

DOI 10.69085/PSC2025372

ИИ, ИИ НА СТЕНАТА, КОЙ Е НАЙ-ДОБРИЯТ АВТОР НА ЗЕМЯТА? ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА НА ПРАВОТО НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ ПРЕД ГЕНЕРАТИВНИЯ ИИ¹

Георги Христов, юрист

България

Резюме: Настоящият текст изследва последиците от възникването и масовото приложение на генеративния изкуствен интелект (ИИ) върху правото на интелектуална собственост. Текстът е разделен на три части.

Първата част разглежда основните технологични концепции при изграждане на модел с генеративен ИИ, фокусирайки се най-вече върху големите езикови модели, за да бъдат изведени ключовите моменти, засягащи правото на интелектуална собственост. Втората част е посветена на въпроса способни ли са модели с ИИ да бъдат автори, погледнато през призмата на компютърните науки и на правните системи. Третата част очертава перспективите за възможна реформа на авторското право по отношение на произведенията, генерирани с помощта на ИИ.

Ключови думи: генеративен изкуствен интелект, право на интелектуална собственост, авторство, креативност, оригиналност, нарушаване на авторско право, право и технологии.

AI, AI ON THE WALL, WHO IS THE BEST AUTHOR OF THEM ALL? INTELLECTUAL PROPERTY LAW CHALLENGES WITH GENERATIVE AI

Georgi Hristov, Jurist

Bulgaria

Abstract: This paper explores the implications of the emergence and widespread application of generative artificial intelligence (AI) on intellectual property law. The work is structured in three main parts.

The first part introduces key technological concepts involved in building generative AI models, focusing primarily on large language models, in order to highlight the most relevant issues affecting IP Law.

The second part addresses the question of whether AI models can be considered authors, viewed through the lens of both computer science and existing legal systems.

¹ С оглед на динамичното развитие на технологиите и научния напредък в областта на изкуствения интелект (ИИ), настоящият текст е изготвен в съответствие с напредъка и правната уредба към месец ноември 2024 г.

The third part outlines the prospects for a potential reform of copyright law in response to the creation of AI-generated works.

Key words: *Generative Artificial Intelligence, Intellectual Property Law, Authorship, Creativity, Originality, Copyright Infringement, Law and Technology.*

I. Увод

През 2016-а година в Сеул, Южна Корея, пред напрегнатите погледи на стотици зрители, световният номер 2 изграч на го (китайска стратегическа игра, много по-сложна и комбинативна от шаха), Ли Седол, се изправя срещу модела с ИИ на Гугъл AlphaGo² в своеобразна среща-реванш на шахматната партия между гросмайстора Гари Каспаров и модела на IBM Deep Blue³. Моделът на Гугъл е олицетворение на новите постижения в машинното дълбоко обучение и компютърните невронни мрежи в областта на развитието на ИИ, които изместват досегашния подход на обучение на модели посредством ръчно заложените правила за поведение.

По време на втората партия между AlphaGo и Ли Седол моделът прави ход толкова необичаен и непредсказуем, че първоначално бива счетен за грешка от страна на коментаторите на играта⁴. В действителност обаче ходът е напълно преднамерен от страна на машината и води до нейната победа в партията – една от четирите от общо пет партии, изиграни между нея и южнокорейския гросмайстор.

Ходът, останал в историята като „ход № 37“, е определен като пример за способността на изкуствения интелект да „сътвори“ постъпка, сравнявана с гения на човешкия мозък, както и олицетворение на новата посока, в която поема науката за ИИ. Моделите с предначертани правила за поведение (*rules-based AI*) са изоставени за сметка на тези, основани на знания (*knowledge-based AI*), изградени от невронни мрежи, подобни на човешкия мозък, и обучавани посредством дълбоко машинно обучение. Този нов подход довежда и до „невронната революция“ в областта на ИИ – появата на генеративен ИИ. Неговото начало поставя създаването на трансформаторния алгоритъм GPT (Generative Pre-trained Transformer), по-късно инкорпориран в популярния продукт ChatGPT⁵ през 2022 г. Последващото експоненциално развитие и

² 'AlphaGo – Google DeepMind' (<https://deepmind.google/research/breakthroughs/alphago>).

³ 'Deep Blue | IBM' (<https://www.ibm.com/history/deep-blue>).

⁴ Metz, C. In Two Moves, AlphaGo and Lee Sedol Redefined the Future <<https://www.wired.com/2016/03/two-moves-alphago-lee-sedol-redefined-future/>>.

⁵ Marr, B. A Short History Of ChatGPT: How We Got To Where We Are Today (Forbes) <<https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/05/19/a-short-history-of-chatgpt-how-we-got-to-where-we-are-today/>>.

подобряване на моделите с ИИ, заедно с преплитането на технологиите в множество сфери на обществения и икономическия живот, довеждат до закономерната среща между технологичния прогрес и правния рег.

Основна точка на пресичане е тази между генеративния ИИ и правото на интелектуална собственост, като взаимовръзките между двете могат да бъдат проследени в две направления – предизвикателствата на правото на интелектуална собственост *при създаване и експлоатация на модели с генеративен ИИ* и предизвикателства относно *самите модели*.

От гледна точка на създаването на модели с генеративен ИИ, основен проблем се явява необходимостта от големи масиви с данни, които да бъдат използвани за обучение и подобряване на моделите. Тези масиви включват както информация – публично достояние, така и произведения и творби, защитени от авторски права, чието използване не е свободно и най-често е обусловено от придобиването на валиден лиценз. По отношение на съдържанието, което вече обученият модел с ИИ произвежда, притеснение буди възможното възпроизвеждане и разпространение на защитени от авторско право произведения от страна на модела, както и нарушаването на неимуществени права на автора, като правото на име.⁶

Съществени разногласия поражда и самата природа на изкуствения интелект. Разделена се наблюдават по оста способен ли е генеративен модел да създава и да бъде автор?⁷ Достатъчна основа ли е ход № 37 и последвалата го „ИИ революция“, за да даде начало на преосмислянето на авторското право по отношение на синтетични автори? Ако не е, то какви отговори дава правната система на въпросите, поставени от ИИ? Не на последно място, мислима ли е промяна в системата на авторското право, чрез която да бъде признавано авторство на лица върху произведения, генерирани с помощта на ИИ?⁸

Отговорът на всеки един от поставените въпроси е обусловен от отговорите на предишните. Разплитането на гъстата мрежа, изтъкана от пресичането на правото на интелектуална собственост и

⁶ Guadamuz, A. A Scanner Darkly: Copyright Liability and Exceptions in Artificial Intelligence Inputs and Outputs, GRUR International, Vol. 73, Issue 2, February 2024, 111–127, <https://doi.org/10.1093/grurint/ikad140> (<https://academic.oup.com/grurint/article/73/2/111/7529098>).

⁷ Вж. Generative AI – Addressing Copyright (RPC) (<https://www.rpclegal.com/thinking/artificial-intelligence/ai-guide/generative-ai-addressing-copyright/>) или Medeiros, M. et al. Can AI Be an Author? Federal Court Asked to Decide in New Copyright Case (<https://www.nortonrosefulbright.com/en/knowledge/publications/ad12aba2/can-ai-be-an-author-federal-court-asked-to-decide-in-new-copyright-case>).

⁸ The Battle of AI Will Be Fought in the Field of Copyright (ITS Rio) (<https://itsrio.org/en/artigos/the-battle-of-ai-will-be-fought-in-the-field-of-copyright/>).

генеративния ИИ е многопластов и интердисциплинарен процес. Предвид неговата многоизмерност, техническа сложност, както и съществените разлики в третирането на изкуствения интелект от различни правни юрисдикции, настоящият текст ще се фокусира главно върху големите езикови модели (LLM), като препратки все пак ще бъдат правени и към дифузионните модели, генериращи изображения. В рамките на правния анализ на фокус ще бъде главно правото на ЕС и българската правна система по отношение на третирането на произведенията на ИИ от авторското право, но ще бъдат обсъдени и знакови решения от САЩ и Китай.

За да могат да бъдат изведени основните моменти при генеративния ИИ, касаещи правото на интелектуална собственост, следва на първо място да бъде изяснена структурата и функциите за тези модели.

II. Структура и функция на генеративния ИИ

„Невронната“ революция през второто десетилетие на 2000-те г. дава началото на преосмисляне на същността и принципите за изкуствения интелект, непроменени до голяма степен от зараждането на концепцията през 50-те години на XX в. Разбирането за структурата на изкуствения интелект, при което моделите са основани на детерминистични правила от типа „хипотеза-диспозиция“, предварително ръчно заложи от страна на разработчици, биват изоставени за сметка на ново поколение системи, основани на познание, при които алгоритми с невронни мрежи биват „обучавани“ посредством информация от големи бази данни. Крайните отговори и съдържание, създадени от алгоритмите, са основани на вероятности и статистика. Популярни представители на това ново поколение разработки са големите езикови модели, инкорпорирани в продукти като ChatGPT и Google Gemini, генеративните състезателни мрежи (Generative Adversarial Networks, 'GAN') и дифузионните модели (Diffusion Models), използвани за генериране на визуални изображения, част от популярни продукти като Midjourney, DALL-E и Stable Diffusion, т.нар. „компютърно зрение“, позволяващо на алгоритми да визуализират и обработват триизмерни реални пространства и др. Макар всеки от тези видове модели да се различава по техническите си специфики и конструкция, от гледна точка на правото на интелектуална собственост три са съществените фундамента по отношение на структурата им – способите за обучение и въвеждане на данни, тяхното усвояване и съдържанието, което моделите произвеждат.

2.1. Въвеждане и обработка на данни от генеративния ИИ

Без значение от използвания модел и сферата на неговото приложение, обединяващ фактор е необходимостта от огромни масиви с данни, които да послужат за неговото обучение. Така например моделът GPT-3

е обучен на около 45 терабайта текстови данни⁹, извлечени от интернет, докато за наследника му GPT-4 се предполагат масиви от над 1 петабайт¹⁰. Източниците на информация са разнообразни – свободно достъпна информация без защита от авторски права, данни с отворен достъп, курирани бази данни като Books1, съдържащи книги в публичното пространство, или LAION (Large-scale Artificial Intelligence Open Network), съдържаща линкове към визуални изображения, съпроводени с описание на самото изображение. Извън информацията с публичен достъп, моделите често биват обучени и чрез информация, получена посредством машинно извличане на интернет страници (*web scraping*), което често включва и извличането на произведения с валидни авторски права, както и лични данни и друга публично достъпна, но защитена, информация, като данни от социални медии¹¹.

Това поражда съществени социални и регулаторни рискове и е повод за завеждането на множество дела срещу производителите на системи с ИИ¹². За щастие както чрез европейското законодателство, най-вече посредством ОРЗД¹³ и Директива 2019/790 относно авторското право и сродните му права в цифровия единен пазар¹⁴, така и чрез технологични решения като механизми за проверка и възпиране¹⁵ на използването на данни са предприети действия за ограничаване и контрол на

⁹ Cooper, K. OpenAI GPT-3: Everything You Need to Know [Updated] (Springboard Blog, 27 September 2023) (<https://www.springboard.com/blog/data-science/machine-learning-gpt-3-open-ai/>).

¹⁰ E2Analyst. GPT-4: Everything You Want to Know about OpenAI's New AI Model (*Predict*, 15 March 2023) (<https://medium.com/predict/gpt-4-everything-you-want-to-know-about-openais-new-ai-model-a5977b42e495>).

¹¹ За повече информация относно извличането на лични данни от социални мрежи вж. Weatherbed, J. Meta Fed Its AI on Everything Adults Have Publicly Posted since 2007 (<https://www.theverge.com/2024/9/12/24242789/meta-training-ai-models-facebook-instagram-photo-post-data>).

¹² Weisenberger, T. M. (ed.) Case Tracker: Artificial Intelligence, Copyrights and Class Actions (*BakerHostetler*) (<https://www.bakerlaw.com/services/artificial-intelligence-ai/case-tracker-artificial-intelligence-copyrights-and-class-actions/>).

¹³ Регламент (ЕС) 2016/679 на Европейския парламент и на Съвета от 27 април 2016 година относно защитата на физическите лица във връзка с обработването на лични данни и относно свободното движение на такива данни и за отмяна на Директива 95/46/ЕО (Общ регламент относно защитата на данните), ОВ L 119, 04.05.2016, 1–88.

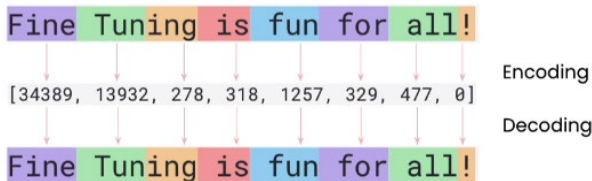
¹⁴ Директива (ЕС) 2019/790 на Европейския парламент и на Съвета от 17 април 2019 година относно авторското право и сродните му права в цифровия единен пазар и за изменение на директиви 96/9/ЕО и 2001/29/ЕО, ОВ L 130, 17.5.2019, 92–125.

¹⁵ Вж. Have I Been Trained? <https://haveibeentrained.com/> или What Is A Robots.Txt File? Best Practices For Robot.Txt Syntax – Moz' (<https://moz.com/learn/seo/robotstxt>).

незаконсъобразното събиране на информация. Детайлното разглеждане на събирането на данни през призмата на правото следва да бъде обект на отделен трюж.

След извличането на необходимите масиви с данни, същите биват категоризирани и обозначени от разработчици, за да бъдат подготвени за процеса по „обучение“ на изкуствения интелект. Основна част от този процес е т. нар. „токенизация“¹⁶ на информация. При токенизацията данни от разностранен тип (текст, аудио-визуални изображения и числа) биват трансформирани в цифрово изражение, наречено „токен“, най-често съставено от 4 цифри¹⁷. Процесът наподобява лингвистичния и археологичен подход при дешифриране и разчитане на символични езици, например йероглифи или пиктограми, но приложен спрямо компютърни алгоритми. Подобно на археолозите, които разчитат непознати символи, основавайки се на предположения какво биха означавали те и позовавайки се на емпирични данни като исторически контекст, визуални означения и групи критерии, компютърните алгоритми „превеждат“ естествените символи в числов израз.

- Tokenize the data



Фиг. 1: Превръщане на естествен език в токени. Изречението „fine tuning is fun for all“ (фината настройка е забавна за всички) се трансформира в числов израз посредством енкодер и обратно в текст чрез декодер.¹⁸

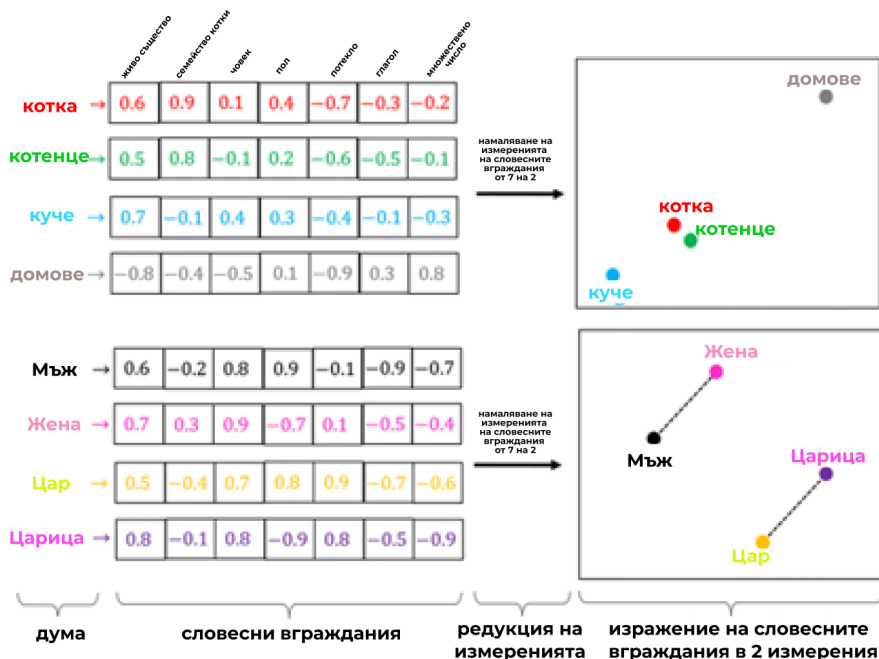
След токенизирането на информацията алгоритъм (част от модела) я анализира за сходства и прилики, на база на които може да категоризира различните токени. Това става посредством метод на самооценка, при който алгоритъмът сам преценява как да групира отделните елементи от дадена категория и доколко неговата собствена категоризация е успешна.

¹⁶ Guadamuz, A. Op. cit.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Вж. TeeTracker. LLM Fine-Tuning Step: Tokenizing (<https://teetracker.medium.com/llm-fine-tuning-step-tokenizing-caebb280cfc2>).

В случай, че част от информацията показва смислови сходства, същата бива представена в модела посредством вектори, представляващи поредица от смислово близки токени (визуализирани като гълга нишка от цифри)¹⁹. Векторите не са механичен сбор от съставлящите ги токени, а сумирано изражение на съставлящите ги елементи и категориите на сходство помежду им. Тяхната функция е да представи събирателен образ на токените и смисловата връзка помежду им, за да се гарантира по-бързата работа на моделите и по-оптимизирано „осмисляне“ на данните.



Фиг. 2 Процес по векторизация²⁰

Освен векторите има още един важен елемент, който участва в генеративните модели – т.нар. „латентно пространство“²¹. Латентното

¹⁹ Alagumalai, V. Demystifying the Architecture of ChatGPT: A Deep Dive (<https://www.linkedin.com/pulse/demystifying-architecture-chatgpt-deep-dive-vijayarajan-a/>).

²⁰ Gautam, H. Word Embedding: Basics. Create a Vector from a Word (<https://medium.com/@hari4om/word-embedding-d816f643140>).

²¹ Tiu, E. Understanding Latent Space in Machine Learning (Medium, 4 February 2020) (<https://towardsdatascience.com/understanding-latent-space-in-machine-learning-de5a7c687d8d>).

пространство е още един метод за категоризиране и компресиране на информация от страна на генеративните модели. При него сходни данни, например изображения, биват обединени в смислови ядра, след което тези данни се анализират и от тях бива извлечен абстрактен образ, който олицетворява генералната представа на модела за първоначалните данни, без да се налага тяхното съхранение или по-нататъшна употреба²². Тези ядра и смислови вериги са наричани още „тежести“ или „параметри“ в науката за големите езикови модели. Така например популярният модел на Мета – Лاما 3 70b, е обучен на 70 милиарда параметри²³.

Функцията на векторизацията и на латентното пространство силно наподобява функционирането на човешкия мозък, при който идеи и образи също се съхраняват като абстрактен събирателен образ. Ако се замислим как изглежда една котка, в главите ни изниква абстрактен събирателен образ на „котка“, който е формиран от всичките ни преживявания, свързани с котки. Не е необходимо да сме видели всяка една котка, за да можем да си представим как би изглеждала тя и също така да можем да отграничим котките от кучетата на база отликите им²⁴. В сферата на генеративния ИИ същият процес бива осъществен от латентното пространство. Колкото по-детайлна и разнородна информация бива предоставена за обучение на изкуствения интелект, толкова повече абстрактни модели и взаимовръзки могат да бъдат изградени. Това е от значение и за изходното съдържание, генерирано от ИИ, тъй като посредством по-разнообразно латентно пространство е възможно да се генерира образ, подобен на абстрактно формирания в „паметта“ на модела и да се избегнат дословни възпроизвеждания.

Това е важно от гледна точка на авторското право, защото в хода на развитие на технологиите зад генеративния ИИ се утвърди разбирането, че моделите съдържат в себе си цялостни копия на базите данни, с които са тренирани. В случай, че в тези бази данни се съдържат произведения, защитени от авторско право, които са неправомерно използвани за обучението на модели, това би било нарушение на авторските права на авторите и би дало повод за завеждане на дела за обезщетение за вреди и преустановяване на нарушението. Тъй като копието е трайно, разработчиците не биха могли да се позоват на изключението за временни копия, заложено в Директивата за авторско право. При неприложимост и на останалите изключения биха били

²² Guadamuz, A. Op. cit.

²³ Introducing Meta Llama 3: The Most Capable Openly Available LLM to Date (<https://ai.meta.com/blog/meta-llama-3/>).

²⁴ Guadamuz, A. Op. cit.

принудени да преустановят нарушението си и да компенсират авторите. В действителност обаче това убеждение за функцията на генеративния ИИ не е напълно вярно.



Фиг. 3. Латентно пространство и категоризиране на ръкописно изписани цифри от 0-9.²⁵

Генеративният ИИ не работи директно с бази данни, а с абстрактна представа за техните характеристики, числови и статистически събирателни репрезентации. В модела не се съдържат копия на отделни творби, например книги, а единствено статистически данни и заключения за това как сричките и думите в книгите, представени от токени, е най-вероятно да се нареждат една след друга²⁶. Въпреки че е възможно ИИ понякога да създаде части от съдържание, защитено с авторски права, такива случаи са много редки – около 0.1 %²⁷ от всички генерирани резултати. Друга подобна ситуация е тогава, когато потребителят умишлено се опитва да получи защитен материал или поради технически проблем при обучението на модела, известен като „свръхприспособление“ (overfitting)²⁸.

²⁵ Tiu, E. Op. cit.

²⁶ Guadamuz, A. Op. cit.

²⁷ Ziegler, A. GitHub Copilot Research Recitation (The GitHub Blog, 30 June 2021) (<https://github.blog/ai-and-ml/github-copilot/github-copilot-research-recitation/>).

²⁸ Свръхприспособлението възниква, когато модел „запомни“ прекалено точно части от данните, с които е обучаван, вместо да научи общи закономерности. В резултат на това той понякога възпроизвежда дословно съдържание от обучителния набор – включително текстове, които може да са защитени с авторски права.

Следователно, от гледна точка на авторското право, потенциално неразрешено използване и възпроизвеждане на защитени произведения в процеса по обучение е мислимо обичайно в момента на формирането на базата данни и първоначалното ѝ използване за обучение на модела. Подобни нарушения не са нови от правна гледна точка, като способи за разрешаването им са разглеждани от съдебната практика²⁹.

2.2. Създаване на съдържание от генеративен ИИ

След като даден модел с ИИ е завършен, неговата употреба обичайно е свързвана с производството на определено съдържание, текстово или аудио-визуално. Най-често това става посредством зададено запитване на естествен език или контекстуално в хода на извършване на дадена задача от човек – динамично подпомагане при писане на текст или при въвеждане на код например. Различните видове модели боравят със специфични техники за генериране на отговори. Тъй като индивидуалното им разяснение е твърде техническо, фокусът ще бъде поставен върху съдържанието, създадено от голям езиков модел.

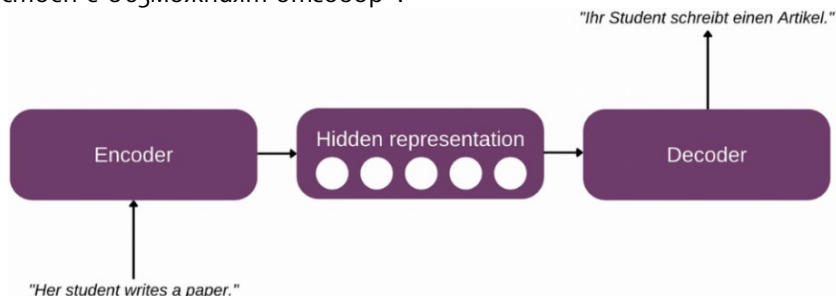
Широко разпространено е убеждението, че генерираното от модел съдържание представлява „колаж“ от заложените данни в тренировъчния масив на ИИ, че моделът механично „нарязва“ и „сцепва“ привидно подходящи думи и изречения, които е заел от истинските им автори³⁰. В действителност обаче при генерирането на отговори се използват пробалистични модели и статистически вероятности за създаването на отговор от абстрактното познание, което моделът е придобил в хода на обучението си.

При този тип модели представеното от човека задание се конвертира отново в числово изражение посредством процеса на токенизация, след което моделът генерира най-подходящия отговор, съпоставяйки входните токени с параметрите си. На тази база той прогнозира най-вероятния резултат въз основа на контекста на запитването и абстрактното познание, което е „научил“ по време на обучението. Това става посредством вероятностни техники, при които се избира гумата с най-голяма статистическа вероятност за сходство с търсения отговор от запазените параметри и тежести. Колкото по-детайлно е запитването, толкова повече параметри и тежести

²⁹ Carvalho, J. The Stubborn Memory of Generative AI: Overfitting, Fair Use, and the AI Act (Kluwer Copyright Blog, 8 April 2024) (<https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/04/08/the-stubborn-memory-of-generative-ai-overfitting-fair-use-and-the-ai-act/>).

³⁰ Sag, M. Copyright Safety For Generative AI. [2023] Houston Law Review. (<https://houstonlawreview.org/article/92126-copyright-safety-for-generative-ai>).

биват използвани от генеративния модел, следователно толкова по-обстоен е възможният отговор³¹.



Фиг. 4. Генериране на отговори от голям езиков модел за превод. Посредством енкодер, декодер и скрито представяне, изречението „Нейният студент пише труд“ се превежда от английски на немски език.³²

Ако в действителност както в хода на обучението на генеративния ИИ, така и при генерирането на съдържание моделът не борави с копия на отделни произведения и не генерира „механични“ колажи, а научава абстрактни обединения от знания и образи, за да създаде отговори на база статистически вероятности, можем ли същностно да отграничим неговата функция от тази на мозъка? Закономерен ли е в този смисъл въпросът може ли генеративния ИИ да създава произведения и оттам – да бъде считан за автор?

III. Създава ли генеративният ИИ?

3.1. Отговорът на компютърната наука

Все по-еднозначно е становището от страна на авторите в областта на развитие на изкуствения интелект, че генеративните модели **са способни** да създават нови произведения, подобно на човешки автори. Основните аргументи се коренят в приликите между функционирането на моделите и работата на човешкия мозък. Основоположници в областта на изкуствения интелект като Иля Сутскевер и Джефри Хинтън са на мнение³³, че за да може генеративният ИИ да

³¹ Alagumalai, V. Op. cit.

³² Lipenkova, J. Choosing the Right Language Model for Your NLP Use Case (<https://towardsdatascience.com/choosing-the-right-language-model-for-your-nlp-use-case-1288ef3c4929>).

³³ Sutskever, I. Building AGI, Alignment, Spies, Microsoft, & Enlightenment (Directed by Dwarkesh Patel, 2023) (<https://www.youtube.com/watch?v=Yf1oOTQzry8>); Hinton, G. On Working with Ilya, Choosing Problems, and the Power of Intuition (Directed by Sana, 2024) (<https://www.youtube.com/watch?v=n4lQOBka8bc>).

продуцира отговори, той следва да разбира заданието си с не по-малка контекстуалност и нюанс, отколкото човек, поставен пред същата задача. Макар много по-допотопна, способността на генеративния ИИ да формира собствени абстрактни изображения и репрезентации на база на предоставената обучителна информация наподобява процеса по научаване на нови данни от човешкия мозък³⁴.

Сходни са смисловите вериги и статистически изводи, които тези модели и нашето съзнание създават, когато формират ново познание, сходен е и способът, при който „синтетичният“ и „органичният“ компютър отграничават грешни от правилни съждения. Така например, когато човешкият мозък е изправен пред информация, която той намира за погрешна, той или не я запомня или я запомня именно като отрицание на собствената си категория за истинност. Съгласно експеримент, провеждан с генеративен ИИ, той предприема същите действия. При предоставени две бази данни, от които едната е правилна, а другата – съдържаща погрешна информация, моделът с ИИ съумява да отдели погрешната информация от вярната, съответно да я категоризира и да не я използва, когато се налага да прави верни твърдения³⁵.

В допълнение, развиването на способността на генеративните модели да се обосновават за стъпките, които предприемат при генериране на дадено съдържание³⁶, чертаят допълнителни прилики между способностите на хората и тези на моделите с ИИ. Макар способността за аргументация все още да е далеч от човешката³⁷, особено по отношение на многоизмерността на разсъжденията при хората, развитието в областта на ИИ все повече тласка науката към признаване на способността на моделите да са не по-малко креативни, оригинални и абстрактни в произведенията си в сравнение с хората. Същият оптимизъм обаче **не** се споделя от правната доктрина.

3.2. Отговорът на правната наука – *de lege lata*

Извеждането на генеративния ИИ от компютърните лаборатории и „опаковането“ му в потребителски продукти, ползвани от милиони³⁸, изправя правната система пред множество непознати до момента предизвикателства. Задават се въпроси относно правните

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

³⁶ Rafailov, R. et al. Agent Q: Advanced Reasoning and Learning for Autonomous AI Agents (<https://arxiv.org/abs/2408.07199>).

³⁷ Mirzadeh, I. et al. GSM-Symbolic: Understanding the Limitations of Mathematical Reasoning in Large Language Models (Apple Machine Learning Research) (<https://machinelearning.apple.com/research/gsm-symbolic>).

³⁸ ChatGPT Statistics: How Many People Use ChatGPT? (<https://backlinko.com/chatgpt-stats>).

аспекти при противоположно използване на продукти с ИИ³⁹, за наличието и характера на отговорността на създателите на системи с ИИ⁴⁰, за законосъобразното прилагане на модела в различни сфери на човешкия живот⁴¹. По отношение на правото на интелектуалната собственост обаче и по-специално за елемента на авторство, западните правни системи, включително европейската, заемат противоположна на компютърната наука позиция. Изкуственият интелект **не** може да бъде считан за автор. Аргументите в подкрепа на подобно заключение се коренят най-вече в съществуващото преди появата на генеративния ИИ законодателство и съдебна практика, които дефинират авторството като **изключителна** човешка способност.

Европейската система на интелектуална собственост е представител на антропоцентричната представа за авторството. Макар в Директива 2001/29 за авторското право⁴² то да не е изрично изведено като изключителна дейност на физически лица, това заключение личи от нейните разпоредби. Например чл. 3, § 1 предоставя права на авторите като правото на публично разгласяване, чл. 2, § 1 (а) предвижда правото на упълномощаване на трети страни да се разпореждат с авторски права, които е трудно да бъдат извършени от субекти, различни от физическите лица. Други европейски актове, като Директива 96/9 за базите данни⁴³ и Директива 2009/24 за компютърните програми⁴⁴ например, предоставят по-ясна дефиниция. Макар да включват и юридически лица като възможни носители на авторското право, ако националното право на държава членка предвижда това, предоставят авторството върху бази данни и програми и на физическите лица –

³⁹ UNICRI (United Nations Interregional Crime and Justice Research Institute) (<https://unicri.it/News/Algorithms-Terrorism-Malicious-Use-Artificial-Intelligence-Terrorist-Purposes>).

⁴⁰ AI Liability Directive: Study of the European Parliament on AI Liability (<https://www.noerr.com/en/insights/ai-liability-directive-study-of-the-eu-parliament-on-ai-liability>).

⁴¹ Dela Cruz, G., J. Rubi, The Effects of AI in Various Spheres of Life (2022) (https://www.researchgate.net/publication/373338553_The_Effects_of_AI_in_Various_Spheres_of_Life).

⁴² Директива 2001/29/ЕО на Европейския парламент и на Съвета от 22 май 2001 г. относно хармонизирането на някои аспекти на авторското право и сродните му права в информационното общество ОВ L 167, 22.6.2001, р. 10 – 19.

⁴³ Директива 96/9/ЕО на Европейския парламент и на Съвета от 11 март 1996 г. за правна закрила на базите данни.

⁴⁴ Директива 2009/24/ЕО на Европейския парламент и на Съвета от 23 април 2009 г. относно правната закрила на компютърните програми.

създатели на компютърната програма (чл. 2, § 1 Директива 2009/24) или базата данни (чл. 4, § 1 Директива 96/9).

Националните правни системи на държавите членки също споделят виждането за човешкия характер на авторството. Немският закон за авторското право и сродните му права, както и Френският кодекс за интелектуална собственост предвиждат възможността за автори да бъдат считани лица, различни от физическите. Българският закон за авторското право и сродните му права отива по-далеч, като определя в своя чл. 5, че „автор е физическото лице, в резултат на чиято творческа дейност е създадено произведение“. Така по принцип възможността за авторство от субект, различен от физическо лице, бива отхвърлена и от националните законодателства на европейските държави.

Антропоцентричната природа на правото на интелектуална собственост се подкрепя и от задължителната съдебна практика на Съда на ЕС, която внася повече яснота по отношение на критериите за авторство, разяснявайки по този начин кой може да бъде автор. В делото *C-5/08 Infopaq International A/S срещу Danske Dagblades Forening*⁴⁵ Състав на Съда на Европейския съюз (СЕС) постановява, че за да се счита дадено съдържание за „произведение“ по смисъла на авторското право, то трябва да представлява интелектуално творение, отразяващо оригиналността и личния творчески принос на автора. Съдът изрично подчертава, че това творение трябва да бъде резултат от свободен и творчески избор, който намира израз в „избора, подредбата и комбинацията“ на думи, фрази или други елементи, използвани в рамките на текста. Повод за спора е използването на автоматизиран процес за извличане на откъси от статии с цел индексирание, при които се копират кратки пасажки от текстове без съгласието на носителите на авторските права. Съдът приема, че дори извадка от едва 11 думи може да представлява обект на авторскоправна защита, ако отразява необходимото ниво на оригиналност, характерно за съответния автор.

Делото *C-833/18 SI, Brompton Bicycle Ltd срещу Chedech/Get2Gem*⁴⁶ от своя страна потвърждава персоналният характер на авторството и по отношение на техническия дизайн. СЕС разглежда въпроса дали технически

⁴⁵ *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening* [2009] СЕС дело № C-5/08. параграфи 33–45. В решението Съдът определя, че „терминът ‘произведение’ трябва да се тълкува като отнасящ се единствено до оригинални обекти, тоест до обекти, които са интелектуално творение на техният автор“. Това създава прецедент, чрез който стандартът за „оригиналност“ се обвързва директно с човешкия елемент.

⁴⁶ *SI and Brompton Bicycle Ltd v Chedech / Get2Get* [2020] СЕС дело № C-833/18, ECLI:EU:C:2020:461.

дизайн, който е патентно защитим или вече не е под закрила, може също така да представлява произведение – обект на авторското право. Съдът потвърждава, че персоналният характер на авторството се прилага и спрямо произведения на приложното изкуство и промишления дизайн, включително когато те изпълняват функционални цели. За да бъде даден дизайн признат за правно защитим, той следва да бъде резултат от творчески избор на автора, който да отразява неговата личност, стил и оригиналност, въпреки утилитарната му функция.

Елементите и спецификите на авторството са последователно разширени и допълнени в контекста на създаването на произведение с помощта на машина в делото *C-145/10 Eva-Maria Painer срещу Standard Verlags GmbH и др.*⁴⁷ Делото разглежда неразрешено възпроизвеждане и използване на портретни снимки, заснети от ищеца – професионалният фотограф Ева-Мария Пайнер – от страна на различни австрийски и германски медийни организации. СЕС следва да реши дали фотографите като произведения, създадени с помощта на техническо устройство (фотоапарат), могат да бъдат обект на авторско право и при какви условия. Съдът потвърждава, че fotografiaята може да бъде закриляна от авторското право при условие, че представлява „интелектуално творение“, изразяващо оригиналността на автора.⁴⁸

Посочената съдебна практика и разпоредби на европейското законодателство свидетелстват за централното място на човека по отношение на авторството. На преген план е поставена способността на креативен избор и въображение на човека, която се отразява на крайния резултат- произведението. Когато създаването на произведение е резултат от взаимодействие с технически средства, като

⁴⁷ *Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH and Others* [2011] СЕС дело № C-145/10, ECLI:EU:C:2011:798.

⁴⁸ В § 87 и следващите от решението Съдът разглежда процеса на създаване на fotografiaята като съставен от три ключови етапа – подготовка, заснемане и проявяване, в рамките на всеки от които е възможно да бъде проявен творчески личен избор на автора. В § 91 се посочва, че при подготовката „авторът може да избере фона на снимката, позата на сниманото лице или осветлението“, при заснемането – „разполагането в кадър, ъгъла на снимане или още създадената атмосфера“, а при проявяването на снимката „може да избере измежду различните съществуващи техники на проявяване тази, която желае“. Съдът заключава, че личният почерк и естетическите решения на автора при всички тези етапи са от ключово значение за признаването на авторството. В този смисъл, дори когато техническо средство е използвано при създаването на произведението, Съдът признава авторство, стига в процеса на работа да е вложен достатъчно човешки творчески принос, способен да придобие индивидуалност на крайния резултат.

например фотографски апарат или цифрова платформа, авторството се признава само ако машината действа като инструмент, подчинен на волята и естетическите предпочитания на човека. В този контекст ключова остава оригиналността, изразена чрез личния принос на автора, а не автоматизираната логика на алгоритъма.

Поради тази ясно утвърдена антропоцентрична парадигма в авторското право приемането на Регламент 2024/1689 относно изкуствения интелект⁴⁹ (т. нар. *AI Act*) през 2024 г. има важно, макар и индиректно, значение за интелектуалната собственост. Макар да не съдържа изрични разпоредби относно авторството или закрилата на ИИ-генерирани произведения, той въвежда набор от изисквания относно разработването, пускането на пазара и използването на ИИ системи, включително такива с генеративен характер и общо предназначение (*General Purpose AI*). Съгласно новата регулаторна рамка при разработването и използването на ИИ модели и системи следва да се зачита интелектуалната собственост в ЕС. Разработчиците и разпространителите на такива системи следва да осигуряват прозрачност по отношение на защитените творби, които могат да бъдат част от тренировъчните данни на ИИ моделите, както и ролята на ИИ при създаването на съдържание, включително чрез задължителни маркировки на ИИ-генерирани материали и осигуряване на възможността за човешки контрол⁵⁰. По този начин уредбата на Регламента, макар и да не определя кой е автор, подпомага правната доктрина и съдебната практика при разграничаването между случаи, в които ИИ е използван като помощно средство, и такива, при които генеративната система се стреми да възпроизведе автономно творческа функция, наподобяваща тази на човека.

Антропоцентричният характер на авторското право е утвърден и през океана в правната система на САЩ, чиято прецедентна система вече се е сблъсквала с проблемите на авторството при генериране на творби с помощта на ИИ. Така например в производството *Кацанова* от 2023 г. пред Службата за авторско право на САЩ (*USCO*) авторското право върху комикс, направен от заявителката с помощта на програмата *Midjourney*, е частично отхвърлено. Службата постановява, че „*Кацанова е автор на текста на произведението, както и на подбора, координацията и*

⁴⁹ Регламент (ЕС) 2024/1689 на Европейския парламент и на Съвета от 13 юни 2024 година за установяване на хармонизирани правила относно изкуствения интелект и за изменение на регламенти (ЕО) № 300/2008, (ЕС) № 167/2013, (ЕС) № 168/2013, (ЕС) 2018/858, (ЕС) 2018/1139 и (ЕС) 2019/2144 и директиви 2014/90/ЕС, (ЕС) 2016/797 и (ЕС) 2020/1828 (Акт за изкуствения интелект), ОВ L, 2024/1689, 12.7.2024.

⁵⁰ Quintais, J. P. Copyright, the AI Act and Extraterritoriality (Kluwer Copyright Blog, 28 November 2024) (<https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/11/28/copyright-the-ai-act-and-extraterritoriality/>).

*подреждането на писмените и визуалните елементи на произведението*⁵¹, но „изображенията в произведението, които са генерирани от технологията Midjourney, не са продукт на човешко авторство“.⁵¹

Сходен е изходът на производството *Théâtre D'opéra Spatial* отново пред Службата за авторско право на САЩ, при което е отказано авторско право на заявителя Джейсън Алън върху картината му *Théâtre D'opéra Spatial*, спечелила конкурс за изобразително изкуство, но също генерирана посредством Midjourney. Аргументите на Службата за авторско право са сходни с тези при *Кашанова: създател, който използва генератори на текст в изображение с ИИ, не може да удовлетвори изискванията на човешкото авторство, ако, както е типично понастоящем, крайното произведение е генерирано чрез процес, включващ случаен шум, така че авторът не е диктувал конкретните резултати*.⁵² Службата в същия акт обаче пояснява, че „авторът може да изпълни изискването за човешко авторство, като редактира произведението с достатъчно човешки принос“. Според нея генерирането на изображение от ИИ чрез заявки никога не може да бъде обект на авторско право.⁵³

В областта на патентните производства аналогични заключения са направени в производствата по дела *Талер*⁵⁴ пред патентните ведомства на САЩ, Великобритания и Австралия. По тях заявителят Талер иска издаването на патенти за изобретения, генерирани от ИИ, на заявителя DABUS. Ведомствата отказват издаване на патентите с довода, че тъй като неговият модел няма нито физическа, нито юридическа правосубектност, не може да бъде окачествен за изобретател.

Посочените примери очертават последователната позиция на Службата за авторско право на САЩ, утвърждаваща антропоцентричната природа на авторското право и изключваща възможността произвеждания, създадени изцяло или в съществена степен от ИИ, да бъдат обекти на авторскоправна закрила. Според тази служба критерият за човешко

⁵¹ Решение по заявление за регистрация № VAu001480196 на Службата за авторско право на САЩ.

⁵² Вж. Second Request for Reconsideration for Refusal to Register *Théâtre D'opéra Spatial* (<https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf>). Бел. ред. – изписването на наименованието на картината е съгласно посочения акт.

⁵³ Lee, E. Prompting Progress Authorship in the Age of AI. 76. Florida Law Review. 1445 (2024) (<https://www.floralawreview.com/article/126449-prompting-progress-authorship-in-the-age-of-ai>).

⁵⁴ Winlow, E. The End of the Road for DABUS and Dr Thaler at the UK Supreme Court (Kluwer Patent Blog, 16 January 2024) (<https://patentblog.kluweriplaw.com/2024/01/16/the-end-of-the-road-for-dabus-and-dr-thaler-at-the-uk-supreme-court/>).

авторство е непреодолимо условие за възникване на авторското право. Създателят трябва да упражнява творчески контрол, съзнателен избор и личен принос към произведението. Единственото изключение от тази обща постановка е дадено в случаи, при които ИИ-генерираното съдържание е допълнително модифицирано чрез достатъчно количество човешки принос, който да придаде на произведението оригиналност, произтичаща от личността на автора. С други думи, самото използване на генеративен ИИ чрез текстови заявки не поражда авторско право. Интегрирането, адаптирането и редактирането на резултатите от ИИ може при определени обстоятелства да отговаря на законовите изисквания за авторство и да получи закрила.

Последователната позиция на европейската и американска юриспруденция рязко контрастира с подхода, възприет от някои юрисдикции в Източна Азия, където съдебната практика демонстрира по-гъвкаво и експериментално разбиране за ролята на ИИ в творческия процес. Изключение от установената западна доктрина правят съдилищата в Китай. Интернет съдът на Пекин признава авторското право върху произведение на човек, генерирал изображение чрез ИИ, в делото *Ли срещу Лиу*⁵⁵. Авторски права са признати и за статия, генерирана от ИИ по делото *Tencent срещу Yingxun*⁵⁶, разгледано от окръжния съд в Шенжен. Аргументите на китайските съдилища следва да бъдат разгледани, за да бъдат изведени добрите практики и перспективите за потенциално преосмисляне на подхода на западните правни системи по отношение на правото на авторство върху съдържание, генерирано от ИИ.

Съдилищата в Китай предлагат различен поглед върху дейността на генеративния ИИ и експлоатацията му от страна на потребителите. Взимайки предвид същността и функционирането на ИИ, китайската съдебна практика не само признава правото на авторство на лицата, които чрез своите задания генерират произведения от ИИ, но отиват и по-далеч, признавайки авторско право на създателите на генеративни модели върху произведенията, които те създават.

В делото *Ли срещу Лиу* Интернет съдът предоставя правото на авторство на човек, генерирал изображения посредством модела *Stable*

⁵⁵ Wang, Y. and J. Zhang. Beijing Internet Court Grants Copyright to AI-Generated Image for the First Time (Kluwer Copyright Blog, 2 February 2024) (<https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/02/02/beijing-internet-court-grants-copyright-to-ai-generated-image-for-the-first-time/>).

⁵⁶ Regulations for the Implementation of the Copyright Law of the People's Republic of China, Arts. 2, 3. „Tencent Dreamwriter“. – International Review of Intellectual Property and Competition Law (IIC), vol. 51, issue 5, p. 652 (2020), <https://doi.org/10.1007/s40319-020-00944-9> (<https://link.springer.com/journal/40319/volumes-and-issues/51-5>).

Diffusion. Аргументите на съда се коренят в творческите избори и креативност на човека при формиране на заданието, което отправя към генеративния ИИ, за да бъде създадена творбата. Съдът определя, че изображението на ищеца Ли се отличава с оригиналност, тъй като отразява неговия уникален избор и корекции в заданията и параметрите, които ищецът е направил към модела. Съдът подчертава, че защитата на авторското право е приложима, когато човешкият принос е достатъчен, за да придаде на произведението уникално и оригинално изражение, дори ако е включена помощ от ИИ. Съдът постановвява, че тъй като Ли умишлено е избрал и подредил множество задания, които са довели до създаването на оспорваното изображение, неговият пряк интелектуален принос следва да бъде признат.⁵⁷

В решението си по делото *Tencent срещу Yingxun* окръжният съд в Шенжен отива още по-далеч. В рамките на производството ищецът Tencent претендира за авторство върху статии, генерирани от ответника чрез модел с ИИ, създаден от ищеца. Разглеждайки фактите и обстоятелствата се на оперативната същност на генеративния модел, съдът постановвява, че за да може да се счита за авторско произведение, генерирано с ИИ, следва да се обърне внимание на начина и изборите, направени от създателите на системите при подбор на информацията, с която интелектът е обучен, както и начинът на неговото обучение⁵⁸. Както вече бе разяснено по-горе, изкуственият интелект извежда абстрактни изводи от данните, с които е бил обучен, а не „съшива“ механично части от предоставените материали.

Вземайки предвид това обстоятелство, съдът определя, че ако в процеса по подбор на данните създателите на системите са проявили оригиналност и креативност и са подсилили, че генеративният модел не възпроизвежда механично входна информация, а „създава“ абстрактни образи, то оригиналността на крайния продукт е обусловена именно от тези действия. Съдът също така постановвява, че за да се счита едно произведение, генерирано от ИИ, за авторско, следва да съществува пряка връзка между творческия избор при обучение на системата и конкретното изражение на творбата. В случай на произведения, създадени с помощта на ИИ, това означава да се определи дали творческия избор, равен от човека като входни данни, правила за задействане, шаблони и обучение на алгоритъма, са се отразили върху крайния продукт.

⁵⁷ Решение по гр. г. Jing 0491 Min Chu No. 11279 от 27.11.2023 г. на Пекински интернет съд.

⁵⁸ Вж. отново Regulations for the Implementation of the Copyright Law of the People's Republic of China...

IV. Отговорът на правната наука – *de lege ferenda*

Въпреки че правната система на Китай се отличава от западните по своята структура и специфики, мотивите на решенията следва да бъдат взети под внимание за потенциалното преосмисляне на западното виждане за авторското право върху съдържание, генерирано от ИИ. Поставянето на ударение върху креативността и оригиналността на авторите, които чрез своите задания към системите с ИИ генерират произведения, не се отделя съществено от традициите в правото на интелектуална собственост по отношение на човешката творческа природа. То приравнява моделите с генеративен ИИ към досегашните инструменти, чрез които тази креативност може да бъде изразена.

Постиженията на китайската юриспруденция могат да послужат за основа за бъдещо ревизиране на антропоцентричния характер на европейската правна система за интелектуална собственост. Такова преосмисляне не е безпрецедентно. Когато фотографията навлиза като нова технология през XIX в., авторският характер на заснетите снимки дълго време е бил отхвърлян поради чисто механичния способ на заснемане на обективната действителност. Той се е разглеждал като технически процес, лишен от творчески принос, за разлика от субективния почерк и естетическия избор, характерен за рисуваните портрети. Знаково дело в този контекст е американското *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, в което Върховният съд на САЩ за първи път утвърждава, че фотография може да бъде предмет на авторско право, ако изразява оригиналността и творческия избор на автора. Делото касае портрета на известния писател Оскар Уайлд, заснет от фотографа Наполеон Сарони, чийто кадър е бил възпроизведен без съгласие от литографската компания Burrow-Giles. Ответникът твърди, че фотографията не е „писане“ или „рисунок“ в смисъла на Конституцията на САЩ и не може да отразява „интелектуалното творение“ на автора, тъй като е резултат от механична репродукция на реалността. Върховният съд отхвърля това твърдение и постановява, че фотографията е защитим обект на авторското право, доколкото включва творчески решения по отношение на позата, осветлението, изражението и композицията. Съдът заявява, че „авторският труд може да бъде изразен в начина, по който фотографът разполага обекта, контролира светлината и избира момента на заснемане“.⁵⁹ Това са елементи, които Съдът на ЕС ще подчертае повече от век по-късно в решението си по вече коментираното дело „*Painer*“.

⁵⁹ *Burrow-Giles Lithographic Company v. Sarony* | 111 U.S. 53 (1884) | Justia U.S. Supreme Court Center' (<https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>). Пак там, нар. 60 – 61.

Чрез мотивите по делата *Burrow-Giles* и *Painer* се променя трайно възприемането на авторството в условията на технологично-асистирано творчество, като се отваря пътят към либерализация на системата на интелектуална собственост. Признава се правото на авторство върху фотографии и други произведения, създадени с помощта на технически средства, стига в тях да личи личният отпечатък и творческата оригиналност на автора. В този смисъл уместен и правно значим е паралелът с генеративния ИИ – и в двата случая се поставя въпросът доколко използването на определена технология допълва или заличава човешкия творчески принос.

Мислима е повторна подобна либерализация и днес по отношение на творбите, генерирани посредством системи с ИИ, в три основни направления: 1) признаване на правото на авторство на хора, създали произведения с ИИ; 2) признаване на правото на авторство на създателите на самите ИИ-системи; и 3) признаване на особена правосубектност, съответно право на авторство, на самия ИИ. Последните две хипотези са сравнително екзотични предвид все още ограничената способност на системите с генеративен ИИ самостоятелно да проявяват творчески способности, аналогични с мозъчните функции. Хипотезата на създаването на произведения посредством делегиране на физическото създаване на произведение според творческите избори и насоки на човека има своите основи в правната теория и законодателство. Лорънс Лесиг и Райън Абът застъпват становището⁶⁰, че автори, използващи генеративен ИИ за създаване на произведения, следва да получат авторското право върху същите. От друга страна, британското законодателство позволява авторство върху произведенията, създадени с помощта на компютър, стига авторът да е предприел необходимите действия за създаването на произведението⁶¹.

Друго алтернативно решение, отразяващо реалностите на технологичния прогрес, без да разрушава основите на съществуващата система за авторскоправна закрила, е създаването на специален режим на произведенията, генерирани посредством ИИ, сходен с този на сродните на авторските права. Така, подобно на изпълнителите, продуцентите или радиостанциите, които получават ограничена закрила за

⁶⁰ Lessig, L. Lawrence Lessig on Copyright, Generative AI and the Right to Train (2 November 2023) (<https://walledculture.org/lawrence-lessig-on-copyright-generative-ai-and-the-right-to-train/>); Abbot, R. *The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law*. Cambridge. Cambridge University Press, 2020 (<https://doi.org/10.1017/9781108631761>).

⁶¹ 'Copyright Protection in AI-Generated Works' (Creative Industries Policy and Evidence Centre, 31 January 2024) (https://pec.ac.uk/blog_entries/copyright-protection-in-ai-generated-works/).

своя принос, без да се признават за автори, съдържанието, създадено с помощта на ИИ, може да бъде обект на защита с по-нисък интензитет – с по-кратък срок на действие, ограничени имуществени права и отсъствие на неимуществени права (например право на преработка или морални права)⁶². Подобен режим би отразил факта, че ИИ-генерираното съдържание може да има икономическа стойност и да изисква стимули за създаване и разпространение, но без да се отъждествява с оригинално човешко творчество.

Подобна мярка би позволила на правната система да запази интегритета на понятието „автор“ и антропоцентричния си корен и свързаните с него морални и културни конотации, като същевременно отговори адекватно на нуждите на икономиката на творческите индустрии, в които ИИ вече играе съществена роля. Това би бил компромисен, но функциониращ модел нито пълно отричащ стойността и креативността на ИИ-съдържанието, нито безусловно приравняващ го с човешкото творчество.

V. Заключение

Става все по-ясно, че ИИ не е просто сечиво, с което човек си служи, а сложна система с необятен потенциал. Макар досегашната западна юриспруденция да отхвърля произведенията, генерирани с помощта на ИИ като потенциални обекти на авторско право, настоящият текст апелира към преосмисляне и либерализиране на подхода спрямо тези нови технологии. Подобен ход има своите корени в правната история и вече е възприет от практиката в Далечния Изток. Необходима е внимателно обмислена, но навременна адаптация на правната система към новата техно-хуманистична реалност.

⁶² Подобна концепция вече се обсъжда в правната доктрина – така например Martin Senftleben and Laurens Buijelaar, 'Robot Creativity: An Incentive-Based Neighboring Rights Approach' [2020] (<https://www.ssrn.com/abstract=3707741>).