

практ. конф. с междунар. участ., Чебоксары, 28 янв. 2025 г. / гл. ред. Ж. В. Мурзина. – Чебоксары : Среда, 2025. – С. 309–310.

8. Шемет, В.С. Геополитическая нестабильность как детерминант формирования внешних функций государства / В.С. Шемет // Право, экономика и управление : материалы Всерос. науч.–практ. конф. с междунар. участ., Чебоксары, 18 фев. 2025 г. / гл. ред. Э. В. Фомин; Чувашский государственный институт культуры и искусств Минкультуры Чувашии. – Чебоксары : Среда, 2025. – С. 253–255.

УДК 346.78

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В АВТОРСКОМ ПРАВЕ

А.К. Шведова

УО «Белорусский государственный экономический университет
студент

Е.Н. Мазаник

УО «Белорусский государственный экономический университет
кандидат юридических наук, доцент

Генеративный искусственный интеллект (далее – генеративный ИИ) – ИИ, основанный на моделях машинного обучения, предварительно обученных на больших объемах баз данных (базовые модели), способный производить литературные и аудиовизуальные произведения. Возможность создания произведений отличает генеративный ИИ от других форм ИИ, и является главной причиной его возросшей популярности в последние годы. На первый взгляд, генеративный ИИ представляет собой массу преимуществ для ведения успешного бизнеса, поскольку он способен автоматически без перерывов производить новые произведения, сократить расходы на рабочий труд, а также более эффективно собирать данные о пользователях с последующим использованием этой информации для рекламы и продвижения своих продуктов [1].

Однако генеративный ИИ является одновременно и этической, и юридической проблемой для авторов. Этическая сторона заключается в постановке вопроса о несоответствии работ, созданных генеративным ИИ, идеи искусства. Как говорил Леонардо да Винчи: «Где дух не водит рукой художника, там нет искусства. Где мысль не работает вместе с рукой, там нет художника» [2]. Так, 74% американских авторов назвали использование ИИ в создании художественных работ неэтичным [3]. Схожие взгляды имеет и британский писатель и иллюстратор Роб Биддалф, который считает созданные генеративным ИИ картины «полной противоположностью того, чем по своей сути является искусство». Как говорил Биддалф: «Я всегда считал искусство способом воплотить что-то, что ты чувствуешь внутри

себя, во что-то, что существует вовне тебя. Какую форму бы оно не приняло, будь то скульптура, песня, история, выступление или картина, настоящее искусство заключается не столько в готовом результате, сколько в творческом процессе. И простое нажатие на кнопку, чтобы сгенерировать изображение, не является творческим процессом» [4].

Национальные законы об авторском праве и соответствующие международные договоры устанавливают фундамент защиты и гарантии прав авторов, однако на данный момент в связи с возросшей популярностью и усилившимся влиянием генеративного ИИ на потребительскую сферу этот не в полной мере удовлетворяет запросы защищаемых им лиц. 80% американских авторов считают нынешний институт авторского права устаревшим, не поспевающим за тенденциями в идущей гонке ИИ [3].

Юридическими проблемами использования генеративного ИИ в сфере регулирования авторского права являются спорность авторства генеративного ИИ и использование защищенных авторским правом произведений в процессе тренировки моделей генеративного ИИ. Если на первый вопрос ответ довольно ясен, и автором может считаться только человек, что подтверждается и белорусским законодательством, а именно п. 1 ст. 4 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», где закреплено, что автором является физическое лицо, творческим трудом которого создано произведение, то использование защищенных авторским правом произведений не так однозначно.

В первую очередь, существует проблема тренировки моделей генеративного ИИ на защищенных авторским правом объектах без разрешения оригинальных авторов и выплаты им компенсации, а также – проблема дальнейшего использования итогового контента для получения прибыли собственниками генеративного ИИ с возможным причинением вреда репутации и финансовому положению авторов.

Одним из способов решения данной проблемы будет использование в разработке и подготовке моделей генеративного ИИ объектов, свободных от авторского права. Однако, как заявляет главный исполнительный директор OpenAI, Сэм Альтман: «Поскольку авторское право сегодня охватывает практически все формы человеческого самовыражения, включая публикации в блогах, фотографии, обсуждения на форумах, фрагменты программного кода и государственные документы, то тренировка лидирующих моделей ИИ без использования материалов, защищенных авторским правом, невозможна. Ограничение доступных для использования данных для тренировки ИИ до книг и рисунков, находящихся в общественной собственности и созданных более одного столетия назад, может казаться интересным экспериментом, но в результате ИИ перестанет соответствовать всем потребностям его пользователей» [5].

Сэм Альтман утверждает, что авторское право не запрещает

тренировку ИИ на защищенных им работах. С этим оказались не согласны многие крупные инвесторы OpenAI, такие как New York Times, а также Гильдия Авторов, подавшие в суд против OpenAI и Microsoft за использование их материалов в тренировке ИИ [6, 7]. В некоторых правовых системах этот вопрос действительно в полной мере не урегулирован, что в некоторой степени может быть связано с отсутствием четкой границы понятия fair use (добросовестного использования) защищенных авторским правом объектов.

Здесь ведущую роль играет усмотрение суда, как он определит степень «переработки» итогового продукта работы генеративного ИИ по сравнению с оригинальным материалом. Примером являются дела Google LLC Oracle Am. Inc. (2021) и Andy Warhol Found. for the Visual Arts v. Goldsmith (2023). В первом деле использование Google программных пакетов Oracle API для разработки платформы Android было расценено как случай свободного использования из-за достаточного количества внесенных изменений в оригинал [8]. Во втором же деле использование фотографий Принца, находящихся в собственности Goldsmith, было признано нарушением авторского права [9].

Другим способом решения проблемы использования защищенных авторским правом произведений в тренировке генеративного ИИ может быть применение правил, аналогичных тем, которые применяются в отношении производных произведений (п. 21 ст. 4 Закона Республики Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262–З «Об авторском праве и смежных правах»). Произведения, сгенерированные ИИ, нельзя назвать созданными творческим трудом, по своей сути они будут являться переработкой других произведений. Таким образом, собственников генеративного ИИ возможно будет обязать к соблюдению прав авторов произведений, подвергшихся переработке, и к выплате им авторского вознаграждения (п. 1 ст. 10, п. 3 ст. 16 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах»).

Также для поддержки авторов использованных произведений создаются различные программы, которые обычно работают в двух направлениях: либо изменяют код готового контента, делая его нечитаемым для ИИ или создавая проблемы для ИИ в его интерпретации, что в результате, как небольшая таблетка яда ломает систему ИИ, либо помогают авторам определять, был ли их контент использован в базе данных ИИ, что в последующем может быть использовано как доказательство в суде [10]. К первым можно отнести такие программы как Nightshade и Glaze, а ко вторым – Spawning.ai. Карла Ортиз, концепт-художница и иллюстратор, использовала доказательства, полученные при помощи Spawning.ai при предъявлении иска против StabilityAI, Midjourney и DeviantArt за неправомерное использование ее работ [11].

Таким образом, юридический аспект проблемы использования генеративного ИИ в сфере регулирования авторского права может быть решен посредством исключения использования произведений,

защищенных авторским правом, или посредством применения норм о производных произведениях.

Список использованных источников:

1. Benefits of Generative AI for Business: Unlocking Infinite Possibilities [Electronic resource] // Master of Code Global. – Mode of access: <https://masterofcode.com/blog/benefits-of-generative-ai>. (Date of access: 10.11.2024).
2. «Где дух не водит рукой...» (Цитата из книги «Искусство. Для тех, кто хочет все успеть») [Электронный доступ]. – Режим доступа: <https://www.livelib.ru/quote/42842559-iskusstvo-dlya-teh-kto-hochet-vse-uspet-bez-avtora>. (Дата доступа: 26.11.2024).
3. AI Art Statistics: The Ultimate List in 2024 [Electronic resource] // Academy Of Animated Art. – Mode of access: <https://academyofanimatedart.com/ai-art-statistics> (Date of access: 12.11.2024).
4. ‘It’s the opposite of art’: why illustrators are furious about AI [Electronic resource] // Guardian News & Media. – Mode of access: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/jan/23/its-the-opposite-of-art-why-illustrators-are-furious-about-ai>. (Date of access: 13.11.2024).
5. OpenAI Pleads That It Can’t Make Money Without Using Copyrighted Materials for Free [Electronic resource] // Recurrent Ventures Inc. – Mode of access: <https://futurism.com/the-byte/openai-copyrighted-material-parliament>. (Date of access: 15.11.2024).
6. The New York Times Company v. Microsoft Corporation et al, No. 1:2023cv11195 – Document 344 (S.D.N.Y. 2024) [Electronic resource]. – Mode of access: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/new-york/nysdce/1:2023cv11195/612697/344> (Date of access: 18.11.2024).
7. Authors Guild to add Microsoft in its lawsuit against OpenAI [Electronic resource] // Courthouse News Service. – Mode of access: <https://www.courthousenews.com/authors-guild-to-add-microsoft-in-its-lawsuit-against-openai> (Date of access: 19.11.2024).
8. Google LLC v. Oracle America, Inc. [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.wipo.int/wipolex/en/judgments/details/2083>. (Date of access: 21.11.2024).
9. In the Courts: The US Supreme Court’s Warhol decision revisits the boundaries of fair use [Electronic resource] // WIPO. – Mode of access: <https://www.wipo.int/web/wipo-magazine/articles/in-the-courts-the-us-supreme-courts-warhol-decision-revisits-the-boundaries-of-fair-use-56582>. (Date of access: 22.11.2024)
10. New tools help artists fight AI by directly disrupting the systems [Electronic resource] // NPR. – Mode of access: <https://www.npr.org/2023/11/03/1210208164/new-tools-help-artists-fight-ai-by-directly-disrupting-the-systems>. (Date of access: 23.11.2024).
11. Andersen v. Stability AI Ltd. (3:23-cv-00201) [Electronic