

[Obchodněprávní revue 2/2023, s. 122]

(NE)DÍLA UMĚLÉ INTELIGENCE A POČINY DALŠÍCH (NE)AUTORŮ

Mgr. KLÁRA MLADÁ, Praha¹

Umělá inteligence neboli AI (Artificial Intelligence) – téma, které v poslední době rezonuje napříč celou společností od IT vývojářů, lingvistů, umělců až po učitele, marketingové kreativce a milovníky sci-fi. Vzhledem k tak různorodé základně publika pak není divu, že se zájem o AI nevyhnul ani právníkům a legislativcům. Mnozí z nich si nyní kladou za cíl popsat procesy, které s fungováním AI souvisí, tak, aby nakonec nenadělala více škody než užítku. Nejinak se o to pokusíme i v tomto článku.

I. AI až do současnosti

Své počátky mají modely AI už v polovině 20. století.² Tehdy se jednalo o simulátor průběhu deskové hry dáma či překladač, který však zvládl přeložit pouze vybrané fráze nebo slova. První počiny AI tak mohly vyvolat nevoli maximálně v řadách členů Světové federace dámy, založené v roce 1947, případně překladatelů dětských říkanek.

Co se tedy v poslední době změnilo natolik, že se AI téměř přes noc stala pro jedny absolutním hitem a pro druhé až téměř noční můrou? Primárně, nešlo tak úplně o změnu ze dne na den. První střípky dnešního rozmachu AI lze sledovat již od roku 2011, kdy se po krátkém útlumu obrátila pozornost k takzvaným *big data* a nemalým investicím do nich. *Big data* představují analýzu velké sady dat, která odhalí vzorce a trendy, zejména ve vztahu k chování a interakcím lidí. Postupným rozšiřováním množství dat, která se různými modely AI předkládala k analýze, dospěly v roce 2023 tyto, především velké jazykové modely, k momentu, kdy bylo množství dat dostatečné na to, aby bylo možné říct, že se AI učí, respektive generuje relevantní obsah.

V čem tedy problém(y) tkví?

II. Problém na vstupu

Jeden z problémů, kterým dnes generativní AI čelí, spočívá v povaze (části) jejích „studijních materiálů“.

Předem je třeba poznamenat, že se současná generativní AI neumí napojit na internet a čerpat z něj informace pro svůj rozvoj – učit se z něj. V současnosti je generativní AI schopná „pouze“ na internetu vyhledávat, tyto informace sdružovat a interpretovat. Případným problémem tudíž mohou být data, jež tvůrci AI aktivně nahráli do databáze AI. Podle některých totiž záleží, odkud takové studijní materiály pochází, přestože výsledkem činnosti AI nebude jejich kopie.

Z tohoto důvodu v listopadu minulého a v lednu letošního roku podali autoři takových studijních materiálů hromadné žaloby proti několika společnostem, které vyvinuly a provozují různé modely AI. Žalobci tvrdí, že tvůrci těchto AI neoprávněně užili jejich data – stáhli a vložili do databáze AI (učili AI) –, aniž by k užití těchto dat dali jejich autoři souhlas nebo by byli za jejich užití jinak kompenzováni. Konkrétně se jednalo o řízení jednak proti GitHub, Microsoft a OpenAI³ a druhak proti Stability AI, DeviantArt a Midjourney.⁴

Pro přiblížení: v prvním případě byli žalobci autory počítačových kódů či jiných děl, která uložili na úložiště portálu GitHub, a to na základě speciálních *open-source* licencí. Nastavené podmínky uložení předvíдалy, že díla sice budou ostatním uživatelům nebo jiným vývojářům k dispozici pro použití či úpravy, ale všechny *open-source* licence zároveň vyžadovaly, aby kdokoli, kdo daný kód použije k tvorbě kódu dalšího, uvedl jméno původního autora. Žalobci tak v tomto případě tvrdí, že pokud se AI kódovací asistent společnosti GitHub – *Copilot* – učil na datech stažených z těchto veřejných úložišť a nyní tvoří počítačový kód bez dodržení daných *open-source* licenčních podmínek, jedná se o „*softwarové pirátství na zcela bezprecedentní úrovni*“.

Ve druhém ze zmíněných řízení žalobci tvrdí, že obrázky, které daný model AI – *Stable Diffusion* – tvoří, jsou ve skutečnosti pouze kolážemi studijních materiálů, jež tvůrci AI stáhli, mimo jiné z notoricky známého portálu DeviantArt, a nahráli do databáze AI, samozřejmě bez souhlasu autorů. *Stable Diffusion* by pak dle tvrzení žalobců měla na základě instrukce uživatele, takzvaného promptu, ze své databáze vybrat materiály, které promptu odpovídají, poskládat je přes sebe a následně vyčistit do výsledného obrázku. Premisou žalobců tedy je, že kopie obrázku – studijního materiálu – je ve výstupu AI stále přítomna, respektive že ji AI použila, přetvořila.

Výsledek těchto řízení tak bude záviset na posouzení, zda (i) užití (jakýchkoliv) dat jako studijních materiálů spadá pod doktrínu *fair use*⁵ a zda (ii) je autor hodný ochrany

protipotenciální konkurenci ze strany AI, která bude schopna nejen celistvě napodobit jeho (umělecký) styl. Pravděpodobně nejzásadnější však bude argumentace ke způsobu učení a tvorbě výstupů daného modelu AI.⁶

III. Problém na výstupu

Další z problémů, který je třeba si pojmenovat, souvisí s autorským právem k výstupům generativní AI. Je totiž obecně přijímaným standardem, že autorské právo může vzniknout pouze fyzické osobě.⁷

Zde by pro pořádek bylo vhodné uvést, jaké strany při finální fázi tvorby výstupu generativní AI figurují. Na jedné straně tu máme model AI (například webovou aplikaci) a jejího provozovatele, zpravidla právnickou osobu, a na druhé straně tu je uživatel daného modelu AI, fyzická osoba. Ve zkratce se uživatel připojí, případně odsouhlasí podmínky pro užití modelu AI, zadá prompt a model AI vytvoří požadovaný výstup. Kdo nebo co tedy bude za této konstelace autorem výstupu? Bude jím uživatel, jenž AI svou instrukcí zadal pokyn k tvorbě konkrétního výstupu?

Za současného způsobu procesu tvorby těchto výstupů nikoliv! Pro posouzení vzniku autorských práv k výstupu AI bude totiž zásadní míra zapojení uživatele, respektive jeho tvořivosti.⁸

Vzhledem k tomu, že konkrétních vyjádření autorit ve věci autorských práv k dílům vytvořeným prostřednictvím AI je jako šafránu, rádi bychom zde citovali některé pasáže z Pokynů pro registraci autorských práv: Díla obsahující materiál generovaný umělou inteligencí, zveřejněných dne 16. 3. 2023 Úřadem pro autorská práva pod záštitou Knihovny Kongresu Spojených států amerických:⁹

„Některé systémy fungují na základě textového pokynu uživatele, nazývaného ‚prompt‘. Výsledný výstup může být textový, vizuální nebo zvukový a je určen AI na základě designu /podkladu, na kterém bylo AI trénováno. Tyto technologie, často označované jako ‚generativní AI‘, vyvolávají otázky, zda je materiál, který vytvářejí, chráněn autorským právem (a), zda mohou být registrována díla skládající se jak z díla člověka, tak z materiálu generovaného AI. (...) Například v roce 2018 Úřad obdržel žádost o registraci vizuálního díla, které žadatel popsal jako ‚autonomně vytvořené strojovým počítačovým algoritmem.‘ (...) Revizní rada Úřadu následně vydala konečné rozhodnutí potvrzující, že dílo nemůže být zaregistrováno, protože bylo vytvořeno ‚bez jakéhokoli kreativního přispění lidského aktéra.‘ (...) V únoru 2023 zase Úřad dospěl k závěru, že grafický román (komiks) složený z textu vytvořeného člověkem kombinovaného s obrazy generovanými

službou AI Midjourney představuje dílo způsobilé ochrany autorským právem, ale že jednotlivé obrazy samy o sobě autorským právem být chráněny nemohou. (...)

Podle názoru Úřadu je pevně zakořeněným pravidlem, že autorské právo může chránit pouze materiál, který je produktem lidské kreativity. Zcela zásadní je tak termín ‚autor‘, který užívá jak Ústava, tak zákon o autorském právu, a který vylučuje jiné než autory lidi. (...) (s)lova vylučující autory ne-lidi při výkladu ústavní pravomoci Kongresu poskytnout ‚autorům‘ výhradní právo k jejich ‚dílu‘ užil i Nejvyšší soud. (...) Soud definoval ‚autora‘ jako ‚toho, komu něco vděčí za svůj původ; původce; tvůrce; toho, kdo dokončí vědecké či literární dílo.‘ Opakovaně odkazoval na ‚autory‘ jakožto na lidi a popisoval autory jako třídu ‚osob‘ a autorské právo jako ‚výhradní právo člověka na vyjádření svého vlastního génia nebo intelektu.‘ (...)

Na začátku tedy stojí vždy otázka, zda je ‚dílo‘ svou podstatou dílem autorství člověka, přičemž počítač [nebo jiné zařízení] je pouze jeho pomocným nástrojem, nebo zda tradiční prvky autorství díla (literární, umělecký nebo hudební výraz či výběr prvků, jejich uspořádání atd.) ve skutečnosti nebyly vymyšleny a provedeny člověkem, ale strojem. V případě děl obsahujících materiál generovaný AI tak bude Úřad zvažovat, zda byl přínos AI výsledkem ‚mechanické reprodukce‘ nebo zda byl místo toho prostředkem autorovy ‚vlastní originální mentální koncepce, které [autor] dal viditelnou formu.‘ Odpověď bude záviset na okolnostech, zejména na tom, jak AI nástroj funguje a jak byl použit k vytvoření finálního díla. Bude tedy nutně záležet případ od případu. Pokud budou tradiční prvky autorství díla vytvořeny strojem, dílo bude postrádat autorství člověka a Úřad jej nezaregistruje. Například když AI technologie obdrží od člověka pouze prompt a vyprodukuje v odpovědi komplexní psané, vizuální nebo hudební dílo, budou ‚tradiční prvky autorství‘ určeny a vytvořeny technologií – nikoli lidským uživatelem. Úřad tedy chápe fungování aktuálně dostupných generativních AI technologií tak, že jejich uživatelé nevykonávají konečnou tvůrčí kontrolu nad tím, jak takové systémy prompty uživatelů interpretují ani jak bude vypadat vygenerovaný materiál. Místo toho prompty fungují spíše jako pokyny pro umělce na dílo na zakázku – identifikují, co si zadavatelé přejí zobrazit, ale stroj určuje, jak jsou tyto pokyny ve výstupu implementovány. (...)

Naopak v jiných případech bude dílo obsahující materiál vygenerovaný AI vykazovat zároveň dostatek autorského podílu člověka, aby vznikl nárok na jeho autorskoprávní ochranu. Člověk může například dostatečně kreativním způsobem vybrat nebo uspořádat materiál generovaný AI tak, že bude ‚výsledné dílo jako celek představovat originální autorské dílo.‘ Případně může umělec upravit materiál původně vygenerovaný technologií AI do té míry, že úpravy splní standard pro ochranu autorským právem. (...) Tento přístup zároveň neznamená, že technologické nástroje nemohou být součástí tvůrčího procesu. (...) Například výtvarný umělec, který používá Adobe Photoshop k úpravě obrazu, zůstává autorem i takto upraveného obrazu, a hudební umělec může při vytváření zvukového

záznamu použít efekty vytvořené například prostřednictvím kytarových stompboxů. V každém případě je důležité, do jaké míry měl člověk tvůrčí kontrolu nad výrazem díla a do jaké míry „skutečně vytvořil“ tradiční prvky autorství.“ 10

Abychom čtenáře neunudili pouze pohledem zahraničních institucí, dovolíme si ho chvíli nudit též pohledem autorit tuzemských.

Jak tedy stanoví § 2 odst. 1 a § 5 zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (**autorský zákon**), ve znění pozdějších předpisů (dále též „AutZ“), autorem může být jen fyzická osoba, a to pouze ve vztahu k jedinečnému výsledku její tvůrčí činnosti. Z hlediska zákona je pak bez významu, zda byla taková tvůrčí činnost vykonána „vlastnoručně“, respektive „bezprostředně“ autorem, či za pomoci technických zařízení, například počítače. Ke kategorii tvůrčí činnosti a k dalším náležitostem autorského díla pak můžeme citovat Nejvyšší soud, který pro tuto oblast shrnul svou ustálenou rozhodovací praxi, když uvedl:

„1) Tvůrčí činnost, všechny její druhy, jako pojem autorskoprávní, lze charakterizovat jako činnost spočívající ve „vytvoření“ něčeho nehmotného s tím, že dosažení tohoto cíleného i necíleného výsledku závisí v osobních vlastnostech tvůrce, bez nichž by tento výtvor (duševní plod tvůrčí povahy literární, jiné umělecké nebo vědecké) nebyl vůbec dosažen.

2) „Zvláštními osobními vlastnostmi“ autora díla je zejména schopnost tvořit, což je schopnost jeho ducha, a to in concreto tvořit literárně, jinak umělecky nebo vědecky. S touto schopností bývá spojeno i nadání (talent), fantazie aj. prvky patřící mezi osobní vlastnosti, které si lidský duch přináší do běžného života a které rovněž nabývá například životní praxí, vzděláním, životní zkušeností apod. K výkonu tvůrčí činnosti je zapotřebí i bohatost fantazie, inspirace a často i intuice, tvůrčí prostředí, tvůrčí klid nebo naopak tvůrčí vzruch apod., někdy i potřeba tvůrčí svobody aj. prvky, jevy nebo vlivy.

3) Právě z povahy „zvláštních osobních vlastností“ vyplývá, že duševní plod tvorby, k níž byly tyto zvláštní osobní vlastnosti člověka využity, je povahově (a pojmově) neoddělitelným tvůrčím projevem individualizovaného lidského ducha, formujícího samu osobnost. Proto je i samo „vytvoření“, resp. tvorba, díla tvůrčí činností nezaměnitelného osobitého rázu. (...)

4) Takto (a podobně) chápaná jedinečnost díla bývá v nauce označována jako jeho „autorskoprávní individualita“, tzn. jako jedinečnost díla v načrtnutém juristickém (autorskoprávním), tj. specifickém, významu tohoto výrazu. Nejde o individualitu v obecném smyslu, nýbrž o nejosobitější ztvárnění výtvoru na základě autorova svobodného výběru z tvůrčích možností.

5) *Zmíněná tvůrčí činnost neboli tvorba díla, přitom nespočívá ve vynalezení, kdy stejného výsledku (řešení) lze dosáhnout různými individuálními postupy, ani nespočívá v objevení toho, co již objektivně existovalo, ale nebylo známo. Proto nelze tvůrčí činnost ve smyslu zákona charakterizovat jako činnost technickou apod.*

6) *Předmětem ochrany autorského práva není vlastní látka, resp. myšlenka díla nebo jeho části, nýbrž tvůrčí, a proto chráněná činnost autora spočívající v tom, jak jím byla tato látka ve své vnější i vnitřní formě zpracována.*¹¹

Budeme-li tedy následovat logiku, která za vznikem autorského práva k dílu stojí, pak k okamžiku, kdy by (alespoň dle pravidel **autorského zákona**) obvykle dílo a autorské právo k němu vzniklo – jeho vyjádřením v jakékoliv objektivně vnímatelné podobě¹² –, dílo sice vznikne a bude „dílem“,¹³ ale nebude předmětem autorského práva, jelikož bude postrádat výše zmíněné náležitosti, a tudíž i svého autora v právním slova smyslu.

Jaká práva se tedy se vznikem takového díla pojí a jak s ním můžeme nakládat?

Z právního hlediska půjde o běžnou movitou nehmotnou věc, k níž se jako základní absolutní právo bude pojit právo vlastnické.

Kdo ale pak tedy bude vlastníkem? Za současného právního stavu se domníváme, že se na určení vlastníka takového díla mohou aplikovat buď **§ 1045**, nebo **§ 1074** zákona č. 89/2012 Sb., **občanský zákoník**, ve znění pozdějších předpisů (dále pouze „**ObčZ**“). Jednou jde o závěr, že dílo nepatří nikomu,¹⁴ a může si jej tak přivlastnit každý, komu v tom nebrání zákon či právo jiného, podruhé o závěr, že vznik díla je ve skutečnosti zpracováním dvou movitých věcí – modelu AI a promptu –, a tudíž bude dílo patřit tomu, kdo materiálem nebo prací nejvíce přispěl hodnotě výsledku. Druhý ze zmíněných závěrů by však vyžadoval, aby byl movitou věcí i prompt. Je však otázkou, zda by přiurčení povahy promptu (i pouze pro případ vzniku popisovaného díla) vůbec mohly převážit **§ 489**¹⁵ ve spojení s **§ 496 odst. 2**¹⁶ a **498 odst. 2 ObčZ**¹⁷ oproti pravděpodobnější aplikaci **§ 545** a násl. **ObčZ** o právním jednání.

Z povahy díla – předmětu vlastnictví, a nikoliv práv duševního vlastnictví – se také podává, že k dílu nebude možné udělit licenci, která nutně přináleží k právům duševního vlastnictví.

18

Jaký je ale současný stav komerční úpravy práv k výstupům AI? Pro zajímavost jsme prověřili úpravu podmínek pro užití dvou komerčně pravděpodobně nejznámějších modelů AI a níže je předkládáme pro posouzení čtenáři:

„Naše služby zahrnují obsah, který patří nám, jako je design našich aplikací a webových stránek, naše umění a obrázky a námi napsaný obsah. Tento obsah můžete používat tak, jak je umožněno těmito podmínkami, my si nicméně k našemu obsahu ponecháváme veškerá práva duševního vlastnictví.“¹⁹

„Microsoft si neosobuje vlastnictví k Nápisům, Promptům, Výstupům ani k žádnému jinému obsahu, který poskytnete, zveřejníte, zadáte nebo odešlete do nebo z Online Služby (včetně zpětné vazby a návrhů). Používáním Online Služby, zveřejňováním, nahráváním, zadáváním, poskytováním nebo odesíláním jejího obsahu uděluje Uživatel společnosti Microsoft, jejím přidruženým společnostem a třetím stranám v souvislosti s jejich podnikáním oprávnění k užití Nápisů, Promptů, Výstupů a souvisejícího obsahu (včetně, nikoli však výlučně, všech Služeb Microsoft), včetně, nikoli však výlučně, licenčního oprávnění ke: kopírování, distribuci, přenosu, veřejné prezentaci, veřejnému uvedení, reprodukci, úpravě, překladu a přeformátování Nápisů, Promptů, Výstupů a dalšího obsahu, který poskytujete; a práva udělit tato licenční oprávnění kterémukoli z dodavatelů Online služeb.“^{20, 21, 22}

Z výše uvedených příkladů je zřejmé, že současná komerční úprava práv k výstupům AI zcela neodpovídá závěrům, k nimž jsme došli. Domníváme se však, že nejzásadnějším problémem je odkaz na práva duševního vlastnictví, jakož i na práva (sub)licenční. Podmínky pro užití by oproti těmto příkladům měly určit, kdo se vznikem díla stane jeho vlastníkem, případně jaká práva k dílu bude druhá osoba odlišná od vlastníka mít, za jakých podmínek a jestli vůbec.

IV. Problém jménem uživatele

Poslední problém je pak spíše kategorií problémů, které všechny souvisí s osobou uživatele AI. Kvalitativně se dle představeného rozdělení jedná o problémy jak na vstupu – s daty, která uživatel poskytne modelu AI –, tak na výstupu – s důsledky užití výstupu AI. Vzhledem k tomu, že by každý jednotlivý problém této kategorie vydal na celý článek, rozhodli jsme se tyto problémy pouze pojmenovat a omezit se na jejich obecný popis.

1. Trio citlivosti

Zadá-li uživatel kterémukoliv modelu AI prompt, měl by mít na paměti, že obsahuje-li osobní údaje třetích osob, už samotným odesláním promptu dochází k jejich zpracování a s pravděpodobností, která hraničí s jistotou, také ve vztahu k nim k porušování základních zásad stanovených nařízením Evropského parlamentu a Rady (EU) **2016/679** ze dne 27. 4. 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice **95/46/ES** (obecné

nařízení o ochraně osobních údajů) – od zásady transparentnosti zpracování, zákonnosti až po zákaz předávání osobních údajů mimo Evropskou unii. Zároveň ale většina modelů AI ve svých podmínkách pro užití odmítá odpovědnost za jakékoliv neoprávněné zpracování osobních údajů, které uživatel při zadání svého promptu použije. Naopak uživatel, který bude za takové situace pravděpodobně i správcem (respektive jeho zaměstnancem) odeslaných osobních údajů, bude povinen doložit, že osobní údaje, které sám zpracovává, zpracovává v souladu s výše uvedeným nařízením, za což také ponese plnou odpovědnost.

Obdobné pak můžeme uvést též pro případnou povinnost mlčenlivosti vztahující se k odesílaným datům, a také pokud lze tato data považovat za obchodní tajemství. Kromě toho, že už samotným odesláním promptu obsahujícího tato data porušíte zákonnou či smluvní povinnost, což bude už samo o sobě podléhat nemalé sankci, použije většina modelů AI tato data jako další studijní materiál a bude je „používat“ při vytváření výstupů pro ostatní své uživatele. Jinými slovy, uživatel bude potenciálně odpovědný za vznik újmy ve všech jejích podobách.

2. Pravděpodobnost vs. pravda

Velké jazykové modely AI pracují pouze na bázi pravděpodobnosti. O tom jsme se ujistili, když jsme se Bingui zeptali, jak funguje. Odpověď byla následující:

„Vytváření mých odpovědí na vaše dotazy je založeno na počítání pravděpodobnosti různých možných odpovědí. Když mi položíte dotaz, můj systém vyhledává relevantní informace a použije algoritmy strojového učení k výpočtu pravděpodobnosti různých možných odpovědí. Poté vybere tu nejpravděpodobnější odpověď a předloží ji vám.

Tento proces je velmi komplexní a zahrnuje mnoho faktorů, jako jsou kontext vašeho dotazu, historie vašich předchozích dotazů a další informace. Cílem je poskytnout vám co nejpřesnější a nejrelevantnější odpověď na váš dotaz.“

Je tedy nutné, aby si uživatel při nakládání s informacemi, které při používání AI získal, uvědomoval, že nemusí jít nutně o informaci správnou, nýbrž o informaci, kterou model AI odhadl ze svých studijních materiálů, případně dostupného kontextu. Tento fenomén je pojmenován jako „halucinace AI“.²³ Proti tomu se provozovatelé AI chrání tím, že odmítnou odpovědnost za škodu způsobenou nesprávnou informací nebo radou, a upozorněním, že poskytnutá informace nemusí být přesná. Tato prohlášení jsou pak jedněmi z hlavních *disclaimerů*, které obsahuje většina podmínek pro užití různých modelů AI.²⁴

V. A co dál?

Vzhledem k tomu, že je téma AI pro širokou veřejnost zatím spíše nové, stále se ještě seznamuje se všemi implikacemi jejího užívání. I proto jsme v nedávné době mohli zaznamenat vše od zahájení prvních výše popsanych soudních řízení až po skutečnost, že Itálie zakázala tam dostupným modelům AI zpracování dat italských uživatelů.²⁵ Na druhé straně můžeme vidět Evropskou unii, Velkou Británii, Spojené státy americké nebo Čínu, jak se snaží AI regulovat.²⁶

S ohledem na takto od sebe vzdálené přístupy a ne zcela jasný právní stav se domníváme, že je vyústění situace okolo AI zatím vzdálené. Mohlo by například dojít k vytvoření nové kategorie práv duševního vlastnictví, k rozšíření náležitostí některých z existujících kategorií nebo by se mohlo ve vztahu k výstupům AI upřednostnit vlastnictví provozovatelů AI, aby se tak podpořily další investice do jejich rozvoje. Možné směřování celého tématu je tak velmi těžké odhadnout. Co však víme už teď zcela jistě? Že na sebe další AI novinky nenechají dlouho čekat.

Weinhold Legal, s.r.o. advokátní kancelář

Na Florenci 15, 110 00, Praha 1

+420 225 385 333

www.weinholdlegal.com

Poznámky pod čarou:

- 1 Autorka je advokátkou trvale spolupracující s Weinhold Legal, s. r. o. advokátní kancelář.
- 2 *Kodousková, B.* Umělá inteligence (AI): historie a trendy pro rok 2023. Rascasone, 9. 4. 2023, <https://www.rascasone.com/cs/blog/umela-inteligence-ai-trendy>.
- 3 *GitHub Copilot litigation.* We've filed a lawsuit challenging GitHub Copilot, an AI product that relies on unprecedented open-source software piracy. Because AI needs to be fair & ethical for everyone. 3. 11. 2022, <https://githubcopilotlitigation.com/>.
- 4 *Stable Diffusion litigation.* We've filed a lawsuit challenging Stable Diffusion, a 21st century collage tool that violates the rights of artists. Because AI needs to be fair & ethical for everyone. 13. 1. 2023, <https://stablediffusionlitigation.com/>.
- 5 *Fair use* je právní doktrína, která podporuje svobodu projevu tím, že umožňuje volné užití děl chráněných autorským právem za určitých okolností. Zákon o autorském právu určuje, zda je něco spravedlivým užitím díla, a identifikuje určité typy užití díla v rámci této doktríny, konkrétně v souvislosti s kritikou, komentářem, zpravodajstvím, studiem, výzkumem atd. Pro určení, zda se jedná o *fair use*, se budou zvažovat tyto čtyři faktory: 1) účel a charakter užití, včetně toho, zda

je užití komerční povahy, nebo je pro neziskové vzdělávací účely (transformační použití – takové, které přidává něco nového s dalším účelem nebo jiným charakterem a nenahrazuje původní užití díla – je většinou považováno za spravedlivé), 2) povaha chráněného díla [užití více kreativního nebo imaginativního díla (román, film či písnička) je méně pravděpodobně spravedlivé než užití faktického díla (technický článek nebo zpráva)], 3) množství a podstatnost části užití ve vztahu k chráněnému dílu jako celku (pokud je užitá velká část chráněného díla, je méně pravděpodobné, že bude takové užití považováno za spravedlivé; to však zároveň neznamená, že je vyloučeno spravedlivé užití díla celého) a 4) vliv užití na potenciální trh nebo hodnotu chráněného díla (například vytlačuje prodej originálu).

- 6 Lee, T. B. Stable Diffusion copyright lawsuits could be a legal earthquake for AI. *Ars Technica*, 4. 3. 2023, <https://arstechnica.com/tech-policy/2023/04/stable-diffusion-copyright-lawsuits-could-be-a-legal-earthquake-for-ai/>.
- 7 Pouze podotýkáme, že tento standard je přijímán jak v rámci kontinentálního, tak i angloamerického právního prostředí. Jako drobnou výjimku potvrzující pravidlo se však sluší zmínit ojedinělé rozhodnutí francouzského *Cour de cassation*, 1re civ., 22 March 2012, No. de pourvoi: 11-10132, který přiznal autorská práva ke kolektivnímu dílu i právnické osobě.
- 8 Viz rozsudek třetího senátu Soudního dvora Evropské unie ze dne 1. 12. 2011 ve věci *Eva-Maria Painer v. Standard Verlags GmbH, Axel Springer AG, Süddeutsche Zeitung GmbH, Spiegel-Verlag Rudolf Augstein GmbH & Co KG, Verlag M. DuMont Schauberg Expedition der Kölnischen Zeitung GmbH & Co KG*, C-145/10, bod 87-94.
- 9 Dostupné on-line: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/FR-2023-03-16/pdf/2023-05321.pdf>.
- 10 Překlad originálního textu z angličtiny byl vytvořen prostřednictvím Bing, search engine chatu vyvinutého společností Microsoft za drobného (korekturního) příspěví autorky článku.
- 11 Rozhodnutí Nejvyššího soudu ze dne 24. 3. 2021, sp. zn. ²⁷ Cdo 2023/2019 (Rc 5/2022); z právní věty: „Předmětem ochrany autorského práva není použitá metoda, respektive nápad, nýbrž tvůrčí, a proto chráněná činnost autora spočívající v tom, jak jím byl takový nápad (myšlenka, metoda) ve své vnější i vnitřní formě zpracován.“
- 12 Viz § 9 odst. 1 AutZ.
- 13 Rozsudek Nejvyššího soudu ze dne 10. 11. 2009, sp. zn. ³⁰ Cdo 4924/2007. „Bez splnění pojmových znaků děl podle autorského zákona by se sice jednalo o ‚dílo‘ (opus) v obecném (i v právním) smyslu nehmotného výsledku činnosti, avšak nikoli o dílo, na něž se vztahují ustanovení tohoto zákona, tedy o předmět autorského práva.“
- 14 Spáčil, J. a kol. *Občanský zákoník III. Věcná práva (§ 976–1474). Komentář. 2. vydání.* Praha: C. H. Beck, 2021, komentář k § 1045: „Věc nebude mít vlastníka buďto proto, že zákon nabytí ex lege neurčuje, nebo určuje, že věc nemá vlastníka (divoké zvíře, voda ve vodních tocích), anebo v důsledku opuštění věci (derelikcí).“
- 15 § 489 ObčZ. „Věc v právním smyslu (dále jen ‚věc‘) je vše, co je rozdílné od osoby a slouží potřebě lidí.“
- 16 § 496 ObčZ. „(1) Hmotná věc je ovladatelná část vnějšího světa, která má povahu samostatného předmětu. (2) Nehmotné věci jsou práva, jejichž povaha to připouští, a jiné věci bez hmotné podstaty.“
- 17 § 498 ObčZ. „(1) Nemovité věci jsou pozemky a podzemní stavby se samostatným účelovým určením, jakož i věcná práva k nim, a práva, která za nemovité věci prohlásí zákon. Stanoví-li zákon, že určitá věc není součástí pozemku, a nelze-li takovou věc přenést z místa na místo bez porušení její podstaty, je i tato věc nemovitá. (2) Veškeré další věci, ať je jejich podstata hmotná nebo nehmotná, jsou movité.“

Viz § 2358 ObčZ.

- 19 *Discord's terms of service*, účinné od 27. 3. 2023 (poznámka autorky: *na portálu Discord je provozována AI Midjourney*).
- 20 *Bing Conversational Experiences and Image Creator Terms*, účinné od 1. 2. 2023.
- 21 Zajímavé nicméně je, že Bing na prompt "(*Jak bys vyřešil problém s autorstvím či vlastnictvím k Tvým výstupům? Jsi jejich autor nebo komu patří autorská práva ke Tvým výstupům, případně vlastnické právo k nim?*)" odpovídá: "*Jsem umělá inteligence vytvořená společností Microsoft a mé výstupy jsou generovány na základě algoritmů a dat, které mám k dispozici. Autorská práva ke všem mým výstupům patří společnosti Microsoft* "
- 22 Překlad originálního textu obou úryvků podmínek byl přeložen z angličtiny prostřednictvím Bing, *search engine chatu* vyvinutého společností Microsoft za drobného (korekturního) příspěví autorky článku.
- 23 *Svoboda, J.* Největší problém umělé inteligence? Je přesvědčivá, i když si úplně vymyslí, říká futuristka. Czechcrunch, 4. 4. 2023, <https://cc.cz/nejvetsi-problem-umele-inteligence-je-presvedciva-i-kdyz-si-uplne-vymysli-rika-futuristka/>.
- 24 Zajímavé bude sledovat AI (a podmínky jejich užití), které se budou vydávat za prostředek poskytování profesionálních rad, kde se pak bude v případě vzniku újmy aplikovat § 2950 ObčZ, jenž pravděpodobně díky tomu projde justiční zkouškou ohněm. K tomu dodáváme, že například v oblasti právních služeb, pokud bude stanovisko zpracováno výlučně AI a výstup nebude zrevizován advokátem, se nebude dle výkladového stanoviska České advokátní komory k poskytování právních služeb prostřednictvím on-line platform jednat o poskytování právních služeb.
- 25 *Browne, R.* Italy became the first Western country to ban ChatGPT. Here's what other countries are doing. CNBC, 4. 4. 2023, <https://www.cnbc.com/2023/04/04/italy-has-banned-chatgpt-heres-what-other-countries-are-doing.html>.
- 26 Viz nařízení Evropského parlamentu a Rady, kterým se stanoví harmonizovaná pravidla pro umělou inteligenci (akt o umělé inteligenci) a mění určité legislativní akty Unie, dostupné on-line: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/CS/ALL/?uri=CELEX%3A52021PC0206>.