

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ СЪВРЕМЕННИТЕ ПРОЯВИ НА ИЗКУСТВЕНИЯ ИНТЕЛЕКТ И ПРАВОТО НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ

Яна Николаева Тодорова

САК, Адвокатско дружество „Камбуров и съдружници“  
y.todorova@kambourov.biz

## INTERACTION BETWEEN MODERN MANIFESTATIONS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND INTELLECTUAL PROPERTY LAW

Yana Nikolaeva Todorova

***Abstract:** Artificial intelligence (AI) is likely to be the most significant phenomenon of the century, and over time it will become increasingly central to both technological advances and many daily activities. The development and implementation of AI is closely related to the use and upgrading of intellectual work (copyright objects, scientific discoveries, patented inventions, etc.). This requires in-depth research and regulation of the interaction between contemporary AI manifestations and intellectual property rights. It is necessary to examine under what conditions AI can use existing intellectual property objects, as well as to what extent can AI be the creator of such objects.*

***Key words:** Artificial intelligence; Intellectual property; Copyright.*

Изкуственият интелект вероятно ще бъде най-значимото явление на века и с времето ще заема все по-основно място както за технологичния напредък, така и за много ежедневни дейности. Той присъства все повече в живота ни и взаимодействието с него отдавна не е привилегия на технократите специалисти в областта. И както често се случва в правната материя, появата на нови фактори в обществения живот предизвиква множество нови въпроси, а законодателството има малко и закъснели отговори. И това е напълно нормално доколкото правото урежда съществуващите фактически обществени отношения и връзки и следва да се създава прецизно, задълбочено и дългосрочно.

Широката общественост и правната общност отдавна коментират все по-явното навлизане на изкуствен интелект в ежедневието ни. Допирните точки между различните проявления на изкуствен интелект и правото на интелектуална собственост също отдавна вълнуват юридическите среди. Развитието и прилагането на изкуствения интелект са тясно свързани с използването и надграждането на интелектуален труд (обекти на авторското право, научни открития, патентовани изобретения и др.). Това налага задълбочено изследване и регулация на взаимодействието между съвременните прояви на изкуствения интелект и правото на интелектуална собственост. Необходимо е да се изследва при какви условия изкуственият интелект може да из-

ползва съществуващите обекти на интелектуална собственост, както и доколко той може да бъде създател на такива обекти.

Пред съвременното право на интелектуалната собственост, което вече се опитва да обхване модерни явления, като онлайн пиратството и произведенията на изкуството в Мета вселената, се поставят нови предизвикателства. Остава отворен въпросът дали интелектуалната собственост ще бъде двигател или спирачка в развитието на изкуствения интелект.

Появата на леснодостъпната услуга ChatGPT позволи на всеки по-любопитен човек да се докосне до съдържание, създадено от изкуствен интелект, и силно популяризира темата. Редица сфери на изкуството и търговията са изправени пред необходимостта да се адаптират към новата ситуация и възможностите на изкуствения интелект, без да са налице ясни законоустановени правила.

За целите на настоящия доклад първо ще разгледаме действащата правна уредба на изкуствения интелект и интелектуалната собственост, както и някои основни понятия в материята (I). След това ще бъдат анализирани основните пресечни точки между изкуствения интелект и правото на интелектуална собственост (II.).

## **I. Основни понятия и правна уредба**

В началото на анализа на взаимодействието между изкуствения интелект и правото на интелектуална собственост е необходимо да бъдат дефинирани основните понятия, предмет на изследване.

### **1) Основни понятия**

Терминът „изкуствен интелект“ (ИИ) все още няма легална дефиниция на национално ниво. Възможно е да се изведе дефиниция от Съобщение на Европейската Комисия от 2018. Там е заложено, че ИИ описва *„системи, които показват интелигентно поведение, като анализират своята среда и – с известна степен на самостоятелност – предприемат действия за постигане на конкретни цели“* [1]. Допитан се е до ChatGPT и той ми даде следното определение: *„Изкуственият интелект е област на компютърната наука, която се фокусира върху създаването на машини и софтуер, способни да изпълняват задачи, които обикновено изискват човешка интелигентност. Тези задачи включват разпознаване на реч, визуално възприемане, вземане на решения, превод между езици и други. ИИ може да бъде разделен на два основни типа: Тесен (или слаб) ИИ: Това са системи, които са проектирани и обучени да изпълняват конкретни задачи. Примери за тесен ИИ са системите за разпознаване на лица, гласови асистенти като Siri и Alexa. Общ (или силен) ИИ: Това са хипотетични системи, които имат способността да изпълняват всяка интелектуална задача, която човек може да извърши. Те биха имали обща когнитивна способност, подобна на тази на човека, и биха могли да учат и да се адаптират към нови ситуации самостоятелно. Общият ИИ все още не е постигнат и остава предмет на научни изследвания и дискусии. Изкуственият интелект използва различни техники и подходи, включително машинно обучение, дълбоко обучение, невронни мрежи, обработка на естествен език и други, за да постигне своите цели. Тези технологии непрекъснато се развиват и намират все по-широко приложение в различни области на живота и индустрията.“*

Предстои да има и законоустановена дефиниция на понятието „система с ИИ“. Съгласно чл.3, т.1 от Регламента на Европейския парламент и на Съвета за устано-

вяване на хармонизирани правила относно изкуствения интелект (Законодателен акт на ЕС за ИИ) [2], система с ИИ е *„машино базирана система, която е проектирана да работи с различни нива на автономност и която може да прояви адаптивност след внедряването си, и която, с явна или подразбираща се цел, въз основа на въведените в нея входящи данни, извежда начина на генериране на резултати като прогнози, съдържание, препоръки или решения, които могат да окажат влияние върху физическа или виртуална среда“*.

Особено актуално в момента е едно от направленията в ИИ, а именно „генеративен ИИ“. Това понятие описва вид ИИ система, която може да генерира уникално или оригинално съдържание като текст, аудио, видео или изображения при поискване. За разлика от някои традиционни ИИ системи, предназначени за задачи като класификация или анализ на данни, моделите на генеративния ИИ са по-фокусирани върху генерирането на нови или творчески резултати въз основа на получените инструкции. Основен елемент за успешното функциониране на тези модели е извличането и анализирането на големи обеми данни, въз основа на които се формират различни модели и взаимовръзки. Важно е да се обърне внимание и на понятието „модел на ИИ с общо предназначение“, което е дефинирано в чл.3.63 от Законодателния акт на ЕС за ИИ, като *„модел на ИИ, включително когато такъв модел е обучен с голямо количество данни, използващи самонадзор в голям мащаб, който има до голяма степен общ характер и е в състояние компетентно да изпълнява широк набор от отделни задачи, независимо от начина на пускане на модела на пазара, и който може да бъде интегриран в различни системи или приложения надолу по веригата, с изключение на моделите на ИИ, използвани за научноизследователски, развойни и прототипни дейности преди пускането им на пазара“*.

На следващо място, важно е да се определи и обхванат на термина „интелектуална собственост“. Обичайно в понятието интелектуална собственост се включват две основни направления – индустриалната собственост (с основни елементи – патентни, полезни модели, търговски марки, промишлени дизайни, географски означения и др.) и художествена собственост (авторски права). Към момента най-съществено е взаимодействието на ИИ с едно от проявленията на интелектуалната собственост – авторското право. Именно пресечните точки между ИИ и авторското право са и в центъра на настоящия анализ.

Последният термин от значение за настоящото изследване е „извличане на информация от текст и данни“. Съгласно Директивата относно авторското право и сродните му права в цифровия единен пазар [3], понятието описва *„автоматизиран аналитичен способ, чиято цел е да анализира текст и данни в цифрова форма, за да се създаде информация, включваща, но без да се ограничава до това – модели, тенденции и взаимовръзки“*.

## **2) Правна уредба на изкуствения интелект и интелектуалната собственост**

Основната законова рамка в областта на интелектуалната собственост е поставена още през 19 век с Бернската конвенция за закрила на литературните и художествените произведения и Парижката конвенция за закрила на индустриалната собственост. Към днешна дата и двете области на интелектуалната собственост са силно регулирани както на национално, така и на европейско и международно ниво. Основните текстове на местно ниво, които уреждат материята са Закона за авторското право и сродните му права (ЗАПСП), Закона за патентите и регистрацията на полез-

ни модели, Закона за марките и географските означения и Закона за промишления дизайн. В тези текстове има ясни дефиниции на всеки от отделните обекти на интелектуална собственост, уредна е продължителността и обхватът на закрилата, която те дават, както и условията за използване и защита на тези права.

От друга страна, ИИ е едно ново явление за правния мир и към момента почти не е обхванато от материалното право. На 21 май 2024 г. Съветът на ЕС гласува и одобри Законодателния акт на ЕС за ИИ. Текстът вече премина през всички формални етапи и предстои публикацията му в официалния бюлетин в следващите дни. Регламентът ще влезе в сила двадесет дни след тази публикация и ще започне да се прилага две години след влизането му в сила, с някои изключения за конкретни разпоредби.

Приемането на Законодателния акт на ЕС за ИИ бележи важна стъпка както в правния, така и в технологичния сектор. Този регламент е първият опит за поставяне на ИИ в законодателна рамка и потвърждава ясното намерение на ЕС да бъде пионер в тази област. Ясно е, че този нов набор от правила ще има голямо въздействие както в рамките на ЕС, така и в останалите страни. Също така е вероятно да се използва като модел за всяко бъдещо законодателство за ИИ, което да бъде разработено в други части на света. Съгласно съображенията на регламента целта на документа е да се подобри функционирането на вътрешния пазар чрез установяване на единна правна рамка, по-специално за разработването, пускането на пазара, пускането в действие и използването на системи с ИИ в Съюза, в съответствие с ценностите на Съюза, насърчаване на възприемането на ориентиран към човека и надежден ИИ, като същевременно се гарантира високо равнище на защита на здравето, безопасността и основните права.

Обемът на документа е ясна индикация за сложността на разглежданите въпроси – общо над 400 страници със 180 съображения и 113 члена. Основните характеристики на Законодателния акт на ЕС за ИИ могат да бъдат обобщени, както следва: (1) Класификация на системите с ИИ – различните видове ИИ са поставени в няколко категории, всяка от които подлежи на различни правила и ограничения; (2) Регламентът предвижда по-голяма прозрачност по отношение на разработването и използването на системи с ИИ; (3) Санкции – заложи са санкции в значителен размер (от 7,5 милиона евро или 1,5% от оборота до 35 милиона евро или 7% от световния оборот) за нарушения на установените с документа правила; (4) Насърчаване на иновациите и (5) Създаване на няколко регулаторни органа, които да гарантират правилното прилагане на новите разпоредби.

Взаимодействието на ИИ с интелектуалната собственост не се разглежда в детайли в Законодателния акт на ЕС за ИИ. В съображение 48 се посочва, че степента на неблагоприятно въздействие на системата с ИИ върху основните права е от особено значение. Сред тези права има изрично споменаване на правата върху интелектуалната собственост. Почти всички останали споменавания на понятието интелектуална собственост в регламента са свързани със защита на интелектуалния труд на създателите на ИИ, но не и с евентуалните конфликти с правата на трети лица. Съображение 105 коментира взаимодействието между разработването на модели с ИИ с изключението за възпроизвеждането и извличането на откъси от произведения или други обекти за целите на извличането на информация от текст и данни при определени условия, въведено на ниво ЕС, а вече и в националното ни законодателство (чл. 26е и сл. ЗАПСП). В чл. 53.1.в) се съдържа единственият съществен за темата текст – на доставчиците на модели на ИИ с общо предназначение се вменява

задължение да въвеждат политика за спазване на правото на Съюза в областта на авторското право и по-специално с цел идентифициране и спазване, включително чрез най-съвременните технологии, на запазването на правата съгласно член 4, параграф 3 от Директивата относно авторското право и сродните му права в цифровия единен пазар. Касае е се за възможността на правоносителите да запазят изрично правото си, с което да ограничат действието на изключението по отношение на извличането на информация от текст и данни, заложено в директивата. В средите на създателите на авторско съдържание този текст бе приет критично. Отправени бяха два основни упрека – не се прави опит да се съобразят допълнителните специфики на системите с ИИ, а се прилага вече съществуващата регулация и спазването на правата е поставена изцяло в зависимост от добросъвестността на доставчиците на модели с ИИ.

Важно е да се спомене и една друга група правила, които уреждат взаимодействието между ИИ и правата на интелектуална собственост – това са общите условия на всяка една система с ИИ. Така например в общите условия на OpenAI, компанията зад ChatGPT, се посочва следното *„Можем да използваме вашето Съдържание по целия свят, за да предоставяме, поддържаме, развиваме и подобряваме нашите Услуги, да спазваме приложимото законодателство, да прилагаме нашите условия и политики и да поддържаме нашите Услуги безопасни.“* [4]. Аналогичен текст е заложен и в общите условия на услугата с ИИ CoPilot на Microsoft Corporation: *„като използвате Онлайн услугите, публикувате, качвате, въвеждате, предоставяте или подавате съдържание, Вие предоставяте на Microsoft, на нейните свързани фирми и партньори трети страни разрешение да използват Подкани, Творения, персонализации (включително GPT) и свързано съдържание във връзка с дейността на бизнеса (включително, без ограничение, всички Услуги на Microsoft), включително, без ограничение, лицензионни права да: копират, разпространяват, предават, представят публично, изпълняват публично, възпроизвеждат, редактират, превеждат и преформатират Подканите, Творенията и друго съдържание, което предоставяте; и правото да суб-лицензират такива права на определен достъпник на Онлайн услугите.“*[5].

На последно място, следва да се обърне внимание и на няколко проекта на законодателство в областта от отделни юрисдикции: Закон за регулиране на изкуствения интелект чрез авторско право [6] (проектозакон, внесен във френския парламент); Закон за уреждане на материята на изкуствения интелект (проектозакон на Министерския съвет на Италия) [7] и Закон за разкриване на авторските права върху генеративен ИИ [8] (предложен от член на Камарата на представителите в САЩ).

## **II. Основни пресечни точки между изкуствения интелект и правото на интелектуална собственост**

Основните пресечни точки между изкуствения интелект и правото на интелектуална собственост могат да се обобщат в три големи групи: Изкуственият интелект като обект на закрила (1); Изкуственият интелект като създател на интелектуална собственост (2) и Рискове при използване на съдържание, създадено с изкуствен интелект (3).

### **1) Изкуственият интелект като обект на закрила**

Този аспект на взаимодействието между ИИ и правото на интелектуална собственост е най-ясно уреден от действащото законодателство. Член 3, ал. 1, т.1 ЗАПСИ предвижда, че обект на авторското право е всяко произведение на литературата, из-

куството и науката, което е резултат на творческа дейност и е изразено по какъвто и да е начин и в каквато и да е обективна форма, като литературни произведения, включително произведения на научната и техническата литература, на публицистиката и компютърни програми. Следователно, софтуерният код зад алгоритъма на работа на услуги с ИИ е валиден обект на авторското право. Този програмен код се приравнява на литературно произведение и може да се ползва със същия обем на правна закрила. Защитата на софтуерен код с други способности, като например патентните за изобретение е практически невъзможно в България, както и в повечето страни от континентална Европа.

Както потвърждава и самият ChatGPT *„Авторското право върху мен ChatGPT принадлежи на OpenAI, компанията, която ме разработва. OpenAI има права върху модела и генерираната от него информация. Това включва и авторските права върху програмния код, модела за машинно обучение и други свързани с тях аспекти.”*. Чл. 78 от Законодателния акт на ЕС за ИИ също съдържа текст в този смисъл – *„Комисията, органите за надзор на пазара и нотифицираните органи [...], зачитат поверителността на информацията и данните, получавани при изпълнение на техните задачи и дейности, така че да защитават по-специално: а) правата върху интелектуалната собственост и поверителната търговска информация или търговски тайни на дадено физическо или юридическо лице, включително изходния код...”*. Изрични текстове, потвърждаващи закрилата на конкретни системи с ИИ се съдържат и в съответните общи условия на услугите. Така например общите условия на ChatGPT предвиждат, че компанията-създател и нейните партньори притежават всички авторски права и други права на интелектуална собственост върху услугата.

Съществуват обаче две допълнителни измерения на тази на пръв поглед ясна тема – системите с ИИ с отворен код (open source) и правата върху съдържанието, използвано за обучение на системите с ИИ.

Понятието ИИ с отворен код се отнася до използването на компоненти с отворен код в рамките на модел ИИ, т.е. елементи, съставляващи модела на ИИ (напр. документация, софтуерни кодове, защитени с авторски права данни за обучение), които са под лицензи с отворен код. Касае е се за лицензи, които позволяват софтуер или данни да бъдат свободно използвани, изучавани, модифицирани и споделяни. Законодателният акт на ЕС за ИИ определя *„компоненти с ИИ с отворен код“*, като *„инструменти, услуги, процеси или компоненти с ИИ [които са] достъпни в рамките на безплатен лиценз с отворен код“* (Съображение 89). Към момента съществуват множество системи с ИИ, които декларират, че са с отворен код [9]. Важно е да се отбележи, че правото познава различни типове лицензи от вида „отворен код“, които дават различно ниво на права за последващо използване. Съответно ИИ с отворен код съществува в спектър на отвореност, от напълно отворен до напълно затворен. Нивото на отвореност зависи от това доколко вътрешната работа на ИИ се споделя с обществеността, т.е. дали всички или определени компоненти са публично достъпни (напр. документация, методи, коефициенти на тежест, информация за архитектурата на модела или употреба). Така например съгласно скорошна класация [10] ChatGPT е най-ниско класираният модел, като според изследването той е де факто модел със затворен код въпреки заявките в обратния смисъл. Това даде повод на един от инвеститорите в компанията – създател – Илон Мъск да заведе дело срещу нея с оплакване за неспазване на първоначалното обещание за разработване на ИИ, насочен към благо на човечеството, а не с комерсиална цел [11].

Разработването на ИИ въз основа на софтуер с отворен код поставя въпроса за правните способности на съответния разработчик да има претенции за авторскоправен принос и съответно да ограничи възможностите за използване на дадената система без негово съгласие. В зависимост от типа и обема на софтуер с отворен код, който е бил използван, има възможност новата система да бъде квалифицирана като преработка на вече защитен от авторското право обект или на нов обект, създаден при условията на съавторството. Допълнителен фактор, който следва да се отчете е дали правилата на лиценза за използвания софтуер с отворен код позволяват на създателя на нов обект, в който този софтуер е вложен, да „затвори“ кода и да спре последващото надграждане чрез правни и технически способности.

Следващият значим проблем е въпросът с правата върху данните / съдържанието, използвано за обучаване на системите с ИИ, а оттам и върху съдържанието генерирано от тях и в известна степен върху тях самите. Една от основните специфики на повечето системи с ИИ е че те са способни да се самообучават и да развиват непрестанно възможностите си въз основа на информацията, до която получават достъп, включително и потребителската информация.

Отговорът на ChatGPT на въпроса дали създава оригинални текстове е следният: *„Като модел за езиково моделиране създавам оригинални текстове, а не копирам от съществуващи текстове. При генерирането на отговорите си, използвам информацията, която съм научил по време на обучението си от голям обем текстове от различни източници. Моята обучаваща процедура се базира на предсказване на следващата дума в текста, използвайки контекстуалната информация от миналите думи. Това ми позволява да генерирам нови и оригинални текстове в отговор на даден въпрос. Въпреки това, въз основа на обучението си, мога да използвам общи граматически конструкции и фрази, които са срещани в много текстове. Това може да доведе до подобие или сходство в изразите с други текстове, но не означава, че просто копирам или повтарям съществуващи текстове.“* Същата е ситуацията и при другите системи с ИИ, свързани със създаването на текст, изображения или видео. Няма еднозначни данни за това каква част от информацията, използвана при „обучаването“ на системите, е обект на авторското право на трети лица, но е безспорно че има такава. Накратко, част от „познанията“ на изкуствения интелект представляват чуждо авторско право. Под въпрос остава законосъобразността на използването на съществуващите материали, защитени от право на интелектуална собственост при първоначалното „обучаване“ на системите. Доколкото тези услуги се предоставят с търговска цел, а част от тях имат платена версия, то по смисъла на нашето законодателство трудно може да се обоснове, че се касае за хипотеза на свободно използване. Този проблем става все по съществен в световен мащаб. Примерите за авторскоправни спорове, свързани с първоначалното обучение на системи с ИИ се увеличават. Така например в САЩ вече има няколко висящи дела. Сред най-нашумелите са Tremblay v. OpenAI, Inc., колективен иск на писатели срещу компанията зад ChatGPT [12], Daily News LP v. Microsoft Corporation, иск от името на няколко големи вестника срещу Microsoft и OpenAI [13] и The New York Times Company v. Microsoft Corporation, иск на изданието Ню Йорк Таймс срещу Microsoft и OpenAI [14]. И трите дела касаят оплакване за неправомерно използване на материали, защитени от авторското право, за обучението на системи с ИИ. Аналогичен казус се появи и във връзка с новата услуга Sora, която създава видео съдържание с помощта на ИИ. Изпълнителният директор на YouTube направи изрично публично изявление, в което изрази несъгласието си с използването на съ-

държание от платформата за обучение на новата система и определи подобно използване като нарушение на общите условия на популярната платформа и правото на интелектуална собственост [15]. Същевременно, наскоро компанията OpenAI заяви пред британския парламент, че „[т]ъй като днес авторското право обхваща практически всеки вид човешко изразяване – включително публикации в блогове, снимки, публикации във форуми, фрагменти от софтуерен код и правителствени документи – би било невъзможно да се обучат днешните водещи модели ИИ без да се използват защитени с авторски права материали“ [16]. И докато в САЩ стои въпросът дали се касае за нарушение или за вид използване, попадащ в обхвата на тяхната *fair use* доктрина [17], то в Европа темата има друго измерение.

Според част от участниците в дебата, обучаването на системи с ИИ чрез съдържание, обект на авторско право без съгласието на правноносителите и без заплащане на възнаграждение нарушава закона. Този извод следва от съдържанието на действащото законодателство в областта, а в някои страни вече се предлагат и изрични текстове в този смисъл за избягване на съмненията. Така във френския проектозакон за регулиране на изкуствения интелект чрез авторско право е предвидено, че „[и]нтегрирането от софтуер с изкуствен интелект на произведения на съзнанието е защитено от авторското право в своята система и a fortiori тяхното използване е подчинено на общите разпоредби на този кодекс и следователно на разрешението на авторите или носителите на права“. От друга страна, защитниците на ИИ, като средство за напредък на човечеството, застъпват тезата, че извличането и анализирането на данни (дори и защитени с авторски права) за целите на обучаване на ИИ не съставлява „използване“ на произведенията по смисъла на закона за авторското право, тъй като те не се възпроизвеждат, а само биват анализирани, за да се изведат от тях дадени модели [18]. Този тип използване според някои попада в обхвата на изключението за извличане на текст и данни. Автори посочват, че „тази дейност е извън обхвата на изключителните права и всяко ограничение би довело до подкопаване на принципните основания за защита на авторските права и би довело до недопустимо ограничаване на свободата на изразяване и информацията, защитена напр. от ЕСПЧ и Хартата на основните права на Европейския съюз“ [19]. Важно е да припомним, че Директивата относно авторското право и сродните му права в цифровия единен пазар, която въвежда изключението за извличане на текст и данни, позволява на правноносителите да направят изричен отказ (чл. 4.3), като тази хипотеза е изрично отразена и в Законодателния акт на ЕС за ИИ. Именно такъв отказ бе изразен наскоро от името на френската организация за колективно управление на права в музиката (SECEM) [20].

Разбира се, напълно възможно е в следващите години под силния натиск на разработчиците на системи с ИИ да се въведат изрични изключения, които да позволяват използването на обекти, защитени с авторско право, за целите на обучение на ИИ и това да затвори дебата. Интересен е също и въпросът – ако подобни правила не бъдат въведени или ако въвеждането им няма ретроактивен ефект, какви ще се последиците за компаниите зад системи с ИИ, които вече са надграждали „познанията“ на ИИ с чужди обекти на авторското право. Дали този процес на обучение е технически обратим и как ще се остойности размерът на претърпените от правноносителите вреди.

Не на последно място, следва да се обсъди и темата за правата върху съдържанието, което потребителите доброволно предоставят на дадена система с ИИ. Съгласно общите условия на OpenAI, съдържанието, предоставено от ползвателите на



ChatGPT, както и съдържанието, генерирано от услугата в отговор на запитванията на потребителите може да се използва от системата за целите на предоставяне на услугите ѝ (например самообучение). Аналогични текстове са заложи в общите условия и на другите големи системи с ИИ. Негативните ефекти, произтичащи от свободното споделяне на данни със системите с ИИ за целите на тяхното обучение и по-пълноценно използване се проявиха малко след старта. Медиите публикуваха данни относно непозволеното използване на ChatGPT от служители на компанията Самсунг, които са се допитвали до услугата, за да проверяват и оптимизират, създаден от тях софтуерен код [21]. Установява се, че част от споделяната информация съставлява търговска тайна на дружеството, но веднъж споделяна с чат услугата вече е част от нейната библиотека и конфиденциалният ѝ характер е опорочен. Липсата на ясни граници и средства за защита дори доведе до изричната забрана на услугата в Италия и предизвика публичен дебат в Германия, Франция и Ирландия [22]. Тъй като това автоматично отстъпване на права е все по-обезпокоително за потребителите, някои системи въвеждат възможност за отказ (opt-out) [23]. OpenAI например наскоро въведе инструмента Media Manager, който следва да позволи на създателите и собствениците на съдържание да отбележат произведенията си и да посочат дали системата може да използва тези произведения за допълване на базата си данни и за обучението на ИИ. Остава отворен въпросът как следва да се третира съдържание, по отношение на което авторът е запазил правото си, но е било въведено в система с ИИ от потребител.

## **2) Изкуственият интелект като създател на интелектуална собственост**

Съгласно скорошно изследване, проведено в Университета „Берген“ в Норвегия, *„хората никак не са добри в преценката за това кое е създадено от изкуствен интелект и кое – от хора. Хората припознават и чувстват по-близки изображенията, създадени от изкуствен интелект, защото те са им по-познати, тъй като той смесва знанието си от всички жанрове и картини, които някога сме виждали, и прави така, че сюжестът да ни е по-познат.“* [24] От платформата TikTok пък наскоро обявиха, че ще премахнат генерираните от ИИ музика и видеоклипове [25].

Квалификацията на генерирания от ИИ текст, програмен код, изображение или видео като произведение, попадащо в обхвата на закрила на авторското право е дискуссионна. От съществено значение е конкретното национално законодателство от гледна точка, на което се прави анализ. От гледна точка на българския закон, релевантна е дефиницията на чл. 3, ал.1 ЗАПС, съгласно която *„обект на авторското право е всяко произведение на литературата, изкуството и науката, което е резултат на творческа дейност и е изразено по какъвто и да е начин и в каквато и да е обективна форма“*. Обстоятелството, че съдържанието, генерирано от системите с ИИ, се базира изцяло на прилагането на алгоритъм от страна на неодоушевен субект, автоматично изключва възможността за наличие на творческа дейност. На следващо място, чл. 5, изр. първо от ЗАПС уточнява, че *„автор е физическото лице, в резултат на чиято творческа дейност е създадено произведение“*. Разбира се, носител на авторското право може да бъде и юридическо лице при спазване на определени законови изисквания, но първоначалното авторство, съгласно националното ни законодателство, винаги принадлежи на физическото лице – творец.

Стриктното прилагане на действащия текст на закона за авторското право изключва възможността, съдържание, създадено от ИИ при спазване на заложените от

разработчика му алгоритъм, да бъде квалифицирано като обект на авторското право. Същата позиция се възприема и на европейско равнище. Съдът на ЕС е потвърждавал многократно, например в решението по делото Inforaq [26], че авторското право закриля само обекти, които са оригинални, в смисъл че са „*собственото интелектуално творчество на автора*“. Обичайната интерпретация на тази формулировка е, че е необходимо произведението да отразява личността на автора, което предполага авторът да бъде физическо лице. Подобна е и интерпретацията на местния съд във Франция и Германия. За момента това е нормата и в САЩ, където тяхната Служба за авторско право изисква произведението да е създадено от човешко същество, за да подлежи на регистрация [27].

На фона на тези на пръв поглед лесно решими казуси се наслагва още един проблем. В общите условия на повечето системи с ИИ, които създават съдържание е посочено, че потребителите притежават правата върху съдържанието, което предоставят на съответната система и което тя генерира по тяхно искане. Разбира се, важно е да се припомни, че се предвижда също така автоматично отстъпване на правото за използване на това съдържание от системата. По-важен е обаче въпросът – дали ли е обект на авторското право. Съдържанието, създадено от ИИ под инструкциите на даден потребител, попада ли в обхвата на дефиницията на защитим обект? Отговорът на българския ЗАПСИ изглежда еднозначен – не. Подобен е и отговорът в страните от ЕС, където този въпрос вече е бил поставян пред съда. Наскоро съдът в Чехия зае принципната позиция, че съдържание, създадено от ИИ не подлежи на закрила от авторското право. Казусът там обаче разкрива и друг интересен аспект. Касае е се за изображение, създадено от система с ИИ по писмено възлагане на физическо лице, което предоставило това изображение на местна кантора за публикация на фирмения им уебсайт. Физическото лице предявило иск срещу кантората за установяване на авторството му върху изображението и за налагане на забрана за използването му. В рамките на процеса е установено, че заданието на физическото лице към системата с ИИ е било: „*Създай визуално представяне на две страни, подписващи бизнес договор в официална обстановка, например в търговска зала или в офис на адвокатска кантора в Прага. Покажи само ръцете.*“ [28] Независимо от общия принцип, че произведение на ИИ не може да е обект на авторското право, съдът е посочил и че творческият принос на лицето, дало инструкциите в конкретния казус, е минимален. Относително различен подход е възприет от съда в Китай. През ноември 2023 г. Интернет съдът в Пекин потвърдил защитата на авторските права върху изображение, генерирано от ищеца, използвайки система с ИИ. Решаващо в случая е било обстоятелството, че ищецът е използвал около 150 команди и е задавал различни параметри, преди да бъде генерирано крайното изображение. Съдът приема, че изображението е пряк резултат от интелектуалния принос и индивидуалното изразяване на ищеца и следователно отговаря на условията за защита [29]. Подобен каузален и силно субективен подход е малко вероятно да бъде възприет от българския съд и в случай, че националното законодателство не бъде изменено, съдържанието, създадено от ИИ не би следвало да може да получи закрила от авторското право на територията на България.

### **3) Рискове при използване на съдържание, създадено с изкуствен интелект**

От гледна точка на правото на интелектуална собственост, използването на съдържание, създадено с ИИ крие преди всичко риск да се използва съдържание, пра-

вата върху което принадлежат на трето лице или съдържание което е идентично или сходно в особено голяма степен със съдържанието, използвано от друг. При първата хипотеза от значение е дали въз основа на „обучението“ си с данни, обект на авторското право, системата с ИИ е „създала“ свое съдържание, което само използва моделите, идентифицирани в данните, с които разполага или е налице съдържание, което възпроизвежда или силно напомня на произведение, защитено с авторски права. Във втория случай безспорно е налице нарушение на авторскоправното законодателство [30]. Според ChatGPT, „*Като модел за езиково моделиране, мога да генерирам различни отговори на два еднакви въпроса, поради някои фактори: (1) Вариация в модела: При всяко използване на модела, входните параметри и началното състояние могат да бъдат различни, което може да доведе до различни изходи. Това означава, че отговорите могат да варират, дори при еднакви въпроси. (2) Вариация в генерирането: При генерирането на отговорите моделът използва стохастичност (случайност), което може да доведе до различни избори при формулиране на отговорите. Малки изменения във вътрешния процес на модела могат да доведат до различни текстове. (3) Липса на контекст: Моделът не запомня предишни отговори или интеракции с потребители, тъй като няма памет от сесия на сесия. Това означава, че при повторно задаване на въпроси, моделът няма предварително определен контекст от предишни отговори и може да генерира различни отговори. Все пак, при определени въпроси или сценарии, където отговорът е ясно определен и логически следващ, моделът може да предостави по-подобни или съвпадащи отговори на еднакви въпроси.*“. Тоест, възможността за генериране на два еднакви или силно сходни текста е налице. А общите условия на системите с ИИ съдържат клаузи за ограничаване или дори пълно изключване на отговорността в случай на констатирано нарушение на правото на интелектуална собственост.

Друг възможен риск произтича от евентуалното използване на съдържание, създадено от ИИ и представянето му за свое. Като оставим на страна моралния аспект на подобно деяние, важно е да се съобразят и още няколко фактора. ИИ базира съдържанието, което генерира на цялата информация, с която разполага към дадения момент, но не е обучен да се позовава систематично на нея и да създава текстове/съдържание с ясни референции към използваните източници. Тоест, ползвателят се излага на риск от плагиатство. Проблемът с липсата на уникалност на даден текст също е от съществено значение. Издателите на хиляди научни списания забраниха или ограничиха използването от сътрудниците на чатбот услуги, управлявани от ИИ, на фона на опасения, че той може да натрупа академичната литература с погрешни и дори изфабрикувани изследвания. Широката употреба на ChatGPT при подготовката на статии вече доведе до това, че той е посочван като съавтор на редица документи. В отговор, американското списание Science, обяви актуализирана редакционна политика, забраняваща използването на текст от ChatGPT и пояснявайки, че програмата не може да бъде посочена като съавтор [31]. Същевременно, някои от големите киностудии в Холивуд обявиха намерението си да използват ИИ за създаването на сценарии. Това предизвика бурната реакция на Гилдията на кино и телевизионните сценаристи, които изразяват огромно възмущение и посочват, че ChatGPT ще се превърне в „*машина за плагиатство*“, поради липсата на възможността на софтуера да твори самостоятелно [32].

Не на последно място, рискът от предоставяне на остаряла, невярна, подвеждаща или вътрешнопротиворечива информация от страна на ИИ не трябва да бъде подценяван.

Като юрист намирам успокоение в уточнението, което дава самият ChatGPT: „Винаги е важно да се отбележи, че информацията, която предоставям, трябва да се проверява и потвърждава от надеждни източници, особено ако става дума за специфични факти, актуални събития или юридически въпроси.“ Сложността и важността на юридическите въпроси е подчертана от изричното им посочване в тази клауза за ограничение на отговорността. И макар да са налични вече и софтуери с ИИ, посветени на правната работа, считам че денят, в който програмен код ще може да замени мислещия, опитен и квалифициран юрист е много далеч. Същото безспорно се отнася и до творческите индустрии.

### **Литература:**

1. Съобщение на Комисията до Европейския парламент, Съвета, Икономическия и социален комитет и Комитета на регионите, Изкуствен интелект за Европа, 25.4.2018 г.
2. Законодателна резолюция на Европейския парламент от 13 март 2024 г. относно предложението за регламент на Европейския парламент и на Съвета за определяне на хармонизирани правила относно изкуствения интелект (Законодателен акт за изкуствения интелект) и за изменение на някои законодателни актове на Съюза (СОМ(2021)0206 – С9-0146/2021 – 2021/0106(COD))
3. 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, публикувана в Официален вестник на ЕС L 130/92 от 17.5.2019, чл. 2.(2)
4. Общи условия за Европа на OpenAI Ireland Ltd и OpenAI, L.L.C., в сила от 15.02.2024, достъпни на <https://openai.com/policies/eu-terms-of-use/>
5. Условия за среди с ИИ на Copilot на Microsoft, в сила от 15.01.2024, достъпни на <https://www.bing.com/new/termsofuse?setlang=bg&sid=16D580878C93649722D194178D356507>
6. Закон за регулиране на изкуствения интелект чрез авторско право / Loi visant à encadrer l'intelligence artificielle par le droit d'auteur, проектозакон внесен на 13.09.2023 г. от депутатата Гийом Вейте, [https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/dossiers/alt/encadrer\\_ia\\_droit\\_auteur](https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/dossiers/alt/encadrer_ia_droit_auteur)
7. Закон за уреждане на материята на изкуствения интелект / Disposizioni e delega al Governo in materia di intelligenza artificiale, внесен от Президента и Министъра на правосъдието на 20.03.2024 г., <https://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/DF/437373.pdf>
8. Закон за разкриване на авторските права върху генеративен ИИ / Generative AI Copyright Disclosure Act of 2024, внесен на 09.04.2024 г. от Адам Шиф, член на Камарата на представителите в САЩ, <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/7913/text>
9. Бенаму, Я. Open Source AI – definition and selected legal challenges. Kluwer Copyright Blog, 2024, <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/04/15/open-source-ai-definition-and-selected-legal-challenges/>
10. Лизенфелд, А., Лопез, А., Дингманс, М. Opening up ChatGPT: Tracking openness, transparency, and accountability in instruction-tuned text generators, 2023, [https://pure.mpg.de/rest/items/item\\_3526897\\_1/component/file\\_3526898/content](https://pure.mpg.de/rest/items/item_3526897_1/component/file_3526898/content)

11. Нидомолу, Дж., Elon Musk sues OpenAI for abandoning original mission for profit. Ройтерс, 2024, <https://www.reuters.com/legal/elon-musk-sues-openai-ceo-sam-altman-breach-contract-2024-03-01/>
12. Tremblay v. OpenAI, Inc. (3:23-cv-03223), District Court, N.D. California, <https://www.courtlistener.com/docket/67538258/tremblay-v-openai-inc/>
13. Daily News LP v. Microsoft Corporation (1:24-cv-03285), District Court, S.D. New York, <https://www.courtlistener.com/docket/68484432/daily-news-lp-v-microsoft-corporation/>
14. The New York Times Company v. Microsoft Corporation (1:23-cv-11195), District Court, S.D. New York, <https://www.courtlistener.com/docket/68117049/the-new-york-times-company-v-microsoft-corporation/>
15. Ируин, К. YouTube CEO: OpenAI Training Sora on Our Videos Would Be 'Clear Violation', 2024, <https://www.pcmag.com/news/youtube-ceo-openai-training-sora-on-our-videos-would-be-clear-violation>
16. Чадуик, Л. OpenAI says it's 'impossible' to train AI without copyrighted materials, 2024, <https://www.euronews.com/next/2024/01/09/openai-says-its-impossible-to-train-ai-without-copyrighted-materials>
17. Сундара Ражан, М., Is Generative AI Fair Use of Copyright Works? NYT v. OpenAI, Kluwer Copyright Blog, 2024, <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/02/29/is-generative-ai-fair-use-of-copyright-works-nyt-v-openai/>
18. Дермаван, А. Text and data mining exceptions in the development of generative AI models: What the EU member states could learn from the Japanese „nonenjoyment” purposes?, The Journal of World Intellectual Property Брой 27, Издание 1, стр. 44-68, 2023; Еманиулов И., Маргони, Т., Memorisation in generative models and EU copyright law: an interdisciplinary view, Kluwer Copyright Blog, 2024, <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/03/26/memorisation-in-generative-models-and-eu-copyright-law-an-interdisciplinary-view/>
19. Гейгър, К., Фросио, Г., Буляенко, О. Text and Data Mining: Articles 3 and 4 of the Directive 2019/790/EU. CEIPI Research Paper No. 2019-08, 2019
20. Шпиц, Б., AI data mining: French music collecting society Sacem opts out (with what consequences?), Kluwer Copyright Blog, 2024, <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/01/25/ai-data-mining-french-music-collecting-society-sacem-opts-out-with-what-consequences/>
21. Рей, С. Samsung Bans ChatGPT Among Employees After Sensitive Code Leak, 2023, <https://www.forbes.com/sites/siladityaray/2023/05/02/samsung-bans-chatgpt-and-other-chatbots-for-employees-after-sensitive-code-leak/>
22. МакКълъм, С. ChatGPT banned in Italy over privacy concerns, 2023, <https://www.bbc.com/news/technology-65139406>
23. Писмено обръщение на OpenAI, Our approach to data and AI, 07.05.2024, <https://openai.com/index/approach-to-data-and-ai/>
24. Тодорова, М. Сценарий от бъдещето. Радио Фокус, 2024, <https://www.focus-news.net/novini/interesno/Vse-poveche-hora-zapochvat-da-haresvat-izkustvo-suzdadeno-ot-izkustven-intelekt-bez-da-znayat-che-to-e-takova-2083349>
25. Зуидик, Д. Unauthorized AI Voice Clones of Taylor Swift Face Removal From TikTok, 2024, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-05-02/unauthorized-ai-voice-clones-of-taylor-swift-face-removal-from-tiktok?srnd=technology-pv>

26. СЕС, Решение от 16.07.2009 г. по дело C-5/08 - Infopaq International
27. Компендиум на практиките на Водството по авторско право на САЩ, Раздел 300, §306; [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2017/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html)
28. Члупек, В., Таймр, М. Czech Court denies copyright Protection of AI-Generated Work in First Ever Ruling. 2024, <https://www.twobirds.com/en/insights/2024/czech-republic/czech-court-denies-copyright-protection-of-ai-generated-work-in-first-ever-ruling>
29. О, П., Кю, Х., Бонд, Т. Copyright Protection for AI generated works - Recent Developments. 2024, <https://www.twobirds.com/en/insights/2024/china/copyright-protection-for-ai-generated-works-recent-developments>
30. Нордеман, Й. Б., EU law: Generative AI, copyright infringements and liability – My guess for a hot topic in 2024, Kluwer Copyright Blog, 2024, <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/01/23/eu-law-generative-ai-copyright-infringements-and-liability-my-guess-for-a-hot-topic-in-2024/>
31. Торп, Х. ChatGPT is fun, but not an author. 2023, <https://www.science.org/doi/10.1126/science.adg7879>
32. Ходгсън, Дж. Hollywood writers call Chat GPT „plagiarism machine”. 2023. <https://en.as.com/entertainment/hollywood-writers-call-chat-gpt-plagiarism-machine-n/>