

# Umělá inteligence a autorské právo

## Artificial Intelligence and Copyright Law

Vladimír SMEJKAL<sup>1</sup>, Jiří SRSTKA<sup>2</sup>

Tento text je sice napsán v jazyce českém, ale opírá se také o slovenské právní předpisy, a to zejména autorský zákon pod zkratkou AZ (zákon č. 185/2015 Z. z. včetně novely 71/2022 Z. z.) a též občanský zákoník pod zkratkou OZ (zákon č. 40/1964 Z. z. ve znění dalších změn a úprav).

### ABSTRAKT

Odborný text shora označený má za cíl obohatit nejrůznější pohledy na fakticitu umělé inteligence ve vztahu ke tvorbě a užívání autorských děl. Odborný článek se tak jednak zaměřuje na „počítačové pojetí“ tvorby autorských děl a jednak na alternativní možnosti, jak s dílem vytvořeným umělou inteligencí, legálně nakládat. Snahou autorů bylo najít komponenty, jež se na tvorbě děl podílejí a které by mohly být účastny na tvorbě děl umělou inteligencí s tím, že splňují základní podmínku danou kontinentální autorskoprávní úpravou v tom smyslu, že autorem díla může být jen fyzická osoba.

Text tak obsahuje výčet úrovní softwarových řešení spjatých s umělou inteligencí včetně těch, které jsou uvažovány pro futuro a stejně tak výčet možných právních řešení popisované problematiky.

### ABSTRACT

The scholarly text identified above aims to enrich the various perspectives on the factuality of artificial intelligence in relation to the creation and use of copyright works. Thus, the expert article focuses on the „computer concept“ of the creation of copyright works and on alternative ways of legally dealing with works created by artificial intelligence. The authors sought to identify the components that are involved in the creation of works and that could be involved in the creation of works by artificial intelligence, while meeting the basic condition of continental copyright law that only a natural person can be the author of a work.

The text thus contains an enumeration of the levels of software solutions related to artificial intelligence, including those considered for the future, as well as an enumeration of possible legal solutions to the issue described.

### Klíčové slová

AI, umělá inteligence, silná umělecká inteligence, slabá umělá inteligence, počítač, textový editor, dataset, operátoři, uživatelé, nehmotná věc, software

### Key words

AI, artificial intelligence, strong artificial intelligence, weak artificial intelligence, computer, text editor, dataset, operators, users, intangible thing, software

### Úvod

V současné době se na vlně módního a až nezdravého zájmu nese téma umělé inteligence (artificial intelligence, dále zde také jen „AI“). Ovšem nelze se zcela divit, protože možnosti AI, které jsou navíc často zveličované, vedou k diskusím na

témata jako „Koho všeho AI nahradí“, „Kdy se stane AI nebezpečím pro lidstvo“ a „Zda přiznávat robotům či AI osobnostní práva“. Poslední myšlenka by sice výrazně zjednodušila ingerenci AI do práva duševního vlastnictví, zejména pak, ale nikoliv pouze do práv autorských. Dle názoru autorů však uznávání robotů za lidi nemá žádné opodstatnění.

1 prof. Ing. Vladimír Smejkal, CSc., LL.M., DrSc., profesor, Fakulta podnikatelská Vysokého učení technického v Brně, korespondenční adresa: Vladimír Smejkal, Včelařská 9, 182 00 Praha 8, Česká republika, smejkal@znalci.cz

2 prof. JUDr. Jiří Srstka, pedagog Akademie múzických umění v Praze a Vysoké školy múzických umění v Bratislavě, emeritní ředitel Národního divadla v Praze + DILIA, literární, divadelní agentury, Do vrchu 25, Mnichovice – Myšlín, 251 64, Česká republika; +420 603 888 258, jiri.srstka@gmail.com

Lidé mají vlastnosti a schopnosti, které jsou zatím mimo dosah umělé inteligence (AI). Za nejpodstatnější z těchto vlastností považujeme:

**1. Vědomí a subjektivní zkušenost:** Lidé mají vědomí (jsou si vědomi sama sebe) a prožívají svět subjektivně. Vědomí je základní funkcí, která umožňuje vznik psychických projevů, ať už jde o poznávání, prožívání nebo chování. Je pro něj charakteristické uvědomění si duševních obsahů zahrnujících minulou zkušenost, aktuální stav či hodnocení dění, popřípadě i anticipaci budoucí situace. Obsah vědomí každého jedince tvoří různé vjemy, představy, vzpomínky, myšlenky, city, potřeby a prožitky chťení, resp. vůle. V tomto výčtu nelze pominout ani podvědomí. Projevuje se určitou úrovní prožívání a uvědomování sebe sama, vlastních psychických procesů i okolního dění, včetně jejich hodnocení. Vnější svět se ve vědomí určitým způsobem odráží; vědomí tedy představuje reflexi tohoto světa, která je vždycky do určité míry individuálně specifická. Zatímco AI může simulovat určité chování nebo reakce, nemá vnitřní subjektivitu nebo vědomí.

**2. Emoce:** Emoce jsou důležitou součástí lidského života coby schopnost reagovat na různé podněty prožitkem libosti a nelibosti, spojeným s určitými fyziologickými reakcemi a dalšími vnitřními i vnějšími projevy. Lidé prožívají širokou škálu emocí, jako je radost, smutek, strach, hněv atd. Zatímco AI může být programována k rozpoznávání emocí u lidí a reagování na ně, sama o sobě nemá vnitřní prožívání emocí. AI není schopna prožívat emoce v podobném smyslu, jako to děláme my, lidé. Systémy AI, případně roboti jsou vytvořeni k plnění určitých úkolů a mají danou jistou schopnost interakce se svým okolím. I když mohou být vybaveni senzory, které jim umožňují zaznamenávat informace ze svého prostředí, tyto senzory jsou především určeny k detekci fyzických podnětů, jako jsou poloha, světlo, zvuk nebo elektromagnetické signály.

Někteří výrobci robotů se snaží vytvořit modely, které by měly vykazovat určité podoby emocionálního chování. Například jsou vyvíjeny roboti s výrazy obličejů, které mají za cíl působit přátelsky nebo sympaticky. Tyto modely jsou však založeny na programování a algoritmech, které se snaží napodobit lidské emoce, nikoliv na skutečném prožívání emocí ze strany robota. Také abstraktní AI realizovaná pouze programem a daty – např. neuronovou sítí, která by měla své emoce vnímat a opět sdělovat, bude pouze náhražkou bez skutečného emotivního obsahu.

**3. Motivace:** Lidské jednání je téměř vždycky nějak motivováno. Motivace je psychologický proces, který spouští chování a jednání jedince k dosažení určitého cíle. Např. podle Maslowa je motivace založena na uspokojení lidských potřeb ve vzestupné podobě od nejnižších až po

nejvyšší, kdy v případě, že jsou uspokojeny potřeby nižší úrovně, fungují jako motivátory potřeby vyšší úrovně. Ideálem je dosažení stavu sebenaplnění, který představuje úplné porozumění toho, kdo daný jedinec je, pocit hlubokého a integrálního naplnění.<sup>3</sup> Tyto faktory mohou buď podporovat, nebo ovlivňovat jedince v jejich aktivitách a rozhodnutích. Motivace je tedy silou, která nás vede k akci nebo nám brání v ní. Motivy lze chápat jako osobní důvody určitého jednání, které vyplývá z nějaké potřeby (pohnutky), jejíž nutnost uspokojení je impulsem pro jednání člověka. Přitom za stejných podmínek může jedinec jednat odlišně například v důsledku různé motivace – nejedná se o deterministický proces.

**4. Vůle:** Projevuje se schopností chťení, vědomé volby určitého cíle a s ním spojeného úsilí zaměřeného na jeho dosažení, přičemž zde podstatnou roli kromě schopností člověka hraje také jeho motivace.

**5. Kreativita neboli tvořivost:** Lidé jsou schopni tvořit a inovovat. Mají schopnost generovat nové myšlenky, umělecká díla, technická řešení a jiné výsledky duševní tvůrčí činnosti a řešit problémy mimo předem naučené vzory. Zatímco AI může být schopná generovat určitou formu kreativního obsahu, je stále omezena svým programem a trénovacími daty – viz dále.

**6. Sociální interakce:** Lidé jsou bytostí společenských a mají schopnost navazovat a udržovat složité mezilidské vztahy. Jsou schopni porozumět jazyku, komunikovat, vyjadřovat emoce a citlivě reagovat na ostatní osoby. Zatímco AI může být sice vybavena mechanismy pro komunikaci a interakci, nedokáže dosáhnout stejné úrovně komplexnosti v sociálních vztazích jako lidé.

**7. Morálka a etika:** Lidé mají schopnost rozlišovat mezi správným a nesprávným a řídit se morálními zásadami. Mají schopnost vyhodnocovat situace, chápat důsledky svého jednání a provádět morální úsudky. Umělá inteligence nemá „vrozené“ chápání morálních otázek a musí či měla by být programována nebo řízena člověkem v souladu s určitými morálními principy.

**8. Tělesná schopnost:** Lidé mají fyzické tělo, které jim umožňuje pohyb, dotek, zážitky z fyzického světa a další tělesné zkušenosti. Zatímco roboti, kteří mají určitou míru pohyblivosti, nemají jako stroje stejné tělesné zkušenosti a schopnosti jako lidé. Nelze sice vyloučit, že robot bude vybaven senzory umožňujícími získávat kvalitativní a kvantitativní informace a následně je zpracovávat (např. tzv. rozpoznávání scén), ale pokud by měl být součástí vyhodnocení těchto informací emotivní zážitek, muselo by se tak stát na základě postupů naformulovaných v počítačovém programu nebo v databázi znalostí.

<sup>3</sup> K tomu např. Maslow, A. H. Motivace a osobnost. Praha: Portál, 2021.

Je důležité si uvědomit, že umělá inteligence a robotika se stále vyvíjejí, a tak mohou být některé z těchto vlastností v budoucnosti realizovány nebo alespoň napodobeny na určité úrovni. Turing ve svém slavném článku<sup>4</sup> se snažil vyvrátit tvrzení, podle kterého „stroj nikdy nebude laskavý, vynalézavý, krásný, přátelský, nikdy nebude jednat z popudu, nebude mít smysl pro humor, nebude schopen odlišit dobré od zlého, dělat chyby, zamilovat se, užívat si jahody se smetanou, přimět někoho ho milovat, učit se ze zkušenosti, nacházet „správná“ slova, myslet sám na sebe, mít tak romantické chování jako člověk či vytvořit něco opravdu nového“. Je pochopitelné, že v roce 1950, tedy po cca 70 letech takto reaguje na vyjádření první „programátorky“ na světě, lady Ady Lovelace, která v souvislosti s analytickým strojem Ch. Babbage<sup>5</sup> napsala v roce 1884: „Analytický stroj nemá žádné nároky na to, aby něco vytvářel. Může udělat cokoli, co mu nařídíme, aby provedl.“<sup>6</sup> Turing předpovídá, že to bude právě AI, která bude v budoucnosti disponovat většinou těchto schopností, ovšem činí tak v rámci odpovídání na otázku „Mohou stroje myslet?“. I kdyby tomu tak bylo – a to není jisté, pak podle názoru autorů to neznamená automaticky kladnou odpověď na otázku „Může být AI autorem díla chráněného autorským zákonem?“. Po dalších 70 letech, které uplynuly od vydání článku A. Turinga, je sice pravdou, že AI 4. nebo 5. etapy vývoje některé z těchto vlastností může mít, ale dle názoru autorů se nebude jednat o vlastnosti „pravé“, ale naprogramované (imitované), které v současné době jsou stále u člověka unikátní.

## Umělá inteligence (AI) a její kategorie

Chápání pojmu „umělá inteligence“ není ani jednotné, ani trvalé a pod tímto fenoménem se skrývá neuvěřitelně velké množství různých představ, definic, přístupů a teorií. Přitom musíme rozlišovat **AI jako vědní disciplínu a AI jako projekt** – výsledek vědecko-výzkumné či realizační činnosti. Existují přitom dvě dosti odlišné varianty AI, které jsou označovány jako „silná“ a „slabá“ AI a o kterých hovořil již Turing:

- Počítačový funkcionalismus, též označován jako „**silná umělá inteligence**“ (Strong AI) vnímá AI jako model lidského myšlení realizovaný softwarovým způsobem na základě teze „*Povaha myšlení je algoritmická, přičemž není podstatné, v jakém médiu jsou algoritmy (programy) implementovány.*“<sup>7</sup> Nebo podle staršího výroku Minského

„*Umělá inteligence je věda o vytváření strojů nebo systémů, které budou při řešení určitého úkolu užívat takového postupu, který – kdyby ho dělal člověk – bychom považovali za projev jeho inteligence.*“<sup>8</sup> Dle konceptu „silné“ umělé inteligence je tedy principiálně možno replikovat lidskou mysl v počítači. K ničemu takovému ale doposud nedošlo a dle názoru autorů v blízké budoucnosti pravděpodobně ani nedojde.

- Na rozdíl od toho „**slabá umělá inteligence**“ (Weak AI) aspiruje jen na modelování, dílčích projevů mysli, přičemž se orientuje na nejvyšší, logicko-symbolickou úroveň, která je tak pro ni základní úrovní analogie. Sem patří např. genetické algoritmy, neuronové sítě, teorie agentů apod.<sup>9</sup> Často se setkáváme s definováním určitých projektů (implementací) AI podle toho, jaký problém řeší: rozeznávání obrazů, hraní šachů, lékařské diagnózy apod., aniž by bylo uvedeno, jak je cíl dosahován, tedy jak je příslušná funkce realizována. Např. systémy pro analýzu dynamických biometrických podpisů jsou prezentovány jako „černé skříňky“ o jejichž obsahu (algoritmickém) výrobci nic nezveřejňují.

Teorie tedy chápe „silnou“ a „slabou“ AI jako univerzální AI a AI zaměřenou na řešení úzce definovaných problémů. Extrémním výkladem pak je, že „silná“ AI je taková, která je si vědoma sama sebe.

„*Zatímco slabá umělá inteligence se zaměřuje na automatizaci konkrétních úkolů, silná umělá inteligence je schopna učit se a myslet jako lidé. Slabá umělá inteligence může překonat lidi ve specifických úkolech, pro které je navržena, ale pracuje s mnoha většími omezeními než i ta nejzákladnější lidská inteligence. Veškerá umělá inteligence, která je dnes k dispozici, může být považována za slabou AI. Silná umělá inteligence zatím neexistuje.*“<sup>10</sup>

Podíváme-li se na pokusy o definice AI z posledních let, můžeme uvést např. definici expertů Evropské komise: „*Systémy umělé inteligence (AI) jsou softwarové (a možná i hardwarové) systémy navržené lidmi, které vzhledem ke složitému cíli jednají ve fyzické nebo digitální dimenzi tím, že vnímají své prostředí prostřednictvím získávání dat, interpretace shromážděných strukturovaných nebo nestrukturovaných dat, odůvodňování znalostí nebo zpracování informací odvozených z těchto údajů a rozhodování o nejlepších opatřeních k dosažení daného cíle. Systémy umělé*

4 Turing, A. M. Computing Machinery and Intelligence. Mind, 49, 1950, pp. 433-460.

5 Za tvůrce prvního počítače je všeobecně pokládán anglický matematik Charles Babbage. V roce 1834 navrhl programově řízený mechanický číslicový počítač, který nazval „analytický stroj“. Jeho koncepce již v podstatě odpovídala běžným počítačům – měl aritmetickou jednotku, paměť, vstupní jednotku a tiskárnu. Program však nebyl uložen v paměti, ale čten zvláštním snímačem. Přestože nebyl nikdy plně realizován, předběhl tehdejší dobu nejméně o 100 let a je považován za první univerzální počítač. Zdroj: [https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/vystavka/xnezerka\\_babbage.html](https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/vystavka/xnezerka_babbage.html).

6 Lovelace, A. A. Sketch of The Analytical Engine, with notes upon the Memoir by the Translator. Switzerland: fourmilab.ch., October 1842.

7 Searle, J. R. Minds, brains and science. Thirteenth printing, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2003.

8 Minsky, M. Computation: Finite and Infinite Machines, N.J.: Prentice-Hall Englewood Cliffs, 1967.

9 Podle Havel, I. M. Přirozené a umělé myšlení jako filozofický problém. In: Mařík, V. Štěpánková, O., Lažanský, J. a kol. Umělá inteligence (3). Praha: Academia, 2001, s. 33.

10 Glover, E. Strong AI vs. Weak AI: What's the Difference? Built In, 29. 9. 2022. Dostupné na: <https://builtin.com/artificial-intelligence/strong-ai-weak-ai>.

intelligence mohou buď použít symbolická pravidla, nebo se naučit numerický model, a mohou také upravit své chování analýzou toho, jak je jejich okolí ovlivňováno jejich předchozím jednáním. Jako vědecká disciplína zahrnuje AI několik přístupů a technik, jako je strojové učení (např. tzv. hluboké učení – deep learning a zpětnovazební učení – reinforcement learning), strojové uvažování (které zahrnuje plánování, rozvrhování, reprezentaci znalostí a uvažování, vyhledávání a optimalizaci) a robotiku (která zahrnuje ovládání, vnímání, senzory a akční členy, jakož i integraci všech dalších techniky do kybernetických systémů).<sup>11</sup>

V souvislosti s autorskoprávní problematikou použil Zibner definici výrazně jednodušší, nicméně v tomto kontextu vhodnou: „**Umělá inteligencia... představuje softwarový nástroj, který je nadán tvůrčí schopností, přesahuje pouhé prosté využití, čímž se odlišuje od softwaru jako takového, a skrze některou z metod strojového učení dosahuje jisté míry autonomie a nepředvídatelnosti.**“<sup>12</sup>

## AI a tvorba autorských děl

Systémy umělé inteligence (AI) jsou schopny tvořit umělecká a jiná autorská díla. V oblasti umělecké tvorby existují různé přístupy využívající AI, které se zaměřují na generování nových hudebních skladeb, vytváření obrazů, psaní básní, scénářů, tvorbu designů a dalších kreativních prvků.

Generativní modely AI, jako jsou například hluboké učení (Deep Learning) a rekurentní neuronové sítě, jsou schopny analyzovat obrovské množství dat a naučit se vzorce, styly a struktury, které jsou charakteristické pro určitý druh umělecké tvorby. Poté mohou tyto modely vytvářet nová díla na základě svých naučených znalostí. Například v hudbě existují AI systémy, které dokáží generovat nové melodie, harmonie a rytmické struktury podle předem definovaných stylů nebo vzorů. Podobně existují AI modely, které mohou vytvářet obrazy nebo ilustrace podle určitých estetických kritérií a stylů.

„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 podléhající se na vzniku díla.“<sup>13</sup>

Podobné otázky se objevují v různých tuzemských i zahraničních úvahách, ale zatím jsou příliš svázané s představou, že umělá inteligencia nemůže fungovat sama o sobě poté, co programátor napíše program realizující tuto AI, natož pak s představou, že si AI sama napíše jiný program realizující další, lepší AI a přepíše jím svůj vlastní kód nebo jej vloží do jiného stroje. Jak si ale ukážeme níže, ve vyšších generacích AI tomu tak nutně a celém rozsahu již být nemusí.

Podle zatím převládajícího názoru, i když tyto AI systémy jsou schopné generovat autorská díla, je stále třeba lidského umělce nebo tvůrce, který tato díla vybírá, hodnotí a upravuje. AI může sloužit jako nástroj nebo inspirace pro tvůrčí proces, ale konečné rozhodnutí a tvůrčí vize obvykle zůstávají v rukou člověka. Ale se zvyšující se úrovní schopností AI už toto nemusí platit.

Technické prostředky mohou být používány při tvorbě autorských děl různým způsobem. Mohli bychom si je označit jednotlivými etapami vývoje od prostých strojů po komplexní AI např. takto:

**0E** – počítač jako prodloužení ruky autora (psaní, grafické práce apod.) bez nutnosti specifických znalostí a postupů: textový editor jako psací stroj; kreslicí program typu „Malování“ (MS Paint); funkce pro vyluzování zvuků pomocí klávesnice počítače obsahujícího jeden nebo několik generátorů zvuku apod.

**1E** – sofistikovaný textový editor, umožňující opravy chyb v textu; program umožňující tisk obrázků zadaných programátorem na řádkové tiskárně (nazývané také jako „Line-printer Art“ nebo „ASCII Art“)<sup>14</sup>; počítače umožňující kombinovat nahrané zvuky se syntetickými, přičemž u skladby by bylo možno volit tempo a jednotlivé části by mohly být opakovány nebo transponovány do různých tónin. Do této kategorie patří i různé grafické programy pro kreslení a malování prostřednictvím virtuálního plátna a štětce, které používají obvykle grafický tablet, případně dotykový displej. Také se obvykle tyto používají na úpravu fotografií. Aplikace dnes nabízejí obrovské množství nástrojů, realistických štětců, úhlů, tužek a pláten, které simulují své protějšky ze skutečného světa.<sup>15</sup>

**2E** – textový editor nebo specializovaný program, který je schopen optimalizovat zadané části textu (synonyma, překlad); program umožňující převod obrazu do jiného

11 High-Level Expert Group on Artificial Intelligence (AI HLEG). A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines. Brussels: European Commission, 2019. Dostupné na [https://ec.europa.eu/futurium/en/system/files/ged/ai\\_hleg\\_definition\\_of\\_ai\\_18\\_december\\_1.pdf](https://ec.europa.eu/futurium/en/system/files/ged/ai_hleg_definition_of_ai_18_december_1.pdf).

12 Zibner, J. Umělá inteligencia jako technologická výzva autorskému právu. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2022, s. 55.

13 Zibner, J., Myška, M. Umělá inteligencia: výzva autorství. Iurium, 11.4.2019.

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

14 Základní varianta obsahovala „natvrdo“ zadané znaky v programu, sofistikovanější programy uměly načíst např. děrnou pásku jen s daty představující konkrétní obrázek a ten odeslat do tiskárny.

15 Více viz např. Blažejovský, J. Nejlepší grafické programy pro kreslení, malování, i ilustrační na počítači: zdarma & placené. 28. 1. 2022. Dostupné na: <https://www.storexppen.eu/articles/12-nejlepsi-graficke-programy-pro-kresleni-zdarma.html> nebo TOP 11: nejlepší grafické programy – srovnání, recenze a zkušenosti. 27. 7. 2022. Dostupné na: <https://artster.cz/graficke-programy/>.

vyjádření (fotografie na ASCII Art např. pomocí ASCII Art Generatoru) nebo přímo do jiného stylu (převod fotografie na malbu nebo kresbu).<sup>16</sup> Rozhodujícím faktorem je zde stále člověk, a to i když schopnosti např. převodu fotografií na umění nebo počítačového překladu se v posledních letech extrémně zlepšily díky používání právě nástrojů AI. AI má nicméně vliv na kvalitu výstupu, nikoliv na volbu zadání nebo použití určité metody – algoritmu, tj. způsobu pro dosažení cíle. Princip přetváření obrazových podkladů do jiných provedení a stylů spočívá ve vložení existujícího obrázku a jeho přepracování programem. Uživatel sice může ovlivnit výsledek zadáváním parametrů nebo dokonce stylů, ale při generování vizuálních výtvorů se nejedná o tvůrčí činnost.

V jiných oblastech – např. při překládání – ale na genezi vývoje nástrojů můžeme vidět, jak zapojení AI mění kvalitu výstupů zásadním způsobem.

Např. známý překladač Google Translator zveřejněný v roce 2006 pracoval pomocí jazykových algoritmů, které obsahovaly gramatické a jazykové vlastnosti originálního a cílového jazyka. Následně používal statistické metody, které rozkládají větu na prvky o dvou nebo třech slovech. Pro každý z těchto modulů vyhledal nejpravděpodobnější překlad a poté vše poskládal podle gramatických pravidel cílového jazyka. Jeho výstupy však stále nebyly příliš oslnivé. Teprve po roce 2017 začala jeho překlady vylepšovat umělá inteligence. Ta samostatně rozpoznává a aplikuje kontextové korelace na základě co nejširšího tréninkového materiálu příkladových vět a textů. Pro odhad významu se hodnotí i celé věty, často celý úsek obsahující překládané slovo. Pokud je AI dostatečně vyškolená, dokáže odhadnout pravděpodobnost určité posloupnosti slov a rozpoznat souvislosti podobně jako lidský mozek.<sup>17</sup> V téměř roce se objevil online překladač DeepL používající neuronové sítě jako výsledek tréninku na miliardách ověřených překladů, jehož výstupy jsou v současnosti považovány za nejkvalitnější, a to zejména pro schopnost pracovat s kontextem.

O problematice překladu rozhodoval NS ČR takto: „*Aby překlad podléhal ochraně autorského práva, nesmí být vytvořen pouze mechanickým přenosem jednotlivých výrazů. Naopak překladatel musí plně pochopit význam a také se pokusit reprodukovat nuance originálu.*“<sup>18</sup> Je otázkou, zda se výše uvedené příklady produktů již neblíží ke splnění těchto podmínek.

**3E** – systémy jsou schopny samostatné tvorby, neboť se dokáží učit z nabytých zkušeností a předem se zadává pouze **cíl činnosti (úkol)**, přičemž způsob jeho splnění je ponechán na inteligenci systému. Tato etapa je jakási „šedá zóna“, neboť zde se podle míry podrobnosti (individuality) zadání přesouvá tvůrčivost od člověka ke stroji.

Např. v roce 2018 byl v aukční síni Christie's vydražen portrét fiktivního Edmonda Belamyho vytvořený počítačem s AI na bázi neuronové sítě za 432,5 tisíc dolarů. Skupina Obvious z Paříže pracovala se systémem, který zpracoval přibližně 15 tisíc již namalovaných obrazů ze 14. až 20. století, z nichž si počítač pomocí speciálního algoritmu známého jako Generative Adversarial Network (GAN) posléze vygeneroval řadu nových obrazů členů fiktivní La Famille de Belamy. Stroj při práci porovnával svůj výtvor s již existujícími díly, dokud nový obraz nebyl zcela odlišný.<sup>19</sup>

Dalším příkladem počítačem vytvořeného malířského díla je tzv. „Next Rembrandt“. Tým 20 datových vědců, vývojářů, odborníků na umělou inteligenci a 3D tisk pracoval na projektu 18 měsíců. Tým začal důkladným studiem celé sbírky Rembrandtových více než 300 obrazů pomocí skenů s vysokým rozlišením. Výsledkem byla databáze přesahující 150 GB dat. Poté tým využil algoritmy neuronových sítí ke zvýšení rozlišení obrazů a zlepšení kvality obrazu pro obrazy, které byly dříve poškozeny. Algoritmus pak prozkoumal každý obrázek a roztřídil obraz napříč různými parametry, např. oblečení osoby v malbě, pohlaví osoby v malbě, gesta, výrazy obličejů, barva očí atd. – celkem bylo zaznamenáno 67 různých rysů. Spolu s obličejovými rysy byl datový soubor dále obohacen o informace o tazích štětcem, kvalitě plátna a výškových mapách, aby bylo možné identifikovat hustotu barvy na plátně a způsob, jakým se tyto hustoty a tloušťky lišily. Poté, co byl obraz vygenerován algoritmem, byl vytištěn na 3D tiskárně Canon s 13 vrstvami speciální barvy.

Co se týká hudebních děl, pak i zde se zapojuje AI. Program vytvořený ke skládání klasické hudby AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) analyzoval všechna dokončená díla Antonína Dvořáka. Následně software dostal k dispozici fragment umělcovy skladby pro klavír, který sám dokončil ve verzi pro smyčcový orchestr, a další dvě části dokončoval ve Dvořákově stylu jako dílo „Z budoucího světa“.<sup>20</sup> Nejedná se přitom o novinku: již v roce 1980 skladatel a profesor Kalifornské univerzity David Cope vyvinul

16 Příkladem může být FotoSketcher (<https://fotosketcher.com/>), nebo programy popsané zde: <https://tombouctou-food.com/cs/12-nejlepsich-aplikaci-se-obratit-fotografie-do-skici-a-kresby/>.

17 Redakce Chip. Neuronové sítě ve službách překladačů: překlady na internetu. CHIP, 29. 9. 2022.

Dostupné na: <https://www.chip.cz/novinky/software/neuronove-site-ve-sluzbach-prekladacu-preklady-na-internetu/>.

18 Rozsudek Nejvyššího soudu ČR ze dne 24. 3. 2021, spis. zn. 27 Cdo 2023/2019-418.

19 Drahoňovská, L. Umělá, ale přesto kreativní. Goethe-Institut Tschechien, srpen 2020.

Dostupné na: <https://www.goethe.de/ins/cz/cs/kul/mag/21955498.html>.

20 R. Stiebitz v článku Antonín Dvořák potrápil umělou inteligenci. Skladbu na jeho motivy komponovala týden. Vltava, 13. 11. 2019.

Dostupné na: <https://vltava.rozhlas.cz/antonin-dvorak-potrapil-umelou-inteligenci-skladbu-na-jeho-motivy-komponovala-8108418>.

systém nazvaný EMI (Experiments in Musical Intelligence), který dokázal na základě analýzy existujících děl vytvořit novou skladbu. Cope sestavil skladby EMI ve stylu Bacha, stejně jako ve formě Bartóka, Brahmsa, Chopina, Gershwi-  
na, Joplina, Mozarta, Prokofjeva i Copea samého.<sup>21</sup>

Na výše uvedených příkladech použití AI vidíme, že systémy obsahují kromě vlastního programu realizujícího (obvykle) neuronovou síť také tzv. korpus (databázi), tedy zdroj informací umožňující „výuku“ AI pro daný účel (k tomu viz dále). Existence těchto dvou komponent je nezbytnou podmínkou pro vytvoření funkčního systému AI.

Další dvě etapy vývoje AI již by měly přinášet zásadně novou kvalitu.

**4E** – jedná se o autonomní systémy se sociálním chováním, které se chovají podobně jako člověk, tedy samostatně si volí cíl práce i postup. Budou pracovat na základě samoúčtích principů, využívajících zpětnou vazbu. Bude se ale stále jednat o specializované AI, tzv. „slabou“ umělou inteligenci (Weak AI), jak je popsána výše.

**5E** – systémy AI budou simulovat univerzální lidské myšlení, půjde tedy o tzv. „silnou“ umělou inteligenci (Strong AI) neboli super inteligenci. Tato vize je nicméně velice vzdálená. Pokud se tvrdí, že „podstatnou roli stále hraje úmysl, neboť jak upozornil Acosta, umělá inteligence nemá úmysl, chuť, vůli ani odhodlání autorská díla tvořit, stejně jako nemá možnost výběru inicializace tvůrčího procesu a selekce podnětů, které pro další tvorbu použije a které nikoliv, jako tomu je u člověka“<sup>22</sup> pak v případě AI 4E a 5E může dojít v určitém okamžiku k tomu, že tento předpoklad bude překonán.

## AI a autorství

Existují tři kategorie subjektů, které se mohou podílet na autorském tvůrčím procesu realizovaném prostřednictvím AI:

- 1. fyzické osoby coby autoři AI v podobě programu (software),**
- 2. fyzické osoby coby autoři podkladů pro samoučící mechanismus (korpusy, datasey, databáze, ale i jednotlivá díla, z nichž korpusy sestávají),**
- 3. operátoři a uživatelé (mohou být jedna a táž osoba, ale nemusí) s odlišným působením na AI – od**

**provádějících prosté zapnutí počítače až po aktivní zadávání předloh, postupů, stylů nebo celých korpů (datasetů); existence této skupiny osob ale nemusí být vůbec pro autorskou tvorbu podmínkou.**

Jejich míra autorství ve vztahu k vytvořenému dílu se bude lišit podle toho, o jakou verzi AI (viz etapy 0. až 5. výše popsané) se bude jednat. U fází 0E až 2E bude autorem osoba, která dílo vytvořila. Na cestě od 4E k 5E nicméně nastane okamžik, kdy dle názoru autorů bude teze o výlučnosti fyzických osob coby autorů děl chráněných autorským zákonem třeba opustit. To, co je nyní aktuálně k řešení, je etapa 3E. Zřejmě nebude existovat jedna obecná odpověď, ale bude třeba zkoumat případ od případu jak systém AI, tak jeho výstupy, zejména zda je jedinečnost a tvůrčí přínos u jednotlivých výstupů (děl) dostatečná a zda nedochází k předurčení výsledku technickým řešením.

Zatímco u starších řešení lze snadno odvodit závislost výstupu na technickém provedení, v případě softwarové realizace bude obtížné posoudit, zda jde o deterministický postup (if – then – else) nebo zda v určitý okamžik není už systémem AI samostatně (na základě náhodného vlivu nebo vlastního rozhodnutí AI) vybráno, co se má na výstupu objevit. Mozek totiž není organizován algoritmicky. Proto počítačový program deterministického chování nemůže být autorem. Ale v momentě, kdy do systému vstupují nedeterministické, člověkem neovlivnitelné prvky, určující či modifikující průběh tvorby díla, můžeme začít o tomto kategorickém tvrzení pochybovat.<sup>23</sup>

Na základě výše uvedeného je možné analyzovat následující varianty vyplývající z výše uvedeného takto:

### **1. Autorem díla vytvořeného AI by byl autor počítačového programu schopného zajistit vznik díla prostřednictvím AI. Šlo by o vyvratitelnou právní domněnku.**

Pokud by se mělo jednat o deterministický počítačový program, který by pokaždé vytvářel stejný výsledek podle jednotlivých kroků programu, pak by nešlo o produkt AI. V 1. variantě se proto předpokládá počítačový program nedeterministického chování. To znamená, že to nebude program, který by pokaždé „dával“ stejný výsledek. Jeho výsledek (výstup, i včetně autorského díla) bude ovlivněn nějakou skutečností, nezávislou na technickém nebo programovém řešení (hardware nebo software). Příkladem může být objem kosmického záření sejmутý za určitou dobu, výška náhodně zachyceného

<sup>21</sup> Garcia, Ch. Algorithmic music – David Cope and EMI. Computer History Museum, 29. 4. 2015.

Dostupné na: <https://computerhistory.org/blog/algorithmic-music-david-cope-and-emi/>.

<sup>22</sup> Zibner, J. Op. cit., s. 107.

<sup>23</sup> Smejkal, V. Umělá inteligence (AI) jako autor? In: Černý, M., Smejkal, V., Telec, I., Prchal, P. Výzvy v právu duševního vlastnictví 2022. Prostějov: Michal Černý - Ph.D., 2022, s. 10-58.

tónu, počet určitých věcí zachycených kamerou, literární dílo nebo cokoliv jiného. Tyto vstupy budou mít charakter generátoru náhodných čísel, přičemž složitější programy mohou kombinovat (být ovlivňovány) více vstupy současně. Následně program uchopí tato data (binární data) a podle kódu programu je použije pro vytvoření určitého autorského díla, jež bude vykazovat pojmové znaky obsažené v § 3 odst. 1 AZ, a to především požadavkem na jedinečnost výsledku tvůrčí činnosti fyzické osoby.

V tom případě by mohl být jako autor díla označen autor počítačového programu, a to pouze na základě vyvratitelné právní domněnky. Možná ovšem by bylo k diskusi, zda by se nejednalo pouze o osobu, která by vytvořila podmínky (podklady) pro vznik díla (negativně pojato ve smyslu § 15 odst. 1) AZ).

## 2. U každého díla vytvořeného AI se bude zkoumat přínos počítačového programu, autora data setu (korpusu) a uživatele<sup>24</sup>. Mohlo by tak jít o kolektivní dílo (společné dielo podle § 92 AZ) a osoba, pod jejímž vedením takové dílo vzniká, by byl uživatel díla.

Uživatelem je myšlena osoba ovládající počítač s programem, přičemž míra její ingerence může být rozličná. V úvahu přichází, že za 1. pouze zapne/vypne stroj či program; za 2. zvolí, který program má být spuštěn; za 3. zadá programu parametry (objednávku), na základě, kterých dílo vznikne. V tomto případě by bylo nezbytné stanovit % přínos autora programu i autora datasetu, a to třeba fixně ze zákona. V tomto případě by se nemohlo jednat o spoluautorství, ale případně o databázi nebo o dílo spojené (dielo společné).

Tato varianta se tedy jeví použitelná, a to i ve vztahu k zákonnému požadavku § 92, odst. 1 AZ, že „příspěvky zahrnuté do díla kolektivního nejsou schopny samostatného užití“. Samotný počítačový program nebude bez datasetu schopen samostatně vytvořit dílo, a to samé platí pro dataset bez počítačového programu. Jistěže dataset může být použit v rámci tvorby AI i jiným počítačovým programem, to však nemění nic na shora uvedeném, protože jednoduše řečeno půjde o spojení datasetu právě s jiným počítačovým programem.

## 3. Dílo vytvořené AI nebude autorským dílem, ale nehmotnou věcí. Práva k nehmotnému dílu bude pak jako vlastník vykonávat ten, kdo vznik nehmotného díla u AI zapříčinil (objednal si) faktickým konáním, a to včetně právnícké osoby.

Shora uvedené je nezbytné nahlížet prizmatem tak, že by se nejednalo o dílo autorské podle AZ, ale právě o nehmotnou věc, respektive vlastnická práva k ní podle OZ. Důsledkem této alternativy by bylo třeba to, že v případě smlouvy o vytvoření díla na objednávku by nebyl použitelný § 91 AZ, nýbrž příslušná ustanovení OZ o vytvoření díla s nehmotným výsledkem. Dalším důsledkem této alternativy by byla dvojkolejnost „originálních“ autorských děl a děl vytvořených AI jako nehmotných věcí.

## 4. Dílo vytvořené AI bude zákonem vnímáno jako dílo anonymní (§ 14 AZ) s tím, že půjde o vyvratitelnou právní domněnku. Práva k takovému dílu bude vykonávat ten, kdo toto dílo poprvé zpřístupní veřejnosti až do doby, kdy se autor díla veřejně prohlásí.

Dikce § 14 AZ ovšem požaduje existenci autora, fyzické osoby. Tato alternativa by tak byla použitelná pouze v kombinaci s alternativou 1 nebo 2 tohoto textu.

## 5. Zákonnou úpravou vznikne samostatný druh díla sui generis vytvořeného AI podobně, jako tomu je například u díla audiovizuálního, kdy je toto dílo vytvořené uspořádáním děl audiovizuálních užitých režisérem do podoby audiovizuálního díla (§ 82 AZ).

Jednotlivé složky potřebné pro vznik díla pomocí AI, by tedy měly obdobný charakter, jako díla audiovizuálně užitá (§ 85 AZ), přičemž v případě děl vytvořených AI by to byla díla autora počítačového programu, autora data setu (korpusu) a možná i uživatele, kdy by bylo nezbytné zvážit jeho „vklad“ do díla vytvořeného AI.

Zákonná úprava sui generis by mohla vyřešit i problém existence více data setů s více autory, případně data setů, které si umělá inteligence sama nalezne a použije je pro další sebe učení za účelem schopnosti vytvářet autorská díla.

## Závěr

S až překotným rozvojem možností AI je na pořadu dne otázka, **zda mají či nemají být díla vytvořená AI nějak chráněna a následně, komu by mělo přináležet autorství**. A konečně jakým způsobem by tato ochrana měla být realizována v rámci legislativy existující (de lege lata) nebo navrhované (de lege ferenda).

Na první pohled se zdá odpověď na výchozí otázku jednoduchá: **každý výsledek tvůrčí činnosti by měl být chráněn**. Lidstvo si to uvědomilo nejpozději s vynálezem

<sup>24</sup> V praxi se zažil v souvislosti nejen s AI výraz uživatel jako označení pro osobu, která je na konci řetězce a která dejme tomu dotváří výstup AI bez vyjasnění toho, jak s ním bude dále nakládat. Uživatel je však podle AZ osobou, která dílo zpřístupňuje veřejnosti.

knihtisku a tento princip platí doposud, jakkoliv s jeho uplatňováním jsou spojeny spory a nejasnosti. Díla, jež mají být chráněna, ale musí splňovat určité pojmové znaky nutné pro formalizovanou ochranu prostředky práva, konkrétně standardní (viz § 3 odst. 1 AZ) nebo alespoň zeslabené (viz kupř. § 3 odst. 5 AZ) pojmové znaky pro určení díla chráněného autorským zákonem. Tedy být „jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti“ nebo být „autorovým vlastním duševním výtvorem“. A v tomto okamžiku se odpověď již tak jednoznačná nejeví, jak je popsáno v této kapitole.

**Nelze souhlasit s tím, že by měly být výtvořeny umělé inteligence nahlíženy a hodnoceny veřejností či odborníky odlišně než výtvořeny člověkem,** a že by se míra tvůrčí činnosti u výtvořů AI nutná pro posouzení naplnění pojmových znaků měla lišit. Podle dříve publikovaného názoru Smejkal je naopak nezbytné k hodnocení díla přistupovat bez předpojatosti, v ideálním případě pak bez znalosti procesu, jakým toto dílo vzniklo, resp. kdo je vytvořil. Z historie je zřejmé, že díla uznávaných umělců jsou a priori hodnocena výše než díla autorů málo známých či začínajících, což je ovšem vlivem subjektivním, tedy hodnocením nevyplývajícím z objektivního posouzení díla. V případě srovnávání díla vytvořeného člověkem a AI by se taková předpojatost mohla projevat daleko více.<sup>25</sup>

Doposud nikdo nepochyboval o tom, že autorské tvorby jsou schopny – přímo nebo nepřímo – pouze fyzické osoby (autoři). Předpokladem nabytí statutu „autorství“ je právní osobnost – tedy žijící člověk. V minulosti se používaly formulace jako „výron autorovy osobnosti“ (Knap), „osobní dotek tvůrce“ či „pečeť osobnosti“ (Telec a Tůma), aby zdůraznily sepjetí díla s „duší“, tj. mozkiem člověka také v tom smyslu, že díla jsou emanací osobnosti autora. Pokud se – psychicky i legislativně – dokážeme oprostít od požadavku, že autorem musí být pouze člověk – fyzická osoba, pak by **klíčovým měl být výsledek spočívající v posouzení, zda dílo splňuje pojmové znaky podle § 3, odst. 1) AZ.** Vlastnosti, kterými disponují lidé oproti strojům, byť vybaveným AI, jak jsou popsány v úvodu této kapitoly, budou přinejmenším za současného stavu vědy a techniky diskvalifikovat AI jako autora díla chráněného AZ. Otázkou zůstává naplnění zákonného požadavku jedinečnosti, jenž by se měl asi opírat o počty znaků nebo jiných výrazových prvků přináležejících k tomu i kterému uměleckému oboru. **Tak kupříkladu český jazyk používá cca 250.000 slov, což je dostatečný korpus k dosažení jedinečnosti.**

Evropská jurisdikce stanovila<sup>26</sup>, že jedinečnosti lze dosáhnout používáním 11 slov, výklad délky vyloučeného text

má být tak restriktivní (tj. má jít o výklad ve prospěch ochrany). V dané souvislosti lze dovodit, že se **jedná o text o maximálně jedenácti slovech**, neboť jedenáct po sobě jdoucích slov lze považovat za část chráněného díla, a tedy i za předmět autorskopravní ochrany, pokud jsou originální (!!!) O tomto závěru lze však silně pochybovat. Domníváme se, že do diskuze o jedinečnosti díla by měli zasáhnout matematikové a algoritmicky stanovit, kde jsou početní limity ohledně statistické jedinečnosti.

**K tvůrčí činnosti uvádí rozhodnutí Nejvyššího soudu ČR toto:**

*„Tvůrčí činnost, všechny její druhy, jako pojem autorskopravní, lze charakterizovat jako činnost spočívající ve vytvoření něčeho nehmotného s tím, že dosažení tohoto cíleného i nečíleného výsledku závisí v osobních vlastnostech tvůrce, bez nichž by tento výtvor (duševní plod tvůrčí povahy literární, jiné umělecké nebo vědecké) nebyl vůbec dosažen. ‘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. 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.“<sup>27</sup>*

Autor by tedy měl mít tyto zvláštní osobní vlastnosti:

- schopnost tvořit,
- mít nadání (talent), fantazii,
- životní praxi, vzdělání, životní zkušenosti.

V díle se tak projevují osobní (jedinečné) vlastnosti autora, bez kterých by dílo nevzniklo. Potom jej lze nazvat autorem či potenciálním autorem. Toto ale mohou pravděpodobně v budoucnosti, byť vzdálenější, uskutečnit i AI vyšší kategorie, jejíž schopnosti neustále rostou, přičemž lze velmi obtížně odhadovat kam, až dospějí.<sup>28</sup>

<sup>25</sup> Smejkal, V. Umělá inteligence (AI) jako autor? In: Černý, M., Smejkal, V., Telec, I., Prchal, P. Výzvy v právu duševního vlastnictví 2022. Prostějov: Michal Černý - Ph.D., 2022, s. 10-58.

<sup>26</sup> Rozsudek Soudního dvora EU ve věci Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening ze dne 16. července 2009, Věc C-5/08, body 48 a 51.

<sup>27</sup> Rozsudek Nejvyššího soudu České republiky ze dne 30. dubna 2007, sp. zn. 30 Cdo 739/2007. Právní rozhledy, 2007, 21, s. 795.

<sup>28</sup> Smejkal, V. Tamtéž.



Pravděpodobně se dočkáme v souvislosti s výstupy AI i podvodů či přinejmenším nejrůznějších mystifikací. Objevují se návrhy, podle kterých budou muset být výsledky činnosti nástrojů AI, jako je dnes např. ChatGPT, označeny jako produkt umělé inteligence, a obrázky a videa vytvořené umělou inteligencí ponesou vodoznak, z něhož bude zřejmý „nepřirozený“ původ. Jenže ti, kteří budou taková pravidla dodržovat, budou znevýhodněni oproti těm, kdo tak činit nebudou podobně, jakým způsobem mají výhodu nelegální držitelé zbraní oproti těm legálním. Autoři této kapitoly si současně velmi obtížně dovedou představit mechanismus, jakým by toto pravidlo mělo být přijato a zejména prosazováno v praxi. Nebude ale nic jednoduššího než provozovat „generátor umění“ kdekoli jinde na světě a zejména tam, kde vymahatelnost práva je výrazně menší, ne-li žádná.

V rámci Unie se průběžně problematika AI intenzivně řeší již poslední dva roky a zatím jednání vyvrcholila v lednu 2024. Návrhy právních předpisů byly sice schváleny již v prosinci 2023, nicméně země jako Francie a Německo vyjádřily ohledně nových regulací určité obavy. Jednání o finální verzi zákonů se tak prodloužovala.

Cílem EU je stanovit globální standardy pro využívání umělé inteligence v různých odvětvích, od bankovníctví přes výrobu až po medicínu a cestování. Pravidla se též zabývají vojenským využitím AI a definují bezpečnostní parametry.

Legislativní podoba na úrovni EU se přiklání spíše k nařízení, což je legislativní nástroj, jenž dopadá přímo do legislativy jednotlivých členských států.

Návrh rozděluje autonomní technologie do čtyř kategorií, pro každou pak stanovuje odpovídající povinnosti:

### Systémy s nepřijatelným rizikem

Pod tím si například lze představit systémy pro dálkovou biometrickou identifikaci osob na veřejně přístupných místech (s výjimkami například v trestněprávní oblasti) nebo systémy využívající podprahové manipulativní techniky. Ty nařízení přímo zakazuje kvůli možnému porušování základních lidských práv.

### Systémy s vysokým rizikem

U systémů s vysokým rizikem (např. v autonomní dopravě nebo zdravotnictví) budou muset jejich poskytovatelé, dovozci, distributoři, ale i uživatelé splňovat určité závazné bezpečnostní požadavky. Konkrétní technická řešení budou stanovovat další normy nebo technické specifikace a certifikace.

### Systémy s nízkým rizikem

U těchto systémů bude rozhodující především transparentnost. Uživatelé by mělo být například jasné, že komunikuje s umělou inteligencí. To by mělo v praxi zamezit

především možnosti záměny tzv. deepfakes s realitou. Poskytovatelé AI s nízkým rizikem se též mohou řídit různými etickými kodexy. Komise EU tedy počítá i s jistou formou samoregulace, což lze vzhledem k rychlému vývoji v oblasti umělé inteligence jenom přivítat.

### Odras problematiky v současné judikatuře

Jako ilustrace k úvahám o tom, zda je třeba považovat AI za nástroj vymykající se běžným pomůckám, které mohou používat autoři – viz výše, může posloužit rozsudek Městského soudu v Praze č. j. 10 C 13/2023-16 ze dne 11. 10. 2023. Dle informací autorů jde o rozsudek pravomocný, neboť odvolání nebylo podáno. V tomto řízení se žalobce domáhal určení autorství, odstranění zveřejněného díla a zdržení se zásahu do autorského práva. Tvrdil, že obrázek nacházející se na webových stránkách žalovaného vytvořil on prostřednictvím umělé inteligence, a to na základě žalobcova zadání „Vytvoř vizuální zobrazení dvou stran, které podepisují obchodní smlouvu ve formálním prostředí, například v konferenční místnosti nebo v kanceláři advokátní kanceláře. Ukaž pouze ruce.“. Přitom strany učinily za nesporné, že obrázek, na kterém jsou zobrazeny dvě ruce, byl vytvořen umělou inteligencí, tento obrázek byl žalovanému zaslán žalobcem a je v současné době prezentován na www stránkách žalovaného.

Z rozsudku nevyplývají žádné detaily, ani nevíme, o jakou AI se mělo jednat. Podstatné ale je, že podle soudu „Umělá inteligence sama o sobě nemůže být autorem s ohledem na nesplnění podmínek ustanovení § 5 autorského zákona, kdy autorem může být pouze fyzická osoba, kterou umělá inteligence zajisté není. Žalobce v řízení tvrdil, že předmětný obrázek vytvořila umělá inteligence na základě jeho konkrétního zadání, a tudíž mu svědčí autorství k obrázku vytvořeného umělou inteligencí. Tuto skutečnost však nedoložil žádnými důkazy, pouze svým osobním prohlášením. ... Soud tak po provedení všech žalobcem navržených důkazů došel k závěru, že v řízení nebylo prokázáno, že umělá inteligence vytvořila předmětný obrázek na základě v petitu uvedeného zadání žalobce. Žalobce tak neunesl své důkazní břemeno k otázce autorství zadání požadavku na umělou inteligenci ani tvrzení skutečnosti, že na základě v petitu uvedeného zadání došlo umělou inteligencí k vytvoření předmětného obrázku – vyobrazení podávajících se rukou. ... Žalobce neunesl své důkazní břemeno, že předmětný obrázek vznikl na základě jeho konkrétního zadání, které je předmětem petitu uplatněné žaloby. Žalobci tak nesvědčí aktivní legitimace k uplatněným nárokům dle § 40 odst. 1 AZ, kterých se může domáhat právě pouze autor, do jehož práv mu bylo zasazeno.“ Z tohoto důvodu soud posoudil žalobu jako nedůvodnou a v celém rozsahu jí zamítl.

Kromě tohoto poměrně procesně nenáročného rozhodnutí nicméně soud konstatoval dále následující: „Nad rámec soud konstatuje, že obrázek vytvořený umělou inteligencí nepředstavuje autorské dílo podle § 2 AZ, neboť

nesplňuje pojmové znaky autorského díla. Neboť se nejedná o jedinečný výsledek tvůrčí činnosti fyzické osoby – autora. Žalobce sám osobně dílo nevytvořil, to vzniklo pomocí umělé inteligence, a v řízení nebylo prokázáno na základě jakéhoto konkrétního zadání. Co se týče samotného zadání, které údajně mělo být podkladem pro následný obrázek vytvořený umělou inteligencí, lze hovořit o námětu díla či eventuálně myšlence, které však samy o sobě nejsou autorským dílem dle § 2 odst. 6 autorského zákona. Autorské právo je právem absolutním příslušející individuálně určené osobě, pokud předmětný obrázek nevytvořil žalobce osobně, ale byla ztvárněna umělou inteligencí, nemůže se již z podstaty věci jednat o autorské dílo. Soud tedy má za to, že uvedení obrázek není autorským dílem, natož autorským dílem žalobce.“

Podobná rozhodnutí existují již z dřívějších v USA. Zde existuje – na rozdíl od kontinentálního práva – registrační princip, a tedy od roku 1870 existuje Americký úřad pro autorská práva (United States Copyright Office, USCO), který je pověřen registrací autorských práv. Žadatel o autorská práva může dílo zaregistrovat a po závěru, že dílo je skutečně chráněno autorským právem, vydá rejstřík osvědčení o registraci, které kromě jiných výhod umožňuje žalobci uplatňovat nároky z porušení autorského práva u soudu. Platné autorské právo však existuje již od okamžiku vytvoření díla a nezávisle na registraci.<sup>29</sup> Naopak, pokud rejstřík zamítne žádost o registraci pro nedostatek předmětu ochrany, který by mohl být předmětem autorského práva, pak předmětné dílo vůbec nikdy nebylo předmětem ochrany autorského práva. Dne 14. 2. 2022 rozhodl odvolací a přezkumný orgán USCO o odmítnutí požadované registrace díla „A Recent Entrance to Paradise“, které bylo dle žadatele „autonomně vytvořeno počítačovým algoritmem běžícím na stroji“. Pravomocné rozhodnutí USCO konstatovalo, že „dílo postrádalo požadované lidské autorství nezbytné k uplatnění nároku na autorská práva“, protože žadatel „neposkytl žádný důkaz o dostatečném tvůrčím vstupu nebo zásahu lidského autora do díla“ a že „Úřad neopustí svůj dlouholetý výklad autorského zákona, Nejvyššího soudu a judikatury nižších soudů, že dílo splňuje právní a formální požadavky autorskoprávní ochrany pouze v případě, že je vytvořeno lidským autorem“. V rozhodnutí USCO se mj. cituje rozhodnutí Nejvyššího soudu USA<sup>30</sup>, které je dodnes považováno za precedentní: „Autor je ten, komu něco vděčí za svůj původ; původce; výrobce; ten, kdo dokončí vědecké nebo literární dílo.“. Uvedené rozhodnutí USCO bylo předmětem soudního přezkumu. V rámci soudního přezkumu tohoto případu označený jako

„Thaler versus Perlmutter“<sup>31</sup>, kterému předsedala soudkyně Beryl A. Howellová z amerického okresního soudu pro District of Columbia, soud rozhodl, že díla vytvořená umělou inteligencí bez lidského přičinění nejsou způsobilá pro ochranu autorských práv. Thaler tvrdil, že jako vlastník AI by měl být považován za autora, soud však shledal, že vzhledem k tomu, že dílo bylo vytvořeno autonomně bez lidské účasti, nespĺňovalo nezbytná kritéria pro ochranu autorských práv. Konstatoval, že „Autorské právo je navrženo tak, aby se přizpůsobovalo době. V pozadí této přizpůsobivosti však stojí důsledné chápání toho, že lidská tvořivost je nezbytnou podmínkou pro vznik autorského práva, a to i tehdy, když je tato lidská tvořivost usměrňována prostřednictvím nových nástrojů nebo nových médií.“. Rozhodnutí soudu je založeno na dlouhodobém principu amerického autorského práva, který chrání pouze díla lidské tvorby, přičemž soud poznamenal, že případ nevyžadoval podrobné zkoumání složitých otázek, které AI klade, pokud jde o zapojení člověka do tvůrčího procesu a originalitu děl vytvořených AI. Toto rozhodnutí sice objasnilo status děl vytvořených výhradně umělou inteligencí, ale ponechalo otevřené otázky týkající se míry lidského zapojení nutného k tomu, aby dílo vytvořené umělou inteligencí bylo chráněno autorským právem. Soud uznal, že pokrok v technologii umělé inteligence by v budoucnu mohl vyvolat otázky o tom, jak velký lidský vstup (přínos, podíl) je nezbytný k označení uživatele systému umělé inteligence jako „autora“ vytvořeného díla a jak hodnotit originalitu vytvořeného díla, které mohlo vniknout na základě výškolení AI na již existujícím obsahu.

Toto rozhodnutí je údajně považováno za zásadní součást budoucích právních diskusí a potenciálního legislativního vývoje souvisejícího s umělou inteligencí a autorským právem. Nic to ale nemění na tom, že nedojde-li k zásadní změně legislativy, resp. změně paradigmatu autorskoprávní teorie, stále bude platit, že autorem díla může být pouze člověk – tedy ani zvířata nebo algoritmy, a to bez ohledu na to, jaký více či méně složitý technický nástroj autor použije. Ani u AI typu 4E nebo 5E (viz výše), která by mohla fungovat více méně autonomně způsobem, v rámci něhož by si sama zvolila zadání, formu, nástroje a vytvořila dílo k nerozeznání podobné dílům lidí, by nemělo ke změně paradigmatu dojít. Ovšem v delší budoucnosti, kdy může být legislativa vytvářena rovněž AI, to nelze vyloučit. Jako zásadní problém se nám ale nyní jeví to, jak odlišit díla vytvořená AI od děl vzniklých jako výsledek tvůrčí činnosti fyzických osob. Existence nějakého předpisu či dohody neznamená, že se bude všeobecně dodržovat.

29 Fourth Estate v. Public Benefit Corporation v. Wall-Street.com, LLC, 139 S. Ct. 881, 887 (2019).

30 Burrow-Giles Lithographic Company v. Sarony, 111 U.S. 53 (1884) ze dne 17. 3. 1884.

31 Thaler v. Perlmutter, Civil Action No. 22-1564 (BAH), United States District Court for the District Of Columbia, 18. srpna 2023.

## Literatúra

- Drahoňovská, L. Umělá, ale přesto kreativní. Goethe-Institut Tschechien, srpen 2020.
- Evropská komise. High-Level Expert Group on Artificial Intelligence (AI HLEG). A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines. Brussels: European Commission, 2019.
- Garcia, Ch. Algorithmic music – David Cope and EMI. Computer History Museum, 29. 4. 2015.
- Glover, E. Strong AI vs. Weak AI: What's the Difference? Built In, 29. 9. 2022.
- Havel, I. M. Přirozené a umělé myšlení jako filozofický problém. In: Mařík, V. Štěpánková, O., Lažanský, J. a kol. Umělá inteligence (3). Praha: Academia, 2001.
- Lovelace, A. A. Sketch of The Analytical Engine, with notes upon the Memoir by the Translator. Switzerland: fourmilab.ch., October 1842.
- Maslow, A. H. Motivace a osobnost. Praha: Portál, 2021.
- Minsky, M. Computation: Finite and Infinite Machines, N.J.: Prentice-Hall Englewood Cliffs, 1967.
- Redakce Chip. Neuronové sítě ve službách překladáčů: překlady na internetu. CHIP, 29. 9. 2022.
- Searle, J. R. Minds, brains and science. Thirteenth printing, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2003.
- Smejkal, V. Umělá inteligence (AI) jako autor? In: Černý, M., Smejkal, V., Telec, I., Prchal, P. Výzvy v právu duševního vlastnictví 2022. Prostějov: Michal Černý - Ph.D., 2022, s. 10-58.
- Stiebitz, R. Antonín Dvořák potrápil umělou inteligencí. Skladbu na jeho motivy komponovala týden. Vltava, 13. 11. 2019.
- Turing, A. M. Computing Machinery and Intelligence. Mind, 49, 1950, pp. 433-460.
- Zibner, J. Umělá inteligence jako technologická výzva autorskému právu. Praha: Wolters Kluwer ČR, 2022.
- Zibner, J., Myška, M. Umělá inteligence: výzva autorství. Iurium, 11. 4. 2019.

