15 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-270-687/2017.

¹¹³ Žr., pvz.: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020. Taip pat: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2017 m. birželio 15 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-270-687/2017. Taip pat: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2015 m. kovo 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-140-611/2015.

¹¹⁴ VILEITA, A. *Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo komentaras*. Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2000, p. 33.

¹¹⁵ *Ibid.*

¹¹⁶ Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2013 m. lapkričio 4 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-509/2013. Taip pat: Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2010 m. gruodžio 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-536/2010.

¹¹⁷ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 167.

¹¹⁸ Žr., pvz.: Lietuvos apeliacinio teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2003 m. gegužės 12 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 2A-105/2003.

¹¹⁹ WIPO. *WIPO Technology Trends 2019: Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Geneva: World Intellectual Property Organization, 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 18 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1055.pdf>.

Autorių teisės srityje susiklostančius santykius Kinijoje reglamentuoja 1990 m. priimtas Kinijos Liaudies Respublikos autorių teisių įstatymas¹²⁰. Kitaip nei anksčiau minėtų valstybių įstatymai, Kinijos autorių teisių įstatymas nenurodo originalumo kaip autorių teisių objektą kvalifikuojančio požymio; ši kategorija atsirado tik 2002 m. Autorių teisių įstatymo įgyvendinimo taisyklėse¹²¹. Jose patikslinama, kad įstatyme vartojama „kūrinio“ sąvoka reiškia „atgamintina forma išreikštą originalų intelektualinės veiklos rezultata“ (kin. 内具有独创性并能复制的智力成果). Originalumo samprata Kinijos doktrinoje ir jurisprudencijoje nėra iki galo išsikristalizavusi¹²². Viena vertus, Aukščiausiojo Liaudies Teismo išaiškinimų dėl teisės taikymo civiliniuose ginčiuose dėl autorių teisių¹²³ 15 straipsnis nurodo, kad kai panašų kūrinių sukuria keli skirtingi autoriai, kiekvienas iš jų nepriklausomai naudojasi autoriaus teisėmis, jei to kūrinio išraiškos forma yra „kūrybiška ir sukurta savarankiškai“ (kin. 有创造力并独立完成). Tai kiek primena britų „sweat of the brow“ doktriną, tačiau, išskyrus jau minėtus Aukščiausiojo Liaudies Teismo išaiškinimus, jokie kiti Kinijos teisės šaltiniai neplėtoja šios pozicijos ir nepateikia „savarankiškumo“ ar „kūrybiškumo“ išaiškinimų. Atsižvelgiant į tai, kad Kinijos jurisdikcija paprastai priskiriama kontinentinės teisės tradicijai, neatmestina, jog originalumo kriterijus galėtų būti suprantamas panašiai kaip, pavyzdžiui, Vokietijoje¹²⁴. Visgi teismų praktikoje kūrybiškumo kartelė gali būti nuleista ir taip žemai, kad labiau primintų JAV taikomus standartus.

2019 m. balandį Pekino interneto teismas priėmė sprendimą byloje *Feilin prieš Baidu Netcom*¹²⁵ – pirmojoje byloje, kurioje tiesiogiai paliestas dirbtinio intelekto ir autorių teisės santykio klausimas. Ginčas kilo dėl analitinio straipsnio, sukurto pasitelkus dirbtinio intelekto programinę įrangą. Ieškovas, teigdamas turįs autoriaus teises į minėtą straipsnį, siekė prisiteisti iš atsakovo kompensaciją už neteisėtą kūrinio naudojimą. Savo ruožtu atsakovas gynėsi argumentu, jog visą straipsnį savarankiškai sugeneravo kompiuterio programa, todėl šis nėra autorių teisių objektas. Įvertinęs bylos aplinkybių visumą, teismas

¹²⁰ 1990 m. Kinijos Liaudies Respublikos autorių teisių įstatymas.

¹²¹ 2002 m. Kinijos Liaudies Respublikos autorių teisių įstatymo įgyvendinimo taisyklės [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.]. Prieiga per internetą:

<<http://www.lawinfochina.com/display.aspx?lib=law&id=2445&CGid=>>.

¹²² HE, T. The Sentimental Fools and The Fictitious Authors: Rethinking the Copyright Issues of AI-generated Contents in China. *Asia Pacific Law Review*, Issue 2, 27, 2020.

¹²³ 2002 m. Kinijos Aukščiausiojo Liaudies Teismo išaiškinimai dėl teisės taikymo civiliniuose ginčiuose dėl autorių teisių [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/cn/cn038en.pdf>>.

¹²⁴ HE, T. The Sentimental Fools and The Fictitious Authors: Rethinking the Copyright Issues of AI-generated Contents in China. *Pacific Law Review*, Issue 2, 2020.

¹²⁵ Pekino interneto teismas. 2019 m. balandžio 25 d. sprendimas byloje 北京菲林律师事务所诉北京百度网讯科技有限公司, (2018)京0491民初239号 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.bjinternetcourt.gov.cn/cac/zw/1556272978673.html>>.

nusprendė, jog programos sukurta turinys buvo pakankamai apdorotas ieškovo darbuotojų (t. y. atspindėjo jų kūrybinius pasirinkimus, duomenų analizę ir vertinimą), kad atitiktų originalumo kriterijų ir patektų į autorių teisių apsaugos sritį.

Nors bylos baigtis susiklostė gana paprastai, teismas išsamiai pasisakė dėl dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtų darbų. Pirma, teismas patvirtino, jog pagal Kinijos įstatymus dirbtinio intelekto sugeneruoti rezultatai nėra laikomi kūriniais autorių teisės prasme, nepaisant to, ar jie originalūs objektyviau požiūriu; tik fizinio asmens sukurti darbai pripažįstami autorių teisių objektais. Antra, dirbtinio intelekto sistemos negali būti laikomos autoriais. Kaip pažymėjo teismas, nors intelektualių programų produkuojami rezultatai savo turiniu, forma ir išraiška vis labiau panašėja į žmogaus kūrinius, nenorima laužyti pagrindinius autorių teisės principus, įskaitant autoriaus sampratą. Trečia, programinės įrangos kūrėjas ar naudotojas nėra darbo autorius, jei tą darbą be jo kūrybinio indėlio sukūrė mašina. Ketvirta, nors dirbtinio intelekto sukurti darbai nėra saugomi autorių teisių, investicijos į atitinkamos produkto sukūrimą vis vien yra vertos tam tikros apsaugos. Teismo nuomone, programinės įrangos kūrėjams papildoma apsauga nereikalinga, kadangi už programų sukūrimą / naudojimą jiems ir taip atlyginama pinigais. Tuo tarpu naudotojus tokia apsauga motyvuotų kurti bei platinti naują produkciją, investuojant į prieigą prie pažangiausios programinės įrangos. Deja, teismas nedetalizavo, kokia apsauga šiuo atveju būtų tinkamiausia (gretutinės teisės, *sui generis* režimas ar kt.).

2019 m. gruodžio 24 d. Kinijoje buvo baigta nagrinėti dar viena byla, kurios epicentre – ginčas dėl dirbtinio intelekto sukurtos straipsnio autorystės. Pagal pareiškėjo „Shenzhen Tencent Computer System Company“ ieškinį Šendženo Nanšano apygardos teismas sprendė, ar atsakovas „Shanghai Yingmou Technology Company“ pažeidė ieškovo autoriaus teises į straipsnį, sugeneruotą dirbtinio intelekto programos¹²⁶. Situacija primena pirmąją bylą, tačiau nuo jos skiriasi tuo, kad čia dirbtinio intelekto pateiktas rezultatas nebuvo apdorotas (atrinktas, peržiūrėtas, koreguotas) žmogaus.

Kaip nustatyta byloje, ieškovas savo interneto svetainėje paskelbė straipsnį, apibendrinantį tos dienos finansų aktualijas. Teksto pabaigoje buvo nurodyta, kad straipsnį automatiškai sukūrė robotas „Dreamwriter“ (ieškovo išvystyta ir bendrovės viduje naudojama mašininio mokymosi sistema, gebanti generuoti ir publikuoti nesudėtingus analitinius rašinius). Neturėdamas „Tencent“ leidimo, atsakovas nukopijavo straipsnį ir jį

¹²⁶ Kinijos Liaudies Respublikos Šendženo miesto Guangdongo provincijos Nanshano rajono liaudies teismas. 2019 m. gruodžio 24 d. sprendimas byloje 深圳市騰訊計算機系統有限公司,上海盈訊科技有限公司, (2019) 粵0305 民初14010 號 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą: <<https://mp.weixin.qq.com/s/jjv7aYT5wDBIdTVWXV6rdQ>>.

viešai paskelbė savo interneto svetainėje. Kaip pažymėjo ieškovas, „Dreamwriter“ veikė jo prižiūrima ir kontroliuojama, todėl „Tencent“ turėtų priklausyti autoriaus teisės į programos išgaunamus rezultatus.

Spręsdamas, ar ginčo straipsnis tenkina originalumo sąlygą, pirmosios instancijos teismas analizavo objektyviusius ir subjektyviusius aspektus. Teismo požiūriu, išoriškai darbas atitiko literatūros kūrinių reikalavimus, atspindėjo informacijos pasirinkimą, analizę ir vertinimą (kin. 数据的选择、分析、判断), straipsnio struktūra buvo „pagrįsta, o jos išraiškos logika aiški ir pasižyminti tam tikru originalumu“ (kin. 文章结构合理、表达逻辑清晰·具有一定的独创性). Vertindamas subjektyviają pusę, teismas orientavosi į tai, ar straipsnio kūrimo procese pasireiškė „autoriaus individualūs pasirinkimai, vertinimai, įgūdžiai“ (kin. 了创作者的个人选择·判断和技巧). Teismo nuomone, intelektinei veiklai konkrečiu atveju prilygo ieškovo darbuotojų veiksmai parenkant įvesties duomenų tipą ir informacijos šaltinius, nustatant duomenų atrankos kriterijus, kalbos parametrus, teksto stilių, struktūros šabloną ir tvarkant programos algoritmus. Kaip pažymima bylos sprendime, visa tai turėjo tiesioginį ryšį su konkrečiu straipsnio sukūrimu. Taigi, tiek dėl straipsnio išorinių ypatumų, tiek dėl jo kūrimo proceso, kuriame individualiais sprendimais pasireiškė žmogaus intelektinis indėlis, straipsnis buvo pripažintas originaliu literatūros kūriniu, patenkančiu į autorių teisių apsaugos sritį.

Padarius šią išvadą, klausimas dėl straipsnio autorystės buvo išspręstas pakankamai lengvai. Atsižvelgiant į tai, kad (i) straipsnio kūrėjų (redaktorių, produkto vystytojų, programuotojų) grupė buvo pasamdyta ir atskaitinga ieškovui, (ii) straipsnis buvo sukurtas naudojant ieškovui priklausančią programinę įrangą, (iii) kūrinys atspindėjo ieškovo poreikį paskelbti finansų aktualijas apibendrinantį straipsnį, (iv) straipsnis paskelbtas ieškovo tinklalapyje, kas rodė, kad ieškovas prisiima visą su juo susijusią riziką, autoriaus teisės priskirtos ieškovui. Atitinkamai be „Tencent“ sutikimo kūrinių viešai paskelbęs atsakovas pripažintas padariusiu autorių teisių pažeidimą.

Kaip ir *Feilin prieš Baidu Netcom* byloje, Šendženo teismas neišreiškė pritarimo suteikti autorių teisių apsaugą mašinų savarankiškai sukurtiems darbams – abiem atvejais šią apsaugą sąlygojo teismų nustatyta žmogaus intervencija į kūrybinį procesą ir mašinos naudojimas kaip įrankio. Visgi įdomu tai, kad antrojoje byloje dirbtinio intelekto sukurtą darbą pasirinkta traktuoti kaip integralų intelektinį kūrinių, kurio atsiradimą lėmė ir žmogus (žmonių grupė), ir dirbtinio intelekto programa. Manytina, kad tokia pozicija leistų pateisinti autorių teisių apsaugą praktiškai bet kurios šiuo metu egzistuojančios dirbtinio intelekto sistemos rezultatams, kadangi minimalų, netiesioginį žmogaus indėlį galima nustatyti kiekviename iš jų, o įrodyti priešingai yra labai sudėtinga (jei apskritai įmanoma).

Apibendrinant, nei tarptautiniai, nei nacionaliniai teisės aktai *expressis verbis* nedraudžia taikyti autorių teisių apsaugos mašinų sukurtiems darbams. Daugelyje jų net nėra tiesiogiai įtvirtinta, kad ši apsauga galioja tik žmogaus kūriniais. Visgi tokia sąlyga išplaukia iš kūriniumi, kaip autorių teisių objektui, taikomų asmeninės intelektualinės veiklos rezultato ir originalumo reikalavimų. Nors skirtingose šalyse yra susiformavusi nevienoda šių kriterijų samprata, visose pagrindinėse jurisdikcijose ji grindžiama tam tikru autoriaus (fizinio asmens – žmogaus) indėliu. Tai reiškia, kad dirbtinio intelekto kūriniai yra saugomi autorių teisių tiek, kiek yra nulemti žmogaus intelektualinės-kūrybinės intervencijos, t. y. kai jų kūrime dirbtinis intelektas atlieka labiau įrankio funkciją. Ir atvirkščiai: kūriniai, sukurti be pakankamo žmogaus indėlio, nėra laikomi autorių teisių objektais ir atitinkama apsauga jiems netaikoma. Išimtis šiuo atveju yra Jungtinė Karalystė bei kelios jos pavyzdžiu pasekusios valstybės, kurių įstatymuose kompiuterių sukurtiems darbams yra suteiktas specialus teisinis statusas. Tuo tarpu likusiose jurisdikcijose turės būti sprendžiamas klausimas, kokio pobūdžio ir masto žmogaus indėlis laikytinas „pakankamu“. Kaip parodė pirmosios bylos Kinijoje, tokiu indėliu gali būti pripažinti net ir mažai kūrybiški žmogaus veiksmai, vien netiesiogiai ir minimaliai paveikiantys galutinį dirbtinio intelekto rezultatą: programos mokymosi šaltinių parinkimas, techninių parametrų nustatymas ir pan. Visgi sunkiai tikėtina, kad tokie žemi standartai bus taikomi kontinentinėje Europoje (taigi, ir Lietuvoje), nuosekliai pabrėžiančioje autoriaus asmeninio ryšio su kūriniumi svarbą. Atsižvelgiant į *droit d'auteur* ypatumus, manytina, kad čia turėtų būti vertinamas *tiesioginis* (betarpiš) žmogaus ryšys su kūriniumi.

2.2. Autorių teisių į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus subjektai

Nustačius, kad kai kurie dirbtinio intelekto veiklos rezultatai gali būti saugomi autorių teisių, aktualizuojasi antroji problema – kam priklauso šios teisės.

Pagal bendrąją taisyklę, pirminis autorių teisių turėtojas yra autorius. Kaip ir autorių teisių objekto atveju, tarptautinė teisė autoriaus statuso nedetalizuoja, palikdama tai nacionalinės teisės dispozicijai. Antai Berno konvencijos 2 straipsnio 6 dalyje nurodoma, kad joje įtvirtinta apsauga taikoma „autoriaus ir jo teisių perėmėjų naudai“. Tačiau kas laikytina autoriumi, konvencijoje nepaaiškinama (nors, Sam Ricketson nuomone, Berno konvencijos visuma ir istorinis kontekstas aiškiai rodo, jog „autorius“ joje reiškia kūrinį sukūrusį fizinį asmenį¹²⁷). TRIPS sutartis, WIPO autorių teisių sutartis ir kiti tarptautiniai teisės aktai taip pat nepateikia autoriaus definicijos, o ES lygmeniu ši sąvoka apibrėžiama

¹²⁷ RICKETSON, S. People or Machines. *Columbia VLA Journal of Law & the Arts*, Vol. 16:1, p. 8, 11.

tik audiovizualinių kūrinių¹²⁸ bei kompiuterių programų apsaugos kontekste. Pagal Direktyvos dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos 2 straipsnį, kompiuterio programos autoriumi laikomas „fizinis asmuo arba fizinių asmenų, kurie sukūrė programą, grupė, arba, jei valstybės narės įstatymai leidžia, juridinis asmuo, kuriam pagal tokius įstatymus suteikiamos autoriaus teisės“.

Analizuojant nacionaliniuose teisės aktuose įtvirtintą autoriaus sampratą, išryškėja konceptualūs skirtumai tarp kontinentinės ir bendrosios teisės sistemų. Kontinentinės teisės tradicijos valstybėse autoriumi pripažįstamas fizinis asmuo, savo individualia intelektine-kūrybine veikla sukūręs kūrinį. Pavyzdžiui, Vokietijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 7 straipsnyje autorius apibrėžiamas kaip kūrinio kūrėjas. Prancūzijos intelektinės nuosavybės kodekso L. 111-1 straipsnyje nurodoma, kad išimtinės intelektinės nuosavybės teisės autorius įgyja dėl savo kūrybos¹²⁹. Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 6 straipsnio 1 dalis numato, kad „autorius yra kūrinį sukūręs fizinis asmuo“. Kaip aiškina V. Mizaras, tik žmogus turi jam būdingą savybę mąstyti, mokytis, vertinti, analizuoti ir kurti mokslo, meno bei literatūros kūrinius, dėl to kontinentinės Europos valstybėse pirminiais autoriaus asmeninių neturtinių teisių ir turtinių teisių turėtojais gali būti tik fiziniai asmenys¹³⁰.

Bendrosios teisės sistemose autoriaus asmeninis ryšys su kūriniumi yra mažiau reikšmingas (čia labiau pabrėžiami ekonominiai autorių teisių motyvai), tad ir autorystė nesiejama išimtinai su fiziniiais asmenimis. Pagal Jungtinės Karalystės autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymo 9 straipsnį autoriais laikomi ne tik kūrinių kūrėjai, bet ir fonogramų gamintojai, transliuotojai, leidėjai ir filmų gamintojai. Speciali nuostata įtvirtinta „kompiuterių sukurtų darbų“ atžvilgiu – jų autoriumi laikomas asmuo, atlikęs reikiamus patvarkymus šiems darbams pagaminti¹³¹. Be to, Jungtinės Karalystės autorių teisėje pirminiu autorių teisių turėtoju pripažįstamas darbdavys, jei kūrinys buvo sukurtas darbuotojo šiam vykdant darbo funkcijas¹³². Panašaus principo laikomasi ir JAV, kur darbdavys laikomas ne tik pirminiu autorių teisių turėtoju, bet ir kūrinio autoriumi¹³³.

¹²⁸ 2006 m. gruodžio 12 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 2006/116/EB dėl autorių ir tam tikrų gretutinių teisių apsaugos terminų. *OJ L* 372, 2006 m. gruodžio 27 d., p. 12. 2 str. 1 d.: „Kinematografijos arba audiovizualinio kūrinio pagrindinis režisierius yra laikomas jo autoriumi arba vienu iš autorių.“

¹²⁹ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 257.

¹³⁰ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 258.

¹³¹ Jungtinės Karalystės autorių teisių, patentų ir dizaino įstatymo 9 str. 3 d.

¹³² Jungtinės Karalystės autorių teisių, patentų ir dizaino įstatymo 11 str. 2 d.

¹³³ JAV autorių teisių įstatymo 101 str.

Sistemiškai aiškinant Jungtinės Karalystės ir JAV autorių teisės aktus, tam tikrais atvejais autoriumi gali būti ir juridinis asmuo¹³⁴.

Mišri autoriaus samprata įtvirtinta Kinijos teisėje. Kinijos autorių teisių įstatymo 11 straipsnio 2 dalyje autorius apibrėžiamas kaip „piliėtis, kuris sukūrė kūrinį“. Taigi, *de facto* kūrinio autorius yra fizinis asmuo. Tačiau to paties straipsnio 3 dalis numato, jog tais atvejais, kai kūrinys buvo sukurtas juridinio asmens ar kito organizacinio vieneto užsakymu, šiam kontroliuojant ir prisiimant atsakomybę, to kūrinio autoriumi laikomas juridinis asmuo ar kitas organizacinis vienetas. „Organizacinis vienetas“ čia reiškia ne bet kokią organizuotą sistemą, o kolektyviai veikiančią fizinių ar juridinių asmenų grupę¹³⁵.

Aptartų aspektų pakanka išvadai, jog teisinio subjektiškumo neturintis dirbtinis intelektas negali būti autorių teisių turėtoju. Tiesa, viešojoje erdvėje pasigirsta diskusijų dėl „elektroninio asmens“ (angl. *electronic person*) statuso įvedimo¹³⁶, tačiau tai – hipotetinis modelis, reikalaujantis atskiros analizės¹³⁷. Šiuo aspektu galima pažymėti nebent tai, kad net suteikus dirbtiniam intelektui savarankišką teisinį subjektiškumą, jis automatiškai neįgytų galimybės tapti pirminiu autorių teisių turėtoju. Kadangi be pakankamo žmogaus indėlio sukurti darbai nėra autorių teisių objektai, nesant prielaidų pripažinti žmogaus (ar, jei nacionaliniai teisės aktai numato, – juridinio asmens¹³⁸) autorystės, dirbtinio intelekto kūriniai apskritai negalėtų būti saugomi autorių teisių.

Analizuojant darbų, sukurtų pasitelkiant dirbtinį intelektą, potencialių autorių ratą, pagrindinė problema kyla dėl kūrybos proceso kompleksiskumo. Galima išskirti mažiausiai tris kategorijas asmenų, kurių intelektinis indėlis tiesiogiai ar netiesiogiai lemia konkretaus rezultato sukūrimą: (a) dirbtinio intelekto sistemų gamintojai (programuotojai), (b) dirbtinio intelekto sistemų naudotojai, (c) kūrinių, naudojamų dirbtiniam intelektui

¹³⁴ GOLDSTEIN, P.; HUGENHOLTZ, B. *International Copyright: Principles, Law, and Practice*. Oxford University Press, 2010, p. 246.

¹³⁵ GUO, Y. *Modern China's Copyright Law and Practice*. Singapore: Springer, 2017, p. 59.

¹³⁶ Pvz., 2017 m. vasario 16 d. Europos Parlamento rezoliucijos su rekomendacijomis Komisijai dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų (2015/2103(INL)) 59 punkto (f) papunktyje Europos Komisija raginama atsižvelgti į galimybę „ilgainiui sukurti specialų robotams skirtą teisinį statusą, kad bent jau pačius tobuliausius autonominius robotus būtų galima laikyti turinčiais elektroninių asmenų statusą – taip būtų atlyginama bet kokia jų padaryta žala, ir galimai taikyti elektroninės asmenybės principus atvejams, kai robotai autonomiškai priima sprendimus ar kitaip savarankiškai sąveikauja su trečiosiomis šalimis“. Tačiau tokio statuso įvedimui kategoriškai prieštarauja Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetas, išreiškęs nuogąstavimą, jog tai „kelia nepriimtina neatsakingo elgesio riziką“ (Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetas. Dirbtinis intelektas. Jo poveikis bendrajai (skaitmeninei) rinkai, gamybai, vartojimui, užimtumui ir visuomenei (INT/806). *OJ C* 288, 2017 m. rugpjūčio 31 d., p. 1).

¹³⁷ Šį aspektą plačiau aptaria: KRAUSOVÁ, A. Legal Regulation of Artificial Beings. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2007. Taip pat: GALAJDOVÁ, D. Deadlock in Protection of Software Developed by AI. *Jusletter IT*, 22, 2018.

¹³⁸ Juridinis asmuo – teisinė fikcija; faktiškai – kolektyviai veikianti žmonių (fizinių asmenų) grupė.

apmokėti, autoriai¹³⁹. Apsiribojant Lietuvos kontekstu, toliau vertinamos asmenų, priklausančių kiekvienai iš nurodytų grupių, galimybės būti pripažintiems dirbtinio intelekto sugeneruoto kūrinių autoriais.

2.2.1. Dirbtinio intelekto kūrėjas

Dirbtinio intelekto sistemos gamintojai kuria programinę ir techninę įrangą, kuri įgalina dirbtinį intelektą vykdyti jam būdingas funkcijas. Jei dirbtinis intelektas veikia kompiuterio programos forma, gamintojas (programuotojas) formuoja algoritmus ir juos išreiškia programavimo kalba, kuri vėliau verčiama mašininio kodu, suprantamu kompiuteriui. Programuotojo indėlis sudaro prielaidas atsirasti dirbtinio intelekto kūriniams, o kartais ir tiesiogiai lemia konkretaus rezultato išgavą.

Pagal Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymą, kompiuterio programa yra autorių teisių saugomas objektas¹⁴⁰, o jos autoriumi laikomas ją sukūręs fizinis asmuo ar fizinių asmenų grupė¹⁴¹. Toks reguliavimas atitinka TRIPS sutarties 10 straipsnį, WIPO autorių teisių sutarties 4 straipsnį ir yra suderintas su Tarybos direktyvos 91/250/EEB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos nuostatomis. Taigi, jei kompiuterio programa yra originali ir atitinka kitus autorių teisių objektui keliamus reikalavimus, programuotojui (išimtiniais atvejais – kitam asmeniui) priklauso autoriaus teisės į ją. Tačiau minėta apsauga neapima kompiuterio programos sugeneruotų rezultatų – jie vertinami kaip atskiri objektai, kurių atitiktis autorių teisių apsaugos sąlygoms ir teisių turėtojais nustatomi atskirai. Ši išvada išplaukia iš ESTT praktikos, kurioje nuosekliai akcentuojama, jog autorių teisių apsauga pagal Direktyvą 91/250/EEB taikoma tik kompiuterio programos išraiškos formoms ir parengiamiesiems darbams¹⁴². Antai *Bezpečnostní softwarová asociace* byloje¹⁴³ ESTT nurodė, jog grafinė vartotojo sąsaja (angl. *graphical user interface*) nėra kompiuterio programos išraiškos forma, todėl jai netaikoma kompiuterio programos autorių teisių apsauga. Kartu teismas pažymėjo, kad grafinė vartotojo sąsaja, kaip atskiram kūriniui, gali būti taikoma apsauga pagal bendrąją autorių teisę, jei ji atitinka originalumo kriterijų, t. y. yra paties autoriaus intelekto kūrinys.

¹³⁹ BRIDY, A. Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author. *Stanford Technology Law Review*, 5, 2012. Taip pat: DOROTHEU, E. Reap the benefits and avoid the legal uncertainty: who owns the creations of artificial intelligence? *Computer and Telecommunications Law Review*, 21:85-93, 2015.

¹⁴⁰ Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 4 str. 2 d. 1 p.

¹⁴¹ Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 10 str. 1 d.

¹⁴² Žr., pvz.: Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2012 m. gegužės 2 d. sprendimas *SAS Institute*, C-406/10, ECLI:EU:C:2012:259.

¹⁴³ Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2010 m. gruodžio 22 d. sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace* C-393/09, EU:C:2010:816.

Remiantis šia pozicija, dirbtinio intelekto sistemos pagaminimas galėtų būti pagrindas pripažinti asmenį sistemos sukurtų darbų autoriumi, jei tų darbų išraiška yra tiesiogiai nulemta sistemoje (kode, techninėje struktūroje) išreikštų gamintojo kūrybinių sprendimų ir atskleidžia jo asmenybę. Tai – fakto klausimas, kuris turėtų būti vertinamas atsižvelgiant į konkretaus atvejo aplinkybes. Vis dėlto mažai tikėtina, kad tokią sąlygą atitiktų tipinės dirbtinio intelekto sistemos, gebančios mokytis iš prieinamų duomenų ir generuoti nenusėjamus rezultatus, sukūrimas. Programuotojo kūrybiniai sprendimai galėtų pasireikšti originalia sistemos paskirtimi (siauru funkcionalumu, orientuotu į išsamiai apibrėžtų rezultatų produkavimą), specifinėmis mokymosi šaltinių atrankos taisyklėmis, iš anksto suprogramuotais pagrindiniais būsimų kūrinių parametrais ir t. t. Sprendžiant, ar dirbtinio intelekto sistemos kūrėjas turėtų būti pripažintas sistemos sugeneruotų kūrinių autoriumi, svarbu įvertinti tokius aspektus kaip sistemos gamybos aplinkybės ir tikslai (mokslinis interesas, meninis manifestas, užsakymas, komercinis išnaudojimas ar kt.), sistemos savarankiškumo ir rezultatų nuspėjamumo laipsnis, generuojamų kūrinių rūšis, trečiųjų asmenų (užsakovo, mokymosi šaltinių autorių, naudotojų) kūrybinių sprendimų įtaka galutiniam rezultatui ir pan.

2.2.2. Dirbtinio intelekto naudotojas

Kita kategorija asmenų, galinčių pretenduoti į dirbtinio intelekto produktų autorystę, – kūrybinių mašinų naudotojai. Naudotojas čia suprantamas kaip asmuo, realizuojantis dirbtinio intelekto potencialą. Būtent jo sąveika su sistema (šios aktyvavimas, duomenų įvestis) sukelia reakcijų grandinę, kuri lemia konkretaus rezultato sukūrimą. Naudotojo indėlis gali būti labai įvairus – vienais atvejais apsiriboti mygtuko paspaudimu, o kitais pasireikšti kūrybine veikla, darančia reikšmingą įtaką sistemos išvesčiai.

Kaip ir dirbtinio intelekto sistemos kūrėjo atveju, naudotojas pripažintinas dirbtinio intelekto darbų autoriumi tada, kai jį ir šiuos darbus sieja tam tikras asmeninis ryšys. Jei naudotojas suformuluoja originalią ir gana konkrečią užduotį (t. y. pateikia sistemai tokią komandą, kurią įvykdžius gautas rezultatas atitiks pakankamai apibrėžtą naudotojo lūkestį), sistemai apmokyti įkelia savo kūrinių pavyzdžius, kruopščiai ir tikslingai atrenka mokymosi šaltinius ar savo nuožiūra atlieka sistemos sukurtų darbų modifikacijas, tai galėtų indikuoti jo, kaip autoriaus, statusą. Ir atvirkščiai: jei sistemai skirta užduotis formuluojama abstrakčiai ir (ar) techniškai, mokymosi šaltiniai neatrenkami arba pateikiami ypač plačiais rinkiniais, naudotojo įvedami parametrai (reikalavimai sistemos veikimo būdai ir (ar) rezultato išraiškai) yra minimalūs ar nekūrybinio pobūdžio, nebūtų pagrįsta tokį indėlį laikyti naudotojo individualia kūrybine veikla. Pastaruoju atveju

galutinis rezultatas tampa nenuspėjamas naudotojui, o tai rodo, kad tarp jo ir kūrinio nėra glaudaus asmeninio ryšio, sąlygojančio autorystę *droit d'auteur* sistemose. Manytina, jog analogiška išvada galėtų būti daroma tais atvejais, kai naudotojo indėlis apsiriboja finansinėmis investicijomis (pavyzdžiui, mokesčio už galimybę naudoti sistema sumokėjimu), sistemos sugeneruotų rezultatų įvertinimu, atrinkimu, techniniu pataisymu (broko pašalinimu) ar pateikimu rinkai. Taigi, vertinant dirbtinio intelekto sistemos naudotojo galimybes būti pripažintam šia sistema sukurtų darbų autoriumi, reikėtų atsižvelgti į sistemos naudojimo aplinkybes bei tikslus, generuojamų darbų rūšį, sistemos autonomiško laipsnį (naudotojo galimybę nuspėti ir paveikti rezultatų išraišką), taip pat naudotojo faktinio indėlio apimtį, pobūdį ir santykį su kitų asmenų kūrybiniais sprendimais.

2.2.3. Mokymosi šaltinių autorius

Trečioji kategorija asmenų, kurie daro įtaką dirbtinio intelekto produkuojamiems kūriniais, – mokymosi šaltinių autoriai. Mokymosi šaltiniai (duomenys, kūrinių pavyzdžiai) naudojami visose šiuolaikinėse dirbtinio intelekto sistemose, pagrįstose mašininio mokymosi technologija. Išanalizavusi informaciją ir įsisavinusi joje atrastus dėsningumus (taisykles), sistema generuoja jais paremtus darbus. Kai mokymosi šaltinių skaičius ir įvairovė yra dideli, galutiniame rezultate neįmanoma identifikuoti jokio konkretaus pavyzdinio kūrinio bruožų, tačiau jei sistemai pateikiami keli vieno autoriaus darbai, dirbtinio intelekto produktai gali tapti klaidinamai panašūs į to autoriaus kūrybą.

Analizuojant mokymosi šaltinių autorių teises į dirbtinio intelekto veiklos rezultatus yra svarbūs keli aspektai. Visų pirma, autorių teisės saugo konkrečią idėjos išraiškos formą, bet ne pačią idėją¹⁴⁴. Taigi, jei sistema identifikuoja kūrinys išreikštas idėjas (temą, stilių ar kt.) ir jas panaudoja naujam kūrinys sukurti, pirminio kūrinio autorius neturi teisinio pagrindo reikalauti autoriaus teisių į naują kūrinį. Panašią išvadą būtų galima daryti tuo atveju, jei dirbtinio intelekto rezultatas būtų vertinamas kaip išvestinis kūrinys (nors toks priskyrimas kelia pagrįstų abejonių¹⁴⁵). Pagal Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 4 straipsnio 3 dalies 1 punktą, išvestiniai kūriniai (darbai, sukurti pasinaudojus kitais literatūros, mokslo ir meno kūriniais) laikomi nepriklausomais autorių teisių objektais. To paties straipsnio 4 dalyje numatyta, kad autorių teisės išvestiniams kūriniais taikomos nepažeidžiant autorių teisių į kūrinį ar kūrinius, kurių pagrindu buvo sukurtas išvestinis

¹⁴⁴ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 162.

¹⁴⁵ Išvestinis kūrinys sukuriamas perdurbant jau esamą kūrinį, t. y. pakeičiant, papildant, plėtojant, adaptuojant esamą kūrinį, bet išsaugant jo esminius bruožus. Dirbtinio intelekto generuojamuose rezultatuose paprastai neatsispiria jokie konkretūs mokymosi šaltinio išraiškos formos elementai, todėl šių rezultatų priskyrimas išvestiniams kūriniais galėtų būti kritikuojamas.

kūriny. Tai reiškia, kad kūriniui perdirbti yra reikalingas jo autoriaus leidimas, tačiau net ir be jo sukurti darbai yra pripažįstami savarankiškais kūriniais, saugomais atsietai nuo originalaus kūrinio¹⁴⁶. Vadinasi, asmenų, kurių intelektinės-kūrybinės veiklos rezultatai naudojami apmokant dirbtinį intelektą produkuoti naujus darbus, teisės yra saugomos įprastais intelektinės nuosavybės apsaugos institutais, tačiau šie asmenys nėra laikomi dirbtinio intelekto sugeneruotų darbų autoriais ir su jais susijusių papildomų teisių neįgyja.

Apibendrinant, dirbtinio intelekto sistemomis sukurtų darbų autorystė yra fakto klausimas. Priklausomai nuo konkretaus asmens vaidmens kūrybos procese (tiesioginio ir reikšmingo kūrybinio pobūdžio indėlio į dirbtinio intelekto sugeneruoto rezultato galutinę išraiškos formą), tokių darbų autoriumi galėtų būti pripažintas sistemos kūrėjas, naudotojas arba, atsižvelgiant į specifines situacijos aplinkybes, kitas asmuo.

2.3. Kritisė analizė ir reguliavimo alternatyvos

Ar galiojantis teisinis reguliavimas tinkamai atliepia autorių teisės tikslus ir dirbtinio intelekto nulemtus pokyčius – atskiros analizės verta tema.

Diskusijos dėl autorių teisių politikos autonomiškų sistemų amžiuje tęsiasi jau ne vienerius metus. Dar 1991 m. buvo surengtas WIPO simpoziumas, išimtinai dedikuotas intelektinės nuosavybės teisės ir dirbtinio intelekto probleminiams aspektams¹⁴⁷. 2018 m. Europos autorių teisių draugija (angl. *European Copyright Society*) inicijavo konferenciją dėl dirbtinio intelekto kuriamų darbų teisinio statuso bei galimų sprendimų tarptautiniu lygmeniu¹⁴⁸. 2019 m. pabaigoje Tarptautinės intelektinės nuosavybės apsaugos asociacijos (pranc. *Association Internationale pour la Protection de la Propriété Intellectuelle*; AIPPI) atliktas tyrimas parodė, jog mokslininkai labai skirtingai vertina dirbtinio intelekto ir autorių teisės santykį¹⁴⁹. Tais pačiais metais JAV patentų ir prekių ženklų biuras (angl. *United States Patent and Trademark Office*) išplatino pranešimą, kviesdamas visuomenės narius teikti nuomonę dėl autorių teisės pokyčių, reikalingų atliepian dirbtinio intelekto

¹⁴⁶ *Ibid*, p. 237.

¹⁴⁷ WIPO. *WIPO Worldwide Symposium On The Intellectual Property Aspects Of Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 1991 [žiūrėta 2020 m. vasario 16 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_698.pdf>.

¹⁴⁸ European Copyright Society. *Copyright issues for creative works produced by means of AI/ML at the 2018 annual conference of the European Copyright Society* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 16 d.]. Prieiga per internetą: <<https://ec.europa.eu/jrc/communities/en/community/humaint/article/copyright-issues-creative-works-produced-means-aiml-2018-annual-conference>>.

¹⁴⁹ OSHA, J. P., et al. *Copyright in artificially generated works: Summary Report* [interaktyvus]. AIPPI, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą: <https://aippi.org/wp-content/uploads/2019/08/SummaryReport_COPYRIGHT-DATA_London2019_final_160719.pdf>.

keliamus iššūkius¹⁵⁰. 2020 m. gegužę WIPO planuoja pristatyti konsultacinį klausimą, kuriame bus išvardytos pagrindinės teisinės problemos, dirbtinio intelekto įneštos į intelektinės nuosavybės sritį. Klausimyno projekte¹⁵¹ jau dabar suformuluota daugiau nei 40 klausimų, liečiančių įvairius autorių teisės, patentų, dizaino, duomenų bazių aspektus.

Tačiau imtis konkrečių teisėkūros veiksmų delsiama. Tam yra keletas priežasčių. Visų pirma, tikslinti ar keisti autorių teisių srities teisės aktus, įtraukiant į juos su dirbtiniu intelektu susijusias nuostatas, yra sudėtinga dėl technologijos naujumo: dirbtinio intelekto koncepcija tebėra vystymosi stadijoje, nėra žinomi visi galimi jo panaudojimo būdai ir potencialios rizikos¹⁵². Antra, teisėkūros iniciatyvas stabdo principinės diskusijos dėl specialaus reguliavimo reikmės. Vienų autorių teigimu, intensyvus dirbtinio intelekto reguliavimas galėtų sutrikdyti technologijų vystymąsi ir apriboti inovacijų taikymą¹⁵³. Iš kitos pusės, daug vietos interpretacijoms paliekančios bendrosios normos gali sudaryti sąlygas piktnaudžiauti teise ir iškreipti balansą tarp suinteresuotų šalių, o kai kurių situacijų teisinis neapibrėžtumas – apsunkinti investicijas bei sutrikdyti normalią teisinių santykių raidą, kuriai būtinas stabilumas ir perspektyvinio prognozavimo galimybė¹⁵⁴.

Visgi tarptautinių organizacijų ir atskirų valstybių strateginių dokumentų analizė rodo, kad linkstama prie kompromisinio varianto – saikingo esamos teisinės bazės atnaujinimo. Antai 2017 m. Europos Parlamento rezoliucijos dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų¹⁵⁵ 18 punkte pažymima, kad nėra jokių intelektinės nuosavybės nuostatų, konkrečiai taikomų robotikai, tad „reikia atskirai apsvarstyti kai kuriuos aspektus“ ir „užtikrinti, kad Sąjungos teisės aktai neatsilikytų nuo technologijų plėtros ir

¹⁵⁰ Patent and Trademark Office. *Request for Comments on Patenting Artificial Intelligence Inventions* [interaktyvus]. Federal Register, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.federalregister.gov/documents/2019/08/27/2019-18443/request-for-comments-on-patenting-artificial-intelligence-inventions>>.

¹⁵¹ WIPO. *Draft issues paper on intellectual property policy and artificial intelligence* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 11 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1.pdf>.

¹⁵² SCHERER, M. U. Regulating artificial intelligence systems: risks, challenges, competencies, and strategies [interaktyvus]. *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą: <<http://euro.ecom.cmu.edu/program/law/08-732/AI/Scherer.pdf>>.

¹⁵³ Žr., pvz.: McCARTHY, M.; BYTES, W. *The EU Should Not Regulate Artificial Intelligence As A Separate Technology* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.forbes.com/sites/washingtonbytes/2019/02/08/the-eu-should-not-regulate-artificial-intelligence-as-a-separate-technology/#598f8a3152c9>>.

¹⁵⁴ Žr., pvz.: SCHERER, M. U. Regulating artificial intelligence systems: risks, challenges, competencies, and strategies [interaktyvus]. *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą: <<http://euro.ecom.cmu.edu/program/law/08-732/AI/Scherer.pdf>>. Taip pat: WISCHMEYER T.; RADEMACHER, T. *Regulating Artificial Intelligence*. Springer International Publishing, 2020, p. 297.

¹⁵⁵ 2017 m. vasario 16 d. Europos Parlamento rezoliucija su rekomendacijomis Komisijai dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų (2015/2103(INL)) [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_LT.html#title1>.

diegimo“. Rezoliucijos projekto¹⁵⁶ aiškinamojoje dalyje siūloma „laikytis harmoningo požiūrio į intelektinės nuosavybės teises“ ir „parengti autoriaus intelektinės kūrybos išraiškos kriterijus, taikomus autorių teise saugomiems kūriniams, sukurtiems kompiuterių ar robotų“ (tiesa, ši nuostata į galutinį rezoliucijos tekstą *expressis verbis* perkelta nebuvo). 2018 m. priimtame Europos Komisijos komunikate „Dirbtinis intelektas Europai“¹⁵⁷ taip pat akcentuojama, kad dirbtinis intelektas turi būti kuriamas ir diegiamas „vadovaujantis *tinkamu teisiniu pagrindu*, kuriuo skatinamos naujovės laikantis Sąjungos vertybių ir pagrindinių teisių, taip pat etikos principų. <...> Komisija stebės pokyčius ir prireikus peržiūrės esamas teises sistemas siekdama geriau jas pritaikyti konkrečioms problemoms spręsti“. „Aiškių taisyklių“ svarba pabrėžiama ir 2020 m. vasario 19 d. Europos Komisijos paskelbtoje Baltojoje knygoje¹⁵⁸, kartu nurodant, jog „reguliacinė sistema turi palikti vietas tolesnei plėtrai. Bet kokie [teisinio reguliavimo – aut. past.] pokyčiai turėtų atliepti aiškiai identifikuotas problemas, kurioms yra galimi konkretūs sprendimai“. 2019 m. parengtoje Lietuvos dirbtinio intelekto strategijoje¹⁵⁹ skelbiama, kad „Lietuvoje būtina sukurti taisykles, standartus, gaires, normas, ir etikos principus, kuriais vadovaujantis būtų galima etiška ir tvari DI [dirbtinio intelekto – aut. past.] raida, plėtra ir DI panaudojimas“.

Nors dokumentuose deklaruojamas siekis atnaujinti esamą teisinę bazę, pasigendama aiškesnių kryptių, kaip tai įgyvendinti. Bet kokie reglamentavimo klausimai sprendžiami koncepcinio modelio pagrindu, tačiau nei Lietuvos, nei Europos Sąjungos politikoje nematyti užuominų, kokia linkme turėtų būti orientuojama autorių teisė, kad tinkamai atlieptų dirbtinio intelekto nulemtus pokyčius. Dėl šios priežasties toliau aptariamos moksliniame diskurse vyraujančios nuomonės, išskiriant tris dominuojančias pozicijas: (a) esamas reguliavimas yra iš esmės tinkamas ir pakankamas; (b) autorių teisių apsauga turėtų būti taikoma visiems dirbtinio intelekto kūriniams, nepaisant žmogaus indėlio į juos; (c) dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtiems darbams turėtų būti nustatytas specialus

¹⁵⁶ 2017 m. sausio 27 d. Europos Parlamento Teisės reikalų komiteto pranešimas su rekomendacijomis Komisijai dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų (2015/2103(INL)) [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005_LT.html>.

¹⁵⁷ 2018 m. balandžio 25 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)237 dėl dirbtinio intelekto Europai [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/ALL/?uri=CELEX%3A52018DC0237>>.

¹⁵⁸ 2020 m. vasario 19 d. Europos Komisijos Baltoji knyga COM(2020) 65 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 21 d.]. Prieiga per internetą: <https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/commission-white-paper-artificial-intelligencefeb2020_en.pdf>.

¹⁵⁹ Lietuvos dirbtinio intelekto strategija [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <http://kurkl.lt/wp-content/uploads/2019/04/DI_strategija_LT_koreguota.pdf>.

teisinės apsaugos režimas. Vertinant filosofines prielaidas ir teorines nuostatas, analizuojami kiekvienos pozicijos motyvai bei probleminiai aspektai.

2.3.1. *Status quo išlaikymas*

Pagal įsitvirtinusį požiūrį, kūrybinė veikla išimtinai sietina su žmogumi, todėl autorių teisių apsauga (ar alternatyvios teisinės apsaugos formos) netaikytina tiems darbams, kuriuose nėra pakankamo žmogaus intelektualio-kūrybinio indėlio. Gerald Spindler¹⁶⁰ ir kai kurių kitų mokslininkų¹⁶¹ nuomone, esama teisinė sistema¹⁶², iš autorių teisių apsaugos eliminuojanti ne žmogaus sukurtus kūrinius, yra logiška ir pajėgi tinkamai reaguoti į dirbtinio intelekto poveikį kūrybos procesams, todėl neturėtų būti iš esmės keičiama ar pildoma naujais institutais.

Filosofinį pagrindą šiai pozicijai suteikia asmenybės teorija, intelektinės nuosavybės apsaugą motyvuojanti nepertraukiamu autoriaus ir jo kūrinio ryšiu. Asmenybės teorija intelektinę nuosavybę aiškina kaip žmogaus emanaciją, o intelektinės nuosavybės apsaugos sistemas (įskaitant autorių teises) sieja su tikslu išsaugoti ypatingą asmens ir kūrybos sąsają¹⁶³, t. y. užtikrinti kūrėjų „dvasinius interesus“¹⁶⁴. Laisvė kurti suprantama kaip pagrindinė asmens savybė ar net jo egzistencijos prasmė, nes ne asmenys (kiti objektai, išskyrus žmones) šios laisvės neturi¹⁶⁵.

Asmenybės doktrina yra tvirtai įsišaknijusi kontinentinės Europos šalių autorių teisėje, kur ją geriausiai atspindi autoriaus neturtinių (moralinių / asmeninių) teisių institutas. Kai kuriose valstybėse šios teorijos postulatai yra įtvirtinti net konstitucinėse normose. Pavyzdžiui, Lietuvos Respublikos Konstitucijos¹⁶⁶ 42 straipsnis nustato, kad įstatymas *inter alia* gina autoriaus *dvasinius* interesus, susijusius su mokslo, technikos, kultūros ir meno kūryba.

Asmenybės teorija leidžia pagrįsti, kodėl autorių teisės yra suteikiamos tik į tuos dirbtinio intelekto kūrinius, kurie pasižymi ryškiu individo indėliu: jei kūrėjas neturi asmeninio ryšio su kūriniu (ar juo labiau asmenybės), nėra ir vertybės, kurią turėtų saugoti

¹⁶⁰ SPINDLER, G. Copyright Law and Artificial Intelligence. *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, Volume 50, 2019, p. 1049–1051.

¹⁶¹ Žr., pvz.: GRIMMELMANN, J. Copyright for Literate Robots. *Iowa Law Review*, 101:657, 2016.

¹⁶² Pažymėtina, kad šiame ir jį sekančiuose poskyriuose nekalbama apie jurisdikcijas, kuriose kompiuterių sukurtiems darbams taikoma speciali apsauga (pvz., Jungtinėje Karalystėje ar Airijoje). „Esama teisinė sistema“ čia apima Lietuvos ir panašiais autorių teisės koncepciniais pagrindais pasižyminčių valstybių teisinį reguliavimą.

¹⁶³ DRAHOS, P. A. *Philosophy of Intellectual Property*. Aldershot: Dartmouth, 1996, p. 43.

¹⁶⁴ BIRŠTONAS, R. *et al. Intelektinės nuosavybės teisė*: vadovėlis. Vilnius: Registrų centras, 2010, p. 31.

¹⁶⁵ KIŠKIS, M. Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos. *Teisė*, t. 73. Vilnius, 2009, p. 29.

¹⁶⁶ Lietuvos Respublikos Konstitucija. *Valstybės žinios*, 1992, Nr. 33-101.

teisė. Kaip minėta ankstesniuose skyriuose, dirbtinis intelektas neturi asmeninių motyvų kurti, jo kūryba nėra savitikslė ir padedanti išreikšti jo savastį, todėl kūrybos procese nedalyvaujant kūrėjui žmogui, išimtinės subjektinės teisės (ypač – neturtinės) netenka prasmės.

Tačiau toks požiūris neišvengia kritikos. Visų pirma, visuomenei nėra tikslinga nustatyti subjektyvių nuosavybės teisių ir eikvoti bendrus socialinius resursus jiems ginti, jei toks institutas neatneša atitinkamo socialinio gėrio¹⁶⁷. Taigi, kalbant apie autorių teises, būtina įvertinti ne tik atskiro individo, bet ir plačiosios visuomenės interesus. Jei toks interesas suprantamas kaip kūrybos stimuliavimas, jos industrializavimas¹⁶⁸, asmenybės teorija neatsižvelgia į svarbų aspektą – investicijų apsaugos poreikį. Didėjanti darbų dalis pasižymi ne tiek moraline, kiek ekonomine verte, kurią lemia reikšmingos kūrėjo darbo, laiko ir (ar) piniginių sąnaudų. Išimtinai koncentruojantis į asmeninį autoriaus santykį su kūriniumi ir vien juo grindžiant intelektinės nuosavybės apsaugą, kyla rizika demotyvuoti kūrybą, kuri yra mažiau savitikslė, o daugiau orientuota į visuomenės poreikių tenkinimą.

Asmenybės teoriją taip pat silpnina „asmeninio ryšio“ neapibrėžtumas. Tai ypač aktualu autonomiškų įrankių amžiuje, kai darosi vis sunkiau apibūdinti žmogaus ir kūrinio santykį bei objektyviais kriterijais nustatyti, kada jis yra pakankamai vertingas, kad būtų saugomas teisės. Žvelgiant dar giliau, galima kvestionuoti ir pačią „individualaus autoriaus“ koncepciją. Ją neigiančių argumentų galima atrasti postruktūralistinės teorijos šalininkų, pabrėžiančių kolektyvinį kūrybos proceso pobūdį, darbuose¹⁶⁹. Atmetus individualios kūrybos galimybę (o tai nėra visiškai neįmanoma), asmenybės teorija apskritai netektų prasmės. Žinoma, toks posūkis gana radikalus, tačiau aptarti kritiniai aspektai paaiškina, kodėl asmenybės teorijos teiginiai neturėtų būti suabsoliutinami ir taikomi atsietai nuo kitų intelektinės nuosavybės apsaugos argumentų.

Status quo poziciją taip pat pagrindžia kai kurie darbo teorijos postulatai. Ši teorija remiasi John Locke suformuluotu principu, jog darbą atlikęs asmuo turi teisę mėgautis savo sukurtomis gėrybėmis, o visuomenės poreikiai yra antraeiliai, nes visi jos nariai turėjo lygias teises naudotis teikiamais ištekliais, tačiau jais nepasinaudojo¹⁷⁰. Kitaip sakant, asmuo, kuris kažką kurdamas pridėjo pastangų, turi prigimtine teisę turėti ir valdyti tai, ką sukūrė savo darbu. Tačiau kūrėjo „savininkiškumas“ darbo teorijoje nėra absoliutus – kaip

¹⁶⁷ KIŠKIS, M. Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos. *Teisė*, t. 73. Vilnius, 2009, p. 29.

¹⁶⁸ MIZARAS, V. *Autorių teisė*: 1 tomas. Vilnius: Justitia, 2008, p. 37.

¹⁶⁹ BIRŠTONAS, R. *et al. Intelektinės nuosavybės teisė*: vadovėlis. Vilnius: Registrų centras, 2010, p. 32.

¹⁷⁰ TEILMANN, S. *British and French copyright: a historical study of Aesthetic implications* [interaktyvus]. University of Southern Denmark, 2004, p. 29–30 [žiūrėta 2020 m. sausio 23 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.humaniora.sdu.dk/phd/dokumenter/filer/-0.doc>>.

pabrėžia teorijos šalininkas Samuel Pufendorf¹⁷¹, ne į visus daiktus galima įgyti nuosavybę, todėl kai kuriomis vertybėmis turi teisę naudotis kiekvienas visuomenės narys.

Prigimtinės nuosavybės idėja yra įsitvirtinusi ne tik daugelio valstybių konstitucinėje teisėje¹⁷², bet ir tarptautiniuose žmogaus teisių apsaugos standartuose. Pavyzdžiui, 1948 m. Visuotinės žmogaus teisių deklaracijos¹⁷³ 27 straipsnio 2 dalyje įtvirtinta, kad kiekvienas žmogus (pabrėžtina – *žmogus*) turi teisę į savo moralinių ir materialinių interesų, atsirandančių iš mokslo, literatūros arba meno kūrinių, kurių autorius jis yra, apsaugą. Vadovaujantis Europos Žmogaus Teisių Teismo išaiškinimu¹⁷⁴, 1950 m. Europos žmogaus teisių ir pagrindinių laisvių apsaugos konvencijos Pirmojo protokolo¹⁷⁵ 1 straipsnis, reglamentuojantis asmens teisę į nuosavybę, apima ir intelektualės nuosavybės apsaugą.

Darbo teorija leidžia pateisinti autorių ar kitokias išimtinės teises į kūrinius, kuriuose mažiau ryškus asmenybės indėlis, pavyzdžiui, teises į prekių ženklus, gretutines ar duomenų bazių gamintojų teises. Kartu ši teorija pabrėžia *žmogaus* darbą ir pastangas, tad pagal ją mašina negali būti išimtinių teisių turėtoja. Tai paaiškina, kodėl dirbtinio intelekto rezultatams, kuriems išgauti nereikia žmogaus darbo, įgūdžių ar pastangų, neturėtų būti suteikiama speciali teisinė apsauga. Griežtai vadovaujantis darbo teorijos pamatiniais teiginiais, autorių teisių apsauga turėtų būti suteikiama ne viso pagaminto objekto, o tik pridėtinės vertės, kuri sukuriama darbu, atžvilgiu¹⁷⁶. Augant technologijų pajėgumams, žmogaus indėlio poreikis menksta – pasiekus ribą, kai jo darbas kūrybos procese tampa niekingai mažas (pavyzdžiui, apsiriboja mygtuko „Generuoti kūrinių“ paspaudimu), nelieka ir pagrindo atsirasti intelektualės nuosavybės teisėms.

Antra vertus, darbo teorijos argumentai gali būti pasitelkiami ir priešingos pozicijos įrodinėjimui. Dirbtinio intelekto sistemų, gebančių produkuoti autentišką turinį, sukūrimas reikalauja specialių įgūdžių ir didelių intelektinių pastangų. Kadangi tokia sistema yra žmogaus darbo rezultatas, jos produktus („kūrinius“) taip pat galima laikyti anksčiau atlikto darbo išdava, tad darbo teorijos požiūriu sistemos kūrėjas turėtų įgyti išimtinės teises į tų produktų nuosavybę. Panašiai galima motyvuoti ir sistemos naudotojo interesų apsaugos

¹⁷¹ PUFENDORF, S. On the Law of Nature and of Nations. Iš *The Political Writings of Samuel Pufendorf*. London: Oxford University Press, 1994, p. 232.

¹⁷² Žr., pvz., Lietuvos Respublikos Konstitucijos 42 str., 23 str. 1 d. Aiškindamas Konstitucijos 23 str. Lietuvos Respublikos Konstitucinis Teismas yra ne kartą konstatavęs, kad konstitucinė nuosavybės apsauga apima ne tik materialiosios nuosavybės, bet ir intelektualės nuosavybės apsaugą (žr., pvz., 2000 m. liepos 5 d. nutarimą, 2009 m. kovo 27 d. nutarimą arba 2011 m. sausio 6 d. nutarimą).

¹⁷³ 1948 m. Visuotinė žmogaus teisių deklaracija. *Valstybės žinios*, 2006, Nr. 68-2497.

¹⁷⁴ Žr., pvz.: Europos Žmogaus Teisių Teismas. 2007 m. sausio 11 d. sprendimas byloje *Anheuser-Busch Inc. v. Portugal*, Nr. 73049/01.

¹⁷⁵ Europos žmogaus teisių ir pagrindinių laisvių apsaugos konvencijos, garantuojant kai kurias kitas teises ir laisves, be tų, kurios joje nurodytos, pirmasis protokololas. *Valstybės žinios*, 1996, Nr. 15-386.

¹⁷⁶ KIŠKIS, M. Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos. *Teisė*, t. 73. Vilnius, 2009, p. 26.

būtinybę: jei asmuo už naudojimąsi dirbtinio intelekto sistema moka užmokestį jos kūrėjui, investuoja į sistemos pritaikymą pageidaujamai naudai kurti, rūpinasi sistemos priežiūra bei prisiima už ją atsakomybę, ši organizacinė ir finansinė veikla galėtų būti pripažinta „darbu“ ir atitinkamai sąlygoti specialią teisinę apsaugą.

Taigi, įvairios darbo teorijos interpretacijos lemia skirtingus rezultatus, o tai savo ruožtu silpnina abiejų pusių argumentus. Kaip ir asmenybės teorijoje, susiduriama su neapibrėžtumo problema: kas laikytina darbu? Kokio pobūdžio ir apimties veikla sukuria nuosavybės teisę? Be to, darbo teoriją galima kritikuoti jau aptartais visuomenės interesų ar individualaus kūrėjo „fikcijos“ teiginiais¹⁷⁷.

Trečioji filosofinė pakraipa, antrinanti *status quo* išlaikymui – kritinė intelektinės nuosavybės perspektyva. Nuosaikesni šios teorijos šalininkai neneigia intelektinės nuosavybės apsaugos prasmės, tačiau pasisako prieš išimtinių teisių apimties didinimą, papildomų apsaugos institutų kūrimą, apsaugos objekto plečiamąjį aiškinimą¹⁷⁸. Dažniausiai tai motyvuojama siekiu atkurti prarastą interesų grupių pusiausvyrą, kai socialinio intereso sąskaita buvo smarkiai išplėstos subjektinės teisės. Taigi, esamas reguliacinis režimas galėtų būti ginamas argumentu, jog autorių teisės į dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtus kūrinius dar labiau susiaurintų viešo naudojimo (angl. *public domain*) kūrinių lauką, apribodamos visuomenės narių prieigą prie informacijos – vadinasi, ir kultūrinę, socialinę, ekonominę plėtrą¹⁷⁹.

Visuomenės teisė į informaciją ypač akcentuojama epistemologinėje (gr. *επιστήμη* – žinios, pažinimas) teorijoje, kuri kartais išskiriama kaip savarankiška intelektinės nuosavybės teisių filosofinė doktrina. Epistemologinė teorija pabrėžia intelektinės nuosavybės saugomos informacijos prieinamumą visuomenei ir naujai kūrybai (inovacijoms) kaip svarbiausią intelektinės nuosavybės apsaugos sąlygą¹⁸⁰. Kitaip sakant, intelektinės nuosavybės sistema turi skatinti informacijos atskleidimą ir sklaidą bei maksimaliai plėsti visuomenei prieinamos informacijos apimtį¹⁸¹.

Žinių ekonomikoje epistemologinės teorijos įtaka sparčiai auga. Prie to prisideda atvirojo kodo programinės įrangos (angl. *open-source software*), žinių prieigos (angl. *Access to Knowledge*; A2K), laisvosios kultūros (angl. *free-culture*) judėjimai. Tarp jų –

¹⁷⁷ BIRŠTONAS, R. et al. *Intelektinės nuosavybės teisė*: vadovėlis. Vilnius: Registrų centras, 2010, p. 30.

¹⁷⁸ BIRŠTONAS, R. et al. *Intelektinės nuosavybės teisė*: vadovėlis. Vilnius: Registrų centras, 2010, p. 30.

¹⁷⁹ LITMAN, J. The public domain. *Emory Lj*, 1990, 39, p. 965.

¹⁸⁰ Žr., pvz.: KIŠKIS, M. *Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos*. Teisė, t. 73. Vilnius, 2009, p. 29. Taip pat: LESSIG, L. *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. New York: Vintage Books, 2002, p. 182.

¹⁸¹ FITZGERALD, A.; FITZGERALD, B. *Intellectual property in principle*. Sydney: Thomson Lawbook, 2004, p. 11.

„Creative Commons“ organizacija, kurios naujausia pozicija dėl dirbtinio intelekto¹⁸² puikiai apibendrina epistemologinės teorijos argumentus nagrinėjamos temos kontekste. Kaip nurodoma 2020 m. vasario 14 d. paskelbtame pranešime, autorių teisės į dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtus darbus yra „neracionalus sprendimas, prieštaraujantis pirminei autorių teisių funkcijai – kurti palankiausias sąlygas žmogaus kūrybiškumui vystytis“. Teigiama, jog išplėtus autorių teisių objekto apimtį taip, kad į jį patektų ir ne tiesiogiai žmogaus sukurti darbai, būtų pakenkta prieigai prie šio turinio ir sumažinta ar visai panaikinta galimybė juo teisėtai naudotis. Tai dar labiau apribotų viešo naudojimo kūrinių domeną, jį „nuskurdintų“ bei „iškeltų rimtą grėsmę jo gyvybingumui“. „Creative Commons“ pažymi, kad dirbtinio intelekto autonomiškai sugeneruotiems kūriniams neturėtų būti suteikta ir *sui generis* apsauga – investicijoms bei inovacijoms skatinti pakanka jau esamų patentų, komercinių paslapčių ar sąžiningos konkurencijos apsaugos nuostatų.

Panaši nuomonė išsakoma ir atskirų asmenų (ypač – startuolių kūrėjų bei programuotojų) komentaruose. Pavyzdžiui, technologijų apžvalgininkas Mike Masnick rašo: „Per paskutinius porą dešimtmečių tam tikrų asmenų interesai lėmė, kad autorių teisių nesaugomo turinio idėja tapo kažkuo problemiška. Bet ji nėra problemiška ir neturėtų būti. Pagaliau turime pripažinti, kad ne viskam reikia autorių teisių, o ypač dirbtinio intelekto kūriniams. <...> Atrodo, kad net nenorime susimąstyti, jog pasaulis nesugrius, jei tam tikri objektai nepakliūs į autorių teisių apsaugos sritį. Atvirkščiai – greičiau auga ir suklesti tos pramonės sritys, kurių autorių teisė neriboja“¹⁸³.

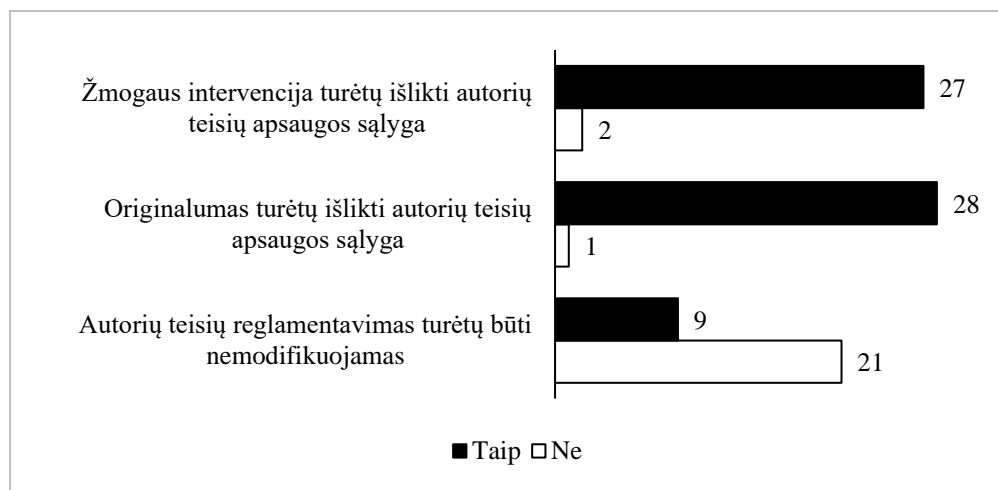
Taigi, skirtingos doktrinos suteikia teorinių argumentų, kodėl autorių teisių sistema, kurioje saugomi tik žmogaus kūriniai, yra patenkinama ir iš esmės nekeistina. Tačiau tai nereiškia, kad esamas reguliavimas neturi tobulintinų aspektų. Nors tarptautinio bei nacionalinio lygmens strategijos išvien akcentuoja būtinybę tinkamai adaptuoti galiojančią reguliavimą, kad šis būtų aiškus teisinių santykių dalyviams, autorių teisės norminiuose aktuose stinga apibrėžtumo ir išsamumo. Tai rodo 2019 m. AIPPI atlikta studija¹⁸⁴. Nors tyrimo imtis nėra didelė (apklausoje dalyvavo 30 AIPPI priklausančių nacionalinių grupių),

¹⁸² VÉZINA, B.; PETERS, D. *Why We're Advocating for a Cautious Approach to Copyright and Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Creative Commons, 2020 [žiūrėta 2020 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: <<https://creativecommons.org/2020/02/20/cautious-approach-to-copyright-and-artificial-intelligence/>>, <https://wiki.creativecommons.org/images/f/f3/CC_Submission_to_WIPO_Consultation_on_AI_and_IP_Policy.pdf>.

¹⁸³ MASNICK, M. *Not Everything Needs Copyright: Lawyers Flip Out That Photos Taken By AI May Be Public Domain* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 12 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.techdirt.com/articles/20180325/00424039493/not-everything-needs-copyright-lawyers-flip-out-that-photos-taken-ai-may-be-public-domain.shtml>>.

¹⁸⁴ AIPPI. *Copyright in artificially generated works: Study reports* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 19 d.]. Prieiga per internetą: <<https://aippi.org/committee-publications/?committee-id=66327>>.

šiuo metu tai yra išsamiausia ir plačiausios geografinės aprėpties analizė, atskleidžianti skirtingų šalių mokslininkų-praktikų požiūrį į autorių teisės ir dirbtinio intelekto santykį. Kaip matyti iš 2 paveikslo, 93 proc. respondentų pritaria dabartinei autorių teisių politikai, t. y. kad žmogaus intervencija ir darbo originalumas turėtų išlikti esminiais kriterijais, lemiančiais autorių teises į dirbtinio intelekto kūrinius. Nepaisant to, net 70 proc. mano, kad esamos nuostatos turėtų būti modifikuojamos – aiškiau formuluojamos, detalizuojamos.



2 paveikslas. AIPPI nacionalinių grupių atsakymai į tyrimo klausimus dėl autorių teisių politikos dirbtiniu intelektu sukurtų darbų atžvilgiu¹⁸⁵

Respondentų atsakymuose išryškėja dvi pageidaujamų pokyčių kryptys: 55 proc. mato poreikį tikslinti dirbtinio intelekto sukurtų darbų teisinės apsaugos sąlygas (pavyzdžiui, aiškiau apibrėžti „intelektinės veiklos“, „originalumo“ kriterijus), tuo tarpu 15 proc. nurodė, kad teisės aktai turėtų specifiškiau reglamentuoti šių darbų nuosavybės klausimą, t. y. kam priklauso išimtinės teisės į juos. Atskirai paminėtina vokiečių grupės pozicija, raginanti griežčiau reguliuoti atvejus, kai apgaulingai deklaruojamas žmogaus indėlis į konkretų kūrinį. Dėl ilgesnio termino ir platesnės apimties (pavyzdžiui, neturtinių interesų apsaugos) autorių teisės yra patrauklesnės nei kitos intelektinės nuosavybės teisinės apsaugos formos. Tai gali sukurti paskatas dirbtinio intelekto kūrėjams ar naudotojams neteisingai teigti, kad dirbtinio intelekto kūrinyje esama žmogaus intelektinių-kūrybinių sprendimų. Atsižvelgiant į technologijos naujumą ir sudėtingumą, praktikoje

¹⁸⁵ Sudaryta autoriaus, remiantis: AIPPI. *Copyright in artificially generated works: Study reports* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 19 d.]. Prieiga per internetą: <<https://aippi.org/committee-publications/?committee-id=66327>>.

paneigti tokius teiginius būtų ypač sunku, todėl vokiečių respondentai siūlo nustatyti griežtas teises pasekmes už klaidingos informacijos apie žmogaus indėlį teikimą.

Visi šie aspektai aktualūs ir Lietuvos kontekste. Kaip parodė 2.1 ir 2.2 skyriuose atlikta analizė, Lietuvos teisės aktų nuostatos, susijusios su autorių teisių objektu ir subjektais, yra suformuluotos gana abstrakčiai, tad palieka daug vietos interpretacijoms. Reaguojant į dirbtinio intelekto poveikį kūrybos procesams, o taip pat – iki šiol nekvestionuotiems ir „savaiame suprantamais“ laikytiems autorių teisės institutams, būtų pravartu apsvarstyti kai kurių normų tikslinimą. Vienas galimų būdų – šiuo metu Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 2 straipsnio 30 dalyje pateiktą kūrinio definiciją papildyti fizinio asmens kūrybos sąlyga: „Kūrinys – originalus *fizinio asmens ar fizinių asmenų grupės* kūrybinės veiklos rezultatas literatūros, mokslo ar meno srityje, nepaisant jo meninės vertės, išraiškos būdo ar formos“. Nors žmogaus indėlio reikalavimas išplaukia iš sisteminio įstatymo nuostatų aiškinimo, jo tiesioginis įtvirtinimas pabrėžtų Lietuvos pasirinktą autorių teisių politikos kryptį ir paskatintų teisinio santykio šalis ar jų ginčą nagrinėjanti teismą atidžiau (galbūt net atskirai nuo kitų autorių teisės apsaugos sąlygų) įvertinti šią aplinkybę. Iš įstatymo kylančius neaiškumus taip pat galima šalinti įterpiant naują normą – panašią į šiuo metu galiojančius 8–11 straipsnius, aptariančius specifines kūrinių rūšis (kolektyvinius kūrinius; kūrinius, sukurtus atliekant tarnybines pareigas ar darbo funkcijas; kompiuterių programas; audiovizualinius kūrinius). Autonomiškais ar iš dalies autonomiškais įrankiais sukurti kūriniai taip pat pasižymi specifika ir, panašu, ne mažiau reikšminga nei kompiuterių programos arba audiovizualiniai kūriniai, todėl jų apsaugos ypatybės galėtų būti detalizuotos atskirame straipsnyje. Galų gale, apeliuojant į nepagrįstos autorystės riziką, derėtų persvarstyti įstatyme įtvirtintą autoriaus prezumpciją. Pagal Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 6 straipsnio 2 dalį, fizinis asmuo, kurio vardas įprastu būdu nurodytas kūrinyje, yra laikomas to kūrinio autoriumi, jeigu neįrodyta kitaip. Iš esmės tai reiškia, kad bet kurį mašinos sugeneruotą kūrinių pakanka paženklinti asmens (naudotojo, programuotojo, dirbtinio intelekto sistemos savininko ar kt.) vardu, kad būtų preziumuojama jo autorystė. Kaip minėta, paneigti tokią prezumpciją yra beveik neįmanoma, tad 6 straipsnio 2 dalis atveria galimybes asmenims įgyti autorių teises praktiškai į visus dirbtinio intelekto veiklos rezultatus, nepaisant intelektinių-kūrybinių pastangų jiems sukurti. Tai sudaro prielaidas piktnaudžiauti teise, be pagrindo pašalinant dirbtinio intelekto veiklos rezultatus iš viešojo naudojimo srities ir taip iškreipiant pusiausvyrą tarp dirbtinio intelekto kūrėjų (naudotojų, investuotojų) interesų bei plačiosios visuomenės teisės į informaciją. Vienas galimų problemos sprendimo būdų – nustatyti

specialias išimtis, kurios apribotų autorystės prezumpcijos taikymą tais atvejais, kai kyla abejonų dėl žmogaus indėlio į konkretų kūrinį.

Apibendrinant, *status quo* išlaikymas nesuteikiant autorių teisių ar *sui generis* apsaugos dirbtinio intelekto darbams, sukurtiems be pakankamo žmogaus indėlio, visų pirma gali būti ginamas argumentais, susijusiais su filosofiniais autorių teisių egzistavimo pagrindais. Esamas režimas labiau atliepia sampratą, jog autorių teisė skirta apsaugoti asmenybės raiškai, žmogaus darbui, o kartu – užtikrinti laisvesnei informacijos sklaidai. Pagrindinė kritika kyla iš to, kad dabartinėje sistemoje neatsižvelgiama į investicijų apsaugos poreikį ir su asmens saviraiška mažiau susijusius kūrybos procesus. Visgi, kaip rodo tyrimai, nemaža dalis mokslininkų-praktikų pasisako už esamą autorių teisių politikos kryptį, nors mato poreikį atnaujinti teisinę bazę aiškesnėmis, išsamesnėmis nuostatomis. Atsižvelgiant į Lietuvos autorių teisės istorinę raidą ir koncepcinę pakraipą, tikėtina, kad šios pozicijos bus laikomasi ir čia.

2.3.2. *Autorių teisių objekto išplėtimas*

Kardinaliai priešingas variantas – suteikti pilnos apimties autorių teises į visus dirbtinio intelekto sugeneruotus kūrinius. Kaip minėta, problemos dėl literatūros, mokslo ir meno darbų, sukurtų pasitelkiant dirbtinį intelektą kaip įrankį, nėra, todėl šiame poskyryje dėmesys sutelkiamas į sistemų savarankiškai (be reikšmingo žmogaus kūrybinio indėlio) produkuojamų kūrinių apsaugą.

Grindžiant tokios apsaugos būtinybę, dažniausiai vadovaujamosi utilitariniais (didžiausios naudos) motyvais – pabrėžiant dirbtinio intelekto svarbą visuomenės raidai ir skatinant užtikrinti jo kūrėjų bei investuotojų interesus, idant pastarieji turėtų paskatų vystyti šią sritį. Antai japonų mokslininkas Takashi B. Yamamoto savotiška aksioma laiko teiginį, jog išmanios ir efektyvios sistemos įgalina sparčiau informacinės visuomenės pažangą¹⁸⁶. Anot jo, ne ką mažesnis vaidmuo čia tenka autorių teisėms, kurios leidžia komercializuoti sukurtus produktus ir taip stimuliuoja dar didesnes investicijas į technologijų plėtrą. Dėl to dirbtinio intelekto amžiuje būtina persvarstyti pamatinius autorių teisės institutus, suteikiant apsaugą visiems autonomiškų mašinų produkuojamiems kūriniams bei įtraukiant juos į civilinę apyvartą.

Kalin Hristov nuomone¹⁸⁷, sparčiai besiplečiantis dirbtinio intelekto kūrinių mastas rodo, kad žmogus nebėra vienintelis kūrybos ir inovacijų šaltinis. Teisinė sistema, kurioje

¹⁸⁶ YAMAMOTO, T. B. AI Created Works and Copyright. *Patents & Licencing*, Vol. 48, No. 1, 2018.

¹⁸⁷ HRISTOV, K. Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma. *IDEA: The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property*, Vol. 57, No. 3, 2017, p. 431–454.

tokie kūriniai patenka į viešo naudojimo sritį, nėra naudinga dirbtinio intelekto kūrėjams ir investuotojams, o tai mažina paskatas užsiimti dirbtinio intelekto vystymu. Kaip teigia K. Hristov, dėl to labiausiai nukenčia visuomenė, prarandanti gausybę vertingų darbų ir spartesnio progreso galimybę. Analizuodamas JAV autorių teisę, tyrėjas siūlo lanksčiau taikyti „užsakyto darbo“ (angl. *work made for hire*) doktriną. Faktinį kūrinio gamintoją – dirbtinį intelektą – priskyrus „darbuotojo“ kategorijai, visas teises į jo kuriamus darbus automatiškai įgytų fiktyvus „darbdavys“ – sistemos gamintojas, teisėtas savininkas ar naudotojas. Toks sprendimas, autoriaus įsitikinimu, leistų patenkinti dirbtinio intelekto kūrėjų interesus, nežalojant autorių teisės pamatinių principų. Analogišką modelį savo darbuose siūlo Shlomit Yanisky-Ravid¹⁸⁸, Annemarie Bridy¹⁸⁹ ir kai kurie kiti tyrėjai.

Įdomu, kad panaši argumentacija lydėjo bandymą dirbtinio intelekto sistemos „Dabus“ vardu užpatentuoti jos išradimus. Nors šis atvejis nėra konkrečiai susijęs su autorių teisėmis, sistemos kūrėjų motyvai atskleidžia bendresnį požiūrį į intelektinės nuosavybės teisę. Jų teigimu, išimtinės teisės turėtų būti suteikiamos į visus dirbtinio intelekto sugeneruotus darbus, nes tai kurtų papildomą stimulą inovacijoms¹⁹⁰. „Patento galimybė nemotyvuotų paties dirbtinio intelekto, tačiau paskatintų žmones tobulinti, įsigyti ir naudoti šias sistemas. Taigi, priėmus dirbtinio intelekto kūrinius į specialios apsaugos lauką, augtų išmanių sistemų plėtra, o tai lemtų gausesnes inovacijas visuomenei“, – rašoma komentare, kuris buvo publikuotas WIPO žurnale.

Galima pastebėti, jog visose aptartose pozicijose vyrauja argumentai, būdingi ekonominei intelektinės nuosavybės teorijai. Utilitarizmo etikos įkvėptoje doktrinoje pabrėžiama kūrybos socialinė nauda, o intelektinės nuosavybės teisinė apsauga laikoma visuomenės kultūrinio, socialinio ir ekonominio progreso akstiniu. Ekonominė teorija pripažįsta, kad intelektinių vertybių sukūrimas paprastai priklauso nuo didelių finansinių ir (ar) intelektinių išteklių, tačiau šios vertybės gali būti lengvai ir už minimalius kaštus kopijuojamos bei naudojamos kitų asmenų. Be galimybės gauti atlygį už savo laiko, finansų ir intelektinių išteklių investavimą, kūrėjai neturėtų pakankamai ekonominių paskatų įsitraukti į kūrybinę veiklą, o dėl to sumažėtų mokslo ir technologinių inovacijų plėtra, ekonominis augimas ir sulėtėtų bendra visuomenės raida¹⁹¹.

¹⁸⁸ YANISKY-RAVID, S. Generating Rembrandt: Artificial intelligence, copyright, and accountability in the 3a era. The human-like authors are already here: new model. *Michigan State Law Review*, 4, 2017, p. 659–726.

¹⁸⁹ BRIDY, A. Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author. *Stanford Technology Law Review*, 2012, p. 5–28.

¹⁹⁰ ABBOTT, R. The Artificial Inventor Project [interaktyvus]. WIPO Magazine, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2019/06/article_0002.html>.

¹⁹¹ KIŠKIS, M. *Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos*. Teisė, t. 73. Vilnius, 2009, p. 28.

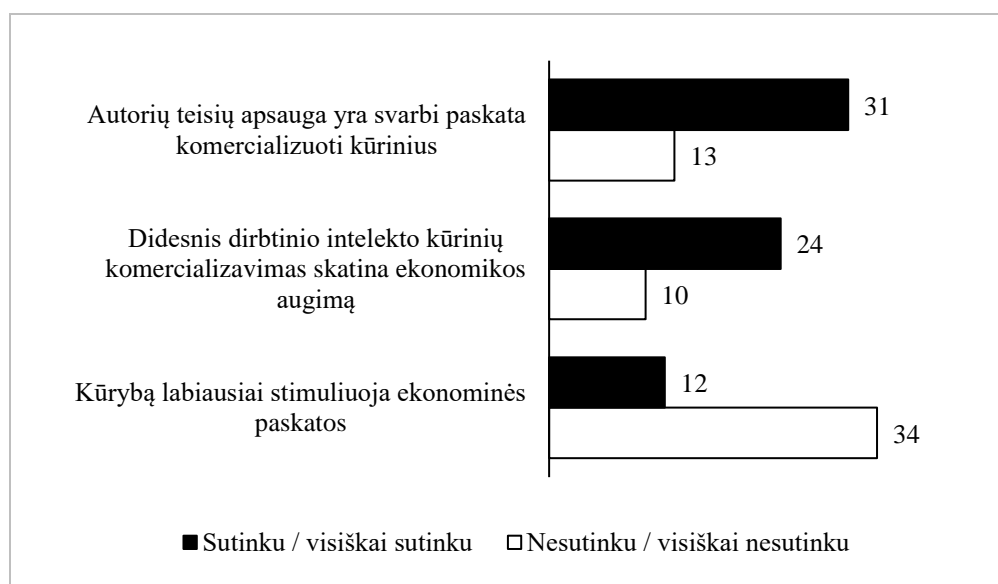
Ekonominis požiūris yra patrauklus tuo, kad atliepia skirtingų grupių interesus ir stengiasi juos suderinti. Teorijos argumentai yra universalūs ir įtikinami, todėl jų užuominų galima rasti daugelyje teisės aktų, pavyzdžiui, TRIPS sutarties 7 straipsnyje („Intelektinės nuosavybės teisių apsauga ir užtikrinimas turėtų prisidėti prie technologijų inovacijos skatinimo ir technologijų perdavimo bei platinimo, duoti abipusę naudą technologinių žinių kūrėjams ir vartotojams tokiu būdu, kuris skatintų socialinę bei ekonominę gerovę ir subalansuotų teises ir pareigas“) ar WIPO autorių teisių sutarties preambulėje („<...> pabrėždamos išskirtinę autorių teisių apsaugos svarbą skatinant literatūros ir meno kūrybą, pripažindamos būtinybę palaikyti pusiausvyrą tarp autorių teisių bei plačiosios visuomenės interesų <...>“). Nors ekonominiai intelektinės nuosavybės apsaugos (taigi, ir autorių teisių) motyvai ryškiausiai atsiskleidžia JAV teisėje, utilitariniai argumentai vis labiau įsitvirtina ir Europoje. R. Birštono nuomone, tam neabejotinai įtakos turi Europos Sąjungos teisė, kurioje šie argumentai pasitelkiami naujoms teisėkūros iniciatyvoms motyvuoti¹⁹². Antai Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 2001/29/EB dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo konstatuojamosios dalies 4 punkte teigiama, kad teisinė autorių teisių ir gretutinių teisių sistema turi skatinti „esmines investicijas į kūrybingumą ir novatoriškumą“ bei padėti „Europos pramonės augimui ir didesniai konkurencingumui tiek turinio rengimo, tiek informacinės technologijos srityje, ir apskritai įvairiose pramonės ir kultūros srityse“. Europos Parlamento ir Tarybos direktyvoje (ES) 2019/790 dėl autorių teisių ir gretutinių teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje taip pat aiškinama, kad tinkama kūrinių teisinė apsauga „skatina inovacijas, kūrybiškumą, investicijas ir naujo turinio gamybą, be kita ko, skaitmeninėje aplinkoje“ (konstatuojamosios dalies 2 punktas).

Atsižvelgiant į pagrindinius utilitarinės teorijos bruožus ir jų išraišką autorių teisėje, manytina, kad ekonominė perspektyva yra lengvai suderinama su pozicija, pagal kurią visi dirbtinio intelekto veiklos rezultatai turėtų būti saugomi autorių teisių. Laikantis prielaidos, jog tai paskatintų didesnes investicijas į visuomenei naudingą veiklą, ekonominiu požiūriu būtų pateisinama net tų darbų apsauga, kurie sukurti be žmogaus kūrybinių sprendimų. Visgi esminis klausimas (ir pagrindinis kritikos objektas) – ar ši prielaida yra pagrįsta.

Visų pirma, negalima ignoruoti fakto, kad dirbtiniu intelektu paremtų kūrybinių mašinų plėtra vyksta nepaisant *de jure* neegzistuojančios autorių teisių apsaugos kūriniams, sukurtiems be pakankamo žmogaus indėlio. WIPO duomenimis, bendras dirbtinio intelekto

¹⁹² BIRŠTONAS, R. *et al.* *Intelektinės nuosavybės teisė*: vadovėlis. Vilnius: Registrų centras, 2010, p. 31.

sistemų patentų skaičius nuo 2011 iki 2017 m. išaugo daugiau kaip 4 kartus¹⁹³. Vien kūrybinių industrijų kategorijoje užpatentuota daugiau kaip 13 tūkst. dirbtiniu intelektu grįstų išradimų¹⁹⁴. Iš vienos pusės, šiuos skaičius paaiškina aplinkybė, kad dauguma šiuolaikinių sistemų nėra tiek autonomiškos, kad būtų sudėtinga įrodyti žmogaus indėlį ir įgyti autoriaus teises į jų veiklos rezultatus. Neatmestina, kad prie aktyvios kūrybinių mašinų plėtros prisideda ir menkai išplėtota teismų praktika bei griežtos pozicijos dėl dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtų kūrinių nebuvimas. Antra vertus, tokios iniciatyvos kaip „Open AI“¹⁹⁵ ar „Google laboratorija“, propaguojančios atviro kodo politiką ir suteikiančios nemokamą prieigą prie dirbtinio intelekto įrankių, suponuoja, kad ekonominė nauda iš dirbtinio intelekto generuojamų produktų nėra vienintelė varomoji jėga. Tai rodo ir 2019 m. atlikta studija¹⁹⁶, kurioje buvo apklausti 57 JAV viešosios politikos, intelektinės nuosavybės teisės, ekonomikos, technologijų ir programinės įrangos ekspertai (žr. 3 paveikslą).



3 paveikslas. Apklausos dalyvių atsakymai į tyrimo klausimus apie kūrybą skatinančius veiksnius dirbtinio intelekto amžiuje¹⁹⁷

¹⁹³ WIPO. *WIPO Technology Trends 2019: Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Geneva: World Intellectual Property Organization, 2019, p. 40 [žiūrėta 2020 m. sausio 18 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1055.pdf>.

¹⁹⁴ *Ibid.*, p. 55.

¹⁹⁵ About Open AI [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 28 d.]. Prieiga per internetą: <<https://openai.com/about/>>.

¹⁹⁶ HRISTOV, K. *Artificial Intelligence and The Copyright Survey* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą: <<https://kalin.org/publications/artificial-intelligence-and-the-copyright-survey/>>

¹⁹⁷ Sudaryta autoriaus, remiantis: HRISTOV, K. *Artificial Intelligence and The Copyright Survey* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą: <<https://kalin.org/publications/artificial-intelligence-and-the-copyright-survey/>>

Nors didžioji dalis respondentų nurodė, kad autorių teisės skatina kūrybinių komercializavimą, o didesnis komerciškai prieinamų kūrybinių skaičius teigiamai veikia ekonomiką, tik 21 proc. apklaustųjų pagrindinę kūrybos iniciatyvą kildino iš ekonominių interesų.

Empiriniai tyrimai taip pat nerodo stiprios koreliacijos tarp autorių teisių apsaugos ir kūrybos apimčių augimo. Pavyzdžiui, sudėtinga statistine analize grįsta 2009 m. studija¹⁹⁸ atskleidė esant vos 38 proc. tikimybei, kad papildoma apsauga lems naujas kūrybos iniciatyvas. Remiantis tyrimo išvadomis, didesnė tikimybė paskatinti kūrybą egzistuoja priėmus teisės aktus, mažinančius ar kitaip apribojančius autorių teises, nors ir šis rezultatas nėra garantuotas. Taigi, geriausiu atveju autorių teisės tėra vienas iš veiksnių, skatinančių investicijas ir naujų produktų atsiradimą. Kitaip sakant, autorių teisių objektui priskyrus mašinių autonomiškai sugeneruotus darbus, tai dar nebūtinai sukels taip laukiamą inovacijų bangą (ir atvirkščiai).

Toliau kritikuojant ekonominės teorijos taikymą autorių teisėms į visus dirbtinio intelekto kūrybinius pagrįsti, tenka pastebėti, kad daugeliu atvejų šios teorijos argumentai taikomi selektyviai ir ignoruojant jos visumą. Minėta, jog utilitarinė teorija yra orientuota į maksimalią socialinę naudą. Bet kokios išimtinės teisės apriboja kūrybinių prieinamumą ir naudojimą, todėl ekonominė teorija pateisina tik tokią kūrėjų interesų apsaugą, kokia yra būtina (ir pakankama), kad keltų visuomenės gerovės lygį, indukuotų kūrybiškumą bei inovacijas. Taigi, jeigu esama teisinė sistema pakankamai užtikrina kūrėjų interesus ir skatina juos veikti, papildomos apsaugos formos neturėtų būti taikomos. Iš aptartų pavyzdžių matyti, kad dirbtinio intelekto technologijos *de facto* plėtojasi ir alternatyvių apsaugos formų (patentų, komercinių paslapčių ir pan.) rėmuose, todėl stinga aiškumo, ar šiomis aplinkybėmis adekvatu suteikti dar ir autorių teisių apsaugą.

Poziciją dėl autorių teisių suteikimo visiems dirbtinio intelekto kūrybiniams galima kritikuoti ir kitais aspektais. Ignoruodama neturtinio pobūdžio kūrėjų interesus bei jų pagrindu susiformavusias moralines autorių teises, ekonominė teorija nepateikia paaiškinimo, kaip šios teisės turėtų būti taikomos ir kokią paskirtį atliktų mašinių autonomiškai sukurtų kūrybinių atžvilgiu. Vien ši aplinkybė rodo, kad autorių teisių apsauga be žmogaus intelektinio-kūrybinio indėlio atsiradusiems kūrybiniams pilna apimtimi būtų nepagrįsta. Papildomų neaiškumų kelia ir tai, kam turėtų būti suteiktos autorių teisės į dirbtinio intelekto sukurtus darbus. Autoriui priskyrus investuotoją, taptų sudėtinga

¹⁹⁸ RAY, R. S.; SUN, J.; FAN, Y. Does Copyright Law Promote Creativity – An Empirical Analysis of Copyright's Bounty. *Vanderbilt Law Review*, 62, No. 6, 2009, p. 1667–1746.

nuspręsti, kieno ir kokio pobūdžio investicijos labiausiai vertos atitinkamos apsaugos – sistemos kūrėjo, naudotojo, savininko (finansuotojo) ar visų jų vienodai.

Apibendrinant, autorių teisės į dirbtinio intelekto darbus, neatspindinčius konkrečiau žmogaus intelektinių-kūrybinių sprendimų, gali būti pateisinamos ekonominiais motyvais, t. y. investicijų apsaugos poreikiu. Vis dėlto autorių teisių įtaka postuluojamiems investicijų pritraukimo ir naujų produktų kūrimo tikslams nėra vienareikšmė, o jai pagrįsti trūksta empirinių duomenų. Be to, ekonominiai argumentai, taikomi atsietai nuo kitų intelektinės nuosavybės teisių prielaidų, gali sąlygoti stiprų lūžį esamoje sistemoje ir destruktiviai paveikti per ilgą laiką susiformavusią autorių teisių koncepciją. Manytina, kad tam Lietuvos autorių teisė nėra pasiruošusi.

2.3.3. *Specialaus teisinės apsaugos režimo nustatymas*

Atsižvelgdami į aukščiau aptartų pozicijų privalumus ir trūkumus, kai kurie autoriai siūlo kompromisinį variantą – dirbtinio intelekto sugeneruotiems darbams, kurie neatitinka kriterijų įprastai autorių teisių apsaugai gauti (t. y. sukurtiems be pakankamo žmogaus intelektinio-kūrybinio indėlio), suteikti mažesnės apimties autorių teisių apsaugą ar taikyti specialų teisinės apsaugos režimą (gretutines ar *sui generis* teises).

Toby Bond teigimu, į tokius kūrinius turėtų būti suteiktos tik ekonominės teisės, panašios į tas, kurias turi audiovizualinių kūrinių pirmojo įrašo gamintojai, fonogramų gamintojai ar transliuotojai. Atitinkamai minėtų kūrinių atžvilgiu neturėtų būti taikoma tradicinė originalumo sąlyga – apsaugai pakaktų vien to, kad dirbtinio intelekto produktas nėra kito kūrinio identiška kopija¹⁹⁹.

Ole-Andreas Rognstad manymu, Europos Sąjungoje žmogaus autoriaus neturintys kūriniai galėtų būti saugomi *sui generis* teisių. Tokia sistema, kaip rašo mokslininkas, leistų užtikrinti dirbtinio intelekto sistemos kūrėjo, savininko ir (arba) naudotojo interesus, nekonkuruodama su asmenybės raiškos doktrina²⁰⁰.

Panašios nuomonės laikosi ir Guido Noto La Diega. Anot jo, *sui generis* režimas yra geriausias, jei ne vienintelis, būdas apsaugoti dirbtinio intelekto „autorinius“ darbus²⁰¹. Sukūrus tokią teisės sistemą, kuri atlieptų investuotojų poreikius, kartu paisydama ir

¹⁹⁹ BOND, T.; BLAIR, R. Artificial Intelligence & copyright: Section 9(3) or authorship without an author, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 14, Issue 6, 2019, p. 423.

²⁰⁰ ROGNSTAD, O. A. *Artificial Intelligence and Copyright – Ownership. EU copyright, quo vadis?* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą: <<https://europeancopyrightsocietydotorg.files.wordpress.com/2018/06/rognstad-ai-ownership-brussels.pdf>>.

²⁰¹ NOTO LA DIEGA, G. Artificial Intelligence and Databases in the Age of Big Machine Data. *AIDA* 93-149, 2019.

visuomenės interesų (pavyzdžiui, nustatydamas išimtinių teisių apribojimus, adekvatų apsaugos galiojimo terminą, prievolę atskleisti duomenis, algoritmus, kodą ar produktus), pagrindinė dirbtinio intelekto ir autorių teisės problema būtų išspręsta.

Specialiai dirbtiniam intelektui pritaikytas teisinis režimas leistų sukombinuoti jau aptartų modelių stipriausias puses: pripažįstant asmens savirealizacijos faktorių, autorių teisės išliktų tiems darbams, kuriuose išreikšta žmogaus asmenybė lemia jo ypatingą dvasinį ryšį su kūrinium (arba, vadovaujantis darbo teorijos argumentais, – kur žmogaus atliktas darbas sąlygoja jo prigimtinę nuosavybės teisę į darbo rezultatus). O suteikiant mažesnės apimties išimtines teises į dirbtinio intelekto produktus būtų atlieptas investicijų apsaugos poreikis, taip skatinant autonomiškų sistemų gamybą, įsigijimą ir naudojimą (utilitarinis-ekonominis aspektas). Be to, rengiant naują teisinės apsaugos modelį atsirastų sąlygos įgyvendinti kai kuriuos epistemologinės doktrinos principus, t. y. nustatyti specifinius išimtinių teisių apribojimus, apsaugos sąlygas ar informacijos (duomenų, kodo, algoritmų) skaidrumo reikalavimus, užtikrinant visuomenės prieigą prie informacijos. Taigi, specialaus teisinės apsaugos režimo nustatymas galėtų būti konceptualiai pagrįstas, dirbtinio intelekto specifika atliepiantis bei skirtingus interesus derinantis sprendimas.

Vis dėlto ir šis modelis sulaukia kritikos. Visų pirma, bet kokie apribojimai prieigai prie kūrinių, kurie šiuo metu patenka į viešo naudojimo sritį, gali būti traktuojami kaip varžantys informacijos sklaidą, todėl socialiai žalingi. Be to, neatmestina rizika, jog specialus teisinis režimas būtų perteklinis institutas ir taip gana sudėtingoje intelektinės nuosavybės apsaugos sistemoje (ypač atsižvelgiant į technologijos naujumą, sparčiai kintantį funkcionalumą ir sunkiai prognozuojamus dirbtinio intelekto panaudojimo būdus).

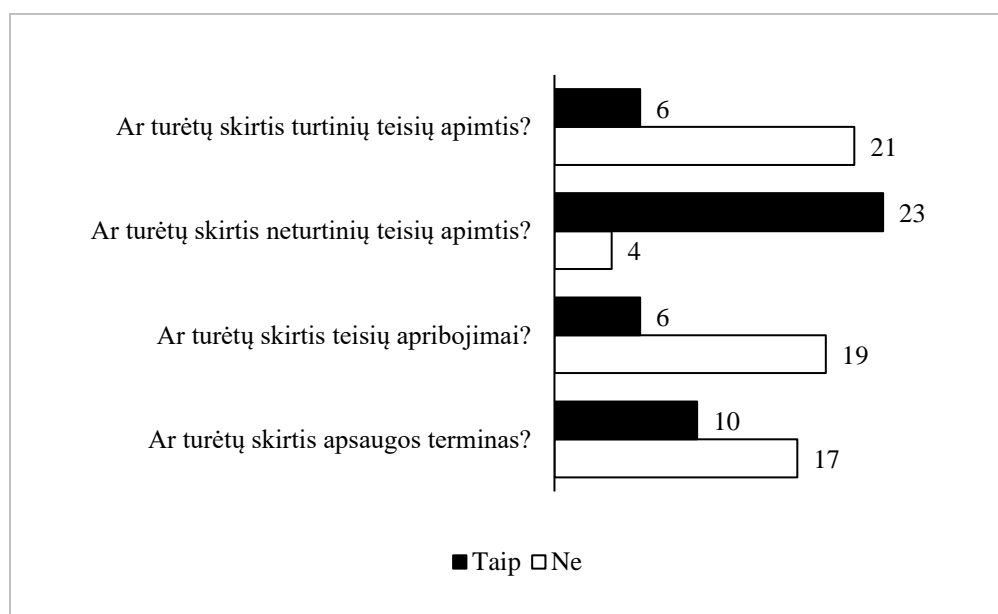
Antra, specialaus režimo poreikį grindžiant ekonominiais argumentais (ekonominių paskatų užtikrinimo svarba inovacijų plėtrai), svarbu nenuvertinti jau aptartų tyrimų, rodančių, jog naujos apsaugos formos nebūtinai lemia investicijų augimą. Konkretus pavyzdys – duomenų bazių *sui generis* apsauga, kurią ES mastu įtvirtino Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 96/9/EB dėl duomenų bazių teisinės apsaugos. Jos konstatuojamojoje dalyje išdėstyti panašūs motyvai, kurie naudojami ir dirbtinio intelekto veiklos rezultatų teisinės apsaugos poreikiui pagrįsti: „duomenų bazių kūrimas reikalauja didelių žmogiškų, techninių ir finansinių išteklių investavimo, o jas kopijuoti arba prie jų prieiti galima panaudojus tik mažą dalį savarankiškam jų kūrimui skirtos sumos“²⁰², „neteisėtas duomenų bazės perkėlimas ir (arba) panaudojimas gali turėti rimtų ekonominių ir techninių pasekmių“²⁰³, „investicijos į modernias informacijos saugojimo ir apdorojimo

²⁰² Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 96/9/EB konstatuojamosios dalies 7 punktas.

²⁰³ Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 96/9/EB konstatuojamosios dalies 8 punktas.

sistemas yra įmanomos tik įvedus patikimą ir vienodą duomenų bazių autorių teisių apsaugos teisinę sistemą²⁰⁴. Vis dėlto, kaip parodė Direktyvos poveikio *ex post* vertinimas, *sui generis* teisių veiksmingumas skatinant investicijas į duomenų bazes nepasitvirtino, o kai kurios suinteresuotosios šalys ragino jų apskritai atsisakyti²⁰⁵.

Galų gale naujo teisinio režimo kūrimas ir įgyvendinimas sukeltų nemažų praktinių iššūkių, pradedant dirbtinio intelekto teisiniu apibrėžimu, baigiant atitinkamų teisių subjektų, apsaugos sąlygų, galiojimo termino, išimčių (apribojimų) nustatymu. Tai, kad šiais klausimais sunku rasti bendrą sutarimą, rodo AIPPI tyrimo rezultatai (žr. 4 paveikslą). Apklaustų mokslininkų nuomonės išsiskyrė daugeliu aspektų, nors apibendrintuose duomenyse ir galima išvelgti tam tikrų tendencijų. Dauguma respondentų nurodė, kad dirbtinio intelekto autonomiškai sukurtiems kūriniams neturėtų galioti neturtinės teisės, be to, nemaža apklaustųjų dalis pasisakė už trumpesnę tokių darbų apsaugos terminą. Kai kurių teigimu, šių darbų atžvilgiu būtina taikyti siauresnes turtines teises ir (arba) nustatyti griežtesnius išimtinių teisių apribojimus.



4 paveikslas. AIPPI nacionalinių grupių atsakymai į tyrimo klausimus dėl dirbtinio intelekto veiklos rezultatų specialaus teisinės apsaugos režimo ypatybių, lyginant su galiojančios autorių teisės bendrosiomis nuostatomis²⁰⁶

²⁰⁴ Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 96/9/EB konstatuojamosios dalies 12 punktą.

²⁰⁵ European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. *Study in support of the evaluation of Directive 96/9/EC on the legal protection of databases: Final report – Study* [interaktyvus]. Publications Office of the EU, 2018, p. 4 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5e9c7a51-597c-11e8-ab41-01aa75ed71a1>>.

²⁰⁶ Sudaryta autoriaus, remiantis: AIPPI. *Copyright in artificially generated works: Study reports* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 19 d.]. Prieiga per internetą: <<https://aippi.org/committee-publications/?committee-id=66327>>.

Visgi esmine problema taptų dirbtinio intelekto kaip įrankio (kai taikomos pilnos apimties autorių teisės) ir pakankamai autonomiško „kūrėjo“ (kai taikomas specialus teisinės apsaugos režimas) atskyrimas. Kadangi be tinkamo žmogaus indėlio sukurti darbai būtų saugomi mažesnės apimties teisių, reikėtų įvesti saugiklius, kurie neleistų asmenims nesąžiningai naudotis didesnės apimties autorių teisėmis. Tačiau visa tai – jau kito etapo klausimai, kurie turėtų būti analizuojami priėmus sprendimą dėl konkrečios autorių teisių politikos krypties dirbtinio intelekto amžiuje.

Apibendrinant, specialus režimas, suteikiantis ribotas išimties teises į žmogaus autoriaus neturinčius dirbtinio intelekto kūrinius, ilgalaikėje perspektyvoje atrodo kaip daugiausiai pranašumų turintis modelis. Tinkamai parengta nauja teisinės apsaugos sistema leistų geriau atsižvelgti į dirbtinio intelekto veikimo specifiką ir užtikrinti tinkamiausią teisinės apsaugos apimtį. Visgi klausimų kelia realus tokio režimo veiksmingumas bei jo praktinis įgyvendinimas.

IŠVADOS

1. Pagal šiuo metu vyraujančią sampratą, dirbtinis intelektas (siaurąja prasme) reiškia programinę, techninę ar mišrią sistemą, gebančią teisingai interpretuoti išorinius duomenis, mokytis iš jų ir panaudoti įgytas žinias bei turimą patirtį konkreitiems tikslams efektyviai įgyvendinti. Kūrybos procesuose dirbtiniu intelektu pagrįstos technologijos dažniau naudojamos kaip įrankiai žmogaus kūrybiniam sprendimams realizuoti, tačiau esama ir tokių sistemų, kurios yra pajėgios gana savarankiškai generuoti naujas idėjas bei į kūrinius panašius produktus. Visgi pastaruoju atveju kalbėti apie mašinos kūrybiškumą nėra pagrindo, kadangi rezultatai išgaunami atsitiktinumo būdu, atmetant įsisavintų dėsnių neatitinkančius variantus.
2. Daugelyje valstybių (įskaitant Lietuvą) autorių teisių objektui keliami intelektinės veiklos rezultato ir originalumo reikalavimai eliminuoja iš autorių teisių apsaugos tuos dirbtinio intelekto veiklos rezultatus, kurie yra sukurti be pakankamo žmogaus intelektualinio-kūrybinio indėlio. Tai reiškia, kad dirbtinio intelekto darbai yra saugomi autorių teisių tiek, kiek jų išraiškos forma yra nulemta žmogaus intervencijos. „Pakankamas indėlis“ yra fakto klausimas, vertintinas *ad hoc*.
3. Jei dirbtinio intelekto veiklos rezultatas atitinka autorių teisių apsaugos sąlygas, sprendžiamas jo autoriaus klausimas. Skirtingose valstybėse vienodai atmetama dirbtinio intelekto kaip autoriaus galimybė. Lietuvoje dirbtinio intelekto sugeneruoto kūrinio autoriumi galėtų būti pripažintas dirbtinio intelekto sistemos kūrėjas, naudotojas ar kitas asmuo (asmenų grupė), jei jo (jų) intelektualinis-kūrybinis indėlis tiesiogiai ir reikšmingai nulėmė konkretaus kūrinio išraiškos formą. Vertinant asmens galimybę būti pripažintam dirbtinio intelekto veiklos rezultato autoriumi, atsižvelgtina į: (i) dirbtinio intelekto sistemos paskirtį ir funkcionalumą; (ii) sistemos naudojimo (sukūrimo) aplinkybes bei tikslus; (iii) sistemos savarankiškumo (autonomiškumo) laipsnį ir jo išraiškos būdą; (iv) asmens galimybę numatyti galutinę sistemos rezultatų išraišką ir ją paveikti pagal savo valią; (v) sistemos generuojamų kūrinių rūšį; (vi) kitų asmenų kūrybinių sprendimų įtaką galutiniam rezultatui ir pan.
4. Išanalizavus mokslinį diskursą, galima išskirti tris vyraujančias pozicijas dėl autorių teisių politikos dirbtinio intelekto kūrinių atžvilgiu:
 - 4.1. *Status quo* išlaikymas. Esama sistema atliepia autoriaus asmeninio santykio su kūriniumi ir žmogaus darbo (įgūdžių, pastangų) vertę, kartu atsižvelgdama į visuomenės poreikį mažesniems informacijos sklaidos apribojimams. Esminis dabartinės sistemos trūkumas – nepakankamas dėmesys investicijų apsaugai,

galintis lemti lėtesnį visuomenės ekonominį, socialinį ir kultūrinį progresą. Be to, pastebimas poreikis aiškesniam, išsamesniam reguliavimui, tad siūloma apsvarstyti esamos teisinės bazės atnaujinimą.

- 4.2. Pozicija, skatinanti išplėsti autorių teisių objektą visų dirbtinio intelekto kūrinų atžvilgiu. Šis požiūris daugiausiai grindžiamas ekonominiais motyvais. Vis dėlto autorių teisių įtaka postuluojamiems investicijų pritraukimo ir naujų produktų kūrimo tikslams nėra vienareikšmė, todėl toks reguliavimo modelis atrodo labiau žalingas nei teikiantis naudos.
- 4.3. Specialus režimas, suteikiantis ribotas išimties teises į žmogaus autoriaus neturinčius dirbtinio intelekto kūrinius. Konceptualiai pagrįsta ir tinkamai parengta nauja teisinės apsaugos sistema leistų geriau atsižvelgti į dirbtinio intelekto specifiką bei užtikrinti tinkamiausią teisinės apsaugos apimtį. Šis modelis turi daug potencialo tolesnėje perspektyvoje, tačiau atsižvelgiant į dabartinę technologijų raidos stadiją ir sunkiai prognozuojamas dirbtinio intelekto galimybes, šiuo metu vertintinas kaip perteklinis (per ankstyvas) sprendimas.

ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

1. Teisės norminiai aktai

1.1. Tarptautinės teisės aktai

- (1) 1948 m. Visuotinė žmogaus teisių deklaracija. *Valstybės žinios*, 2006, Nr. 68-2497;
- (2) 1950 m. Europos žmogaus teisių ir pagrindinių laisvių apsaugos konvencija. *Valstybės žinios*, 1996, Nr. 15-386;
- (3) 1886 m. Berno konvencija dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos (1971 m. Paryžiaus akto redakcija). *Valstybės žinios*, 1995, Nr. 40-988;
- (4) 1994 m. Sutartis dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba. *OJ L 336*, 1994 m. gruodžio 23 d.;
- (5) 1996 m. Pasaulinės intelektinės nuosavybės organizacijos autorių teisių sutartis. *Valstybės žinios*, 2001, Nr. 32-1060;

1.2. Europos Sąjungos teisės aktai

- (6) 1991 m. gegužės 14 d. Tarybos direktyva 91/250/EEB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos. *OL L 122*, 1991 m. gegužės 17 d.;
- (7) 1993 m. spalio 29 d. Tarybos direktyva 93/98/EEB dėl autorių ir gretutinių teisių apsaugos terminų suderinimo. *OJ L 290*, 1993 m. lapkričio 24 d.;
- (8) 1996 m. kovo 11 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 96/9/EB dėl duomenų bazių teisinės apsaugos. *OJ L 77*, 1996 m. kovo 27 d.;
- (9) 2001 m. gegužės 22 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 2001/29/EB dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo. *OJ L 167*, 2001 m. birželio 22 d.;
- (10) 2006 m. gruodžio 12 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva 2006/116/EB dėl autorių ir tam tikrų gretutinių teisių apsaugos terminų. *OJ L 372*, 2006 m. gruodžio 27 d.;
- (11) 2019 m. balandžio 17 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva (ES) 2019/790 dėl autorių teisių ir gretutinių teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje, kuria iš dalies keičiamos direktyvos 96/9/EB ir 2001/29/EB. *OJ L 130*, 2019 m. gegužės 17 d.;

1.3. Lietuvos Respublikos teisės aktai

- (12) Lietuvos Respublikos Konstitucija. *Valstybės žinios*, 1992, Nr. 33-101;

- (13) Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas. *Valstybės žinios*, 2003, Nr. 28-1125;

1.4. Užsienio valstybių teisės aktai

- (14) 1957 m. Indijos autorių teisių įstatymas Nr. 14;
- (15) 1965 m. Vokietijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas;
- (16) 1968 m. Australijos autorių teisių įstatymas Nr. 63;
- (17) 1976 m. JAV autorių teisių įstatymas, 17 U.S.C. §§101 *et seq.*;
- (18) 1985 m. Kanados autorių teisių įstatymas, R.S.C. 1985, C-42, 60;
- (19) 1988 m. Jungtinės Karalystės autorių teisių, dizaino ir patentų įstatymas, S.I. 1989/816;
- (20) 1990 m. Kinijos Liaudies Respublikos autorių teisių įstatymas;
- (21) 1992 m. Prancūzijos intelektinės nuosavybės kodeksas Nr. 92-597;
- (22) 1994 m. Naujosios Zelandijos autorių teisių įstatymas Nr. 143;
- (23) 1997 m. Honkongo autorių teisių aktas, Cap. 528;
- (24) 2000 m. Airijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas Nr. 28;
- (25) 2002 m. Kinijos Liaudies Respublikos autorių teisių įstatymo įgyvendinimo taisyklės [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.].
Prieiga per internetą:
<<http://lawinfochina.com/display.aspx?lib=law&id=2445&CGid=>>;

2. Specialioji literatūra

2.1. Knygos

- (26) BIRŠTONAS, R. *et al. Intelektinės nuosavybės teisė: vadovėlis*. Vilnius: Registrų centras, 2010;
- (27) MIZARAS, V. *Autorių teisė: 1 tomas*. Vilnius: Justitia, 2008;
- (28) VILEITA, A. *Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo komentaras*. Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2000;
- (29) DRAHOS, P. A. *Philosophy of Intellectual Property*. Aldershot: Dartmouth, 1996;
- (30) FITZGERALD, A.; FITZGERALD, B. *Intellectual property in principle*. Sydney: Thomson Lawbook, 2004;
- (31) GOLDSTEIN, P.; HUGENHOLTZ, B. *International Copyright: Principles, Law, and Practice*. Oxford University Press, 2010;
- (32) McCORDUCK, P. *Machines Who Think*. Natick: A. K. Peters, 2004;

- (33) MINSKY, M. *Computation: Finite and Infinite Machines*. New Jersey: Prentice-Hall, 1967;
- (34) RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. *Artificial Intelligence: a Modern Approach*. Malaysia: Pearson Education, 2016;
- (35) SCHULZE, G.; DREIER, T. *Urheberrechtsgesetz: UrhG: 6. Auflage*. 2018;
- (36) STERNBERG, R. *The Nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988;
- (37) TEILMANN, S. *British and French copyright: a historical study of Aesthetic implications* [interaktyvus]. University of Southern Denmark, 2004 [žiūrėta 2020 m. sausio 23 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.humaniora.sdu.dk/phd/dokumenter/filer/-0.doc>>;
- (38) WENDLER, M.; TREMML, B.; BUECKER, B. J. *Key Aspects of German Business Law*. Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008;
- (39) WISCHMEYER T.; RADEMACHER, T. *Regulating Artificial Intelligence*. Springer International Publishing, 2020;

2.2. Moksliniai straipsniai

- (40) KIŠKIS, M. Intelektinės nuosavybės teisių doktrinos. *Teisė*, t. 73. Vilnius, 2009;
- (41) BOBROW, D. G. A question-answering system for high school algebra word problems. Iš *Proceedings of the October 27–29, 1964, fall joint computer conference, part I*. 1964;
- (42) BODEN, M. Creativity and artificial intelligence. *Artificial intelligence*, 103, 1998;
- (43) BOND, T.; BLAIR, R. Artificial Intelligence & copyright: Section 9(3) or authorship without an author, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 14, Issue 6, 2019;
- (44) BRIDY, A. Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author. *Stanford Technology Law Review*, 5, 2012;
- (45) DOROTHEU, E. Reap the benefits and avoid the legal uncertainty: who owns the creations of artificial intelligence? *Computer and Telecommunications Law Review*, 21:85-93, 2015;
- (46) ELIEZER, Y. Artificial Intelligence as a Positive and Negative Factor in Global Risk. Iš *Global Catastrophic Risks*. New York: Oxford University Press, 2008;

- (47) GALAJDOVÁ, D. Deadlock in Protection of Software Developed by AI. *Jusletter IT*, 22, 2018;
- (48) GINSBURG, J. C.; BUDIARDJO, L. A. Authors and Machines. *Berkeley Technology Law Journal*, 34, 2019.
- (49) GOODFELLOW, I., *et al.* Generative Adversarial Networks [interaktyvus]. Iš *Proceedings of the International Conference on Neural Information Processing Systems*, 2014 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą:
<<https://papers.nips.cc/paper/5423-generative-adversarial-nets.pdf>>;
- (50) GRIMMELMANN, J. Copyright for Literate Robots. *Iowa Law Review*, 101: 657, 2016;
- (51) GRUNER, D. T., CSIKSZENTMIHALYI, M. Engineering Creativity in an Age of Artificial Intelligence. Iš *The Palgrave Handbook of Social Creativity Research. Palgrave Studies in Creativity and Culture*. Palgrave Macmillan, 2019;
- (52) HE, T. The Sentimental Fools and The Fictitious Authors: Rethinking the Copyright Issues of AI-generated Contents in China. *Asia Pacific Law Review*, Issue 2, 27, 2020;
- (53) HRISTOV, K. Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma. *IDEA: The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property*, Vol. 57, No. 3, 2017;
- (54) YAMAMOTO, T. B. AI Created Works and Copyright. *Patents & Licencing*, Vol. 48, No. 1, 2018;
- (55) YANISKY-RAVID, S. Generating Rembrandt: Artificial intelligence, copyright, and accountability in the 3a era. The human-like authors are already here: new model. *Michigan State Law Review*, 4, 2017;
- (56) KRAUSOVÁ, A. Legal Regulation of Artificial Beings. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2007;
- (57) LECUN, Y.; BENGIO, Y.; HINTON, G. Deep learning [interaktyvus]. *Nature*, 2015 [žiūrėta 2020 m. sausio 17 d.]. Prieiga per internetą:
<<https://www.nature.com/articles/nature14539>>;
- (58) LESSIG, L. *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. New York: Vintage Books. 2002;
- (59) LITMAN, J. The public domain. *Emory Lj*, 1990, 39;

- (60) LUBART, T. Creativity and Convergent Thinking: Reflections, Connections and Practical Considerations. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*. 2016;
- (61) NOTO LA DIEGA, G. Artificial Intelligence and Databases in the Age of Big Machine Data. *AIDA* 93-149, 2019;
- (62) RICKETSON, S. People or Machines. *Columbia VLA Journal of Law & the Arts*, Vol. 16:1;
- (63) SCHERER, M. U. Regulating artificial intelligence systems: risks, challenges, competencies, and strategies [interaktyvus]. *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą:
<<http://euro.ecom.cmu.edu/program/law/08-732/AI/Scherer.pdf>>;
- (64) SEARLE, J. Minds, Brains and Programs. *Behavioural and Brain Sciences*, 3 (3), 1980;
- (65) SOLOMONOFF, R. J. The Time Scale of Artificial Intelligence: Reflections on Social Effects. *Human Systems Management*, Vol. 5, 1985;
- (66) SPINDLER, G. Copyright Law and Artificial Intelligence. *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, Volume 50, 2019;
- (67) WEIZENBAUM, J. ELIZA – a computer program for the study of natural language communication between man and machine. Iš *Communications of the ACM*, 1966;
- (68) WINOGRAD, T. What does it mean to understand language? *Cognitive science*, 1980, 4.3;
- (69) ZULIĆ, H. How AI can Change/Improve/Influence Music Composition, Performance and Education: Three Case Studies. *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*, 1.2, 2019;

2.3. Žodynai (enciklopedijos)

- (70) BUTTERFIELD, A.; NGONDI, G. E.; KERR, A. *A Dictionary of Computer Science*. New York: Oxford University Press, 2016;
- (71) DAGIENĖ, V.; GRIGAS, G.; JEVSIKOVA, T. *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas* [interaktyvus]. Matematikos ir informatikos institutas, 2009 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą:
<<http://ims.mii.lt/ims/%C5%BEodynai/term/enc.html>>;
- (72) *Deutsche Wörterbuch* [interaktyvus]. Kompetenzzentrum Trier, 2020 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą:

<<http://dwb.uni-trier.de>>;

- (73) *Dictionnaire de l'Académie française* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.dictionnaire-academie.fr>>;
- (74) INCE, D. *Oxford Dictionary of the Internet*. New York: Oxford University Press, 2019;
- (75) Lietuvių kalbos institutas. *Lietuvių kalbos žodynas* [interaktyvus; žiūrėta 2019-12-17]. Prieiga per internetą: <<http://www.lkz.lt>>;
- (76) WINKLER, P. *Computer Lexikon* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.computerlexikon.com>>;
- (77) КУЗНЕЦОВ, С. А. *Большой толковый словарь русского языка* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://gramota.ru>>.

3. Teismų praktika

3.1. Europos Žmogaus Teisių Teismo praktika

- (78) Europos Žmogaus Teisių Teismas. 2007 m. sausio 11 d. sprendimas byloje *Anheuser-Busch Inc. v. Portugal*, Nr. 73049/01;

3.2. Europos Sąjungos Teisingumo Teismo praktika

- (79) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2009 m. liepos 16 d. sprendimas *Infopaq International*, C-403/03, EU:C:2009:465;
- (80) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2010 m. gruodžio 22 d. sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace*, C-393/09, EU:C:2010:816;
- (81) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2011 m. spalio 4 d. sprendimas *Football Association Premier League ir kt.*, C-403/08, EU:C:2011:631;
- (82) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2012 m. kovo 1 d. sprendimas *Football Dataco ir kt.*, C-604/10, EU:C:2012:115;
- (83) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2012 m. gegužės 2 d. sprendimas *SAS Institute*, C-406/10, ECLI:EU:C:2012:259;
- (84) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2013 m. kovo 7 d. nutartis *Painer*, C-145/10, EU:C:2013:138;
- (85) Europos Sąjungos Teisingumo Teismas. 2019 m. liepos 29 d. sprendimas *Funke Medien NRW*, C-469/17, ECLI:EU:C:2019:623;

3.3. Lietuvos Respublikos teismų praktika

- (86) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2010 m. gruodžio 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-536/2010;

- (87) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2013 m. lapkričio 4 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-509/2013;
- (88) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2015 m. kovo 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-140-611/2015;
- (89) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2017 m. birželio 15 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-270-687/2017;
- (90) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2019 m. birželio 20 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 3K-3-215-421/2019;
- (91) Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2020 m. kovo 26 d. nutartis civilinėje byloje Nr. e3K-3-77-687/2020;
- (92) Lietuvos apeliacinio teismo Civilinių bylų skyriaus teisėjų kolegija. 2003 m. gegužės 12 d. nutartis civilinėje byloje Nr. 2A-105/2003;

3.4. Australijos teismų praktika

- (93) Australijos federalinis apeliacinis teismas. 1998 m. spalio 22 d. sprendimas byloje *Coogi Australia Pty Ltd v. Hypersport International Pty Ltd & Os*, FCA 1059;
- (94) Australijos federalinis apeliacinis teismas. 2012 m. kovo 2 d. sprendimas byloje *Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd*, FCAFC 16;

3.5. JAV teismų praktika

- (95) JAV Aukščiausiasis Teismas. 1880 m. sausio 19 d. sprendimas byloje *Baker v. Selden*, 101 U.S. 99, 102 (1879);
- (96) JAV Aukščiausiasis Teismas. 1884 m. kovo 17 d. sprendimas byloje *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, 111 U.S. 53, 58 (1883);
- (97) JAV Aukščiausiasis Teismas. 1879 m. spalio mėn. sprendimas byloje *Trade-Mark Cases*, 100 U.S. 82, 94 (1879);
- (98) JAV Aukščiausiasis Teismas. 1991 m. kovo 27 d. sprendimas byloje *Feist Publications v. Rural Telephone Service Company, Inc.*, 499 U.S. 340 (1991);

3.6. Jungtinės Karalystės teismų praktika

- (99) Jungtinės Karalystės Aukštojo Teisingumo teismo Kanceliarijos poskyris. 1916 m. liepos 26 d. sprendimas byloje *University of London Press v. University Tutorial Press*, 2 Ch 601, 609–610;
- (100) Jungtinės Karalystės Lordų rūmai. 1964 m. sprendimas 1964 m. kovo 9 d. sprendimas byloje *Ladbroke (Football) v. William Hill (Football)*, 1 WLR 273, 281–282, 287–291;

(101) Anglijos ir Velso patentų apygardos teismas. 2012 m. sausio 12 d. sprendimas byloje *Temple Island Collections Ltd v. New English Teas Ltd*, EWPC 1; E.C.D.R. 11.;

3.7. Kinijos teismų praktika

(102) Kinijos Aukščiausiasis Liaudies Teismas. 2002 m. išaiškinimai dėl teisės taikymo civiliniuose ginčiuose dėl autorių teisių [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/cn/cn038en.pdf>>;

(103) Pekino interneto teismas. 2019 m. balandžio 25 d. sprendimas byloje *北京菲林律师事务所诉北京百度网讯科技有限公司*, (2018)京0491民初239号 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.bjinternetcourt.gov.cn/cac/zw/1556272978673.html>>;

(104) Kinijos Liaudies Respublikos Šendženo miesto Guangdongo provincijos Nanshano rajono liaudies teismas. 2019 m. gruodžio 24 d. sprendimas byloje *深圳市騰訊計算機系統有限公司,上海盈訊科技有限公司*, (2019)粵0305民初14010號 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://mp.weixin.qq.com/s/jjv7aYT5wDBIdTVWXV6rdQ>>;

3.8. Vokietijos teismų praktika

(105) Vokietijos Aukščiausiasis Teismas. 1955 m. gegužės 18 d. sprendimas byloje *Grundig Reporter*, I ZR 8/54, GRUR 1955;

(106) Vokietijos Aukščiausiasis Teismas. 1994 m. spalio 19 d. sprendimas byloje *Rosaroter Elefant*, I ZR 156/92, GRUR 1995;

4. Travaux préparatoires

(107) 2017 m. sausio 27 d. Europos Parlamento Teisės reikalų komiteto pranešimas su rekomendacijomis Komisijai dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų (2015/2103(INL)) [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą:

<https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005_LT.html>;

(108) 2017 m. vasario 16 d. Europos Parlamento rezoliucija su rekomendacijomis Komisijai dėl robotikai taikomų civilinės teisės nuostatų (2015/2103(INL)) [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą:

<https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_LT.html#title1>;

- (109) 2018 m. balandžio 25 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)237 dėl dirbtinio intelekto Europai [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/ALL/?uri=CELEX%3A52018DC0237>>;
- (110) 2018 m. gruodžio 7 d. Europos Komisijos komunikatas Europos Parlamentui, Europos Vadovų Tarybai, Tarybai, Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui ir Regionų komitetui COM(2018)795 dėl suderinto dirbtinio intelekto plano [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/lt/TXT/?uri=COM:2018:795:FIN>>;
- (111) 2020 m. vasario 19 d. Europos Komisijos Baltoji knyga COM(2020) 65 [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 21 d.]. Prieiga per internetą: <https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/commission-white-paper-artificial-intelligencefeb2020_en.pdf>;
- (112) Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetas. *Dirbtinis intelektas. Jo poveikis bendrajai (skaitmeninei) rinkai, gamybai, vartojimui, užimtumui ir visuomenei (INT/806)*. OJ C 288, 2017 m. rugpjūčio 31 d.;
- (113) Lietuvos dirbtinio intelekto strategija [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <http://kurkl.lt/wp-content/uploads/2019/04/DI_strategija_LT_koreguota.pdf>;
- (114) Vokietijos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo aiškinamasis memorandumas. BT-Drucks IV/270;

5. Kita praktinė medžiaga

5.1. Empiriniai tyrimai

- (115) European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. *Study in support of the evaluation of Directive 96/9/EC on the legal protection of databases: Final report – Study* [interaktyvus]. Publications Office of the EU, 2018, [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą: <<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5e9c7a51-597c-11e8-ab41-01aa75ed71a1>>;
- (116) HRISTOV, K. Artificial Intelligence and The Copyright Survey [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://kalin.org/publications/artificial-intelligence-and-the-copyright-survey/>>;

- (117) OSHA, J. P., *et al.* *Copyright in artificially generated works: Summary Report* [interaktyvus]. AIPPI, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 18 d.]. Prieiga per internetą:

<https://aippi.org/wp-content/uploads/2019/08/SummaryReport_COPYRIGHT-DATA_London2019_final_160719.pdf>;

- (118) PLEIFFER, A. *Creativity and technology in the age of AI* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. sausio 7 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.pfeifferreport.com/wp-content/uploads/2018/10/Creativity-and-technology-in-the-age-of-AI.pdf>>;

- (119) RAY, R. S.; SUN, J.; FAN, Y. Does Copyright Law Promote Creativity – An Empirical Analysis of Copyright's Bounty. *Vanderbilt Law Review*, 62, No. 6, 2009;

5.2. Organizacijų dokumentai

- (120) Creative Commons. *Why We're Advocating for a Cautious Approach to Copyright and Artificial Intelligence* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://creativecommons.org/2020/02/20/cautious-approach-to-copyright-and-artificial-intelligence/>>;

- (121) European Copyright Society. *Copyright issues for creative works produced by means of AI/ML at the 2018 annual conference of the European Copyright Society* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 16 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://ec.europa.eu/jrc/communities/en/community/humaint/article/copyright-issues-creative-works-produced-means-aiml-2018-annual-conference>>;

- (122) European Patent Office. *EPO publishes grounds for its decision to refuse two patent applications naming a machine as inventor* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.epo.org/news-issues/news/2019/20191220.html>>;

- (123) Global Legal Research Directorate. *Regulation of Artificial Intelligence in Selected Jurisdictions* [interaktyvus]. The Law Library of Congress, 2019 [žiūrėta 2019 m. gruodžio 14 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.loc.gov/law/help/artificial-intelligence/regulation-artificial-intelligence.pdf>>;

- (124) High-Level Expert Group on Artificial Intelligence. *A Definition of AI: Main Capabilities and Scientific Disciplines* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 sausio 3 d.]. Prieiga per internetą:

<https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341>;

- (125) U.S. Copyright Office. *Compendium of U.S. Copyright Office Practices § 101*, 3d ed. [interaktyvus]. 2017 [žiūrėta 2020 m. vasario 12 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.copyright.gov/comp3/docs/compendium.pdf>>;

- (126) US Patent and Trademark Office. *Request for Comments on Patenting Artificial Intelligence Inventions* [interaktyvus]. Federal Register, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://www.federalregister.gov/documents/2019/08/27/2019-18443/request-for-comments-on-patenting-artificial-intelligence-inventions>>;

- (127) US Patent and Trademark Office. US Patent 5,659,666, Device for the autonomous generation of useful information, issued 8-19-1997;

- (128) WIPO. *Draft issues paper on intellectual property policy and artificial intelligence* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 11 d.]. Prieiga per internetą:

<https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1.pdf>;

- (129) WIPO. *WIPO Technology Trends 2019: Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Geneva: World Intellectual Property Organization, 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 18 d.]. Prieiga per internetą:

<https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1055.pdf>;

5.3. Publicistika

- (130) ABBOTT, R. The Artificial Inventor Project [interaktyvus]. WIPO Magazine, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2019/06/article_0002.html>;

- (131) GANDHI, R. *Generative Adversarial Networks — Explained* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 16 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://towardsdatascience.com/generative-adversarial-networks-explained-34472718707a>>.

- (132) GUADAMUZ, A. Artificial intelligence and copyright [interaktyvus]. *WIPO Magazine*, 2017 [žiūrėta 2020 sausio 15 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html>;
- (133) BELZ, A. *Fully Automatic Journalism: We Need to Talk About Nonfake News Generation* [interaktyvus]. University of Brighton, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/8575767/Fully_Automatic_Journalism.pdf>;
- (134) BERRY, S. *Adobe Premiere Pro CC Now Features AI-powered Automatic Color Correction* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.videomaker.com/videonews/2018/04/adobe-premiere-pro-cc-now-features-ai-powered-automatic-color-correction>>;
- (135) Christies. *Is artificial intelligence set to become art's next medium?* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>>;
- (136) CHU, E., et al. *AI in storytelling: Machines as cocreators* [interaktyvus]. 2017 [žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.mckinsey.com/industries/technology-media-and-telecommunications/our-insights/ai-in-storytelling>>;
- (137) KASTRENAKES, J. *Photoshop adds an extremely helpful AI subject selection tool* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.theverge.com/2019/11/4/20943796/adobe-photoshop-object-selection-tool-cloud-psd-update>>;
- (138) KHARKOVYNA, O. *Machine Learning vs Traditional Programming* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 5 d.]. Prieiga per internetą: <<https://towardsdatascience.com/machine-learning-vs-traditionalprogramming-c066e39b5b17>>;
- (139) MASNICK, M. *Not Everything Needs Copyright: Lawyers Flip Out That Photos Taken By AI May Be Public Domain* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 12 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.techdirt.com/articles/20180325/00424039493/not-everything-needs-copyright-lawyers-flip-out-that-photos-taken-ai-may-be-public-domain.shtml>>.

- (140) McCARTHY, M.; BYTES, W. *The EU Should Not Regulate Artificial Intelligence As A Separate Technology* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 17 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.forbes.com/sites/washingtonbytes/2019/02/08/the-eu-should-not-regulate-artificial-intelligence-as-a-separate-technology/#598f8a3152c9>>;
- (141) Microsoft. *A picture from a dozen words – A drawing bot for realizing everyday scenes – and even stories* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.microsoft.com/en-us/research/blog/a-picture-from-a-dozen-words-a-drawing-bot-for-realizing-everyday-scenes-and-even-stories/>>;
- (142) NAUDÉ, W. *Artificial Intelligence against COVID-19: An Early Review* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. balandžio 2 d.]. Prieiga per internetą: <<https://towardsdatascience.com/artificial-intelligence-against-covid-19-an-early-review-92a8360edaba>>;
- (143) NEWITZ, A. *Movie written by algorithm turns out to be hilarious and intense* [interaktyvus]. 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://arstechnica.com/gaming/2016/06/an-ai-wrote-this-movie-and-its-strangely-moving/>>;
- (144) PENNINGTON, A. *How AI is reinventing visual effects* [interaktyvus]. 2020 [žiūrėta 2020 m. vasario 4 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.ibc.org/create-and-produce/how-ai-is-reinventing-visual-effects/4060.article>>;
- (145) SALIAN, I. *Stroke of Genius: GauGAN Turns Doodles into Stunning, Photorealistic Landscapes* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://blogs.nvidia.com/blog/2019/03/18/gaugan-photorealistic-landscapes-nvidia-research/>>;
- (146) SMITH, R. J. *IBM Research Takes Watson to Hollywood with the First “Cognitive Movie Trailer”* [interaktyvus]. 2016 [žiūrėta 2020 m. vasario 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.ibm.com/blogs/think/2016/08/cognitive-movie-trailer/>>;

(147) VINCENT, J. *This AI-powered autocompletion software is Gmail's Smart Compose for coders* [interaktyvus]. 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 9 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.theverge.com/2019/7/24/20708542/coding-autocompleter-deep-tabnine-ai-deep-learning-smart-compose>>;

5.4. Kita

(148) About Open AI [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 28 d.]. Prieiga per internetą: <<https://openai.com/about/>>;

(149) DeepArt UG. *DeepArt.io* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą: <<https://deepart.io/>>;

(150) DEVLIN, E. *Poemportraits* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 7 d.]. Prieiga per internetą: <<https://artsexperiments.withgoogle.com/poemportraits>>;

(151) ELGAMMAL, A., *et al.* CAN: Creative Adversarial Networks, Generating Art by Learning About Styles and Deviating from Style Norms [interaktyvus]. 2017 [žiūrėta 2020 m. vasario 6 d.]. Prieiga per internetą: <<https://arxiv.org/abs/1706.07068>>;

(152) ISO. *ISO/IEC 2382:2015(en) Information technology – Vocabulary* [interaktyvus]. 2015 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:2382:ed-1:v1:en>>;

(153) KING, A. D. *Talk to Transformer* [interaktyvus; žiūrėta 2020 m. vasario 6 d.]. Prieiga per internetą: <<https://talktotransformer.com/>>;

(154) McCARTHY, J. *What Is Artificial Intelligence?* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 2007 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai.pdf>>;

(155) McCARTHY, J., *et al.* *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, [interaktyvus]. 1955 [žiūrėta 2020 m. sausio 3 d.]. Prieiga per internetą: <<http://raysolomonoff.com/dartmouth/boxa/dart564props.pdf>>;

(156) NEWELL, A.; SHAW, J. C.; SIMON, H. A. *Report on a general problem solving program*. IFIP congress, 1959;

(157) PERRAULT, R., *et al.* *The AI Index 2019 Annual Report* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 2019 [žiūrėta 2020 m. sausio 4 d.]. Prieiga per internetą:

<https://hai.stanford.edu/sites/g/files/sbiybj10986/f/ai_index_2019_report.pdf>;

(158) PUFENDORF, S. On the Law of Nature and of Nations. Iš *The Political Writings of Samuel Pufendorf*. London: Oxford University Press, 1994;

(159) ROBERTS, A., *et al.* Magenta Studio: Augmenting Creativity with Deep Learning in Ableton Live [interaktyvus]. Iš *Proceedings of the International Workshop on Music*, 2019 [žiūrėta 2020 m. vasario 1 d.]. Prieiga per internetą:

<http://musicalmetacreation.org/buddydrive/file/mume_2019_paper_2/>;

(160) ROGNSTAD, O. A. *Artificial Intelligence and Copyright – Ownership. EU copyright, quo vadis?* [interaktyvus]. 2018 [žiūrėta 2020 m. kovo 20 d.]. Prieiga per internetą:

<<https://europeancopyrightsocietydotorg.files.wordpress.com/2018/06/rognstad-ai-ownership-brussels.pdf>>;

(161) WIPO. *WIPO Worldwide Symposium On The Intellectual Property Aspects Of Artificial Intelligence* [interaktyvus]. Stanford: Stanford University, 1991 [žiūrėta 2020 m. vasario 16 d.]. Prieiga per internetą:

<https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_698.pdf>.

SANTRAUKA

Pastarųjų metų proveržis dirbtinio intelekto plėtroje paskatino pokyčius ir kūrybos srityje. Autonomiškoms savybėmis pasižyminčios sistemos vis plačiau taikomos kuriant literatūros, mokslo ir meno darbus, o tai kelia naujų iššūkių autorių teisių sistemai, paremtai kūrėjo kaip žmogaus koncepcija. Šiame darbe koncentruojamasi į pagrindinę problemą, aktualią tiek teoriniu, tiek praktiniu požiūriu: ar darbai, sukurti pasitelkiant dirbtinį intelektą, yra saugomi autorių teisių. Tyrimo tikslas – ne tik išanalizuoti esamą teisinį reguliavimą, bet ir įvertinti jo pagrįstumą galimų alternatyvų atžvilgiu.

Pirmoji darbo dalis skirta bendro pobūdžio aspektams, susijusiems su dirbtinio intelekto samprata bei jo techninėmis galimybėmis. Taikant tarpdisciplininę analizę, atskleidžiama dirbtinio intelekto sąvokos problematika, jo šiuolaikinė koncepcija, dirbtinio intelekto sistemų veikimo principas ir funkcinės ypatybės. Pagrindžiant temos aktualumą, aptariami konkretūs pavyzdžiai, kaip dirbtinis intelektas panaudojamas įvairiuose kūrybos procesuose.

Antrojoje dalyje tiriamas dirbtinio intelekto ir autorių teisės santykis. Siekiant nustatyti, kokia apimtimi dirbtinio intelekto veiklos rezultatai yra saugomi autorių teisių bei kam šios teisės priklauso, analizuojamos skirtingų valstybių autorių teisės normos, jų taikymo ir aiškinimo praktika. Daug dėmesio skiriama 2019 m. Kinijos teismų priimtiems sprendimams, kuriuose pirmą kartą tiesiogiai pasisakyta dėl dirbtinio intelekto kūrinių autorystės. Aptarus galiojantį reguliavimą, vertinama, ar jis tinkamai atliepia autorių teisės tikslus ir dirbtinio intelekto nulemtus pokyčius. Šiuo tikslu lyginamos trys galimos autorių teisių politikos kryptys: (i) *status quo* išlaikymas, (ii) autorių teisių objekto išplėtimas, (iii) specialaus teisinio režimo sukūrimas.

SUMMARY

Artificial Intelligence and Copyright

The recent breakthrough in the development of artificial intelligence has ignited changes in the sphere of creativity. The use of autonomous systems in the creation of literary, scientific and artistic works is rapidly growing, which poses new challenges to the copyright system. This paper examines the main problem arising thereof: whether the works created using artificial intelligence are protected by copyright. The aim of this study is not only to provide the analysis of the current legal framework, but also to assess its appropriateness in comparison with possible alternatives.

The first chapter discusses the general aspects related to the concept of artificial intelligence and its technical capabilities. The interdisciplinary analysis reveals the problematic nature of the definition of artificial intelligence, its modern concept, the operating principles of artificial intelligence systems, and their functional features. To substantiate the relevance of the topic, specific examples of how artificial intelligence is used in different creative processes are provided.

The second chapter examines the relationship between artificial intelligence and copyright. In order to determine the extent to which the results of artificial intelligence are protected by copyright, the relevant legislation in different countries is analysed, including its application and interpretation practices. Particular attention is paid to the rulings of the Chinese courts in 2019, which are the first to directly address the issue of authorship of artificial intelligence works. After discussing the current regulation, it is assessed whether it adequately responds to the objectives of copyright and the changes caused by artificial intelligence. To this end, three possible copyright policies are compared: (i) maintaining the *status quo*, (ii) extending the subject matter of copyright, and (iii) creating a special legal regime.