



Odborný článek

Umělá inteligence – výzva autorství

Jan Zibner, Matěj Myška

Jan Zibner je studentem doktorského studia na Ústavu práva a technologií při Právnické fakultě Masarykovy univerzity. Matěj Myška je odborný asistent na tomtéž Ústavu. Oba dva působí taktéž jako právníci v Centru pro transfer technologií Masarykovy univerzity. Vznik příspěvku byl podpořen projektem specifického výzkumu č. MUNI/A/1146/2017 s názvem „Umělá inteligence jako technologická výzva autorskému právu“.

Abstrakt

Umělá inteligence představuje aktuálně hojně diskutované téma napříč všemi vědními oblastmi. Ne jinak je tomu v případě práva, konkrétně autorského práva. Umělá inteligence je zde skloňována v souvislosti s novým „druhem“ umění, které je právě s její pomocí generováno, resp. tvořeno. Na trh aktuálně pronikají nové výtvořky, které jsou ve větší či menší míře srovnatelné a zaměnitelné s klasickými autorskými díly, se kterými se v oblasti umění můžeme setkat. Otázkou však zůstává, zda dané výtvořky mohou být „díly“, kdo je autorem takového díla, kdo je nositelem autorských práv a kdo je oprávněn je vykonávat, a to s odkazem na rozsáhlý personální substrát podílející se na vzniku díla. Cílem příspěvku je tuto oblast zmapovat, zhodnotit jednotlivé pojmové znaky v jejich kontextu a představit základní přehled subjektů, které se na vzniku díla podílejí včetně zhodnocení jejich nároku na autorství určitého výtvořku.

Abstract

Artificial intelligence is widely discussed theme in all scientific fields. The same is true for legal science and copyright law. Artificial intelligence is subjected to this discussion for the “new” type of art, which is created (or generated?) by it. It is possible to find pieces of art created by artificial intelligence that are comparable and interchangeable with art created by “normal” authors. The question is whether these pieces of art are protected by copyright law, who is their author in terms of copyright law and (if it is artificial intelligence) who can exercise the rights commonly attributed to authors. This article analyzes these problems, evaluates relevant legislation and introduces alternative subjects to be considered as authors and evaluates positive and negative sides of each alternative.

Úvod

Umělá inteligence představuje aktuálně hojně diskutované téma napříč všemi vědními oblastmi. Ne jinak je tomu v případě práva, konkrétně autorského práva. Umělá inteligence je zde skloňována v souvislosti s novým „druhem“ umění, které je právě s její pomocí generováno, resp. tvořeno. Na trh aktuálně pronikají nové výtvořky, které jsou ve větší či menší míře srovnatelné a zaměnitelné s klasickými autorskými díly, se kterými se v oblasti umění můžeme setkat. Otázkou však zůstává, zda dané výtvořky mohou být „díly“, kdo je autorem takového díla, kdo je nositelem autorských práv a kdo je oprávněn je vykonávat, a to s odkazem na rozsáhlý personální substrát podílející se na vzniku díla. Cílem příspěvku je tuto oblast zmapovat, zhodnotit jednotlivé pojmové znaky v jejich kontextu a představit základní přehled subjektů, které se na vzniku díla podílejí včetně zhodnocení jejich nároku na autorství určitého výtvořku.

Po představení chápání umělé inteligence pro potřeby článku a prezentaci jednotlivých výtvořků umělé inteligence jsou podrobně rozebrány jednotlivé pojmové znaky autorského díla v kontextu modelového výtvořku. Zvláštní prostor je věnovaný právě subjektům, jejichž role je podstatná zejména pro naplnění pojmového znaku tvůrčí činnosti.

1. Umělá inteligence

Před samotným rozбором je potřeba věnovat se otázce samotné umělé inteligence. Ač se s tímto pojmem pracuje jako s axiomem (na odborné i mediální úrovni), samotná umělá inteligence je polysénní výraz a mít ji za axiom by bylo chybné. Vnímání umělé inteligence totiž osciluje minimálně mezi třemi hlavními proudy, konkrétně (i) umělá inteligence jako aktivita, (ii) umělá inteligence jako oblast zkoumání a (iii) umělá inteligence jako software. Z uvedené „škálovatelnosti“ umělé inteligence plyne nemožnost předjímání obecného chápání tohoto pojmu. S každým odborným příspěvkem je proto potřeba mít na paměti roztržitost vnímání umělé inteligence a vykládat touto cestou prezentované závěry vždy v kontextu definice umělé inteligence, s jakou určitý autor pracuje. Důvodem je zejména úzká aplikovatelnost závěrů na tolik nepřesně typizovaný fenomén.

Vnímání *umělé inteligence jako aktivity* spočívá na chápání umělé inteligence coby „intelligence“ stroje jako jeho vlastnosti. Toto chápání staví na *Turingových* vizích stroje, který je schopen přesvědčit lidského pozorovatele o tom, že je „inteligentní“, a to prostřednictvím testu, ve kterém stroj a člověk předkládají odpověď na stejnou otázku.¹ V rámci této definice se s umělou inteligencí operuje na základě kognitivních studií, které hledají podobnosti mezi lidským chápáním a chápáním stroje. K tomuto myšlenkovému pojetí se stavěl zejména *McCarthy*.² Další vnímání umělé inteligence stojí na myšlence vědní oblasti. *Umělá inteligence jako oblast zkoumání* je postavena okolo bohatého odvětví informačních věd, které se věnují fungování neživých entit a výpočetním schopnostem; tuto definici podává zejména *Nilsson*.³ Třetí a pro potřeby dalšího studia a výzkumu nejpoužitelnější proud vnímání umělé inteligence je *umělá inteligence jako software*. Tento proud srovnává umělou inteligenci se samotným strojem, který je však od prostého stroje coby „tupého“ nástroje nadán něčím víc, a to schopností být lidskému operátorovi kvalitativně daleko více nápomocen. Tato oblast se nesusoustředí na umělou inteligenci jako vlastnost stroje, ale zkoumá samotný stroj coby nosič „intelligence“. Jelikož je umělá inteligence založena na digitalizaci a algoritmech, je možno ji v tomto vnímání ztotožnit se softwarem.⁴ Zastáncem takového vnímání je zejména *Komuves* a *Schafer*.⁵

Příspěvek v dalším textu pracuje s vnímáním umělé inteligence jako softwaru, ke kteréžto definici se kloní i autoři příspěvku ve svém výzkumu.

2. Výtvoř umělé inteligence

Stejně jako je potřeba uvědomit si roztržštěnost pojmu, je potřeba představit i aktuální vývoj ve zkoumané oblasti umění generovaného umělou inteligencí, a to pro lepší představu o možnostech, které umělá inteligence nabízí. Oborná i laická veřejnost v poslední době přemítá zejména nad portrétem *Edmonda Belamyho*, který se prodal v aukčním domě za bezmála půl milionu dolarů.⁶ Portrét byl vytvořen s pomocí umělé inteligence, která pomocí algoritmu a definovaného rámce vytvářela požadovaný portrét. Obdobný mechanismus byl přitom aplikován v případě dalšího známého portrétu v rámci projektu *Next Rembrandt*.⁷

Od těchto specializovaných softwarů zacílených na jediný výtvoř je však potřeba odlišit platformy v určitém rozsahu pracující s umělou inteligencí jako „hnací silou“. Příkladem takových platforem může být *Humtap*⁸ či *Amper*⁹ generující hudební skladby, *Shelley*¹⁰ generující hororové příběhy, *DeepBeat*¹¹ generující texty či *DeepArt*¹² generující vizuální výtvořy. Tvůrčí proces je těmto platformám ve většině prvků shodný a je založen na třech krocích:¹³

- vytvoření umělé inteligence (coby softwaru, který bude moci být později použit pro potřeby generování výtvořů),
- nastavení „tvůrčího rámce“ (na základě implementace již vytvořené a existující materie, jakou mohou být malby z daného uměleckého směru či skladby daného hudebního uskupení, nad kterými je na základě jejich společných znaků budován imaginární výsledek univerzální povahy), a
- operace s daty uživatele (která jsou po nahrání samotným uživatelem ať už v podobě konkrétní fotografie, textu nebo zvuku přetvářena v kontextu přednastaveného tvůrčího rámce a dle uživatelských preferencí).

Dané odlišení od specializovaného softwaru je podstatné zejména z důvodu odlišného tvůrčího procesu a s ohledem na rozsah personálního aparátu. Zatímco specializovaný software tvoří cíleně daný portrét či skladbu a jeho výstupy jsou v průběhu tvorby paralelně modifikovány samotnými autory umělé inteligence (popř. samotnou umělou inteligencí v případě sítě GAN)¹⁴, čímž je postupně tvůrčí proces usměrňován,¹⁵ v případě platformy je tvůrčí proces obohacen o roli uživatele a jeho dat, přičemž je naopak eliminováno primární zacílení na konkrétní výstup.

3. Výtvoř jako autorské dílo

V dalších částech budeme pracovat se standardním modelem platformy pracující na výše zmíněné bázi tvůrčího procesu, a představme si touto cestou vytvořenou hudební skladbu, např. v duchu žánru a stylu hudebního uskupení *Coldplay*.¹⁶ Autorský zákon¹⁷ stanovuje pojmové znaky následovně:

„Předmětem práva autorského je dílo literární a jiné dílo umělecké a dílo vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoli objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně, bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam (dále jen „dílo“).“¹⁸

Pojmových znaků je tedy v podstatě pět, (i) literární a jiný umělecký a vědecký charakter díla, (ii) jedinečný výsledek, (iii) výsledek tvůrčí činnosti autora, (iv) osoba autora, (v) vyjádření v jakékoli objektivně vnímatelné podobě. Jedná se přitom o objektivní podmínky mimoprávního charakteru, které je potřeba naplnit, a které nelze nikterak smluvně vyloučit či modifikovat *inter partes*.¹⁹

Co se týče znaku prvního, *literárního a jiného uměleckého a vědeckého charakteru díla*, je nutno uvést, že se jedná o obecné druhové roztrídění závislé na historickém kontextu a tradičním významu jednotlivých kategorií.²⁰ Navíc vedle explicitního zařazení hudebního díla mezi demonstrativní výčet děl²¹ lze mít za to, že dílo hudební je standardní podskupinou díla uměleckého a znak je tímto naplněn. Autor samotný není pro posuzování tohoto znaku nikterak podstatný. Charakteristika díla je natolik obecná, že umožňuje flexibilně reagovat na dynamický vývoj v oblasti nástrojů používaných k tvorbě, v oblasti jednotlivých technologických aspektů případného autora a dalších pojmových znaků. Tuto typologii pak následuje i dále analyzovaná tvůrčí činnost, která se v kontextu jednotlivých druhů děl profiluje jako „tvůrčí cesta“.²²

Jedinečný výsledek jako další znak je v kontinentálním chápání a zejména v prostředí České republiky chápán ve svém statistickém slova smyslu.²³ Německá či švýcarská doktrína jedinečnost chápou jako ryzí projev osobnosti bez ohledu na statistické unikum,²⁴ nicméně reflexe osobnosti je v našem právním řádu chápána jen jako „dostatečná pojistka“ pro naplnění tohoto statistického znaku. Podstatná je právě až ojedinělost v kontextu kulturního fondu nebo vědeckého diskurzu. Statistická jedinečnost stojí na dvou pilířích, a to novost a neopakovatelnost.²⁵ Zatímco novost je vztah k již existující materii, neopakovatelnost je vztahem k materii do budoucna vzniknuvší. Jen při naplnění obou podmínek je výtvar statisticky jedinečný, a tedy dílem. Ponechme přitom stranou diskrepance s unijním chápáním tohoto konceptu ve formě originality.²⁶ Stejně tak pominěme absurdní rozšiřování autorskoprávní ochrany na banální vyjádření v rozsahu několika mála písmen či slov.²⁷ Jedinečnost, na rozdíl od tvůrčí činnosti, o které je pojednáno dále, posuzuje onen podíl autorovy osobnosti v porovnání s globálním celkem, zatímco tvůrčí činnost v kontextu triviálních vyjádření dané myšlenky.²⁸ Pokud bude hudební výtvar vytvořený ve spolupráci s umělou inteligencí dostatečně nový a zároveň dostatečně neopakovatelný, bude daný znak naplněn. Lze mít přitom zato, že s ohledem na komplexnost algoritmů a mnohdy bezbřehé možnosti (a kombinace možností) uživatele výsledek bude jedinečný tam, kde nebude vznikat jen banálně modulovaná skladba s upřednostněním výstupu před vstupy (s náležitým omezováním vstupů k jednomu výstupu), popř. tam, kde bude zanesen prvek náhody do tvůrčího procesu. V případě fotografií by byla situace o to jednodušší, že výsledný výtvar je podmíněn pouze původností,²⁹ tj. je požadováno, aby se jednalo o autorův vlastní duševní výtvar, který statistickou unikátností nevyžaduje, čímž může docházet i k existenci totožných fotografií.³⁰ Zde se dá navíc *pro futuro* uvažovat o rozšíření doktríny fiktivních děl i na výtvary umělé inteligence, pokud bude shledáno, že jedinečnost není u jednotlivých výstupů dostatečná, popř. žádná, a to zejména vlivem technického předurčení výsledku a jen omezených možností uživatele.³¹

Výsledek tvůrčí činnosti autora a osobu autora je nutno vykládat pospolu, neboť jsou vzájemně podmíněné. Otázce autorství je věnována samostatná kapitola, nicméně tvůrčí činnost slouží jako základní rozcestník mezi výtvary vnitřně hodnotnými, a tedy způsobilými k ochraně, a výtvary, které takto hodnotné nejsou.³² Skrze aktivní proces tvorby je vyjadřována tvořivost založená na specifické osobnosti autora.³³ V kontextu tvůrčí svobody³⁴ a dalších mantinelů, které přinášejí jednotlivé druhy díla (resp. literární styly, hudební žánry apod., kterou uvnitř jednotlivých druhů děl rozeznáváme)³⁵ jsou pak realizována jednotlivá autorova rozhodnutí. Více či méně volným způsobem je do výsledného

výtvaru promítána myšlenka ovlivněná intelektem, nadáním, zkušenostmi a dalšími proprietami osobnosti autora. V kontextu našeho modelového příkladu lze předpokládat, že tvůrčí svoboda bude dostatečná za podmínky, že ani jeden ze subjektů (dále stanovených) nebude limitován tak, že by neměl jakoukoliv možnost ovlivnit výsledek. Co do autora umělé inteligence, je tento svobodný při tvoření umělé inteligence, o autorech materie pro „tvůrčí rámec“ nemluvě. Uživatel umělé inteligence pak nesmí být svazován jen minimálním klikáním na výběr výsledné podoby výtvaru.

Vyjádření v jakékoliv objektivně vnímatelné podobě ve výsledku nepředstavuje větší problém, neboť se stejně jako v případě prvního znaku jedná o povahovou vlastnost výsledku opřenu o možnosti svého vnímání³⁶ bez reflexe osoby autora. Nicméně nejen, že je umožněno okolí, aby výsledek tvůrčí činnosti vnímalo, tj. výtvar je zachycen a vyjádřen v objektivně vnímatelné podobě, ale podmiňujícím znakem takovéto podoby je i fakt, že okolí musí objektivně vnímat výtvar jako jedinečný výsledek tvůrčí činnosti autora spolu s charakterem díla.³⁷ Podstatné je zhmotnění (materializace) nehmotného výtvaru prostřednictvím efemérního či fixního vyjádření.³⁸ V kontextu hudebních děl, jakož ani případných děl výtvarných není pochyb o tom, že tento znak bude naplněn. Objektivní vnímatelnost je pak důležitá zejména v kontextu tvůrčí činnosti a jedinečnosti, neboť dílo musí být objektivně způsobitelné být takto vnímáno.³⁹

Na základě výše uvedeného lze mít výtvar v podobě hudební sklady ve stylu hudebního uskupení *Coldplay* vytvořený skrze určitou platformu teoreticky za dílo ve smyslu autorského zákona s výhradou nejistého autorství. Problém však zůstává otázka, kdo je skutečným autorem, či tvůrčí činnost je tou, která podmiňuje naplnění pojmových znaků, resp. zda je výtvar výsledkem tvůrčích činností více osob a je dílem spoluautorským.

4. Autorství

Autorský zákon je budován na principu objektivní pravdivosti autorství, kdy autorem může být jen fyzická osoba.⁴⁰ Aktuální rámec je proto explicitně limitován osobami, které jsou nadány tvůrčí činností spočívající na vyjádření osobnosti autora. *Pro futuro* se sice teoreticky dá uvažovat o extenzi dané doktríny autorství směrem k neživým entitám, jelikož i ty mohou být nadány „tvůrčí činností“ (ačkoliv v adaptovaném vnímání),⁴¹ aktuální řešení otázky autorství se však musí bez takové extenze obejít.

De lege lata připadají v úvahu tři skupiny subjektů, které se podílejí na tvůrčím procesu (jak byl shora nastíněn) a jejichž tvůrčí činnost může být pojmovým znakem autorského díla. Jejich přičiněním totiž dílo vzniká, a tedy by měl jejich přínos být zhodnocen prostřednictvím autorskoprávní ochrany a „benefitu“ v podobě autorských práv. Jedná se o následující skupiny subjektů:

- fyzické osoby coby autoři umělé inteligence jako software,
- fyzické osoby coby autoři materie, na základě které se vytváří „tvůrčí rámec“, a
- fyzické osoby coby uživatelé dané platformy, kteří poskytují data přetvářená do výsledného výtvaru.

První otázkou je možná oddělitelnost (i) tvůrčí činnosti daného subjektu ospravedlňující pojmové

znaky autorského díla a (ii) tvůrčí činnosti, která je poté kompenzována prostřednictvím „autorství“ a která vede k osobě autora. Ač se tato možnost při zkoumání daného jevu a s ohledem na mnohost subjektů nabízí, je potřeba stavět se k ní kriticky, neboť účelem autorského práva je (vedle sekundárního zákonodárně-politického účelu autorského zákona) chránit přirozené právo k výtvorům lidského ducha a vynaloženou investici.⁴² V obecnější rovině je účelem podmiňování tvorby a neustálé rozvíjení a obohacování kulturního fondu či vědeckého diskurzu. V případě připuštění odlišení tvůrčí činnosti naplňující pojmové znaky autorského díla a podmiňující autorství (které z toho přirozeně plyne, neboť je objektivním stavem),⁴³ docházelo by k popírání primární funkce a účelu autorského práva. Je proto potřeba tvůrčí činnost vnímat spojeně s autorstvím.

Budeme-li se soustředit na *první skupinu subjektů* a jejich autorství ve vztahu k výtvoru, je nutno poukázat zejména na nedostatek zacílení na výsledný výtvor. *Ginsburg* a *Budiardjo* v tomto ohledu poznamenávají, že nelze mít tvůrčí činnost autora umělé inteligence za dostatečnou tam, kde umělá inteligence pro vytvoření výtvoru spočívá na datech uživatele (viz níže).⁴⁴ Tuto argumentační linii podporuje i standard mezi výstupy nejrozličnějších aplikací pro realizaci tvůrčí činnosti třetích subjektů (aplikace sady Microsoft Office, Adobe Creative Suite apod.), kde si autoři aplikací pro jejich výstupy nenárokují autorská práva. Zde je autorem bezpochyby právě třetí subjekt v totožném postavení jako uživatel v našem případě. Na druhou stranu nelze mít tvůrčí činnost autora umělé inteligence za nepodstatnou, neboť na výsledném výtvoru se podílí i bez konkrétního zacílení značnou měrou. Nutno totiž poznamenat, že ač je v případě tvůrčí činnosti podstatné zaměření na výsledek, není podstatné zaměření na konkrétní výsledek, ale výchozí iniciace s cílem „tvořit“ v daný okamžik.⁴⁵ Tvůrčí činnost autora umělé inteligence proto může být dostatečná pro naplnění pojmového znaku.

Druhá skupina pak představuje základní předpoklad tvorby výsledného výtvoru, neboť prostřednictvím těchto subjektů, resp. jejich děl či nechráněných výtvorů je vytvářen „tvůrčí rámec“ pro budoucí implementaci uživatelských dat. Tvůrčím rámcem je obecně myšleno prostředí, do kterého jsou později zasazena data a v jehož rozsahu jsou nahraná data přetvářena. Nicméně ač se jedná o kruciólní subjekty a pro oblast autorského práva obzvláště podstatnou výzvu (protože přístup k dané materii nutně podléhá licenci jejich autora, jelikož se jedná o jejich užití,⁴⁶ popř. některé ze zákonných licencí),⁴⁷ je potřeba autorství těchto subjektů ve vztahu k výslednému výtvoru odmítnout v plném rozsahu. Není to totiž jen oblast umělé inteligence, kde by tvůrčí proces spočíval na „tvůrčím“ rámcu, je jím i tvorba klasická. Každý jedinec tvoří na základě externích vlivů a vjemů, které ovlivňují jeho budoucí kroky.⁴⁸ Stejně jako není možné subjekty, které daného jedince ovlivnily v tvorbě, pokládat za autory jeho výtvorů, nelze tak činit ani v případě umění generovaného umělou inteligencí. Materie je totiž vždy brána z obecného kulturního fondu, stejně jako v případě klasické tvorby. Ač se jedná o algoritmizované zpracování, povahově je tento postup shodný s prostou inspirací. To však za předpokladu, že je na dané materii stavěn imaginární výsledek univerzální povahy, nikoliv brána konkrétní skladba, konkrétní malba jako jediná pro další adaptaci (v takovém případě by bylo nutné zvažovat i tvůrčí činnost daného autora). V případě těchto subjektů nelze spatřovat dostatečnou tvůrčí činnosti ve vztahu k výslednému výtvoru. Opačný přístup by vedl k přílišné proprietarizaci myšlenek, jakož i k nepřiměřené alokaci autorství. Odlišnou otázkou je plagiátorství v případě zjevné podobnosti.⁴⁹

Třetí skupina se soustředí na uživatele, kteří dodávají výslednému výtvoru konkrétní podobu, neboť jsou to subjekty, kteří poskytují data následně přetvářená uvnitř přednastaveného rámce. Jejich tvůrčí přínos lze spatřovat zejména v zaměření na výsledek, jak upozorňují *Ginsburg* a *Budiardjo*, v určování

konkrétní podoby a v iniciaci konkrétního tvůrčího procesu. Doktrína v tomto kontextu srovnává uživatele umělé inteligence s fotografem, který používá digitální či mechanický nástroj (kvalitativně odlišitelný od štetce či tužky) a s jeho pomocí tvoří.⁵⁰ Je to právě uživatel umělé inteligence, který finálně realizuje samostatnou tvůrčí činnost. Navíc, hovoříme-li o hudebním umění a tvůrčí činnosti v jejím rámci, je nutno zmínit *Stravinského* chápání, který tvůrčí činnost zakládá na provazování tvůrčích prvků v rámci definičních limitů, které vymezují prostor pro realizaci umělce.⁵¹ Ač *Stravinsky* primárně pojednává o limitech umění ve smyslu hudebních forem, stylů apod., *a simili* lze spatřovat obdobné limity i zde, kde existuje předvytvořený rámec, ve kterém se tvůrčí činnost umělcova realizuje.⁵² To navíc potvrzuje i *Goodfellow*, který v souvislosti s uměním generovaným s využitím umělé inteligence hovoří o nástupu nového způsobu tvorby pomocí reprodukčních sítí GAN (*generative adversarial network*) a o nástupu nového žánru *GAN art*.⁵³ Na druhou stranu, proti tvůrčímu přínosu uživatelů a autorským právům k celku svědčí obecný rámec *user-generated content* (UGC) neboli uživatelem generovaného obsahu, kde autorská práva k datům sice mohou náležet uživateli, ale autorská práva k výslednému obsahu na platformě danému uživateli náležet nebudou. Stejně tak lze proti přítomnosti tvůrčí činnosti v případě uživatelů umělé inteligence argumentovat jen prostým mechanickým vkládáním dat do již existujícího tvůrčího rámce. S touto myšlenkou pak nutno upozornit na to, že jen pouhá mechanická či rutinní činnost nemůže být pro naplnění tohoto pojmového znaku dostatečná i podle české právní doktríny,⁵⁴ ačkoliv i jen minimální přítomnost tvůrčí činnosti by měla být dostatečná.⁵⁵

Pokud bychom tvůrčí činnost ani jedné ze skupiny neshledali jako dostatečnou pro výsledný výtvor, je třeba konstatovat, že tvůrčí činnost autora coby pojmový znak autorského díla není dostatečně přítomna, a tedy se nemůže jednat o dílo ve smyslu § 2 autorského zákona. Tím je vyloučena absolutněprávní ochrana, kterou autorské právo poskytuje. Není však vyloučen relativní právní režim ochrany, např. prostřednictvím ochrany proti nekalé soutěži či klasického smluvního aparátu ve smyslu občanského zákoníku.⁵⁶

Zatímco tvůrčí činnost první skupiny je zaměřená zejména na vytvoření samotné umělé inteligence coby softwaru, tvůrčí činnost druhé skupiny je pro potřeby vytvoření generovaného umělé inteligencí relevantní jen v rozsahu samotné umělé inteligence pro nastavení rámce. Je to pak až třetí skupina, která je iniciátorem tvorby, je konkrétněji zaměřena na daný výsledek a je hodnotově relevantní. Za předpokladu, že skupiny autorů umělé inteligence a uživatelů budou shledány jako oprávněné k titulu autora výsledného výtvoru (z titulu tvůrčí činnosti), je potřeba na dílo nahlížet jako na dílo spoluautorské, kde právo autorské k dílu (které zde vzniklo společnou tvůrčí činností dvou nebo více autorů do doby dokončení díla jako dílo jediné), přísluší všem spoluautorům společně a nerozdílně.⁵⁷ Jak autorský zákon explicitně stanovuje, není na újmu, že výsledky tvůrčí činnosti spoluautorů lze odlišit, tyto ale nejsou způsobilé samostatného užití. V našem případě lze povahově odlišit tvůrčí přínos obou skupin, kdy tvůrčí přínos první skupiny je zaměřen na vytvoření umělé inteligence, kdežto tvůrčí přínos poslední skupiny na samotný výsledek v podobě vytvoření umělé inteligence. Stejně tak lze uzavřít, že samostatného užití v rámci výsledného díla nejsou schopny. Zároveň je nutno vyloučit vnímání platformy jen jako technického materiálu, čímž by došlo k vyloučení autorů umělé inteligence.⁵⁸ Pro specifický spoluautorský režim je pak potřeba souhlasu všech spoluautorů k užití díla, což se může dít explicitním udělováním souhlasu *ad hoc*, popř. *ex ante* v rámci akceptace podmínek užití dané platformy.

5. Závěr

Umělá inteligence, bude-li vnímána jako software, je užitečným nástrojem pro tvorbu autorských děl. Problematickou otázkou je však alokace autorství. Jak uvedeno výše, pro typizovaný tvůrčí proces s využitím umělé inteligence existuje několik skupiny subjektů, které se více či méně podílejí na procesu tvorby. Je to pak skupina autorů umělé inteligence a skupina uživatelů, které je potřeba brát v kontextu platform umělé inteligence v potaz pro určování autorství, ideálně v režimu spoluautorství.

Zaujal Vás tento článek?

Tímto to končit nemusí. Článek najdete ve webové podobě na:

<https://www.iurium.cz/2019/04/11/umela-inteligence-vyzva-autorstvi/>

Zapojte se do diskuze. Jakýkoli názor, kritika, nápad či podnět je zde vítán.

Seznam poznámek pod čarou

- 1 Jedná se o Turingův test prezentovaný v roce 1950 (obecně srov. TURING, Alan. *Computing Machinery and Intelligence*. *Mind*, 1950, č. 49, s. 433–460). Ke kritice Turingova testu zejména srov. DENNETT, Daniel. *Consciousness Explained*. Back Bay Books, 1991, s. 435.
- 2 Obecně srov. Artificial Intelligence. *jmc.stanford.edu*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <http://jmc.stanford.edu/artificial-intelligence/index.html>
- 3 Obecně srov. NILSSON, Nils J. *The Quest for Artificial Intelligence: A History of Ideas and Achievements*. Cambridge University Press, 2010, 707 s. Citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://ai.stanford.edu/~nilsson/QAI/qai.pdf>
- 4 Software je však potřeba odlišit od pouhého počítačového programu, neboť se jedná o pojem obsahově nadřazenější počítačovému programu. Software ze své podstaty obsahuje jak počítačový program samotný, tak data, se kterými daný program operuje, tak i případné doplňující materiály (srov. TELEČ, Ivo. TŮMA, Pavel. *Autorský zákon: Komentář*. Praha: C. H. Beck, 2007, s. 39; obdobně srov. BALLARDINI, Rosa Maria. *Intellectual Property Protection for Computer Programs: Developments, Challenges, and Pressures for Change*. Helsinki: Svenska handelshögskolan, 2012, s. 11 a násl.).
- 5 Obecně srov. SCHAFER, Burkhard a kol. A Fourth Law of Robotics? Copyright and the Law and Ethics of Machine Co-production. *Artificial Intelligence and Law*, 2015, č. 23, s. 217–240.
- 6 Srov. Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy. *Christies.com*, publikováno dne 25. 10. 2018, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://www.christies.com/lotfinder/prints-multiples/edmond-de-belamy-from-la-famille-de-6166184-details.aspx?from=salesummary&intObjectID=6166184&sid=18abf70b-239c-41f7-bf78-99c5a4370bc7>
- 7 Srov. Next Rembrandt. *nextrembrandt.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://www.nextrembrandt.com/>
- 8 Srov. Humtap. *humtap.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://www.humtap.com/>
- 9 Srov. Amper Music. *ampermusic.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://www.ampermusic.com/>
- 10 Srov. Shelley: Human-AI collaborated horror stories. *shelley.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <http://shelley.ai/>
- 11 DeepBeat. *deepbeat.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <http://deepbeat.org/>
- 12 DeepArt. *deepart.com*, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://deepart.io/>
- 13 Co do transparentnosti konkrétního postupu v případě dané platformy lze rozeznávat dva přístupy jejich provozovatelů. Na jedné straně stojí provozovatelé, jejichž primární zájem je

ekonomický (konkrétní postup tvůrčího postupu bude víceméně nejistý, předmětem obchodního tajemství, popř. know-how). Na straně druhé stojí provozovatelé, jejichž primární zájem je společenský (konkrétní postup tvůrčího procesu bude víceméně transparentní, neboť je cílem informovat veřejnost o vývoji umělé inteligence a podělit se o další dosažený milník v jejích možnostech – srov. MALMI, Eric a kol. DopeLearning: A Computational Approach to Rap Lyrics Generation. *ArXiv*. Cornell University Library, publikováno dne 18. 5. 2015, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://arxiv.org/abs/1505.04771.pdf>). V případě této druhé skupiny pak bývá zdrojový kód dané platformy zpřístupněn na tomu určených místech.

14 Obecně srov. GOODFELLOW, Ian J. a kol. Generative Adversarial Networks. *ArXiv*. Cornell University Library, publikováno dne 10. 1. 2014, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://arxiv.org/abs/1406.2661.pdf>

15 Srov. Next Rembrandt. *nextrembrandt.com...*

16 Jak umožňuje např. hudební platforma *HumTap*.

17 Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

18 Ust. § 2 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb.

19 Srov. TELEC. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 16.

20 Srov. tamtéž, s. 15.

21 Srov. § 2 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb.

22 K tomuto označení srov. rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 20. 7. 2016, č.j. 3 As 159/2015-32.

23 Srov. TELEC. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 19. a násl.; obecně srov. ZIBNER, Jan. *Jedinečnost jako pojmový znak autorského díla*. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2017, 126 s.

24 Srov. DREIR, Thomas. SCHULZE, Gernot. SPECHT, Louisa. *Urheberrechtsgesetz: Urheberrechtswahrnehmungsgesetz, Kunsturhebergesetz: Kommentar*. 5. vydání. C.H. Beck, 2015, s. 71.

25 Srov. ZIBNER. *Jedinečnost...*, s. 105.

26 Obecně srov. ZIBNER, Jan. Originalita v pojetí práva Evropské unie. *Revue pro právo a technologie*, 2017, roč. 8, č. 15, s. 217–260 (dostupné též online na: <https://journals.muni.cz/revue/article/view/6651>).

27 Obecně srov. VERMONT, Samson. The Sine Qua Non of Copyright is Uniqueness, not Originality. *BePress*. Berkeley Electronic Press, publikováno dne 10. 9. 2011, citováno dne 25. 11. 2018], s. 9. Dostupné online na: http://works.bepress.com/samson_vermont/1s

- 28 Srov. ZIBNER, Jan. *Tvůrčí činnost autora v kontextu technologického vývoje*. Rigorózní práce. Masarykova univerzita, Právnická fakulta, 2018, s. 15.
- 29 Srov. § 2 odst. 2 zákona č. 121/2000 Sb.
- 30 Srov. TELEC. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 35.
- 31 Srov. tamtéž, s. 42.
- 32 Ačkoliv nutno upozornit, že hodnota díla (ať už ekonomická, společenská nebo jiná) není pojmovým znakem autorského díla. Jedná se v tomto kontextu o pouhé označení interních kvalit.
- 33 Obecně srov. ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, 121 s.
- 34 Jedná se o koncept, který postavil Soudní dvůr Evropské unie po bok originality (srov. rozsudek Soudního dvora ze dne 7. 3. 2013. *Eva-Maria Painer proti Standard VerlagsGmbH a další*. C-145/10).
- 35 Srov. ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, s. 35 a násl.
- 36 Srov. TELEC. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 21.
- 37 Srov. tamtéž, s. 20 a násl.
- 38 Srov. tamtéž, s. 22.
- 39 Srov. ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, s. 35.
- 40 Srov. § 5 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb., který zmiňuje fyzickou osobu, „*kteřá dílo vytvořila*“.
- 41 Obecně srov. ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, s. 73 a násl.; k algoritmizaci tvůrčí činnosti obecně srov. BRIDY, Annemarie. Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author. *Stanford Technology Law Review*, 2012, roč. 5, s. 1–28.
- 42 Srov. SRSTKA, Jiří a kol. *Autorské právo a práva související*. Vysokoškolské učebnice. Praha: Leges, 2017, s. 43.
- 43 Srov. TELEC. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 93.
- 44 Srov. GINSBURG, Jane C. BUDIARDJO, Luke A. Authors and Machines. *Berkeley Technology Law Journal*. 2019, roč. 34, č. 2. Columbia Public Law Research Paper No. 14-597. SSRN, s. 76 a násl., publikováno dne 20. 8. 2018, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3233885
- 45 Srov. ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, s. 99. V opačném případě by totiž z autorskoprávní ochrany byla vyloučena díla založena na náhodném či chaotickém tvůrčím procesu.
- 46 Ve smyslu § 12 a násl. zákona č. 121/2000 Sb.
- 47 Ve smyslu § 29 a násl. zákona č. 121/2000 Sb. Diskutovanou možností je využití výjimky pro data mining připravované na úrovni Evropské unie v kontextu jednotného digitálního trhu (srov. MARGONI, Thomas. KRETSCHMER, Martin. The Text and Data Mining Exception in the Proposal for a Directive on Copyright in the Digital Single Market: Why It Is Not What EU

Copyright Law Needs. *Researchgate*, 7 s., publikováno v roce 2018, citováno dne 25. 11. 2018.

Dostupné online na: <https://www.researchgate.net/publication/324779796>

48 Obecně srov. KNAP, Karel. Quo Vadis současného autorského práva. In: Ústav práva autorského a práv průmyslových Univerzity Karlovy při Právnické fakultě (ed.). *Aktuální otázky práva autorského a práv průmyslových*. Praha: Univerzita Karlova, 1986, s. 9–34).

49 Jednalo by se o zásah do díla původního autora, které by bylo užito bez náležité licence.

50 GINSBURG. BUDIARDJO. Authors and Machines..., s. 12 a násl.

51 Srov. STRAVINSKY, Igor. Poetics of Music. Harvard University Press, 1970, s. 63–65;
ZIBNER. *Tvůrčí činnost...*, s. 44.

52 Ačkoliv hovořit v případě uživatele o „umělci“ může být pošetilé.

53 Srov. JONES, Kenny. GANgogh: Creating Art with GANs. *Towards Data Science*, publikováno dne 18. 6. 2017, citováno dne 25. 11. 2018. Dostupné online na: <https://towardsdatascience.com/gangogh-creating-art-with-gans-8d087d8f74a1>

54 Srov. TELEČ. TŮMA. *Autorský zákon: Komentář...*, s. 17.

55 Není to však obecnou aplikační praxí, jak dokazuje např. usnesení Nejvyššího soudu ze dne 18. 10. 1995, sp. zn. 1 Co 41/95. In: Autorskoprávna ochrana diela. *Justičná revue*. 1995, č. 9–10, s. 43–46.

56 Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

57 Srov. § 8 odst. 1 zákona č. 121/2000 Sb.

58 Srov. § 8 odst. 2 zákona č. 121/2000 Sb.