

Hvorfor kan AI inden for Immaterialret ikke få ophavsrettigheder for deres intellektuelle arbejde?

Et reflekterende essay om den nuværende lovgivning om Als ophavsrettigheder i forskellige lande.

Viktorija Akishina

Gammel Hellerup Gymnasium

Forskerspire 2022 – SAMF

Forskerkontakt: Hin-Yan Liu, Københavns Universitet.



Indholdsfortegnelse

Indledning: Problemformulering og formål.....	2
Projektudførelse og Metode	2
Afgrænsning og teori	3
Essay	4
Budget	5
Bilag	6
Bibliografi.....	6

Indledning: Problemformulering og formål

Den teknologiske udvikling og indførelsen af denne i vores hverdag er det 21. århundredes kendetegn. Kunstig intelligens bruges i dag i næsten alle aspekter af vores liv. Et ofte overset område, hvor kunstig intelligens også arbejder i dag, er skabelse og opfindelse af nye frembringelser. Indtil for få år siden var alt, hvad kunstig intelligens skabte programmeret af mennesker, men i dag kan man nå et punkt i den teknologiske udvikling, hvor man kan lære programmet at gøre en bestemt ting, ved at "fordre" det med data, som den kan lære af. Ser programmet nok malerier, vil det på et tidspunkt være i stand til at skabe et selv. Men det der er så banebrydende ved de nyeste AI teknologier er, at maskinen ikke bare skaber noget ud fra nogle menneskelige instruktioner, men rent faktisk selv tænker på samme måder som mennesker. Man skaber et neuralt netværk, og i dette netværk foregår der var skabelsen af maleriet den samme proces, som der sker i den menneskelige hjerne, når dette maler et kunstværk. Da AI-maskinerne kan lære og skabe selv, bliver det relevant at se på, hvordan man lovgiver om disse maskiners frembringelser. Hvem skal have ophavsrettighederne til det arbejde de skaber? Og anerkender vores nuværende lovgivning overhovedet, at ikke-mennesker kan skabe et kunstværk? Hvordan er lovgivningen på dette område forskelligt fra land til land, og hvilket virker mest hensigtsmæssigt? Dette vil jeg undersøge i mit projekt med den overordnede problemformulering:

Hvorfor kan AI inden for Immaterialret ikke få ophavsrettigheder for deres intellektuelle arbejde? – en sammenligning af flere landes lovgivning med fokus på økonomiske konsekvenser.

Projektudførelse og Metode

Jeg vil i dette projekt behandle spørgsmålet om Als juridiske status inden for immaterialret ved at arbejde i et krydsfelt mellem forskning inden for AI, retsfilosofi og samfundsfag. Min empiri vil være andre forskeres artikler og forskning, love og domme samt litteratur inden for emnet. Jeg har valgt at skrive en videnskabelig artikel og ikke have noget pilotforsøg, da mit projekt er baseret på en undren over, hvilken indretning af vores lovgivning inde for dette område, der er den mest hensigtsmæssige. I dette essay vil jeg analysere og sammenligne, hvilke forhindringer der er i forskellige landes love for at AI kan få ophavsrettigheder for deres intellektuelle arbejde. På baggrund af dette vil jeg komme med et indledende bud på den mest hensigtsmæssige indretning

af lovgivningen om Als ophavsret. Jeg håber at kunne skrive en forskningsartikel, hvor jeg kan videreudvikle denne ide og se på konsekvenserne af forskellige lovgivninger yderligere – med et fokus på de økonomiske konsekvenser.

Afgrænsning og teori

Kunstig intelligens i maskiner vil i dette projekt blive omtalt med den engelske forkortelse "AI"¹. Dette er valgt, da dette er den oftest benyttede term, også inden for dansk litteratur inden for emnet. Den første relevante afgrænsning for at besvare, hvilken juridisk status AI skal have er, hvilken type AI der er tale om. John Searle deler AI op i 2 overordnede kategorier, baseret på deres kognitive evner: Weak AI og Strong AI. Weak AI (også kaldet narrow AI) er en type kunstig intelligens, der har lært at handle menneskelignende inden for et smalt felt. Disse typer af AI kan selv tage beslutninger og handle selvstændigt, men kun inden for en af mennesker allerede defineret ramme. Et eksempel på denne type AI er Siri. Det er en model af den menneskelige tankegang, men programmet "tænker" ikke selv. AI kan ud fra store mængder data lære fx selv at skabe kunstværker. Dens "hjerne" er et neuralt netværk, hvor der sendes signaler og dannes forbindelser på samme måde som i den menneskelige hjerne. Strong AI er en anden type kunstig intelligens, der defineres som havende samme kognitive niveau og evner som et menneske. Denne type af AI findes dog ikke i dag, og er derfor kun interessant ud fra en teoretisk synsvinkel, som jeg ikke vil beskæftige mig med her. Når jeg i mit projekt nævner AI, mener jeg altså weak AI.

Det har længe været debatteret hvorvidt en AI kan være menneskelignende nok til at blive behandlet som et menneske og have samme rettigheder som et menneske. Nogle forskere mener, at en maskine for dette skal kunne anses som "tænkende". Hvordan finder man så ud af, om maskinen er tænkende? Den nok mest kendte metode er Turing-testen². Metoden, oprindeligt kaldt for "The imitation game" af Alan Turing i 1950, går ud på, at 3 personer; en mand, en kvinde og en 3. person af et af kønnene placerer sig, så den 3. person er alene i et rum og manden og kvinden er sammen i et rum. Den 3. person skal nu gætte, hvem af de 2 personer der er en mand, og hvem der er en kvinde, ved at stille spørgsmål til dem. Turing-testen går så ud på at udskifte en af personerne med en maskine (AI) og se, om den kan "tænke" på samme måde som et menneske og gætte, hvem der har hvilket køn, eller omvendt få person 3 til at tro, at maskinen er en mand eller end kvinde. Hvis den kan det, anses maskinen for "tænkende".

Searle modargumenterer Turings teori, da han mener, at evnen til at gengive noget ikke forudsætter en forståelse for det man laver. Dette princip illustrerede han i eksperimentet "The Chinese room"³, hvor en person uden noget kendskab til kinesisk bliver sat ind i et lukket rum. Inde i rummet er der en håndbog, som beskriver alle regler for grammatik og sætningsdannelser i det kinesiske sprog. Personen vil så få nogle skrifttegn, som personen skal sætte korrekt sammen til meningsfulde sætninger. Eftersom håndbogen beskriver, hvordan dette skal gøres, vil personen kunne lave kinesiske sætninger, selvom personen hverken forstår dem, tænker på kinesisk eller er kinesisk. På samme måde kan man skabe en AI, der simulerer menneskelige handlinger og består Turing-testen,

¹ Artificial Intelligence

² Turing, 1950

³ Searle, 1984 s. 30

men det vil alligevel kun være en god efterligning af menneskelig adfærd og ikke et væsen med et selvstændigt sind.

Essay

Jeg vil i mit projekt ikke gå ud fra disse 2 klassiske teorier om AI, da jeg har en forestilling om, at det i dette tilfælde ikke har nogen betydning, hvorvidt en AI er tænkende eller har et sind, når man taler om juridiske rettigheder. Ved brug af machine learning og opbyggelse af neurale netværk er det blevet muligt for AIs at skabe kunstværker og opfinde nye teknologier uden menneskets indblanding. Produkterne af deres arbejde er skabt uafhængigt af mennesket, og det virker irrelevant, hvorvidt maskinen har et sind eller en forståelse for det den har lavet. Faktum er, at AI i dette tilfælde ikke længer blot er et værktøj i menneskets hænder, men faktisk også har mulighed for selvstændige handlinger. Hvorfor kan den maskine i vores nuværende lovgivning ikke få ophavsrettigheder til det den har skabt?

For at besvare dette, må man dykke længere ned i, hvornår noget kan kategoriseres som en immateriel ejendom. WIPO⁴ under FN beskriver immateriel ejendom som værende "creations of the mind"⁵. Dette definition giver anledning til at diskutere, hvad definitionen på "mind" er. Hvad er et sind, og hvordan bedømmer vi, om noget har et sind? Bruger man Turings Imitation Game til at bestemme, hvorvidt en AI har et sind, vil man kunne definere mange af vores nuværende AIs som havende et sind, og dermed sige, at de kan skabe en immateriel ejendom selv. Går man ud fra Searles teori, vil man kunne argumentere for, at AI ikke kan skabe en immateriel ejendom selv, da den ikke nødvendigvis har en forståelse for det den laver, og dermed et sind. Da der er flere officielle FN-sprog, kan man få en dybere forståelse for, hvad organisationen mener med "mind", ved at læse det samme værk på et af de andre sprog. I WIPOs russiske beskrivelse af immateriel ejendom beskrives dette som "... творения человеческого разума ..." ⁶ som betyder "creations of the human mind". Det er specificeret, at immaterielle ejendomme er produktet af det *menneskelige* sind, så selv hvis en AI kan tilskrives at have et sind, vil den ikke kunne siges at have skabt en immateriel ejendom.

Immaterialret er retsbeskyttelsen af intellektuelle frembringelser og inden for dette retsområde kan man finde svar på, hvem der kan få ophavsret. I den danske Lov om Ophavsret⁷ nævnes der ikke, at ophavsrettigheder skal gå til et menneske. Der bruges betegnelsen "den"⁸ om den juridiske person, der kan få ophavsrettighederne, men der bliver ikke specificeret, hvorvidt "den" skal være et menneske eller ej. I USA har der været flere ansøgninger om ophavsret og patentrettigheder til AI for forskellige intellektuelle frembringelser, men ingen af disse er lykkedes. I Thaler v. Vidal beskrives, hvordan en intellektuelle ejendom skabt ved hjælp af en AI, og personen der ejede den mente, at hans AI selv havde skabt de patentbare frembringelser. Dette blev afvist, da en "inventor" ifølge the Patent Act skal være "a natural person". I dette er tilfældet i de fleste retssystemer, dog

⁴ World Intellectual Property Organization (United Nations)

⁵ WIPO, "What is Intellectual Property" – ENG version

⁶ WIPO, "What is Intellectual Property" – RUS version

⁷ LBK nr 1144 af 23/10/2014, Retsinformation.dk

⁸ Se bilag 1

er der nogle undtagelser, såsom det græske, hvor the inventor og ejeren af den patentbare intellektuelle ejendom ifølge The European Patent Office⁹ kan være en juridisk person, fx også en virksomhed. DABUS, som er navnet på den AI, som fik afslag på patent i Thaler v. Vidal, men i Sydafrika blev der godkendt en patentansøgning, hvor DABUS var indskrevet som den eneste inventor¹⁰.

Dette er dog kun enkeltstående tilfælde, og der er på nuværende tidspunkt intet der tyder på, flere lande vil ændre deres lovgivning, så ikke kun mennesker kan få ophavsret. Tværtimod, selvom der som udgangspunkt ikke er nogle love, der direkte forbyder tildeling af ophavsrettigheder for objekter skabt ved hjælp af AI, er der flere præjudikater i det amerikanske retssystem der peger i denne retning. På nuværende tidspunkt er der 2 måder, hvorpå man i Vestlig Immaterialret kan behandle ansøgninger om ophavsrettigheder, hvor den intellektuelle frembringelse er skabt med ingen eller minimal menneskelig indblanding. Enten kan man afvise at tildele ophavsrettigheder, da ejendommen er skabt ved hjælp af AI og dermed ikke af et menneske, eller man kan tildele ejeren af programmet ophavsrettighederne til det, som programmet har lavet. En af de tydeligste lovgivninger på området er den britiske Copyright, Designs and Patents Act 1988, hvor der i Section 9, stk. 3 klart beskrives, at ejeren af AI'en får ophavsrettighederne for dens arbejde¹¹. I andre retssystemer derimod, har der i de seneste år været flere eksempler på afslag ved ansøgning om ophavsrettigheder, hvis frembringelsen var skabt af en maskine og ikke et menneske¹².

Alt lovgivning virker adfærdsregulerende, så man skal derfor som lovgiver være særlig opmærksom på, om den førte retspolitik opfordrer de berørte af den til den adfærd man ønsker. For virksomheder og privatpersoner er hovedformålet med at patentere en opfindelse eller få et værk beskyttet af ophavsretten, at tjene penge. Man kan altså foreløbigt konkludere, at tilgangen der bruges i Storbritannien er den mest hensigtsmæssige set ud fra et økonomisk perspektiv, da programudviklere og virksomheder her motiveres til at fortsætte med at arbejde med og investere i udviklingen af AI, da de ved, at deres investeringer vil give afkast. Bruger man derimod en tilgang, hvor immaterielle frembringelser skabt ved hjælp af AI ikke kan patenteres eller være beskyttet af ophavsretten, risikerer man at gøre investeringer i nyere teknologier uattraktive for investorer og virksomheder, da de ikke vil kunne tjene på det deres maskiner kan skabe.

Budget og forskerkontakt

Dette budget skal dække den videre forskning inden for emnet, med håb om at kunne lave en dybdegående sammenligning, hvor er lægges mere vægt på de økonomiske konsekvenser ved de forskellige indretninger af lovgivningen i de forskellige lande.

⁹ (EPO) – Se bibliografi

¹⁰ (TN.com) – se bibliografi

¹¹ "In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken." - <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>

¹² *Acohs Pty Ltd vs Ucorp Pty Ltd, Australien*

Bøger og andet litteratur	7.000 kr
Adgang til databaser med internationale domme	1.000 kr
Uforudsete udgifter	5.000 kr
I alt	13.000 kr

Tak til min forskerkontakt Hin-Yan Liu, Associate Professor ved Centre for European and Comparative Legal Studies.

Bilag

Bilag 1: §1 af Lov om Ophavsret

”Kapitel 1

Ophavsrettens genstand og indhold

Beskyttede værker

§ 1. Den, som frembringer et litterært eller kunstnerisk værk, har ophavsret til værket, hvad enten dette fremtræder som en i skrift eller tale udtrykt skønlitterær eller faglitterær fremstilling, som musikværk eller sceneværk, som filmværk eller fotografisk værk, som værk af billedkunst, bygningskunst eller brugskunst, eller det er kommet til udtryk på anden måde”

Bibliografi

EPO. (n.d.). Retrieved from https://www.epo.org/modules/epoweb/acdocument/epoweb2/468/en/CA-PL_5-20_en.pdf

Searle, J. R. (1984). *Minds, Brains and Science*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

TN.com. (n.d.). *Technologynetworks.com*. Retrieved from <https://www.technologynetworks.com/informatics/news/officials-approve-worlds-first-patent-to-credit-an-ai-as-inventor-351488>

Turing, A. M. (1950, Oktober). Computing Machinery and Intelligence. *Mind: A quarterly review of psychology and philosophy*, pp. 433-435.

WIPO. (n.d.). (ENG). Retrieved from https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_450_2020.pdf

WIPO. (n.d.). (RUS). Retrieved from https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/ru/wipo_pub_450_2020.pdf