

ROZWIĄZANIA  
GENERATYWNEJ SZTUCZNEJ  
INTELIGENCJI – zagrożenia  
i aspekty prawne

ROZWIĄZANIA  
GENERATYWNEJ SZTUCZNEJ  
INTELIGENCJI – zagrożenia  
i aspekty prawne

Warszawa 2023

## **Rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji – zagrożenia i aspekty prawne**

**Autor:** Marta Lampart

**Redakcja:** Paweł Sikorski

Niniejsza publikacja została sfinansowana ze środków budżetu państwa w związku z realizacją działań w ramach Centrum Rozwoju Małych i Średnich Przedsiębiorstw.

Ministerstwo Rozwoju i Technologii, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości lub osoby występujące w ich imieniu nie są odpowiedzialne za informacje przedstawione w publikacji. Poglądy wyrażone w publikacji są poglądami Autorki i nie muszą pokrywać się z działaniami Ministerstwa Rozwoju i Technologii oraz Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości.

### **Wydawca:**

Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości

ul. Pańska 81/83

00-834 Warszawa

[www.parp.gov.pl](http://www.parp.gov.pl)

© Copyright by Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Warszawa 2023

ISBN: 978-83-7633-572-8

Opracowanie graficzno-techniczne:

[www.ccpog.com.pl](http://www.ccpog.com.pl)

# Spis treści

<b>Wprowadzenie .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Kilka słów o sztucznej inteligencji .....</b>	<b>7</b>
1) Wprowadzenie .....	7
2) Generatywna sztuczna inteligencja .....	9
3) Przykłady rozwiązań i modeli generatywnej AI .....	11
4) Wyciągi z regulaminów przykładowych rozwiązań generatywnej AI .....	20
<b>2. Akt o sztucznej inteligencji – stan prac i propozycje rozwiązań .....</b>	<b>28</b>
1) Uwagi wstępne – historia prac w Unii Europejskiej .....	28
2) Wniosek Komisji Europejskiej .....	29
3) Poprawki Parlamentu Europejskiego .....	31
<b>3. Odpowiedzialność za błędy sztucznej inteligencji .....</b>	<b>39</b>
1) Prawo Unii Europejskiej w zakresie odpowiedzialności za AI .....	39
2) Odpowiedzialność za AI a działania użytkowników .....	44
<b>4. Rozwiązania generatywnej AI a prawo autorskie .....</b>	<b>46</b>
1) Wyniki generatywnej AI jako utwory? .....	47
2) Prawa autorskie w kontekście danych treningowych AI oraz generowanych wyników przez gen AI .....	51
3) Problemy związane z ochroną wyników generatywnej AI jako utworu .....	57
4) Wyniki generatywnej AI a odpowiedzialność karna .....	58
<b>5. Rozwiązania generatywnej AI a ochrona baz danych .....</b>	<b>60</b>
1) Ochrona baz danych w kontekście AI .....	60
2) Bazy danych jako wytwory generatywnej AI .....	63
3) Generatywna AI a przepisy unijne dotyczące danych nieosobowych – wskazanie przykładu .....	65

<b>6. Rozwiązania generatywnej AI a prawo własności przemysłowej .....</b>	<b>67</b>
1) Uwagi ogólne .....	67
2) Wytwory generatywnej AI jako wynalazki .....	69
3) Znaki towarowe .....	73
<b>7. Generatywna AI a zagrożenia związane z ujawnieniem tajemnicy przedsiębiorstwa i innych tajemnic prawnie chronionych .....</b>	<b>76</b>
1) Tajemnica przedsiębiorstwa.....	76
2) Tajemnice zawodowe.....	79
<b>8. Rozwiązania generatywnej AI a ochrona danych osobowych .....</b>	<b>81</b>
1) Korzystanie przez użytkowników z rozwiązań AI.....	81
2) Dostawcy rozwiązań generatywnej AI .....	85
<b>9. Sztuczna inteligencja a dezinformacja.....</b>	<b>89</b>
1) AI i dezinformacja – przykłady użycia pozytywnego i negatywnego.....	89
2) Prawo Unii Europejskiej w walce z dezinformacją.....	93
<b>10. Korzystanie z rozwiązań generatywnej AI w szkolnictwie wyższym .....</b>	<b>96</b>
1) Korzystanie z AI przez studentów i pracowników naukowych .....	96
2) Wpływ AI na współpracę uczelni z biznesem.....	99
<b>Podsumowanie.....</b>	<b>101</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>105</b>
<b>O Autorce.....</b>	<b>115</b>

# Wprowadzenie

Przedmiotem niniejszej publikacji jest przedstawienie przedsiębiorcom zagadnień związanych z rozwiązaniami sztucznej inteligencji (ang. Artificial Intelligence, w skrócie AI), w szczególności tej generatywnej. Ich stosowanie pociąga za sobą określone konsekwencje dla działalności wszystkich podmiotów, czyli także przedsiębiorców. Ze względu na coraz szybszy rozwój nowych technologii i coraz częstsze pojawianie się w przestrzeni publicznej sformułowań typu „AI”, „generatywna AI”, „SI”, „prompty”, „outputy”, „inputy”, „wytwory AI” jest konieczne zapoznanie się z omawianą w niniejszej publikacji tematyką.

Ostatnie lata pokazały, że prowadzenie działalności gospodarczej zarówno w skali krajowej, europejskiej, jak i światowej oraz ciągły rozwój nowych technologii wymagają przyjrzenia się również rozwiązaniom sztucznej inteligencji. Mając na uwadze to, jaki potencjał AI niesie dla biznesu, przybliżenie problematyki jej działania jest niezbędne dla umiejętnego, bezpiecznego i legalnego zastosowania sztucznej inteligencji przez przedsiębiorców. Jej dalszy szybki rozwój jest nieunikniony. Przedsiębiorcy, którzy nie są skłonni do zapoznania się z rozwiązaniami sztucznej inteligencji, mogą w wielu obszarach pozostać w tyle za konkurencją. Wyzwania, jakie niesie za sobą AI, wymagają więc poznania podstaw jej działania oraz możliwości wykorzystania przez przedsiębiorców i ich pracowników.

Od niespełna roku, a w szczególności po pojawieniu się kolejnych wersji produktu, jakim jest ChatGPT, codzienne wiadomości dotyczące sztucznej inteligencji mogą przerażać lub przynajmniej budzić wątpliwości. Dotyczy to chociażby przyszłości miejsc pracy w wielu branżach. Nie da się przy tym ukryć, że obawy te nie są całkiem bezzasadne. Należy jednak pamiętać też o tym, że ChatGPT i inne tego typu rozwiązania to nadal jest sztuczna inteligencja, a do weryfikacji i czuwania nad poprawnością wytworów jej „pracy” potrzebny jest człowiek.

Dla przedsiębiorców oferowane na rynku rozwiązania sztucznej inteligencji to okazja do zastanowienia się, w jaki sposób ich potencjał możliwy jest do wykorzystania w organizacji. Wymaga to jednak uzyskania wiedzy na temat różnych zagrożeń, jakie niesie za sobą korzystanie z takich narzędzi. Aby korzystać z AI w sposób prawidłowy i przynoszący zysk, istotne jest także poznanie aspektów prawnych dotyczących tych zagadnień. Dlatego

też w treści tej publikacji wskazano wybrane aspekty prawne oraz zagadnienia związane z narzędziami generatywnej AI.

Pierwsza część została poświęcona wyjaśnieniu, czym jest sztuczna inteligencja oraz czego można oczekiwać od wybranych rozwiązań generatywnej AI wraz z przykładowymi warunkami korzystania z niektórych z nich. Przedstawienie tych praktycznych aspektów ma na celu pokazanie możliwości, jakie niosą narzędzia generatywnej AI. Umieszczenie w publikacji odniesień do szczegółowych informacji dotyczących tych rozwiązań, ułatwi zapoznanie się z zasadami ich działania.

Ponieważ sztuczna inteligencja wymaga obecnie także uregulowania wielu aspektów prawnych związanych z korzystaniem z jej rozwiązań, w drugiej części publikacji omówiono także założenia projektu rozporządzenia Unii Europejskiej dotyczącego AI, jak też projektowanych przepisów w zakresie odpowiedzialności za jej działania. Stosowanie rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji wkracza w wiele dziedzin prawa oraz może pociągać za sobą odpowiedzialność prawną. W publikacji po kolei omówiono zatem wybrane aspekty tego obszaru.

Z uwagi na ciągły rozwój narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji w publikacji poruszone zostały ryzyka związane z potencjalnym naruszeniem przepisów prawa. Właściwe opracowanie zasad korzystania z rozwiązań AI przez przedsiębiorców może pomóc nie tylko zminimalizować ryzyko naruszenia prawa, ale i umożliwić rozwój z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań dostępnych na rynku.

Niniejsza publikacja nie wyczerpuje całości zagadnień związanych z korzystaniem z rozwiązań AI. Ma ona na celu nakreślenie potencjalnych zagadnień, jakie mogą pojawić się w praktyce stosowania AI przez polskich przedsiębiorców, stanowiąc w ten sposób zestaw wskazówek, które warto wziąć pod uwagę.

Zanim przedstawione zostaną bieżące informacje zawarte w niniejszej publikacji, konieczne jest poczynienie wyraźnego zastrzeżenia, że jej treść odzwierciedla stan zastany na koniec października 2023 r. i może ulec szybkiej dezaktualizacji. Może się tak zadziać ze względu na bardzo dynamicznie zachodzące zmiany, zarówno pod względem technicznym, dostępnych modeli i produktów generatywnej AI, jak i prawnym. Dlatego poleganie tylko na przedstawionej treści, bez sprawdzenia aktualności tych informacji, nie jest zalecane.

# 1. Kilka słów o sztucznej inteligencji

## 1) Wprowadzenie

Tytułem wstępu należy wskazać, że pomimo pojawienia się w ostatnich miesiącach swoistego *gamechangera* sztucznej inteligencji w postaci modelu językowego oferowanego przez amerykańską spółkę OpenAI – GPT 3.5 oraz 4, o sztucznej inteligencji była już mowa o wiele wcześniej, czyli w połowie XX wieku. Po raz pierwszy terminu „sztuczna inteligencja” użył w 1956 r. John McCarthy<sup>1</sup>. Ciągły rozwój technologii pozwolił na wypracowanie rozwiązań sztucznej inteligencji wykorzystywanych w codziennych czynnościach.

Nie istnieje jedna spójna definicja sztucznej inteligencji. Wynika to głównie z faktu, że dziedzina ta ulega ciągłemu rozwojowi i sztywne określanie jej ram nie jest właściwe. Z biegiem czasu dynamizacja nowych technologii może bowiem pozostawić daleko w tyle raz przyjęte sformułowanie. Warto w tym miejscu pamiętać, że jeszcze kilka lat temu niewiele mówiono chociażby właśnie o pojawieniu się generatywnej sztucznej inteligencji, która jeszcze bardziej zrewolucjonizuje zastaną rzeczywistość. Kto zatem wie, czy za kilka miesięcy nie pojawi się kolejne rozwiązanie, które pozostawi ChatGPT daleko w tyle? Z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że tak właśnie będzie. Tak czy inaczej, warto zapoznać się z podstawowymi pojęciami związanymi ze sztuczną inteligencją.

Na stronie internetowej Parlamentu Europejskiego odnaleźć można definicję AI, z której wynika, że:

„Sztuczna inteligencja to (SI) zdolność maszyn do wykazywania ludzkich umiejętności, takich jak rozumowanie, uczenie się, planowanie i kreatywność. Sztuczna inteligencja umożliwia systemom technicznym postrzeganie ich otoczenia, radzenie sobie z tym, co postrzegają i rozwiązywanie problemów, działając w kierunku osiągnięcia określonego celu. Komputer odbiera dane (już przygotowane lub zebrane za pomocą jego czujników, np. kamery),

---

1 K-F. Lee, Wstęp. Prawdziwa historia SI, [w:] Sztuczna inteligencja 2041. Dziesięć wizji przyszłości, K.-F. Lee, Ch. Qiufan, Poznań 2022, s. 9.



przetwarza je i reaguje. Systemy SI są w stanie do pewnego stopnia dostosować swoje zachowanie, analizując skutki wcześniejszych działań i działając autonomicznie.”<sup>2</sup>

Inna definicja sztucznej inteligencji to:

„Sztuczna inteligencja to zdolność maszyn do samodzielnego podejmowania decyzji, wykazująca elementy ludzkiej inteligencji, takie jak: rozumowanie, uczenie się, wnioskowanie i dostosowywanie. Tak zdefiniowana AI obejmuje m.in. sieci neuronowe, robotykę i tworzenie modeli zachowań inteligentnych oraz programów komputerowych symulujących te zachowania, włączając w to również uczenie maszynowe”<sup>3</sup>.

Podobnie wypowiadają się inni eksperci:

„sztuczna inteligencja to przejaw inteligencji programu komputerowego lub maszyny, która przypomina ludzkie zachowanie. Taką inteligencję program komputerowy nabywa w procesie uczenia i wykonuje odpowiednie obliczenia. Bazuje na „wytrenowanym” algorytmie poprzez wgrane do niego dane, a nie kodach napisanych przez programistów”<sup>4</sup>.

W otaczającym świecie można odnaleźć wiele przykładów wykorzystania tradycyjnej sztucznej inteligencji. Aktualnie AI pojawia się podczas zakupów w sklepie internetowym, sugerując dobór właściwych produktów, czy jako asystent głosowy w wielu popularnych rozwiązaniach, takich jak *Siri Apple* czy *Google Assistant* lub jeszcze innych produktach, w których zastosowano wirtualnego asystenta. Popularnym przykładem mogą być również tzw. boty, wykorzystywane w wielu sklepach internetowych lub innych witrynach internetowych, pozwalające na rozwiązanie prostych problemów związanych z oferowaną

---

2 Parlament Europejski, Aktualności, [Sztuczna inteligencja: co to jest i jakie ma zastosowania?](#), (opublikowano: 4.09.2020 r., ostatnia aktualizacja: 20.06.2023 r.) [dostęp: 31.10.2023 r.].

3 G. Rzeźnik (red. mer.), K. Piwowski, Z. Jakubik, G. Rzeźnik, J. Czernicka, [Zastosowania sztucznej inteligencji w gospodarce](#). Przegląd wybranych inicjatyw i technologii z rekomendacjami dla przedsiębiorców. Raport tematyczny nr 3, Warszawa 2023, s. 5, [dostęp: 31.10.2023 r.].

4 Sieć Badawcza Łukasiewicz – Poznański Instytut Technologiczny, [Fakty i mity na temat sztucznej inteligencji. Czym jest AI?](#), 18.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

usługą. Dobór treści wyświetlanych użytkownikowi w portalach społecznościowych typu Instagram i TikTok również wspomagany jest przez sztuczną inteligencję. Podobnie jest w serwisie NetFlix prezentującym dobór interesujących użytkownika materiałów na podstawie jego preferencji oraz szerokich danych związanych z oglądaniem przez niego filmów i seriali. Przedmioty urządzenia domowego także wyposażone są w sztuczną inteligencję, np. roboty sprzątające *iRobot Roomba*, czy *Xiaomi Robot Vacuum*, które określają mapę sprzątania powierzchni podłogi w oparciu o dane dotyczące pomieszczeń. Wszelkie podłączone do sieci sprzęty użytku codziennego – lodówki, zegarki, klimatyzacje itp. wspomagane są sztuczną inteligencją. Wreszcie np. izraelski start-up *Mobileye* w dalszym ciągu udoskonala swoje propozycje systemów opartych na uczeniu maszynowym stosowanych w autonomicznych samochodach.

Sztuczna inteligencja znajduje już zastosowanie w urzędach – przykładowo Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO) udostępnia formularz zgłoszeniowy unijnych znaków towarowych.

## 2) Generatywna sztuczna inteligencja

W ostatnich miesiącach na rynku pojawił się cały szereg rozwiązań opartych na generatywnej sztucznej inteligencji (dalej: **generatywna AI** lub **gen AI**). Wspomniany już popularny ChatGPT, czy Midjourney to tylko dwa przykłady spośród wielu. Początków generatywnej sztucznej inteligencji możemy doszukiwać się już w 1960 r., w którym Joseph Weizenbaum stworzył chatbot Eliza jako jeden z pierwszych przykładów generatywnej sztucznej inteligencji<sup>5</sup>.

Generatywna sztuczna inteligencja to taka, która pozwala na tworzenie nowych szeroko rozumianych treści, np. obrazów, tekstów, kodów, symulacji, video czy audio<sup>6</sup>. Tym różni się od tradycyjnie pojmowanej sztucznej inteligencji, że **pozwala na tworzenie nowych**

---

5 G. Lawton, Definition. [What is generative AI? Everything you need to know](#), [dostęp: 31.10.2023 r.].

6 McKinsey Explainers, [What is generative AI?](#), 19.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];

**wytworów**<sup>7</sup>. Krótko rzecz ujmując, generatywna sztuczna inteligencja polega na kreatywności oraz na działaniu na podstawie wyuczonych danych i zachowań. Oparta jest na dużych zasobach danych treningowych pozwalających na generowanie wytworów i na uczeniu maszynowym<sup>8</sup>. Niesie ona wiele możliwości niemal dla każdej branży, przyspiesza procesy działania i przedstawia zupełnie nowe rozwiązania, które jeszcze niedawno były nieosiągalne w tak krótkim czasie dla człowieka. Właściwości rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji kuszą swoimi możliwościami zarówno w życiu prywatnym, jak i w biznesie. Narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji rewolucjonizują sposób poszukiwania informacji i wykorzystania rezultatów sztucznej inteligencji.

Ze względu na brak szczegółowych rozwiązań prawnych dotyczących sztucznej inteligencji, nie zawsze wiadomo, w jaki sposób korzystać z niej, aby nie naruszyć przepisów. Bardzo szybki rozwój nowych technologii sprawia, że dotychczasowe rozwiązania prawne nie przystają w pełni do obecnej rzeczywistości w zakresie używania generatywnej AI. Z raportu z badań społecznych przeprowadzonych przez NASK wynika, że według internautów istnieje potrzeba regulacji prawnych w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego, odpowiedzialności i praw pracowniczych, transparentności oraz własności (w tym ostatnim w zakresie prawa patentowego, ochrony własności przemysłowej i intelektualnej)<sup>9</sup>. Z drugiej strony generatywna AI jest bardzo interesującym i nowoczesnym obszarem badawczym, ciągle rozwijającym się i posiadającym wiele potencjalnych zastosowań w różnych dziedzinach nie tylko nauki, biznesu, ale i życia. W niedalekiej przyszłości zapewne kwestie prawne korzystania z generatywnej sztucznej inteligencji zostaną uregulowane (przynajmniej takie są założenia).

---

7 QuantumBlack, AI by McKinsey, M. Chui, R. Roberts, T. Rodchenko, A. Singla, A. Sukharevsky, L. Yee, D. Zurkiya, [What every CEO should know about generative AI](#), 12.05.2023 r., McKinsey Digital, [dostęp: 31.10.2023 r.].

8 McKinsey Explainers, [What is generative AI?](#), 19.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

9 R. Lange (red.), zespół badawczy: R. Lange, A. Ładna, F. Konopczyński, M. Kowalczyk, [SZTUCZNA INTELIGENCJA w społeczeństwie i gospodarce. Raport z badań społecznych](#), Warszawa 2019, s. 32 [dostęp: 31.10.2023 r.].

### 3) Przykłady rozwiązań i modeli generatywnej AI

Dla właściwego zrozumienia problematyki rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji, konieczne jest przedstawienie zasad ich działania i możliwości, jakie daje ich użycie.

Jednym z proponowanych podziałów zastosowań generatywnej sztucznej inteligencji jest ich systematyzacja według użycia dla tekstów, programowania, obrazów, mowy, video, 3D i innych<sup>10</sup>. Niektóre z narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji mają ograniczenia w dostępie, różne warianty mogą zależeć od płatnego dostępu, a część z nich może być ograniczona terytorialnie. Ciągły rozwój tych wszystkich rozwiązań powoduje, że dają one coraz większe możliwości, a ich zasięg i dostępność są coraz szersze.

Poniżej przedstawiam wybrane przykłady rozwiązań opartych na generatywnej sztucznej inteligencji.

#### Rozwiązanie ChatGPT i dostępne wersje, model GPT-4 i 3.5

ChatGPT to najbardziej popularny produkt gen AI oparty na modelu językowym generatywnej AI (GPT-4 lub 3.5), oferowany przez amerykańską spółkę OpenAI, który umożliwia uzyskiwanie wyników wyszukiwania za pomocą *promptów* (zapytań). Potrafi przykładowo pomóc stworzyć listę dań w diecie, scenariusz filmu, artykuł na określony temat czy obrazy/zdjęcia, kod programu. Od niedawna potrafi też interpretować zdjęcia/obrazy przesłane przez użytkownika. Możliwości tego narzędzia są ogromne, stąd w bardzo krótkim czasie zyskało ono wielu zwolenników. Obecnie GPT-4 wykorzystywany jest między innymi w aplikacji *Duolingo* (aplikacji służącej do nauki języków), *Be My Eyes* (aplikacji dla osób niedowidzących lub niewidzących), *Khan Academy* (platforma do nauki) czy przez rząd Islandii (do popularyzacji języka Islandzkiego<sup>11</sup>).

---

10 S. Huang, P. Grady and GPT-3, [Generative AI: A Creative New World](#), 19.09.2022 r., Sequoia Capital, [dostęp: 31.10.2023 r.].

11 [OpenAI, Customer stories, Government of Iceland](#), [dostęp: 31.10.2023 r.].

Produkt ChatGPT oparty jest na działaniu modelu, jakim jest GPT-4 lub GPT-3.5. GPT to przykład dużego modelu językowego, tzw. *Large Language Model (LLM)*<sup>12</sup>. Jego dane treningowe dla wersji 4 sięgają kwietnia 2023 r. (stan „wiedzy” zmienia się co pewien czas). **Oznacza to, że nie są one w pełni aktualne i nie obejmują najnowszych informacji.** Warto tutaj wspomnieć, że we wcześniejszej fazie dane treningowe GPT-4 sięgały września 2021 r., później stycznia 2022 r., dla GPT-3.5 jest to obecnie styczeń 2022 r., wcześniej był to wrzesień 2021 r.<sup>13</sup> LLM to specjalnie wyszkolony model głębokiego uczenia, który przetwarza i generuje tekst w sposób podobny do człowieka<sup>14</sup>.

ChatGPT oparty na modelu GPT-3.5 jest dostępny bezpłatnie, jednakże wersja darmowa pozwala OpenAI na wykorzystanie *promptów* oraz odpowiedzi do dalszego udoskonalania swoich modeli. Model GPT-4 jest dostępny obecnie w produktach takich jak ChatGPT Plus oraz jako API<sup>15</sup> dla developerów do tworzenia aplikacji. ChatGPT Plus dostępny jest odpłatnie i umożliwia korzystanie z GPT-4 w kilku wersjach, tzn.:

- podstawowej;
- zintegrowanej z wyszukiwarką internetową Bing;
- Advanced Data Analysis, która umożliwia programowanie i uruchomienie kodu przez model;
- zawierającej Plugins, czyli wtyczki udostępniające dodatkowe możliwości;
- z DALLE-3, która pozwala na tworzenie obrazów z poziomu ChatGPT.

Wersja płatna umożliwia decydowanie co do wyboru odpowiednich ustawień, w tym, jak OpenAI może wykorzystać *prompty* i odpowiedzi.

---

12 P. Chaber (red.), P. Chaber, W. Chruścicka, J. Łapiński, M. Nieć, J. Orłowska, R. Pląsek, A. Skowrońska, A. Tarnawa, R. Zakrzewski, [Monitoring trendów w innowacyjności. Raport 14, PARP 2023](#), [dostęp: 31.10.2023 r.], s. 66.

13 Jak widać aktualność danych treningowych GPT-3.5 lub 4 zmienia się z biegiem czasu. W publikacji podano w tym wypadku czasokres aktualny na październik 2023 r.

14 A. Tam, [What are Large Language Models](#), 20.07.2023 r., Machine Learning Mastery, [dostęp: 31.10.2023 r.].

15 API to inaczej interfejs programowania aplikacji, jest to zbiór reguł opisujący w jaki sposób programy mogą komunikować się ze sobą. To interfejs, za pomocą którego programy mogą komunikować się z modelami AI.

Open AI uruchomił także ChatGPT Enterprise dający jeszcze większe możliwości w zakresie bezpieczeństwa i prywatności dla przedsiębiorców. W tej wersji *prompty* użytkownika oraz dane nie są używane do trenowania modeli i są szyfrowane. Dostępny w tej wersji jest również DALL-E-3.

Szybkość działania i bogata baza danych treningowych powoduje, że produkt, jakim jest ChatGPT, cieszy się zainteresowaniem w wielu branżach. Minusem tego rozwiązania są wciąż pojawiające się błędy i informacje wprowadzające w błąd. Do 20 lipca 2023 r. OpenAI umożliwiało skorzystanie z narzędzia *AI classifier*, które pozwalało na rozróżnianie tekstu napisanego przez sztuczną inteligencję i przez człowieka<sup>16</sup>. Brak takiego zróżnicowania może budzić wiele wątpliwości w stosowaniu tego produktu w codziennej pracy, w której wskazanie na takie aspekty jest istotne. Do tego ChatGPT uczy się również na podstawie ładowanych przez użytkownika zapytań, o ile historia przeglądania nie zostanie wyłączona, co z kolei powoduje mniejsze możliwości korzystania z zasobów produktu. Może się także zdarzyć, że użytkownicy wprowadzą błędne dane lub informacje, co później może się przełożyć na wygenerowanie błędnych wyników (*outputów*) przez ChatGPT.

W przyszłości planowane są kolejne wersje modelu GPT. Obecnie narzędzie to rozwija się, wdrożone zostały możliwości używania głosu (w wersji na smartfony) oraz obrazków przy korzystaniu z ChatGPT, dostępna jest więc także komunikacja głosowa. Dostępność różnych wariantów GPT-4 dla użytkowników nie jest zawsze taka sama, OpenAI stopniowo dopuszcza kolejnych użytkowników do nowych funkcjonalności (dla API zmienia się to jeszcze bardziej).

Więcej o GPT-4: <https://openai.com/gpt-4>

Więcej o ChatGPT: <https://openai.com/chatgpt>

Więcej o ChatGPT Enterprise: <https://openai.com/blog/introducing-chatgpt-enterprise>

## DALL-E 2 i DALL-E 3

To kolejne narzędzia amerykańskiej spółki OpenAI pozwalające na kreowanie obrazów na podstawie przedstawionego przez użytkownika opisu. Pozwala na zastosowanie różnych koncepcji i stylów w tworzonych obrazach i grafikach, a także na tworzenie różnych

---

16 J. H. Kirchner, L. Ahmad, S. Aaronson, J. Leike, [New AI classifier for indicating AI-written text](#), 31.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

wariacji obrazu na podstawie wcześniej wygenerowanego. DALL-E 2 to następca modelu DALL-E. Obecnie dostęp do tego narzędzia jest odpłatny. Z kolei DALL-E 3 to kolejna, ulepszona wersja tego narzędzia, rozumiejąca więcej niuansów i detali. Często porównywana jest z kolejnym rozwiązaniem AI – Midjourney w zakresie możliwości i efektów, jakie dają te narzędzia na przykład pod kątem tworzenia realistycznych postaci, liczby błędów, kolorystyki itp.

Więcej o DALL-E 2: <https://openai.com/dall-e-2>

Więcej o DALL-E 3: <https://openai.com/dall-e-3>

## Whisper

To również rozwiązanie dostarczane przez OpenAI. Służy do transkrypcji mowy na tekst oraz dokonanie tłumaczeń na wiele języków. Automatycznie rozpoznaje mowę, wytrenowany jest na dużych zbiorach danych zawierających tysiące godzin rozmów. Jego zaletą jest to, że jest dostępny na zasadach licencji *open source*, wspiera wiele języków i rezultaty osiągnięte przez niego są bardzo wysokiej jakości.

Więcej o Whisper: <https://openai.com/product>

## Midjourney

Jest to kolejne popularne rozwiązanie pozwalające na generowanie różnych obrazów według poleceń użytkownika na podstawie wpisywanych poleceń tekstowych (*promptów*), które zostało stworzone przez niezależne laboratorium badawcze Midjourney, Inc. z siedzibą w San Francisco. Jest oparte na uczeniu maszynowym do tworzenia obrazów w krótkim czasie. Do użytkownika należy wymyślenie efektu, jaki chce osiągnąć w obrazie generowanym przez sztuczną inteligencję. **Do tego jest niezbędne sformułowanie jasnego polecenia zrozumiałego dla tego narzędzia.**

To konkurencyjne rozwiązanie obok DALL-E czy Stable Diffusion. Midjourney generuje cały wachlarz obrazów – od logo firmy po obraz przedstawiający psy biegające po Marsie. Istotą jest odpowiednie użycie *promptów*. Tu z pomocą może przyjść plugin Photorealistic dostępny w ChatGPT Plus w wersji 4, który na podstawie prostego zapytania stworzy szeroki opis wraz z parametrami, jakie powinien mieć obrazek. Tysiące użytkowników codziennie tworzy nowe

obrazy za pomocą tego narzędzia wspomaganego przez platformę Discord. W generowanych wynikach zdarzają się niedoskonałości, ale mimo tego wielu użytkowników tworzy mniej lub bardziej realistyczne obrazki.

Więcej o Midjourney: <https://www.midjourney.com/home/>

## Stable Diffusion XL

To model generowania obrazów z 2022 r. opracowany przez start-up Stability AI. Pozwala na uzyskiwanie obrazów wraz z tekstem w obrazach za pomocą krótszych *promptów* niż poprzednie wersje narzędzia Stable Diffusion. Stability AI zapewnia, że nie przechowuje żadnych informacji osobistych, tekstów lub obrazów użytkownika. Dane treningowe tego modelu oparte są na ogromnej liczbie obrazów. Kody oraz wagi modeli zostały udostępnione publicznie w serwisie GitHub. Stability AI oferuje także modele dotyczące audio – Stable Audio oraz modele językowe – Stable Beluga, Stable LM, Stable Code i wersję trenowaną w języku japońskim – Japanese Stable LM, te ostatnie 4 modele dostępne są za pomocą Hugging Face (repozytorium modeli machine learningowych). Model Stable Diffusion XL dostępny jest między innymi w serwisie Stable Diffusion Online, Dream Studio, Clipdrop, czy w aplikacji mobilnej Dreamer. Obrazy stworzone za pomocą Stable Diffusion Online dostępne są na licencji Creative Commons (CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication).

Więcej o Stable Diffusion XL: <https://stability.ai/stable-diffusion>

## Adobe Firefly i Firefly Image 2

Produkt Adobe wykorzystuje generatywną AI do tworzenia obrazów i pracy z obrazami, wraz z możliwością tworzenia efektów tekstowych i zastosowaniem różnych stylów przy tworzeniu obrazów. Przykładowo w bezpłatnej wersji można wraz z poleceniem wybrać proporcje, typ zawartości, styl, w tym określone efekty. Produkt ten jest dostępny osobno lub wbudowany (zintegrowany) w programy oferowane przez Adobe. Firefly to wcześniejszy produkt, Firefly Image 2 został udoskonalony i zawiera szersze funkcjonalności. Rozwiązanie to jest trenowane na obrazach z usługi Adobe Stock oraz dostępnych na licencjach otwartych i takich, które znajdują się już w domenie publicznej. Do tego Adobe opracowało model wynagrodzenia dla autorów prac Adobe Stock, mający zastosowanie, gdy prace te użyte zostają do trenowania modeli Firefly. Jest dostępny bezpłatnie lub odpłatnie, w tym również



w wersji dla przedsiębiorców. Jak wspomniano, jest to konkurencyjne rozwiązanie wobec Midjourney czy DALL-E 2 i 3.

Więcej o Adobe Firefly i Firefly Image 2: <https://www.adobe.com/pl/sensei/generative-ai/firefly.html>

## Claude 2

To kolejny model językowy oparty na uczeniu maszynowym, tym razem należący do amerykańskiej spółki Anthropic. Umożliwia uzyskiwanie wyników wyszukiwania w bardzo krótkim czasie. Przeznaczony jest do działań kreatywnych, programowania czy szczegółowego tworzenia treści. Pierwotnie dostępny był na rynku amerykańskim i brytyjskim. Obecnie Anthropic rozszerzył dostępność o 95 państw, przy czym wciąż nie jest dostępny w Unii Europejskiej. Wersja pierwotna Claude była dostępna dla wybranych firm zajmujących się tworzeniem oprogramowania. Aktualnie Claude 2 dostępny jest teoretycznie dla wszystkich, ale z ograniczonym wspomnianym wyżej zasięgiem terytorialnym. Być może zmieni się to w niedalekiej przyszłości. Narzędzia spółki Anthropic będą dalej rozwijane, Amazon rozpoczął inwestowanie i współpracę z tą spółką. Można spodziewać się, że to rozwiązanie AI będzie niebawem dostępne na większości terytoriów.

Więcej o Claude 2: <https://www.anthropic.com/product>

## Bard

To narzędzie jest z kolei proponowane przez amerykańską spółkę Google jako konkurencyjna alternatywa dla GPT-4 (ChatGPT). Ono również jest oparte na uczeniu maszynowym.

Na stronie internetowej tego produktu możemy przeczytać, że ma pewne ograniczenia i nie wszystko mu się udaje, zatem przy nazwie Bard znajdujemy określenie Eksperyment. Od 13 lipca 2023 r. Bard dostępny jest w ponad 40 nowych językach, a korzystać można z niego w Unii Europejskiej, a zatem i w Polsce. Co więcej, obecnie w rozmowach z Bardem można używać tekstów oraz obrazów za pomocą Obiektywu Google – ten ostatni dostępny jest w angielskiej wersji językowej. Rezultaty wyszukiwań mogą wskazywać też na grafiki dostępne w wyszukiwarce Google, które mogą być wyświetlane w Bardzie, tak samo jak ich źródło. Ten model językowy posiada również funkcję zamiany tekstu na mowę. To są tylko niektóre możliwości, jakie proponuje Bard. Co ciekawe, to narzędzie potrafi dostosować

odpowiedzi, jeżeli użytkownik pozwoli mu na używanie dokładnej lokalizacji urządzenia. W przypadku zadania ogólnego pytania, np. jaka jest pogoda?, narzędzie to jest w stanie wygenerować wynik dla danej lokalizacji urządzenia, z którego korzysta użytkownik. Oczywiście, aby móc z lokalizacji korzystać, przeglądarka użytkownika musi mieć odpowiednie uprawnienia.

Więcej o Bard: <https://bard.google.com/>, <https://bard.google.com/updates>

## PaLM 2

Jest to kolejny model wprowadzony na rynek przez Google. Wydaje się, że jest to najbardziej zaawansowany duży model językowy nowej generacji z grupy produktów Google dostępny dla wielu osób (w przeciwieństwie np. do Gemini). Udostępniany jest poprzez API developerom. Stanowi też „serce” Barda oraz kilku innych narzędzi Google związanych z AI. Więcej o PaLM2: <https://ai.google/discover/palm2/>

## Gemini

Innym rozwiązaniem generatywnej sztucznej inteligencji wprowadzanym powoli na rynek przez Google, początkowo dla małej grupy przedsiębiorców, jest wspomniane Gemini. Ma ono stanowić produkt konkurencyjny dla GPT-4, a jego premiera była przewidywana na jesień 2023 r. W tym modelu AI przewidziane jest połączenie możliwości chatbotów, jak i algorytmów pozwalających na tworzenie obrazów na podstawie *promptów*<sup>17</sup>.

## Llama 2

Jest to duży model językowy od spółki Meta (obecnego właściciela Facebook Messenger, Instagram czy WhatsApp) typu *open source*. Dostępny za darmo do researchu i dla komercyjnego użytku. Narzędzie zostało wstępnie przeszkolone na publicznie dostępnych danych w internecie. Funkcjonujący w Llama 2 chat wykorzystuje publicznie dostępne

---

17 K. Sobiepan, [Google Gemini AI. Nowe przecieki o konkurencie ChatGPT](#), Wprost BIZNES, 19.08.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

zestawy danych instrukcji i ponad milion ludzkich adnotacji. Pozwala na eksperymentowanie, wprowadzanie innowacji i odpowiednie odzwierciedlanie pomysłów użytkowników. Model uczy się na podstawie informacji zwrotnych od użytkowników, aby zapewnić większe bezpieczeństwo i użyteczność. Meta współpracuje z Microsoft przy Llama 2, aby zwiększyć dostęp do podstawowych technologii sztucznej inteligencji dla uzyskiwania korzyści przez firmy<sup>18</sup>.

Więcej o Llama 2: <https://ai.meta.com/llama/>

## Bing Chat

Jest to nowa usługa oferowana przez Microsoft. Początkowo można było z niej korzystać w przeglądarce Edge w ramach wyszukiwarki Bing. Obecnie jest to możliwe także w innych przeglądarkach. Możliwa jest rozmowa z Bing Chatem w trzech trybach – kreatywnym, zrównoważonym oraz precyzyjnym. W przypadku tego rozwiązania również można „rozmawiać” z usługą Bing przy użyciu obrazów. Dodanie do Bing Chat rozwiązania w postaci DALL-E 3 pozwala na generowanie obrazów za pomocą *promptów*. Tryb kreatywny oparty jest na modelu GPT-4, odpowiednio dostosowanym na potrzeby Microsoft. Bing Chat ułatwia wyszukiwanie i prezentację rezultatów w przeglądarkach internetowych. Dla skorzystania z Bing Chat wystarczy użyć usługi Bing i przejść w formułę chatu.

Więcej o Bing Chat: <https://www.microsoft.com/en-us/edge/features/bing-chat?form=MT00D8>

## Eleven Labs

Firma Eleven Labs udostępnia szereg modeli opartych na generatywnej AI, pozwalających na zamianę tekstu na mowę i klonowanie głosu w 28 językach. Pozwala na przekształcanie tekstu na mowę w taki sposób, w jaki mówiłby to człowiek, czyli z uwzględnieniem odpowiedniej intonacji i emocji. Opcja klonowania głosu pozwala na uzyskanie na przykład mowy w języku niemieckim, w oparciu o dane wejściowe w postaci nagrania głosu

---

18 [Meta and Microsoft Introduce the Next Generation of Llama](#), 18.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

mówiącego w języku polskim czy dowolnym innym z szerokiej puli wspieranych przez te modele.

Więcej o generatorze głosu AI Eleven Labs: <https://elevenlabs.io/>

Rozwiązań opartych na generatywnej sztucznej inteligencji jest dostępnych na rynku o wiele więcej. Coraz liczniejsze podmioty w różnych branżach zaczynają dostrzegać potencjał AI i wprowadza ją do swojej oferty. Technologiczny gigant Apple również przystąpił do prac nad Apple GPT i dużymi modelami językowymi, aby wkrótce zaoferować swoje rozwiązania<sup>19</sup>. Microsoft najpierw wdrożył do Windows 11 aplikację Microsoft Copilot, a od 1 listopada 2023 r. produkt Microsoft 365 Copilot jest dostępny dla klientów korporacyjnych wraz z Microsoft 365 Chat<sup>20</sup>. O rozwiązania AI bogatszy jest także OneDrive oferowany przez Microsoft.

Również w Abu Dhabi opracowano *open-source*owy duży model językowy AI – Falcon (<https://falconllm.tii.ae/>)

Popularny portal LinkedIn wprowadza z kolei elementy sztucznej inteligencji ułatwiające rekruterom wyszukiwanie kandydatów do pracy oraz – w zakresie narzędzi do marketingu – tworzenie kampanii reklamowych<sup>21</sup>.

Rozwój AI, w tym generatywnej AI, pozwala nie tylko na tworzenie nowych rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji, ale także na wprowadzanie różnych elementów do istniejących już programów, czy portali. Dobrym przykładem jest tutaj chociażby popularna Canva, umożliwiająca tworzenie wielu grafik i dokumentów. Obecnie, przy wspomaganie tego programu przez AI, osiągnięcie możliwości, jakie daje ten program, stało się o wiele łatwiejsze.

---

19 M. Gurman, [Apple Tests 'Apple GPT,' Develops Generative AI Tools to Catch OpenAI](#), 19.07.2023 r., Bloomberg, [dostęp: 31.10.2023 r.].

20 Y. Mehdi, [Microsoft Copilot – twoje codzienne wsparcie AI](#), 21.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

21 S. Nellis, [LinkedIn taps AI to make it easier for firms to find job candidates](#), 3.10.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

Również światowy gigant w zakresie oprogramowania dla fotografii udoskonalił i wsparł możliwości działania programu Adobe Photoshop o elementy AI. W 2024 r. publicznie dostępne będą również rozwiązania oparte o AI w serwisie YouTube.

Najwięksi giganci dostarczający powyższe rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji – Anthropic, Google, Microsoft i OpenAI utworzyli *Frontier Model Forum* (FMF), aby zapewnić bezpieczny i odpowiedzialny rozwój modeli generatywnej sztucznej inteligencji<sup>22</sup>. Do najważniejszych celów FMF należą postęp w badaniach nad bezpieczeństwem sztucznej inteligencji, identyfikacja najlepszych praktyk, współpraca z naukowcami, społeczeństwem obywatelskim i przedsiębiorstwami, a także wspieranie wysiłków na rzecz tworzenia aplikacji pozwalającym sprostać największym wyzwaniom społeczeństwa.

W niedalekiej przyszłości można spodziewać się pierwszych efektów współpracy tej nowej inicjatywy. Do tego siedem największych koncernów zapewniających rozwój sztucznej inteligencji – Microsoft, Google, Meta, OpenAI, Anthropic, Inflection AI i Amazon – zobowiązało się do tego, aby zewnątrzni i wewnątrzni eksperci dopuszczani byli do testowania programów przed ich wprowadzeniem na rynek, a także aby objąć działaniami priorytetowymi oznaczanie treści wygenerowanych przez sztuczną inteligencję<sup>23</sup>.

## 4) Wyciągi z regulaminów przykładowych rozwiązań generatywnej AI

Rozważne eksploatawanie rozwiązań generatywnej AI wymaga zapoznania się z warunkami korzystania z danego produktu. Należy mieć na uwadze to, że większość rozwiązań AI, które obecnie są dostępne na rynku, pochodzi głównie ze Stanów Zjednoczonych, gdzie obowiązuje inny niż w Polsce czy Unii Europejskiej system prawa. W celu bezpiecznego używania narzędzi

---

22 Google, [A new partnership to promote responsible AI](#), 26.07.2023 r., [dostęp: 19.07.2023 r.]. Więcej o inicjatywie [FMF](#) [dostęp: 31.10.2023 r.].

23 Ann, PAP, [Bezpieczna sztuczna inteligencja? Biden zapowiada: testy przez zewnętrznych ekspertów](#), 21.07.2023 r., BUSINESS INSIDER, [dostęp: 31.10.2023 r.]; D. Bartz, K. Hu, [OpenAI, Google, others pledge to watermark AI content for safety, White House says](#), 21.07.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

AI warto zapoznać się więc z podstawowymi warunkami korzystania, uregulowaniem praw do wytworów AI oraz warunkami prywatności dotyczącymi wprowadzanych danych. Dlatego w niniejszej publikacji wzięto pod lupę wybrane regulaminy przykładowych rozwiązań generatywnej AI i przytoczono w sposób skrótowy wyciągi z nich.

W pierwszej kolejności przywołać trzeba postanowienia *Terms of use* najbardziej popularnych rozwiązań gen AI oferowanych przez OpenAI<sup>24</sup>. Poniżej wskazano niektóre z najważniejszych postanowień warunków korzystania z serwisów OpenAI.

## Prawa do generowanych treści

### „3. Content

*Your Content. You may provide input to the Services (“Input”), and receive output generated and returned by the Services based on the Input (“Output”). Input and Output are collectively “Content.” As between the parties and to the extent permitted by applicable law, you own all Input. Subject to your compliance with these Terms, OpenAI hereby assigns to you all its right, title and interest in and to Output. This means you can use Content for any purpose, including commercial purposes such as sale or publication, if you comply with these Terms. OpenAI may use Content to provide and maintain the Services, comply with applicable law, and enforce our policies. You are responsible for Content, including for ensuring that it does not violate any applicable law or these Terms.”*

Z powyższego postanowienia dotyczącego treści generowanych przez AI wynika, że użytkownik może dostarczać dane wejściowe (*inputy*) do usług i otrzymywać dane wyjściowe (*outputy*) generowane przez usługi na podstawie tych danych. Użytkownik jest właścicielem wszystkich wprowadzanych treści, a OpenAI ceduje na użytkownika „wszystkie prawa” do otrzymanych wygenerowanych treści. Jednocześnie w postanowieniu dotyczącym treści czytamy, że oznacza to możliwość korzystania przez użytkownika z nich w dowolnym celu, w tym w celu komercyjnym, o ile użytkownik przestrzega Warunków Korzystania (*Terms of use*). Postanowienie to budzi duże kontrowersje w świetle polskich przepisów dotyczących

---

24 [Terms of use](#), OpenAI, wersja na dzień 14.03.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.]

praw autorskich i praw pokrewnych, w tym w kontekście możliwości uznania wytworów AI za chronione utwory w rozumieniu prawa autorskiego oraz formy i sposobu przeniesienia autorskich praw majątkowych. Wątpliwości w przedmiocie statusu autorskoprawnego wytworów uzyskiwanych za pomocą AI ma też amerykański urząd (zobacz *Rozwiązania generatywnej AI a prawo autorskie*). Natomiast w postanowieniu tym zastrzeżono również, że użytkownik odpowiedzialny jest za treści, także za zapewnienie, że nie naruszają one żadnych przepisów obowiązującego prawa oraz Warunków Korzystania (*Terms of use*). Jak widać, w tym zakresie OpenAI przerzuca niejako odpowiedzialność na użytkowników, chociaż nie mają oni możliwości weryfikacji źródła danych treningowych AI oraz procesu powstawania wygenerowanych treści. Użytkownik ma wpływ na to, jakie dane wprowadza w ramach poleceń – mogą być to błędne dane, wprowadzające w błąd, czy z różnych względów nieodpowiednie. W takim wypadku trudno kwestionować odpowiedzialność użytkownika. OpenAI może natomiast wykorzystywać treści (zarówno te wprowadzane, jak i uzyskiwane w ramach korzystania z rozwiązań) w celu świadczenia i utrzymywania usług. Inaczej wygląda to podczas korzystania z wersji ChatGPT Enterprise lub korzystania z platformy API. Tutaj OpenAI deklaruje, że nie trenuje swoich rozwiązań na danych z ChatGPT Enterprise i platformy API (<https://openai.com/enterprise-privacy>, dostęp: 31.10.2023 r.).

## Dokładność generowanych treści

Przechodząc do dalszej części punktu 3 *Terms of use* należy wskazać na postanowienie dotyczące dokładności generowanych przez AI wyników:

*„(d) Accuracy. Artificial intelligence and machine learning are rapidly evolving fields of study. We are constantly working to improve our Services to make them more accurate, reliable, safe and beneficial. Given the probabilistic nature of machine learning, use of our Services may in some situations result in incorrect Output that does not accurately reflect real people, places, or facts. You should evaluate the accuracy of any Output as appropriate for your use case, including by using human review of the Output.”*

Oznacza to, że OpenAI przestrzega przed możliwością uzyskiwania nieprawidłowych wyników, a ich ostateczna ocena należy już do użytkownika. Jest to efekt tego, że AI nadal uczy się

i nie jest doskonała, gdyż cały czas działa na podstawie danych treningowych. AI może popełniać błędy, w szczególności wyniki mogą być nieprawdziwe, niedokładne czy odnosić się do nieistniejących treści (na przykład orzeczeń sądowych). Podobne zastrzeżenia można przeczytać także w przypadku innych rozwiązań gen AI. **Potocznie nazywa się to zjawisko halucynacjami AI.** Przykładowo ChatGPT nie odpowiadał prawidłowo na pytania dotyczące sądów właściwych dla prowadzenia danego rodzaju spraw. Mogło to być wynikiem tego, że jego dane treningowe zawierały szerszy zbiór informacji na temat amerykańskiego sądownictwa niż wiadomości na temat sądów w Polsce. Jest to jedynie przypuszczenie – nie ma bowiem możliwości odtworzenia, z jakich danych ChatGPT sformułował odpowiedź.

Również bez wspomnianych zastrzeżeń w Warunkach Korzystania użytkownicy powinni sprawdzać poprawność otrzymywanych wyników – właśnie po to, aby wykluczyć błędy czy nieścisłości. Użytkownik, który korzysta z rozwiązań generatywnej AI, powinien wziąć to pod uwagę, zwłaszcza, że akceptuje warunki korzystania. Ma to bowiem znaczenie także dla odpowiedzialności za korzystanie z wytworów AI.

## Przetwarzanie danych osobowych

W odniesieniu natomiast do przetwarzania danych osobowych istotna pozostaje litera c punktu 5 *Terms of use*:

*„Processing of Personal Data. If you use the Services to process personal data, you must provide legally adequate privacy notices and obtain necessary consents for the processing of such data, and you represent to us that you are processing such data in accordance with applicable law. If you will be using the OpenAI API for the processing of “personal data” as defined in the GDPR or “Personal Information” as defined in CCPA, please fill out this form to request to execute our Data Processing Addendum.”*

Ogólnie rzecz ujmując, w *Terms of use* zastrzeżono, że korzystanie z usług w celu przetwarzania danych osobowych wymaga podania informacji dotyczącej ochrony prywatności i uzyskania niezbędnych zgód na przetwarzanie tych danych, a użytkownik oświadcza, że przetwarza dane osobowe zgodnie z obowiązującym prawem. Korzystanie zaś z interfejsu API OpenAI wymaga wypełnienia dodatkowego formularza dotyczącego



przetwarzania danych osobowych. OpenAI opracował także informacje, w jaki sposób korzysta z wprowadzanych danych do rozwoju swoich modeli<sup>25</sup>.

W publikacji wskazane zostały postanowienia *Terms of use* OpenAI według stanu na dzień 14 marca 2023 r. jedynie w celu wyjaśnienia. Ponieważ postanowienia te, wraz z rozwojem i udoskonaleniem rozwiązań proponowanych przez OpenAI, mogą ulegać dalszym zmianom, sugerowane jest zachowanie czujności i sprawdzanie aktualności warunków korzystania z tych usług. Do tego ważne jest także zapoznanie się z *Privacy Policy* od OpenAI, czyli polityki prywatności, w której wskazano m.in. na podstawy przetwarzania danych osobowych oraz prawa przysługujące użytkownikom.

Ze względu na równie dużą popularność Midjourney warto wskazać także, w jaki sposób w przypadku tego narzędzia uregulowane zostały kwestie związane przede wszystkim z prawami do wprowadzanych i otrzymywanych treści w *Terms of Service*<sup>26</sup> Midjourney Inc. Ponieważ narzędzie to służy do generowania obrazów za pomocą wprowadzonych *promptów*, kwestie prawnoautorskie mają tutaj istotne znaczenie.

W zakresie treści wprowadzanych przez użytkownika w punkcie 4 wskazano:

*„By using the Services, You grant to Midjourney, its successors, and assigns a perpetual, worldwide, non-exclusive, sublicensable no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute text, and image prompts You input into the Services, or Assets produced by the service at Your direction. This license survives termination of this Agreement by any party, for any reason.”*

Wynika z tego, że użytkownik, który korzysta z usług dostarczanych przez Midjourney Inc., udziela tej firmie, jej następcom między innymi stałą, ogólnoswiatową, niewyłączną, bezpłatną, nieodwołalną licencję wraz z prawem do sublicencji do reprodukcji i przygotowywania dzieł pochodnych (dzieł zależnych), publicznego wyświetlania, publicznego wykonania, udzielania sublicencji oraz rozpowszechniania tekstowych lub obrazowych *promptów* (poleceń), które użytkownik wprowadza do usług oraz obrazów

---

25 M. Schade, [How your data is used to improve model performance](#), [dostęp: 31.10.2023 r.].

26 [Terms of Service](#), Midjourney Inc., wersja na dzień: 21.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

i innych wartości wygenerowanych przez serwis na polecenie użytkownika. Dla porównania – z punktu widzenia polskich przepisów prawa postanowienie to jest wątpliwe, chociażby z tego względu, że otrzymywane dzieła czy tworzone przez użytkownika samodzielnie lub za pomocą odpowiednich pluginów *prompty* mogą być pozbawione ochrony prawnoautorskiej.

W zakresie natomiast treści uzyskiwanych przez użytkownika w punkcie 4 wskazano:

*„Subject to the above license, You own all Assets You create with the Services, provided they were created in accordance with this Agreement. This excludes upscaling the images of others, which images remain owned by the original Asset creators. Midjourney makes no representations or warranties with respect to the current law that might apply to You. Please consult Your own lawyer if You want more information about the state of current law in Your jurisdiction. Your ownership of the Assets you created persists even if in subsequent months You downgrade or cancel Your membership. However, You do not own the Assets if You fall under the exceptions below.”*

Co do zasady postanowienie to zakłada, że użytkownik jest właścicielem wszystkich treści uzyskanych za pomocą tej usługi (dotyczy ono użytkowników z odpłatnym dostępem).

Jak wynika z dalszych postanowień *Terms of Service*, w przypadku braku odpłatnego korzystania z Midjourney użytkownik nie jest właścicielem utworzonych przez siebie zasobów, a udzielana jest mu licencja w ramach *Creative Commons Noncommercial 4.0 Attribution International License*. Z uwagi z kolei na udzieloną przez użytkownika licencję jego obrazy i *prompty* mogą być używane przez innych użytkowników, jeśli dostępne są w miejscu publicznym (wyjątki dotyczą wyższych planów subskrypcji – Pro i Mega). W tym wypadku wątpliwości budzi kwestia tego, czy to co zostało stworzone przez generatywną AI, może stanowić utwór w rozumieniu prawa autorskiego.

Twórca Claude i Claude 2 w swoich *Terms of Service*<sup>27</sup> również odnosi się do statusu *promptów* i generowanych treści. Co więcej, zastrzega, że nie można korzystać z usług Anthropic, PBC w sposób naruszający własność intelektualną lub inne prawa. Przestrzega

---

27 [Terms of Service](#), Anthropic, wersja na dzień: 6.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

również, że treści generowane w ramach ich usług mogą być identyczne lub podobne do otrzymywanych przez inne osoby, a także mogą być niedokładne lub niepoprawne.

W punkcie 6 *Terms of Service* wskazano w zakresie praw do materiałów:

*„Rights to Materials. Our Services may allow you to submit text, documents, or other materials to the Services for processing (“Prompts”). Our Services may generate responses based on your Prompts (“Outputs”). Outputs and Prompts collectively are “Materials.” You represent and warrant that you have all rights, and have provided any notices and obtained any consents, that are necessary for us to process any Prompts you submit to the Services in accordance with our Terms. You also represent and warrant that your submission of Prompts to us will not violate our Terms, our Acceptable Use Policy, or any laws applicable to those Prompts—including intellectual property laws and any privacy or data protection laws governing personal information contained in your Prompts. Except as expressly provided in our Terms, you retain all right, title, and interest—including any intellectual property rights—that you have in and to your Prompts. Subject to this Section 6(a) and without limiting Section 12, we authorize you to use the Outputs for the Permitted Use.”*

Uregulowanie to zakłada, że użytkownik ma wszelkie prawa i zgody, które wymagane są do przetwarzania *promptów* w usługach Anthropic. *Prompty* użytkownika nie powinny też naruszać praw własności intelektualnej oraz wykorzystywać danych osobowych niezgodnie z obowiązującymi przepisami. Użytkownik ma wszelkie prawa do *promptów* i zostaje upoważniony do korzystania z wygenerowanych wyników w dozwolonym celu. Dyskusyjne pozostaje rzeczywiste przysługiwanie użytkownikowi praw do *promptów*, na przykład w sytuacji, gdy tworzone są przez pluginy w innych rozwiązaniach AI. Wątpliwe także pozostaje, czy treści generowane przez Claude czy Claude 2 mogą zostać uznane jako utwór podlegający ochronie.

Przywołane powyżej przykłady z warunków korzystania z niektórych rozwiązań generatywnej AI pokazują, że nie są one jednolite, a w zależności od warunków dostępu do tych rozwiązań, uprawnienia użytkowników mogą kształtować się różnie. W świetle braku dostatecznych rozwiązań prawnych dotyczących przede wszystkim praw własności intelektualnej do wytworów AI niektóre z postanowień mogą budzić uzasadnione wątpliwości co do rzeczywistej możliwości ich egzekwowania. Potęguje to podleganie tych warunków

korzystania zupełnie innemu systemowi prawa; jak bowiem już zostało powiedziane, rozwiązania te najczęściej tworzone są przez amerykańskie spółki.

Podobne problemy dotyczą odpowiedzialności za treści generowane przez AI, która wprost nie została jeszcze uregulowana. Rozwój AI następuje w galopującym tempie w przeciwieństwie do powstawania wiążących regulacji prawnych aspektów związanych z korzystaniem z niej, dlatego na obecnym etapie nadal istnieją problemy z właściwą klasyfikacją wytworów generatywnej AI i zakresem ich ochrony. Pewne prace legislacyjne podjęła już w tym zakresie Unia Europejska.

## 2. Akt o sztucznej inteligencji – stan prac i propozycje rozwiązań

### 1) Uwagi wstępne – historia prac w Unii Europejskiej

Jak już wspomniano, kwestie prawne związane ze sztuczną inteligencją to obszar jak dotąd nieunormowany. Codzienne nowości w przypadku generatywnej AI, a zresztą nie tylko takiej, nie ułatwiają ustanowienia przepisów, które przystawałyby w pełni do otaczającej rzeczywistości. Jeżeli zatem projektowane obecnie przepisy zostaną przyjęte i wejdą w życie, to będą pierwszymi w zakresie AI (przynajmniej w Unii Europejskiej).

Na marginesie warto zauważyć, że początki regulacji prawnych pojawiły się już w USA, czyli tam, gdzie generatywna AI najbardziej się rozwija. Prezydent Biden wydał rozporządzenie (ang. *Executive Order*) w sprawie bezpiecznej, chronionej i godnej zaufania sztucznej inteligencji. W akcie tym wskazano na nowe standardy bezpieczeństwa i ochrony AI<sup>28</sup>.

W 2018 r. Komisja Europejska powołała grupę ekspertów wysokiego szczebla ds. sztucznej inteligencji, a w 2019 r. odbyło się pierwsze Zgromadzenie Europejskiego Sojuszu na rzecz AI. W lutym 2020 r. opublikowana została Biała księga w sprawie sztucznej inteligencji, Europejskie podejście do doskonałości i zaufania, w której odniesiono się między innymi do współpracy z państwami członkowskimi i aspektów międzynarodowych, jak i do problematyki odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez AI<sup>29</sup>. W odniesieniu do aspektów międzynarodowych przyjęto w Białej księdze, że: „UE będzie nadal współpracować z krajami o podobnych poglądach, ale również z globalnymi graczami w dziedzinie sztucznej inteligencji, w oparciu o podejście promujące zasady i wartości UE

---

28 The White House, [FACT SHEET: President Biden Issues Executive Order on Safe, Secure, and Trustworthy Artificial Intelligence](#), 30.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

29 Komisja Europejska, BIAŁA KSIĘGA w sprawie sztucznej inteligencji Europejskie podejście do doskonałości i zaufania, 19.02.2020 r., COM (2020) 65 final.

(np. wspieranie pozytywnej zbieżności przepisów, dostęp do kluczowych zasobów, w tym danych, tworzenie równych szans). Komisja będzie ściśle monitorować strategie polityczne państw trzecich, które ograniczają przepływ danych i zajmie się nadmiernymi ograniczeniami w dwustronnych negocjacjach handlowych oraz poprzez działania w ramach Światowej Organizacji Handlu”.

W październiku tego samego roku Parlament Europejski przyjął Rezolucję z zaleceniami dla Komisji w sprawie systemu odpowiedzialności cywilnej za sztuczną inteligencję. W 2022 r. rozpoczęto natomiast prace nad dyrektywą w sprawie odpowiedzialności za sztuczną inteligencję.

## 2) Wniosek Komisji Europejskiej

Początku prac nad tzw. **AI Act, czyli Aktem o sztucznej inteligencji** należy doszukiwać się już w 2021 r. Wtedy to zaproponowano ustanowienie neutralnej pod względem technologicznym definicji sztucznej inteligencji.

Pierwotny wniosek Komisji Europejskiej wraz z projektem AI Act<sup>30</sup> przewidywał ustanowienie w tym rozporządzeniu:

- zharmonizowanych przepisów dotyczących wprowadzenia do obrotu, oddawania do użytku oraz wykorzystywania systemów sztucznej inteligencji w Unii Europejskiej,
- zakazów określonych praktyk w zakresie AI,
- szczególnych wymogów dla systemów AI wysokiego ryzyka oraz obowiązków spoczywających na podmiotach będących operatorami takich systemów,

a także

- zharmonizowanych przepisów dotyczących przejrzystości systemów AI przeznaczonych do wchodzenia w interakcję z osobami fizycznymi, systemów rozpoznawania emocji oraz systemów kategoryzacji biometrycznej, jak również systemów AI

---

30 Wniosek Komisji Europejskiej z dnia 21.04.2021 r. – Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiające zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniające niektóre akty ustawodawcze Unii COM(2021) 206 final, 2021/0106(COD).

wykorzystywanych do generowania obrazów, treści dźwiękowych lub treści wideo lub do manipulowania nimi,

- przepisów dotyczących monitorowania po wprowadzeniu do obrotu i nadzoru rynku.

Projektowane rozporządzenie AI Act z założenia ma mieć zastosowanie dla:

- dostawców wprowadzających do obrotu lub oddających do użytku systemy sztucznej inteligencji w Unii, niezależnie od tego, czy dostawcy ci mają siedzibę w Unii, czy w państwie trzecim,
- użytkowników systemów sztucznej inteligencji, którzy znajdują się w Unii, oraz
- dostawców i użytkowników systemów sztucznej inteligencji, którzy znajdują się w państwie trzecim, jeżeli wyniki działania systemu są wykorzystywane w Unii.

Zgodnie z pierwotną definicją zawartą w projekcie rozporządzenia przedstawionym przez Komisję Europejską „system sztucznej inteligencji” to:

„oprogramowanie opracowane przy użyciu co najmniej jednej spośród technik i podejść wymienionych w załączniku I, które może – dla danego zestawu celów określonych przez człowieka – generować wyniki, takie jak treści, przewidywania, zalecenia lub decyzje wpływające na środowiska, z którymi wchodzi w interakcję”.

AI Act w wersji zaproponowanej przez Komisję Europejską przewidywał klasyfikację systemów AI według poziomów: ryzyko niedopuszczalne, wysokie, ograniczone i minimalne.

W grudniu 2022 r. przedstawione zostało z kolei Ogólne podejście Rady do aktu o sztucznej inteligencji. Zdaniem Rady Unii Europejskiej systemy sztucznej inteligencji wprowadzane na rynek Unii Europejskiej i używane w Unii mają być bezpieczne i zgodne z obowiązującym prawem w zakresie praw podstawowych, a także z unijnymi wartościami<sup>31</sup>.

---

31 [Akt o sztucznej inteligencji: Rada apeluje o bezpieczną sztuczną inteligencję zgodną z prawami podstawowymi](#), Rada UE, Komunikat prasowy z 6.12.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

### 3) Poprawki Parlamentu Europejskiego

14 czerwca 2023 r. Parlament Europejski przyjął stanowisko negocjacyjne w sprawie AI Act<sup>32</sup>. Kolejnym krokiem podczas hiszpańskiej prezydencji w Radzie UE miało być ustalenie ostatecznej treści AI Act do końca 2023 r. Zastana rzeczywistość prowadzi jednak do wniosku, że przyjdzie nam dłużej czekać na wprowadzenie unijnego rozwiązania w sprawie AI.

W czerwcu 2023 r. Parlament Europejski przedstawił poprawki m.in. do definicji „systemu sztucznej inteligencji”, wskazując że definicja ta powinna brzmieć:

„system sztucznej inteligencji” oznacza system maszynowy, który został zaprojektowany do działania z różnym poziomem autonomii i który może – do wyraźnych lub dorozumianych celów – generować wyniki, takie jak przewidywania, zalecenia lub decyzje wpływające na środowiska fizyczne lub wirtualne” (poprawka nr 165).

Zerwał w ten sposób z definicją proponowaną przez Komisję Europejską, która odsyłała do załącznika nr I określającego techniki i podejścia. W poprawkach Parlamentu Europejskiego cały ten załącznik został zresztą skreślony.

Według poprawek wprowadzonych przez Parlament Europejski celem rozporządzenia jest:

„promowanie upowszechniania ukierunkowanej na człowieka i godnej zaufania sztucznej inteligencji oraz zapewnienie wysokiego poziomu ochrony zdrowia, bezpieczeństwa, praw podstawowych, demokracji i praworządności oraz środowiska przed szkodliwymi skutkami systemów sztucznej inteligencji w Unii, przy jednoczesnym wspieraniu innowacji” (poprawka nr 140).

---

32 Poprawki przyjęte przez Parlament Europejski w dniu 14 czerwca 2023 r. w sprawie wniosku dotyczącego rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniającego niektóre akty ustawodawcze Unii (COM(2021)0206 – C9-0146/2021 – 2021/0106(COD)).



Dodano także przepisy regulujące utworzenie i funkcjonowanie Urzędu Unii ds. Sztucznej Inteligencji, którego siedziba planowana jest w Brukseli. Rozszerzono też zakres podmiotów, do których zastosowanie będzie miało projektowane rozporządzenie (zmodyfikowano art. 2 projektowanego AI Act).

Parlament Europejski wprowadził też definicję „modelu generatywnego”, który oznacza:

„model systemu sztucznej inteligencji, który jest trenowany na szerokiej skali danych, jest zaprojektowany z myślą o ogólnym charakterze wyników i może być dostosowany do szerokiego zakresu odrębnych zadań” (poprawka nr 168).

„Dane treningowe” według poprawek do AI Act to:

„dane wykorzystywane do trenowania systemu sztucznej inteligencji poprzez dopasowanie jego parametrów podlegających uczeniu” (poprawka nr 184).

Zdefiniowano też „system sztucznej inteligencji ogólnego przeznaczenia”, pod którego pojęciem w poprawkach Parlamentu Europejskiego rozumie się:

„system sztucznej inteligencji, który może być wykorzystywany i dostosowany do szerokiego zakresu zastosowań, do których nie został celowo i specjalnie zaprojektowany” (poprawka nr 169).

W projekcie dodano także zasady ogólne, które dotyczyć będą wszystkich systemów AI. Projekt AI Act zachowuje podział systemów AI według ryzyka, podobnie jak było to wskazane w pierwotnym wniosku, modyfikując m.in. pojęcia poszczególnych systemów. Zgodnie z nowym art. 4a projektowanego AI Act wszyscy operatorzy AI objęci rozporządzeniem będą musieli dokładać wszelkich starań, by rozwijać i wykorzystywać systemy sztucznej inteligencji i modele generatywne zgodnie z następującymi zasadami ogólnymi:

- „przewodnia i nadzorczą rolę człowieka” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać jako narzędzia służące ludziom, szanujące godność ludzką i autonomię osobistą oraz działające w sposób, który może być odpowiednio kontrolowany i nadzorowany przez człowieka;
- „techniczna solidność i bezpieczeństwo” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać tak, aby minimalizować

niezamierzone i nieoczekiwane szkody, a także tak, aby były one solidne w przypadku niezamierzonych problemów i odporne na próby zmiany ich zastosowania lub skuteczności działania umożliwiające ich wykorzystanie przez działające w złej wierze strony trzecie;

- „prywatność i zarządzanie danymi” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczącymi prywatności i ochrony danych, a jednocześnie należy przetwarzać dane spełniające wysokie standardy pod względem jakości i integralności;
- „przejrzystość” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać w sposób umożliwiający odpowiednią identyfikowalność i wytłumaczalność, przy jednoczesnym informowaniu ludzi o tym, że komunikują się z systemem sztucznej inteligencji lub podejmują z nim interakcję, a także przy należytych informowaniu użytkowników o możliwościach i ograniczeniach tego systemu sztucznej inteligencji, a osób, których to dotyczy, o przysługujących im prawach;
- „różnorodność, niedyskryminacja i sprawiedliwość” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać w sposób, który angażuje różne podmioty i propaguje równy dostęp, równouprawnienie płci i różnorodność kulturową, a jednocześnie należy unikać dyskryminujących skutków zakazanych prawem Unii lub prawem krajowym;
- „dobrostan społeczny i środowiskowy” – co oznacza, że systemy sztucznej inteligencji należy opracowywać i wykorzystywać w sposób zrównoważony, przyjazny dla środowiska i przynoszący korzyści wszystkim ludziom, a jednocześnie należy monitorować i oceniać ich długoterminowy wpływ na jednostkę, społeczeństwo i demokrację.

Wprowadzono także postanowienia dotyczące nieuczciwych postanowień umownych jednostronnie nałożonych na MŚP lub przedsiębiorstwo typu start-up (poprawka nr 398). Jednocześnie Parlament Europejski podkreślił, że chce działać w celu pobudzania innowacji w zakresie AI i wspierać MŚP. Dodano więc wyjątki do projektu rozporządzenia, które obejmują badania naukowe i komponenty AI dostarczane w oparciu o licencje takie jak *open source*<sup>33</sup>.

---

33 Komunikat prasowy Parlamentu Europejskiego, [Posłowie gotowi do negocjacji przepisów o bezpiecznej i przejrzystej SI](#), 14.06.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

Co więcej, dodano także listę obowiązków dla dostawcy modelu generatywnego AI. Jest to odpowiedź Unii Europejskiej na pojawienie się wielu rozwiązań generatywnej AI i ich rosnącej z dnia na dzień popularności.

Podstawowym obowiązkiem dostawcy modelu generatywnego przed wprowadzeniem takiego modelu do obrotu lub oddaniem go do użytku byłoby zapewnienie, aby był on zgodny z wymogami określonymi w proponowanym art. 28b, niezależnie od tego, czy jest on dostarczany jako samodzielny model lub jest wbudowany w system AI, lub w produkt, czy też jest dostarczany na podstawie bezpłatnych i otwartych licencji jako usługa lub za pośrednictwem innych kanałów dystrybucji.

Warto też zwrócić uwagę na ogólne działania dostawcy modelu generatywnego AI, które ten dostawca będzie zmuszony wykonywać, aby mógł sprostać wskazanemu „podstawowemu” obowiązkowi:

- wykazanie poprzez odpowiednie projektowanie, testowanie i analizę, że przed opracowaniem i przez cały okres opracowywania modelu identyfikowano, ograniczono i łagodząco racjonalnie przewidywalne zagrożenia dla zdrowia, bezpieczeństwa, praw podstawowych, środowiska, demokracji i praworządności za pomocą odpowiednich metod, na przykład poprzez zaangażowanie niezależnych ekspertów, jak również poprzez dokumentację pozostałych rodzajów ryzyka, których nie można ograniczyć po opracowaniu modelu;
- przetwarzanie i uwzględnianie wyłącznie tych zbiorów danych, które podlegają odpowiednim środkom zarządzania danymi w zakresie modeli generatywnych, w szczególności środkom mającym na celu zbadanie adekwatności źródeł danych i możliwej tendencyjności oraz działań łagodzących w tym zakresie;
- projektowanie i rozwijanie modelu generatywnego tak, aby osiągnąć w całym jego cyklu życia odpowiednie poziomy skuteczności działania, przewidywalności, interpretowalności, korygowalności, bezpieczeństwa i cyberbezpieczeństwa, które są oceniane za pomocą adekwatnych metod, takich jak ocena modelu z udziałem niezależnych ekspertów, udokumentowana analiza i szeroko zakrojone testy na etapach konceptualizacji, projektowania i opracowywania modelu;
- projektowanie i rozwijanie modelu generatywnego z uwzględnieniem mających zastosowanie norm w celu ograniczenia zużycia energii, zużycia zasobów i odpadów, a także zwiększenia efektywności energetycznej i ogólnej efektywności systemu, bez

uszczerbku dla odpowiednich obowiązujących przepisów unijnych i krajowych (aby umożliwić dostawcom niższego szczebla spełnienie przez nich pewnych obowiązków);

- sporządzanie obszernej dokumentacji technicznej i zrozumiałych instrukcji użytkownika;
- ustanawianie systemu zarządzania jakością;
- rejestrowanie modelu generatywnego w unijnej bazie danych.

Dostawca będzie musiał również przechowywać do dyspozycji właściwych organów krajowych dokumentację techniczną przez okres 10 lat od dnia wprowadzenia systemu generatywnego do obrotu lub oddania go do użytku.

Dostawcy modeli generatywnych wykorzystywanych w systemach AI przeznaczonych specjalnie do generowania, przy różnym poziomie autonomii, treści takich jak złożony tekst, obrazy, dźwięki lub wideo oraz dostawcy, którzy specjalizują model generatywny w celu stworzenia generatywnego systemu AI, musieliby:

- przestrzegać obowiązków przejrzystości określonych w art. 52 ust. 1 projektowanego rozporządzenia,
- szkolić, a w stosownych przypadkach projektować i rozwijać model generatywny w taki sposób, aby zgodnie z powszechnie uznanym aktualnym stanem wiedzy i bez uszczerbku dla praw podstawowych, w tym wolności wypowiedzi, zapewnić odpowiednie zabezpieczenia przed generowaniem treści naruszających prawo Unii,
- bez uszczerbku dla unijnych, krajowych lub unijnych przepisów dotyczących praw autorskich dokumentować i udostępniać publicznie wystarczająco szczegółowe podsumowanie dotyczące wykorzystania danych treningowych chronionych na mocy prawa autorskiego.

Ogólnikowość tych wymogów oraz zastosowanie w nich w pełni niezdefiniowanych pojęć, pozwalających na niemal dowolną interpretację, doprowadzić może do różnych konkluzji, które akurat w przypadku dostawców modeli generatywnej AI będzie istotne z uwagi na zagrożenie nałożenia kary finansowej i to w pokażnej wysokości. Zgodnie bowiem z projektowanym art. 71 ust. 4 AI Act (poprawka nr 651 Parlamentu Europejskiego) niezgodność systemu AI lub modelu generatywnego z jakimikolwiek wymogami lub obowiązkami wynikającymi z AI Act, innymi niż określonymi w art. 5, 10 i 13, podlega karze administracyjnej w wysokości:

- do 10 000 000 euro lub

- jeżeli naruszenia dopuszcza się przedsiębiorstwo – w wysokości do 2% jego całkowitego rocznego światowego obrotu z poprzedniego roku obrotowego, przy czym zastosowanie ma kwota wyższa.

Wobec powyższego należy wskazać, że poprawki Parlamentu Europejskiego wprowadzone do projektu AI Act nakładają wiele obowiązków na dostawców generatywnej AI i to z ryzykiem nałożenia kary administracyjnej za niezgodność z wymogami lub obowiązkami. Trudne, czy wręcz niemożliwe, może być spełnienie wymogu odnoszącego się do ujawniania, że treść została wygenerowana przez AI, wprowadzenie zabezpieczeń przed generowaniem nielegalnych treści, czy publikowanie szczegółowych podsumowań danych podlegających ochronie prawem autorskim, które zostały wykorzystane do szkolenia systemu AI. Na obecnym etapie rozwoju AI nie będzie możliwe wskazywanie, w jaki sposób generatywna AI stworzyła *output*, ani jakich materiałów użyła dla uzyskania konkretnego rezultatu.

Przestrzeganie przepisów AI Act będzie miało istotne znaczenie, nie tylko dla zapewnienia przede wszystkim bezpieczeństwa korzystania z rozwiązań AI, ale także, aby nie narazić się na nałożenie kary finansowej, zwłaszcza w przypadku rozwiązań gen AI. Od dostawców rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji – jak wynika z projektowanych założeń AI Act – będzie się wiele wymagać, a niektóre z tych wymogów mogą być technicznie niemożliwe do spełnienia. Chodzi chociażby o obowiązki związane z ujawnieniem, że treści wygenerowała AI, czy publikowaniem szczegółowych podsumowań danych chronionych prawem autorskim.

Problemem jest także ogólność sformułowań zawartych w rozporządzeniu oraz podejście oparte na ryzyku, czyli coś z czym mamy do czynienia w RODO. Z technicznego punktu widzenia, jak również poniekąd prawnego, proponowane rozwiązania wbrew intencjom nie przyniosą rozwoju generatywnej AI, a mogą go spowolnić.

Obecnie, podczas hiszpańskiej prezydencji, toczyły się negocjacje z Parlamentem Europejskim i Komisją Europejską. Już teraz dokument przygotowany do tych negocjacji zawiera zmiany związane z modelami AI, w tym jak postępować z dużymi modelami uczenia maszynowego, które trenowane są na ogromnej ilości danych<sup>34</sup>. Od pewnego czasu obserwowane jest już inne podejście do tego, jak uregulować przepisy dotyczące AI – przestrzega się wręcz przed zbyt

---

34 L. Bertuzzi, [AI Act: EU countries headed to tiered approach on foundation models amid broader compromise](#), 17.10.2023 r., Euractiv.com, [dostęp: 31.10.2023 r.].

restrykcyjnym regulowaniem generatywnej sztucznej inteligencji<sup>35</sup>. Jakie będzie rzeczywiste brzmienie przepisów projektowanego AI Act, dowiemy się prawdopodobnie w niedalekiej przyszłości. Następne uzgodnienia w trilogu Rady Europejskiej, Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej przewidziane są na 6 grudnia 2023 r.<sup>36</sup> Trzeba mieć tylko nadzieję, że przepisy te będą nadawały się do wykonania i nie zniechęcą do dalszego rozwoju sztucznej inteligencji oraz innowacji, a jednocześnie będą wypełniały cele i zasady Unii Europejskiej.

Rozporządzenie jest jeszcze na etapie procedury legislacyjnej i nie ma pewności, kiedy wejdzie w życie oraz czy rzeczywiście w proponowanym kształcie. Jednak dostawcy generatywnej AI – jak i pozostali, do których odnosi się ten projektowany akt – powinni już teraz śledzić wymogi, jakim być może przyjdzie im sprostać w przypadku, gdy omawiane AI Act wejdzie w życie. Już w chwili obecnej proponowane unijne rozwiązanie, pomimo swojej unikalności i pierwszej próby uregulowania przepisów dotyczących AI na tak szeroką skalę, nie jest pozytywnie przyjmowane przez twórców topowych rozwiązań generatywnej AI.

Dla porównania warto zauważyć, że zupełnie inne podejście do rozwoju generatywnej AI planuje stosować Japonia. W przypadku trenowania generatywnej AI Japonia dopuszcza korzystanie z jakichkolwiek danych oraz nie będzie egzekwować praw autorskich do nich (np. do zdjęć)<sup>37</sup>.

Z innej strony trzeba wskazać, że niedawno podpisana została deklaracja 28 państw, w tym Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych, Unii Europejskiej, Australii i Chin dotycząca szybko rozwijającej się technologii jaką jest AI. W deklaracji tej stwierdzono, że AI potencjalnie powoduje katastrofalne ryzyko dla ludzkości<sup>38</sup>.

---

35 J. Espinoza, A. Hancock, [Brussels warns against ‘paranoia’ when regulating generative AI](#), 3.10.2023 r., Financial Times, [dostęp: 31.10.2023 r.].

36 L. Bertuzzi, [EU policymakers enter the last mile for Artificial Intelligence rulebook](#), 25.10.2023 r., Euractiv.com, [dostęp: 31.10.2023 r.]. Proces legislacyjny można śledzić m.in. na stronie internetowej Parlamentu Europejskiego: [Legislative Train Schedule](#),

37 M. Growcoot, [Japan Declares AI Training Data Fair Game and ‘Will Not Enforce Copyright](#), 5.06.2023 r., PetaPixel, [dostęp: 31.10.2023 r.].

38 K. Stacey, D. Milmo, [UK, US, EU and China sign declaration of AI’s ‘catastrophic’ danger](#), 1.11.2023 r., The Guardian, [dostęp: 2.11.2023 r.].

Rada Europy również pochyliła się nad zagadnieniami związanymi ze sztuczną inteligencją. W dniu 7 lipca 2023 r. przedstawiony został przez Radę Europy skonsolidowany projekt roboczy Konwencji ramowej o sztucznej inteligencji, prawach człowieka, demokracji i praworządności<sup>39</sup>. Podejmowane były już prace nad wcześniejszym – zerowym projektem<sup>40</sup>. Celem tej Konwencji, która jest nadal w fazie procedowania, jest określenie zasad i obowiązków dla zapewnienia, aby tworzenie, rozwój, używanie oraz wycofanie systemów AI były spójne między innymi z poszanowaniem godności ludzkiej, autonomii jednostki, praw człowieka i prawami podstawowymi. Jest jeszcze tutaj daleka droga do jej ustanowienia, a jej treść może ulec jeszcze zmianie.

Ponadto należy wskazać, że równoległe z pracami nad AI Act toczyły się prace w Komisji Europejskiej nad sformułowaniem modelowych klauzul umownych dla podmiotów publicznych na zamówienia dotyczące dostarczania rozwiązań AI<sup>41</sup>. Klauzule te stworzone zostały dla wspierania odpowiedzialnego i przejrzystego użycia AI. Takie klauzule mogą być też wskazówką dla innych podmiotów działających w obszarze narzędzi AI. Komisja Europejska przyjęła także porozumienie grupy G-7 w sprawie międzynarodowych wytycznych dotyczących AI oraz dobrowolny kodeks postępowania dla twórców AI w procesie dotyczącym sztucznej inteligencji z Hiroszimy<sup>42</sup>.

Jak widać, podejmowanych jest na przestrzeni ostatniego czasu wiele inicjatyw przez państwa na całym świecie w celu ustalenia ram prawnych funkcjonowania sztucznej inteligencji.

---

39 Rada Europy, Komitet ds. Sztucznej Inteligencji, [Consolidated Working Draft of the Framework Convention on artificial intelligence, human rights, democracy and the rule of law](#), 7.07.2023 r., CAI (2023) 18, [dostęp: 31.10.2023 r.].

40 Rada Europy, Komitet ds. Sztucznej Inteligencji, [Revised Zero Draft \[Framework\] Convention on artificial intelligence, human rights, democracy and the rule of law](#), 6.01.2023 r., CAI (2023) 01, [dostęp: 31.10.2023 r.].

41 Komisja Europejska, [New version of Procurement Clauses of AI available: supporting responsible use of AI in Public Authorities](#), 5.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

42 Komisja Europejska, [Komisja z zadowoleniem przyjmuje porozumienie przywódców grupy G-7 w sprawie wytycznych i kodeksu postępowania w zakresie sztucznej inteligencji](#), 30.10.2023 r., Komunikat prasowy, [dostęp: 31.10.2023 r.].

## 3. Odpowiedzialność za błędy sztucznej inteligencji

Wracając do problematyki odpowiedzialności za błędy sztucznej inteligencji – poza zasadami wynikającymi z AI Act – warto spojrzeć na to, jak kształtuje się ona obecnie w innych projektowanych regulacjach prawnych. Pojęcie odpowiedzialności za błędy sztucznej inteligencji jest dość szerokie – możemy mieć tutaj na myśli odpowiedzialność cywilną, a może również karną. Na potrzeby niniejszej publikacji zajmujemy się głównie odpowiedzialnością cywilną. W dalszych rozdziałach poświęconym prawom własności intelektualnej ujęto także kwestie związane z naruszeniem tych praw.

### 1) Prawo Unii Europejskiej w zakresie odpowiedzialności za AI

Na poziomie unijnym obowiązuje Dyrektywa Rady 85/374/EWG z dnia 25 lipca 1985 r. w sprawie zbliżenia przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych Państw Członkowskich dotyczących odpowiedzialności za produkty wadliwe<sup>43</sup>, która implementowana była do polskiego porządku krajowego w Kodeksie cywilnym z 23 kwietnia 1964 r.<sup>44</sup> w przepisach art. 449<sup>1</sup>-449<sup>10</sup> przewidujących odpowiedzialność za szkodę wyrządzoną przez produkt niebezpieczny. Przepisy te są już jednak na tyle stare i niedostosowane do otaczającej rzeczywistości, a w szczególności do rozwiązań AI, że została dostrzeżona potrzeba uaktualnienia tych zasad.

Podobnie wygląda sprawa z Dyrektywą nr 2001/95/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 3 grudnia 2001 r. w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów<sup>45</sup>. Ten akt prawny obowiązuje od dłuższego czasu, więc siłą rzeczy opisane w nim zasady bezpieczeństwa i odpowiedzialności nie odzwierciedlają dzisiejszych realiów.

---

43 Dz. U. UE L 210 z 7 sierpnia 1985 r., s. 29–33

44 Tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 1610 z późn. zm., dalej jako: Kodeks cywilny.

45 Dz.U. UE L 11 z 15 stycznia 2002 r., s. 4–17



Mamy także szereg innych przepisów, także krajowych, ale brak jest takiego, który bezpośrednio odnosiłby się do odpowiedzialności za działanie sztucznej inteligencji.

Potrzeba zmian została wspomniana także w Białej księdze w sprawie sztucznej inteligencji. W pkt 5a można tam przeczytać:

„Na mocy dyrektywy w sprawie odpowiedzialności za produkty producent odpowiada za szkodę wyrządzoną przez wadliwy produkt. Jednak w przypadku systemów opartych na AI, takich jak samochody autonomiczne, może być trudno udowodnić, że produkt jest wadliwy, udowodnić wyrządzoną szkodę lub też związek przyczynowy między nimi. Ponadto nie do końca wiadomo, jak i w jakim stopniu dyrektywę w sprawie odpowiedzialności za produkty stosuje się w przypadku pewnych rodzajów wad, na przykład wynikających z niedociągnięć związanych z cyberbezpieczeństwem produktu”.

Wskazano tam m.in. to, że główne zagrożenia związane z AI dotyczą stosowania przepisów mających na celu ochronę praw podstawowych (w tym przepisów dotyczących ochrony danych osobowych i prywatności oraz niedyskryminacji), a także kwestii związanych z bezpieczeństwem i odpowiedzialnością.

W Białej księdze ogólnie odniesiono się do bezpieczeństwa i funkcjonowania systemu odpowiedzialności wskazując, że:

„Technologie sztucznej inteligencji wbudowane w produkty i usługi mogą stwarzać dla użytkowników nowe zagrożenia związane z bezpieczeństwem. Przykładowo, w wyniku błędu w technologii rozpoznawania obiektu, samochód autonomiczny może błędnie zidentyfikować obiekt na drodze i spowodować wypadek, w którym dojdzie do obrażeń ciała i szkód materialnych. Podobnie jak w przypadku zagrożeń dla praw podstawowych, zagrożenia te mogą być spowodowane wadami w projekcie technologii sztucznej inteligencji, być związane z problemami z dostępnością i jakością danych lub z innymi problemami wynikającymi z uczenia się maszyn. Chociaż niektóre z tych zagrożeń nie są ograniczone do produktów i usług, które opierają się na sztucznej inteligencji, wykorzystanie sztucznej inteligencji może spowodować ich nasilenie.

Brak jasnych przepisów mających zaradzić tym zagrożeniom może – obok zagrożeń dla zainteresowanych osób – prowadzić do braku pewności prawa dla przedsiębiorstw, które wprowadzają do obrotu w UE swoje produkty wykorzystujące sztuczną inteligencję. Organy nadzoru rynku i egzekwowania prawa mogą znaleźć się w sytuacji, w której nie wiedzą, czy mogą interweniować, ponieważ nie są uprawnione do działania lub nie dysponują odpowiednimi zdolnościami technicznymi, aby skontrolować systemy. Niepewność prawa może zatem obniżyć ogólny poziom bezpieczeństwa i osłabić konkurencyjność europejskich przedsiębiorstw.

W przypadku urzeczywistnienia się zagrożeń dla bezpieczeństwa, brak jasnych wymogów oraz wymienione powyżej cechy technologii AI sprawiają, że trudno będzie prześledzić potencjalnie problematyczne decyzje podejmowane z wykorzystaniem systemów AI. To z kolei może utrudniać poszkodowanym uzyskanie odszkodowania na mocy obowiązującego prawodawstwa unijnego i krajowego w dziedzinie odpowiedzialności”.

Parlament Europejski przyjął z kolei Rezolucję Parlamentu Europejskiego z dnia 20 października 2020 r. z zaleceniami dla Komisji w sprawie systemu odpowiedzialności cywilnej za sztuczną inteligencję (2020/2014(INL)) (2021/C 404/05)<sup>46</sup>. W Rezolucji tej Parlament Europejski wyraził swoje stanowisko w zakresie odpowiedzialności i sztucznej inteligencji, odpowiedzialności operatora, różnych zasad odpowiedzialności zależnie od rodzaju ryzyka oraz ubezpieczeń i systemów sztucznej inteligencji. Był to kolejny krok w kierunku unijnego uregulowania odpowiedzialności za sztuczną inteligencję.

W 2022 r. ruszyły prace nad dyrektywą w sprawie odpowiedzialności za sztuczną inteligencję. 28 września 2022 r. przedstawiony został przez Komisję Europejską wniosek dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie dostosowania przepisów dotyczących pozaumownej odpowiedzialności cywilnej do sztucznej inteligencji (dyrektywa w sprawie odpowiedzialności za sztuczną inteligencję) (COM(2022) 496 final, 2022/0303(COD)).

Najprościej rzecz ujmując, przepisy projektowanej dyrektywy będą miały zastosowanie do tych sytuacji, kiedy nie ma między podmiotami żadnej umowy. Dyrektywa będzie dotyczyć więc odpowiedzialności deliktowej. Dyrektywa, jak wynika z jej art. 1, ma mieć zastosowanie

---

46 Dz. U. UE C 404 z 6 października 2021 r., s. 107–128.

do pozaumownych cywilnoprawnych roszczeń odszkodowawczych opartych na zasadzie winy. Z zakresu jej stosowania wyłączona ma być odpowiedzialność karna.

Wśród definicji można odnaleźć wiele pojęć, które odsyłają do AI Act.

„Roszczenie odszkodowawcze” określono jako:

„pozaumowne cywilnoprawne roszczenie odszkodowawcze oparte na zasadzie winy powstałe z tytułu szkody spowodowanej wynikiem uzyskanym przez system sztucznej inteligencji lub faktem nieuzyskania przez taki system wyniku, jeżeli należało go uzyskać”

Z kolei „powód” zgodnie z zaproponowanymi przepisami dyrektywy:

„oznacza osobę dochodzącą roszczenia odszkodowawczego, która:

- a) poniosła szkodę spowodowaną wynikiem uzyskanym przez system sztucznej inteligencji lub faktem nieuzyskania przez taki system wyniku, jeżeli należało go uzyskać;
- b) objęła prawa osoby poszkodowanej lub wstąpiła w nie na zasadzie subrogacji na podstawie przepisów prawa lub umowy lub
- c) występuje w imieniu jednej lub kilku poszkodowanych osób, zgodnie z prawem unijnym lub krajowym”.

Z punktu widzenia przedsiębiorców istotne będzie uregulowanie przewidziane w art. 3 projektowanej dyrektywy w zakresie możliwości nakazania przez sąd ujawnienia odpowiednich dowodów dotyczących konkretnych systemów AI wysokiego ryzyka, co do których istnieje podejrzenie, że spowodowały szkodę. Duże znaczenie ma także projektowany art. 4 dyrektywy, a mianowicie ustanawiający domniemanie wrzuszalne istnienia związku przyczynowego w przypadku winy. Domniemanie istnienia związku przyczynowego między winą pozwanego a wynikiem uzyskanym przez system sztucznej inteligencji lub faktem nieuzyskania przez taki system wyniku „działa”, jeżeli łącznie spełnione zostały warunki:

1) powód wykazał winę pozwanego lub osoby, za której zachowanie pozwany ponosi odpowiedzialność, lub sąd zastosował domniemanie takiej winy (na podstawie art. 3 ust. 5 dyrektywy), która polega na nieprzestrzeganiu obowiązku dochowania należytej staranności określonego w prawie unijnym lub w prawie krajowym, bezpośrednio służącego ochronie przed zaistniałą szkodą;

2) w oparciu o okoliczności można uznać, że istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo, że wina wpłynęła na wynik uzyskany przez system AI lub na fakt niezyskania przez taki system wyniku;

3) powód wykazał, że szkoda została spowodowana wynikiem uzyskanym przez system AI lub faktem niezyskania przez taki system wyniku.

Dyrektywa wprowadza również w dalszych postanowieniach projektowanego art. 4 szczegółowe rozwiązania związane ze wspomnianym domniemaniem winy w zależności od tego, przeciwko komu jest skierowane roszczenie odszkodowawcze – czy wobec dostawcy systemu AI wysokiego ryzyka, użytkownika systemu AI wysokiego ryzyka, czy też gdy roszczenie dotyczy systemu AI wysokiego ryzyka lub systemu, który nie jest systemem wysokiego ryzyka. W odniesieniu natomiast do pozwanego, który korzystał z systemu AI w ramach osobistej działalności pozazawodowej, wskazane wyżej domniemanie sąd będzie stosował, gdy pozwany w sposób istotny wpływał na warunki działania systemu AI lub gdy pozwany miał obowiązek i możliwość określenia warunków działania systemu AI, ale tego nie uczynił.

Jak widać, duży nacisk w projekcie dyrektywy kładziony jest na ułatwienie dochodzenia roszczeń w przypadku zaistnienia szkody spowodowanej przez AI. Przy tym przepisy te, o ile zostaną wprowadzone, będą dotyczyć dopiero roszczeń, które powstaną po implementacji dyrektywy.

Wniosek i projekt dyrektywy został przekazany do Parlamentu Europejskiego i tam toczą się dalsze prace, na których zakończenie przyjdzie jeszcze poczekać. Termin transpozycji dyrektywy przez państwa członkowskie do porządków prawnych nie jest jeszcze w pełni znany. W projekcie przewiduje się, że będzie to okres 2 lat od momentu wejścia w życie dyrektywy, ale nie jest to jej ostateczny tekst, dlatego na chwilę obecną takie określenia można traktować jedynie na zasadzie przypuszczenia.

W Polsce, dopóki nie mamy jeszcze przepisów dotyczących odpowiedzialności za działania AI, zastosowanie będą miały przepisy Kodeksu cywilnego dotyczące odpowiedzialności deliktowej. O innej odpowiedzialności będzie natomiast mowa, jeśli podmioty łącząc będzie umowa, a w niej zawarte zostaną postanowienia dotyczące odpowiedzialności kontraktowej.

Unia Europejska pracuje także nad nową dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie odpowiedzialności za produkty wadliwe z uwagi na potrzebę dostosowania obecnych rozwiązań do możliwości dochodzenia odszkodowania od dostawcy systemu AI lub producenta, który wprowadzi system AI do innego produktu w sytuacji, gdy systemy AI są wadliwe i powodują szkodę<sup>47</sup>.

Rozwiązania wskazane w projektowanych dyrektywach mogą jeszcze zmienić swój kształt w toku procesu legislacyjnego. Jeśli nowe dyrektywy wejdą w życie, to państwa członkowskie będą musiały dokonać prawidłowej transpozycji postanowień dyrektyw do krajowego porządku prawnego. Dopiero ostateczna treść rozwiązań unijnych i krajowych w zakresie odpowiedzialności za AI decydować będzie o zasadach tej odpowiedzialności oraz możliwości jej egzekwowania.

## 2) Odpowiedzialność za AI a działania użytkowników

Niektóre rozwiązania generatywnej AI nie zawsze obecnie wygenerują treści, których oczekuje użytkownik. Zdarza się, że narzędzie zastaniać się będzie możliwością naruszenia praw autorskich czy brakiem możliwości tworzenia treści, które sprzyjałyby działaniom terrorystycznym, czy naruszeniom praw człowieka. **Rozwiązania te jednak nadal nie są na tyle doskonałe, aby odpowiednio reagować w każdym wypadku.** Należy zwrócić uwagę, że poszczególne modele tworzą treści (*outputy*) na podstawie *promptów* wpisanych przez użytkownika. Zaawansowani użytkownicy są w stanie w taki sposób sformułować odpowiednie polecenie, że możliwe jest uzyskanie treści, których omawiane rozwiązania nie powinny generować. Jest to efekt wprowadzania w błąd AI lub podawania nieprawdziwych informacji przez użytkowników. W takim wypadku za błędy sztucznej inteligencji niejako

---

47 Wniosek z dnia 28 września 2022 r. Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie odpowiedzialności za produkty wadliwe, COM(2022) 495 final, 2022/0302(COD).

odpowiedzialność można byłoby przypisać użytkownikowi, który świadomie działał, aby uzyskać określony rezultat.

Przykładem, w jaki sposób twórcy rozwiązań sztucznej inteligencji chcą zachęcić do używania ich produktów, jest polityka stosowana przez Microsoft w przypadku usługi Copilot. Microsoft chce wspomóc swoich użytkowników w sytuacji naruszenia praw autorskich do cudzych utworów przy korzystaniu z usługi Copilot i zwolnić ich z tej odpowiedzialności<sup>48</sup>. Takie rozwiązanie jest dopuszczalne, wymaga odpowiedniego sformułowania umowy łączącej Microsoft z użytkownikami oferowanej usługi. Microsoft nie zwolni jednak z odpowiedzialności osób, które świadomie dopuszczają się naruszeń prawa autorskiego lub nie będą stosować zalecanych ustawień programu. Podobne rozwiązania przewiduje też Adobe. Niedawno OpenAI także wprowadziło tzw. Copyright Shield, w której deklaruje obronę swoich klientów oraz pokrycie kosztów w przypadku roszczeń prawnych dotyczących naruszeń praw autorskich. Rozwiązanie to jest dostępne jednak tylko w wariacie ChatGPT Enterprise oraz dla platformy programistycznej<sup>49</sup>.

Można spodziewać się, że w niedalekiej przyszłości również inni producenci zaczną stosować takie polityki z uwagi na dalszy rozwój i chęć społeczeństwa do korzystania z najnowszych rozwiązań generatywnej AI.

---

48 N. Senkowska, [Microsoft zapłaci za wysoki sztucznej inteligencji](#), 18.09.2023 r. Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.].

49 OpenAI, [New models and developer products announced at DevDay](#), 6.11.2023 r., [dostęp: 6.11.2023 r.].

## 4. Rozwiązania generatywnej AI a prawo autorskie

Zagadnienia prawa autorskiego stają się palącym problemem w przypadku rozwiązań generatywnej AI. Gama dylematów prawa autorskiego w tym zakresie jest szeroka. Zacząć należy od tego, czy wytwory, a właściwie *outputy*, generowane przez AI mogą korzystać z ochrony prawnoautorskiej oraz komu tak naprawdę przysługiwałyby prawa autorskie do tych wytworów. To z kolei jest istotne w kontekście tego, w jaki sposób można korzystać z tak wygenerowanych wyników oraz czy możliwe jest przeniesienie praw majątkowych autorskich do takich wyników na inne osoby. Niebagatelne znaczenie ma tutaj to, czy tak pozyskany wynik może w ogóle zostać objęty ochroną prawnoautorską.

Kolejną istotną z perspektywy prawa autorskiego kwestią jest proces trenowania rozwiązań AI, a także to, czy w procesie trenowania, czy tworzenia wyników generatywnej AI może dochodzić do naruszenia praw autorskich osób trzecich. Jak widać, są to główne problemy prawa autorskiego w kontekście poruszanego tematu rozwiązań generatywnej AI. Obecnie obowiązujące przepisy prawne są niedostosowane do istniejącego stanu rzeczy w cyberprzestrzeni, warto jednak pokusić się o próbę wyjaśnienia wcześniej wspomnianych zagadnień.

Z perspektywy prawa autorskiego istotne są „**etapy**” **działań** podejmowanych w związku z generatywną AI. Patrząc na zasady działania rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji, można tu wyróżnić:

- etap zbierania danych do zasobów danych treningowych;
- etap trenowania zebranych danych;
- etap tworzenia i wprowadzania zapytań (*inputów*);
- etap generowania wyników (*outputów*).

Na każdym z etapów można odnaleźć wiele wątków prawa autorskiego, które mają znaczenie dla korzystania z rozwiązań gen AI.

## 1) Wyniki generatywnej AI jako utwory?

Przypomnieć tutaj należy, że regulaminy czy warunki korzystania z określonych rozwiązań generatywnej AI w przeważającej mierze wskazują, że prawa do wyników przysługują użytkownikowi, nie określając wprost tych praw. Niektóre z rozwiązań cedują prawa na rzecz użytkownika, niektóre wprost wskazują, że użytkownik staje się właścicielem praw do uzyskanych wyników, niektóre udzielają licencji. Większość popularnych rozwiązań generatywnej AI stworzona jest przez amerykańskie podmioty, które określają swoje warunki korzystania z tych rozwiązań. Treść tych warunków korzystania można odbierać jako pewną wskazówkę, jak należy traktować wyniki generatywnej AI, jednak nie rozwiązuje to problemu na gruncie przepisów krajowego prawa autorskiego.

W czym tkwi problem? Otóż zgodnie z art. 1 ust. 1 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych<sup>50</sup> przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).

Jak przyjmuje się w orzecznictwie: *Dla zakwalifikowania danego dobra niematerialnego jako przedmiotu prawa autorskiego należy wykazać, że jest po pierwsze – rezultatem pracy człowieka, po drugie – przejawem działalności twórczej jako uzewnętrznionego rezultatu procesu intelektualnego, po trzecie – ma indywidualny charakter, po czwarte – jest ustalony*<sup>51</sup>.

W aktualnych przepisach prawa autorskiego **wymóg stworzenia dzieła przez człowieka** jest więc silnie zakorzeniony.

Ochrona prawnoautorska przysługuje twórcy niezależnie od spełnienia jakichkolwiek formalności. Na gruncie przepisów polskiej ustawy za twórcę uznaje się tylko człowieka,

---

50 Tekst jednolity: Dz. U. z 2022 r. poz. 2509 z późn. zm., dalej jako: ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

51 Wyrok Sądu Najwyższego - Izba Cywilna z dnia 21 lutego 2020 r., I CSK 513/18, Biuletyn SN 2020/9-10, Legalis.



co znajduje swoje potwierdzenie w doktrynie prawa autorskiego<sup>52</sup>. Ten aspekt budzi uzasadnione wątpliwości co do możliwości uznania wyników, czyli tzw. *outputów*, generowanych przez AI za utwory chronione prawem autorskim. Wyniki generowane są bowiem przez „maszynę” na podstawie *promptów* wprowadzonych przez użytkownika i w oparciu o zasób danych treningowych, którymi – ogólnie rzecz ujmując – „karmiona” była i jest nadal sztuczna inteligencja. Czynniki ludzki pojawia się w postaci użytkownika, ale w świetle dominujących poglądów jest to za mało, aby wynik i tak ostatecznie wygenerowany przez AI uznać za utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Potrzeba tutaj innowacyjności czy kreatywności człowieka, a nie rozwiązania AI (przynajmniej do czasu zmiany przepisów prawa autorskiego).

**Konsekwencją takiego podejścia** jest to, że nawet najbardziej oryginalny wynik wygenerowany przez AI nie będzie korzystał z ochrony prawa autorskiego, a to wpływa na to, czy inne osoby mogą na przykład kopiować i rozpowszechniać tak uzyskane „utwory”. Z punktu widzenia prawa autorskiego, jeśli ochrona prawnoautorska nie przysługuje, to też trudno jest zabronić osobom trzecim korzystania z tak otrzymanych wyników. Ewentualnie można byłoby doszukiwać się tutaj ochrony rezultatów AI uzyskanych przez przedsiębiorcę, wkraczając w problematykę czynów nieuczciwej konkurencji, chociażby na przykład jako naśladowanie produktu. Ochrona wynikająca z praw autorskich nie jest bowiem jedyną, z jakiej korzystać mogą przedsiębiorcy w przypadku chęci ochrony swoich działań, czy produktów.

Sytuacja kwalifikacji wytworu AI jako utworu w rozumieniu prawa autorskiego komplikuje się, jeśli otrzymany wynik jest następnie przedmiotem działań człowieka i w konsekwencji powstaje większy „utwór” aniżeli sam otrzymany wynik z narzędzia AI. Problemy mogą pojawić się także w sytuacji, gdy finalnie otrzymany „utwór” złożony jest z kilku wyników generatywnej AI zestawionych ze sobą przez człowieka w sposób kreatywny i indywidualny (na przykład utwory o charakterze artystycznym). W takich wypadkach każdorazowo przeprowadzona będzie ocena, czy taki „utwór” może zostać objęty ochroną prawnoautorską.

Dodać trzeba, że nie zawsze wytworem AI może być tekst czy obrazek. Interesującym tutaj aspektem może być zagadnienie ochrony prawnoautorskiej stworzonych przez AI cyfrowych influencerów, modelek czy osobowości stworzonych przez dostawców AI. Przykładem jest tutaj niedawne stworzenie przez Meta AI 28 osobowości (ang. *characters*), z którymi

---

52 A. Piechocki, K. Gorzkowska, Problematyka stosowania prawa autorskiego do dzieł stworzonych przy udziale tzw. generatywnej sztucznej inteligencji, PNT 2023, Nr 1, s. 26.

użytkownicy Instagrama, Messengera i WhatsAppa mogą komunikować się czy obserwować ich rozwijające się profile na Instagramie i Facebooku<sup>53</sup>. Profile tych osobowości AI wzbogacane są o posty i obrazki generowane za pomocą modelu Emu od Mety. Całość przedsięwzięcia jest owocem współpracy Meta z popularnymi influencerami. Znakiem rozpoznawczym w postach jest hashtag #ImaginedWithAI oraz dedykowany znak wodny. Takie przedsięwzięcie zapewne wymaga wielu czasochłonnych i finansowych działań.

Nie od dzisiaj wiadomo, że sztuczna inteligencja na dobre wkroczyła też w branżę reklamową i marketingową czy modową. Dostępne media społecznościowe pozwalają na dotarcie do milionów użytkowników i budowanie szerokich zasięgów generujących zyski. Stworzenie takiego cyfrowego influencera wymaga wielu działań, począwszy od pomysłu i wygenerowania takiej „osoby”, stworzenia kont, na których prowadzona będzie reklama, oraz zasobów ludzkich i finansowych w celu tworzenia „życia” takiej postaci. W tym zakresie istnieją stanowiska, że do cyfrowych influencerów zastosowanie może znaleźć **ochrona postaci fikcyjnej**, która przyjmowana jest w prawie autorskim, o ile możliwe będzie wykazanie wkładu człowieka w stworzenie takiej cyfrowej postaci<sup>54</sup>. Brak jest jeszcze rozwiniętego orzecznictwa sądów własności intelektualnej w Polsce w tym zakresie, wobec czego trudno oceniać jednoznacznie możliwości ochrony prawnautorskiej takich wytworów AI, zwłaszcza że, podobnie jak w wielu sprawach z zakresu prawa autorskiego, odpowiedź nie jest często oczywista i wymaga analizy konkretnego przypadku.

Pojawiają się także stanowiska, w których próbuje się szukać rozwiązań pozwalających na przyjęcie, że *outputy* stworzone przez rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji mogą zostać uznane za utwory w rozumieniu prawa autorskiego<sup>55</sup>. W takim wypadku powstają pytania, kto miałby zostać uznany za autora, tzn. czy byłby to twórca programu (narzędzia AI), czy użytkownik, który za pomocą *promptów* pozwala na wygenerowanie wyników. Jest to najczęściej nawiązanie do postanowień warunków korzystania z dostępnych rozwiązań AI. Podkreślić jednak trzeba, że treść warunków korzystania nie musi przesądzać o tym, że rzeczywiście skutek nabycia czy przeniesienia praw nastąpił. W moim przekonaniu

---

53 Meta, [Introducing Social Profiles for Meta's AIs](#), 27.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];

54 K. Kurosz, Krzysztof Kurosz: [Prawa do cyfrowych influencerów i modelek](#), 27.07.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.].

55 P. Stawicka, Twórca utworu stworzonego przez sztuczną inteligencję, PME 2022, Nr 3, s. 32–33.

wiążące przesądzenie przyznania ochrony prawa autorskiego dla wyników generatywnej AI wymagać będzie działań legislacyjnych na poziomie unijnym oraz w przepisach krajowych. Na obecnym etapie, dopóki obowiązujące przepisy nie zostaną zmienione, trudno zaakceptować ochronę prawnoautorską dla wyników wygenerowanych przez generatywną AI. Na chwilę obecną również w U.S. Copyright Office istnieją wątpliwości w zakresie przyznawania ochrony prawnoautorskiej na utwory stworzone przez generatywną AI<sup>56</sup>. Problemem tutaj również jest to, że wytwór AI nie został stworzony przez człowieka. Można powiedzieć więc, że jest to zagadnienie ogólnoświatowe i wszędzie wymaga ustalenia.

Wśród problemów, jakie mogą pojawiać się w praktyce nie tylko dla przedsiębiorców, może być **przypisywanie sobie autorstwa** wytworów generatywnej AI, tak aby przyjąć, iż taki „utwór” chroniony jest na podstawie prawa autorskiego. Odróżnienie, czy w danym przypadku „utwór” faktycznie został stworzony przez sztuczną inteligencję, czy przez człowieka może być w wielu wypadkach niemożliwe. To z kolei będzie rodziło swoje konsekwencje poprzez wprowadzanie w błąd innych osób i uzyskiwanie korzyści, które nie przysługiwałyby, gdyby „utwór” był traktowany jako uzyskany przez generatywną AI. Już teraz wiele osób nie przyznaje się do korzystania z narzędzi generatywnej AI. Można domyślać się, że powodem może być tutaj niepewność, jak traktować efekty takiej pracy, oraz obawy o to, jak zostanie to przyjęte przez dane środowisko branżowe.

Pewne wątpliwości mogą powstawać także wtedy, kiedy utwór stworzony jest w części przez człowieka, a w części poprzez treści wygenerowane przez sztuczną inteligencję. W takim wypadku jednak można byłoby przyjąć, że tak powstały utwór może być objęty ochroną prawnoautorską, gdyż to człowiek w całości komponuje wszystkie treści – tzn. i te napisane przez AI, i te napisane przez siebie. Oczywiście z zastrzeżeniem, że całość takiego „utworu” spełnia wszystkie przesłanki uznania go za dzieło chronione prawem autorskim. W doktrynie prawa autorskiego utwory powstałe przy współdziałaniu AI traktuje się jako utwory wspomagane komputerowo<sup>57</sup>.

---

56 B. Brittain, [US Copyright Office denies protection for another AI-created image](#), 7.09.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

57 M. Nowikowska, Rozdział II. Utwór jako przedmiot prawa autorskiego, [w:] Prawo własności intelektualnej. Teoria i praktyka, red. nauk. J. Sieńczyło-Chlabicz, Warszawa 2021, s. 91.

Całkowicie odrębną kwestią pozostaje to, czy treść *prompta*, czyli zapytania wprowadzonego do produktu AI, może korzystać z ochrony jako utwór. Czasami mogą to być krótkie zdania, a czasami cały zestaw zdań, za pomocą których próbuje się uzyskać od AI pożądane wyniki. Problem komplikuje fakt, że pluginy zawarte w produktach pozwalają na opracowanie *prompta* przez... AI. Na rynku mamy też dostępnych wiele publikacji czy szkoleń, które uczą, w jaki sposób napisać prawidłowe zapytanie. Sformułowanie *prompta* nie zawsze może więc być „dziełem” człowieka. Wraz z pojawieniem się łatwego dostępu do rozwiązań generatywnej AI powstała praktyka zwana *prompt engineering*. Jej celem jest projektowanie *inputów*, wykorzystywanych w gen AI, tak, aby uzyskać jak najlepsze *outputy*<sup>58</sup>. Jeśli natomiast sam *prompt* nie jest rezultatem AI, a został stworzony przez człowieka, to można zastanawiać się, czy może spełnić przesłanki do objęcia ochroną prawnoautorską.

Reasumując, istnieje wiele wątpliwości na styku „twórczości” wytwarzanej przez generatywną AI oraz tej kreowanej przez człowieka. Każdy przypadek będzie podlegał indywidualnej ocenie, jeśli możemy dostrzec czynnik ludzki przy tworzeniu utworu.

## 2) Prawa autorskie w kontekście danych treningowych AI oraz generowanych wyników przez gen AI

Rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji mogą być oparte na milionach danych treningowych dostępnych w sieci, bez rozróżnienia, czy treści objęte danymi treningowymi chronione są prawami własności intelektualnej, czy też pozbawione są takiej ochrony. Rozwiązania te podlegają bowiem trenowaniu na wielu zbiorach danych. To budzi wątpliwości w kontekście możliwości korzystania z takich danych przez samą AI. W przypadku, gdy uczyła się ona na danych, utworach chronionych prawem autorskim, bez zgody ich twórców, można doszukiwać się tutaj ewentualnych naruszeń praw autorskich twórców tych utworów. Inaczej jest w przypadku utworów wchodzących do domeny publicznej. Zidentyfikowanie zasobów danego produktu AI może być jednak trudne do zrealizowania.

---

58 McKinsey&Company, McKinsey Explainers, [What is prompt engineering?](#), 22.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

Do chwili obecnej nie została wdrożona do polskiego porządku prawnego Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE<sup>59</sup> dotycząca między innymi form dozwolonego użytku publicznego oraz eksploatacji tekstów i danych. Zgodnie z art. 2 ust. 2 tej dyrektywy eksploatacja tekstów i danych oznacza zautomatyzowaną technikę analityczną służącą do analizowania tekstów i danych w postaci cyfrowej w celu wygenerowania informacji, obejmujących między innymi wzorce, tendencje i korelacje. Przepisy dyrektywy przewidują dozwolony użytek publiczny dla użytku komercyjnego, w których należy upatrywać się możliwości trenowania rozwiązań generatywnej AI w Unii Europejskiej<sup>60</sup>. Korzystanie z tego użytku nie będzie jednak możliwe w przypadku sprzeciwu uprawnionego podmiotu<sup>61</sup>. W Polsce wdrożenie tej dyrektywy jest na etapie prac legislacyjnych<sup>62</sup>. W tym zakresie można poszukiwać rozwiązań dopiero w niedalekiej przyszłości.

Aktualnie obserwuje się działania twórców, którzy kierują swoje żądania na drogę postępowania sądowego przeciwko dostawcom rozwiązań AI, takich jak Stable Diffusion (sprawy zainicjowane przez Andersen et al<sup>63</sup> i Getty Images<sup>64</sup>) czy OpenAI (sprawy

---

59 Dz. U. UE L 130 z 17.5.2019, s. 92-125.

60 P. Jędrusiak, [Dyrektywa DSM cz. I. Przepisy o dozwolonym użytku publicznym](#), 31.01.2023 r., PARP, [dostęp: 31.10.2023 r.].

61 R. Markiewicz, ChatGPT i prawo autorskie Unii Europejskiej, ZNUJ. PPWI, zeszyt 2 (160) 2023, s. 151.

62 [Projekt ustawy o zmianie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz niektórych innych ustaw](#), numer wykazu UC103, Rządowe Centrum Legislacji, [dostęp: 31.10.2023 r.].

63 G. Karger, [AI-Generated Images: The First Lawsuit](#), 25.01.2023 r., STLR, [dostęp: 31.10.2023 r.]; Strona Internetowa związana z pozwami przeciwko Stability AI, Midjourney i DeviantArt: M. Butterick, [Stable Diffusion litigation](#), 13.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

64 B. Brittain, [Getty Images lawsuit says Stability AI misused photos to train AI](#), 6.02.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

zainicjowane przez Johna Grishama i innych autorów<sup>65)</sup><sup>66</sup>. Wprawdzie ostatnio kalifornijski sąd oddalił żądania w sprawie Andersen, jednak nie wyklucza to kolejnych powództw po uwzględnieniu uwag wynikających z orzeczenia<sup>67</sup>. Rozstrzygnięcia w tych sprawach będą pomocne w przyszłości w celu określenia granic korzystania z utworów chronionych przez dostawców generatywnej AI.

Wątpliwości dotyczą także statusu wygenerowanych rezultatów AI oraz możliwości swobodnego korzystania z nich przez użytkowników bez ryzyka naruszenia praw osób trzecich. Potęguje je fakt, że nie jest możliwe prześledzenie, z jakich danych i w jaki sposób korzystało konkretne rozwiązanie generatywnej AI, aby stworzyć oczekiwany przez użytkownika wynik. Do tego należy wskazać, że dane treningowe rozwiązań generatywnej AI mogą być wzbogacane także o dane wprowadzane przez użytkowników do tych rozwiązań w trakcie korzystania z nich. Zależy to między innymi od konkretnego produktu AI, warunków korzystania oraz ustawień wybranych przez użytkownika. Nie jest wykluczone, że „dane” wprowadzone przez użytkownika mogą naruszać prawa własności intelektualnej innych osób – większość regulaminów zakazuje takich działań, ale egzekwowanie tego obowiązku nie jest jeszcze zbyt skuteczne. Twórcy sztucznej inteligencji nie są obecnie w stanie wskazać procesu powstawania wytworów AI, brak jest czynnika ludzkiego w tym procesie, a dostawcy rozwiązań AI nie stworzyli jeszcze efektywnego mechanizmu pozwalającego na zidentyfikowanie każdego etapu i źródła generowania rezultatu AI.

Należy przypomnieć, że to **rozwiązanie sztucznej inteligencji decyduje o tym, z jakich danych treningowych będzie korzystać i w jakim zakresie ich użyje w oparciu o wprowadzony przez użytkownika *prompt***. OpenAI, twórca popularnego GPT-4, posiadał w swoich zasobach narzędzie *AI classifier*, które dawało możliwość rozróżniania tekstu napisanego przez AI i człowieka, jednak teraz jest ono już niedostępne. Nawet to jednak było niewystarczające do odtworzenia procesu powstawania danego wytworu AI. Teraz różne podmioty zaczynają

---

65 B. Brittain, [John Grisham, other top US authors sue OpenAI over copyrights](#), 21.09.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

66 Ciekawa lista sporów sądowych przeciwko popularnym dostawcom generatywnej AI dostępna jest w magazynie The Fashion Law: TFL, [From ChatGPT to Getty v. Stability AI: A Running List of Key AI-Lawsuits](#), 19.10.2023 r., The Fashion Law, [dostęp: 31.10.2023 r.].

67 B. Brittain, [Judge pares down artists' AI copyright lawsuit against Midjourney, Stability AI](#), 30.10.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.].

dostrzegać potrzebę wskazywania, że treść została wygenerowana przez AI, takie kroki podjęto już Adobe i Microsoft – chodzi o usługę Bing do tworzenia obrazów.

W procesie tworzenia wytworu generatywnej AI może okazać się, że narzędzie generatywnej AI korzystało z utworów chronionych prawem autorskim, a także innymi prawami własności intelektualnej, na przykład w odniesieniu do znaków towarowych chronionych na podstawie praw przyznanych przez urzędy ds. ochrony własności przemysłowej. O ile sprawdzenie, czy nie doszło do naruszenia praw wyłącznych do znaku towarowego, jest możliwe w oparciu o dostępne bazy znaków towarowych pozwalających na wyszukanie chronionych znaków towarowych (choć mogłoby to być działanie niezwykle czasochłonne bez odpowiednich profesjonalnych narzędzi), o tyle sprawdzenie, która treść może korzystać z ochrony jako utwór, wydaje się być w niektórych wypadkach niemożliwe. Przyczyną tego jest co do zasady brak formalności przy przyznawaniu ochrony prawnoautorskiej. Może okazać się więc, że w procesie tworzenia wyniku przez generatywną AI doszło do naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich, z których między innymi utworów w ramach dostępnych danych treningowych korzystała AI.

Te problemy spotkały się ze sprzeciwem części twórców. Specjalna grupa ds. sztucznej inteligencji została powołana już przez ZAiKS. Grupa ma stworzyć bazę wiedzy dotyczącej sztucznej inteligencji, w tym ustalić, jak na podstawie przepisów prawa polskiego autor może wyrazić zastrzeżenia co do wykorzystania jego utworów w rezultatach AI<sup>68</sup>.

Należy też jeszcze dodać, że spod ochrony prawnoautorskiej wyłączone są akty normatywne lub urzędowe projekty, urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole, opublikowane opisy patentowe lub ochronne oraz proste informacje prasowe. Z technicznego punktu widzenia nie można wykluczyć, że ustalenie, na jakim materiale (chronionym, czy też niechronionym) trenowane było określone rozwiązanie generatywnej AI, nie będzie możliwe. Do tego niejednokrotnie w urzędowych projektach lub dokumentach zawarty jest wiele treści, które zostały wskazane w tym projekcie na zasadzie korzystania z prawa cytatu. Na przykład w uzasadnieniach projektów zamieszczane są często przeglądy poglądów prezentowanych w doktrynie, które uprzednio zamieszczone zostały w publikacjach chronionych prawem autorskim. Takie projekty stanowią utwór, ale wyłączone są spod ochrony, niejednokrotnie

---

68 ZAiKS, [Co nowego w ZAiKS-ie](#), 25.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].



więc kopiowane są przez inne osoby. Tak samo projekty te mogą stanowić zasób danych treningowych, na których uczy się AI.

Z perspektywy użytkowników niebagatelne znaczenie ma kwestia ewentualnego naruszania praw własności intelektualnej, w tym praw autorskich osób trzecich dotycząca otrzymywanych wyników, tzw. *outputów* generatywnej AI. Użytkownik nie ma wpływu ani na to, z jakich danych korzystała AI w toku trenowania, ani jakich danych użyła przy tworzeniu konkretnego wyniku w oparciu o zadany *prompt*.

W świetle polskich przepisów prawa autorskiego możemy mówić o utworach inspirowanych oraz utworach zależnych. W przypadku samej inspiracji cudzym utworem nie mamy do czynienia z opracowaniem utworu, dlatego nie jest konieczne spełnienie ustawowych wymagań co do opracowań. Mówienie więc w tym przypadku o ryzyku naruszenia praw autorskich osób trzecich staje się zbędne. W przypadku natomiast opracowania cudzego utworu na rozporządzenie i korzystanie z opracowania wymagane jest zezwolenie twórcy utworu pierwotnego, a na egzemplarzach opracowania należy wymienić twórcę i tytuł utworu pierwotnego.

Jak już wspomniano wcześniej, przyjmuje się, że wytwory AI nie korzystają z ochrony jako utwory w rozumieniu prawa autorskiego. Można więc przyjąć, że nawet tak otrzymane „opracowanie” nie korzystałoby z ochrony prawnoautorskiej jako takiej. To natomiast nie rozwiązuje problemu ewentualnych naruszeń praw autorskich, do których mogłoby dojść w rezultacie otrzymanego wyniku produktu AI. Do naruszenia praw autorskich w przypadku wytworów AI może dojść nie tylko w przypadku rozpowszechniania opracowania (dzieła zależnego) jako wyniku AI, ale i w inny sposób, na przykład poprzez skopiowanie części lub całości chronionego utworu w wyniku wygenerowanym przez AI. Uprawnione podmioty do praw majątkowych autorskich w pierwszej kolejności jako naruszcyciela mogą wskazywać użytkownika, który korzysta i rozpowszechnia materiał naruszający prawa autorskie. Jest to ryzyko, z którym możliwe, że będzie trzeba się zmierzyć.

Należy tu przypomnieć, że **co do zasady to twórcy przysługuje wyłączne prawo do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich polach eksploatacji** (autorskie prawa majątkowe). Natomiast istotna jest również więź, jaka łączy twórcę z utworem (autorskie prawa osobiste), a w szczególności prawo do autorstwa utworu, nienaruszalności treści i formy utworu oraz jego rzetelnego wykorzystania, czy nadzoru nad sposobem



korzystania z utworu nierozzerwalnie przysługują twórcy. Naruszenie autorskich praw osobistych i majątkowych wiąże się z odpowiedzialnością prawną i konkretnymi roszczeniami, z których może skorzystać podmiot, któremu przysługują te prawa.

Problematyczne jest tutaj stwierdzenie, na kim spoczywa odpowiedzialność za naruszenie praw autorskich osób trzecich – czy ponosi ją użytkownik korzystający z rozwiązań generatywnej AI, czy twórca tego rozwiązania. Istnieje ryzyko, że korzystanie i rozpowszechnianie przez użytkownika z wytworów AI, tzw. *outputów*, wiązać się będzie z naruszeniem praw własności intelektualnej osób trzecich. Ryzyko to występuje nawet przy przyjęciu, że wytwór AI nie korzysta z ochrony prawa autorskiego, ponieważ znaczenie ma to, w jaki sposób powstał wytwór, czy AI skopiowała część lub całość utworu chronionego prawem autorskim, czy też tylko zainspirowała się treścią takiego utworu. Rozgraniczenie w tym wypadku samej inspiracji czy po prostu skopiowania części utworu może być technicznie niemożliwe. Ponadto, przy przyjęciu skrajnego poglądu o ochronie wytworu AI jako utworu, to również opracowanie mogłoby stanowić utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Prowadziłoby to do konieczności uzyskania zgody twórcy utworu pierwotnego, z którego korzystała AI, na korzystanie i rozpowszechnianie takiego opracowania, czy też ewentualnego wynagrodzenia dla twórcy utworu pierwotnego. To z kolei mogłoby być w wielu przypadkach nie do wykonania. W przeważającej mierze przyjmuje się, że rezultat generatywnej AI nie korzysta z ochrony jako utwór, trudno więc konsekwentnie oczekiwać się takiej ochrony w kategorii opracowania, które samo w sobie również musiałyby zostać stworzone przez człowieka.

Reasumując, naruszenia prawa własności intelektualnej, w tym praw autorskich osób trzecich, mogą mieć miejsce w toku gromadzenia zasobów danych, trenowania rozwiązań generatywnej AI oraz w efekcie generowania rezultatu AI na podstawie interakcji narzędzia AI z użytkownikiem. W świetle obecnie obowiązujących przepisów prawa istnieje takie ryzyko. Taka niepewność prawna nie jest możliwa do zaakceptowania, ponieważ dochodziłoby do blokowania rozwoju, jaki niosą za sobą narzędzia nowych technologii, dlatego już teraz toczą się rozmowy dotyczące uregulowania kłopotliwych obszarów prawa autorskiego w kontekście trenowania i generowania wyników przez produkty AI.

### 3) Problemy związane z ochroną wyników generatywnej AI jako utworu

Wspomniane wyżej ryzyka związane z ewentualnym naruszeniem praw autorskich osób trzecich to nie wszystkie negatywne aspekty związane z korzystaniem z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji. Przy założeniu, że wyniki, *outputy*, generowane przez AI nie korzystają z ochrony prawnoautorskiej, ponieważ nie zostały stworzone przez człowieka, pozostaje **problem, w jaki sposób zatem chronić takie wytwory przed skopiowaniem i rozpowszechnianiem przez inne osoby, w tym przede wszystkim przez konkurencję.**

Jak już wspomniano, wobec braku rozwiązań legislacyjnych tego problemu z pomocą tutaj może przyjść zakwalifikowanie działań innych podmiotów w kategoriach czynów nieuczciwej konkurencji i korzystanie z katalogu roszczeń, jaki dają przepisy Ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji<sup>69</sup>. Można próbować podnosić argument o naśladownictwie produktu czy skorzystać z klauzuli generalnej przewidującej, że czynem nieuczciwej konkurencji jest działanie sprzeczne z prawem lub dobrymi obyczajami, jeżeli to zagraża lub narusza interes innego przedsiębiorstwa lub klienta.

Również zapomniana przez niektórych ochrona dóbr osobistych uregulowana w Kodeksie cywilnym może być rozważana w odniesieniu do przypadków kopiowania lub rozpowszechniania treści wygenerowanych przez AI pomimo tego, że przyjmuje się, że rezultaty AI nie mogą zostać uznane za utwór w rozumieniu prawa autorskiego. Można sobie wyobrazić, że ewentualnie wolność działalności twórczej jako dobro osobiste może być rozważana w odniesieniu do uzyskanych wytworów AI w unikalny sposób skomponowanych przez człowieka.

Istotne jest również upoważnianie do korzystania z takich wytworów przez inne osoby. Jeżeli rezultaty generatywnej AI nie zostaną uznane za utwór w rozumieniu prawa autorskiego, to nie może być mowy o przeniesieniu praw majątkowych autorskich do nich czy zawarciu umowy licencyjnej, bowiem prawa te, z braku charakteru utworu podlegającego ochronie

---

69 Tekst jednolity: Dz.U z 2022 r. poz. 1233 z późn. zm., dalej jako: ustawa o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji

prawnoautorskiej, nie powstają. Niektóre rezultaty generatywnej AI można próbować chronić w kategorii know-how, upoważniać do korzystania z niego na podstawie odpowiednich umów czy też objąć tajemnicą przedsiębiorstwa, o ile otrzymane wyniki AI pozwalają na przyjęcie takiej klasyfikacji.

Te problemy pokazują, że tak naprawdę trzeba sięgać po inny rodzaj ochrony – tzn. poza prawem autorskim – tylko dlatego, że utworu nie stworzył człowiek, a gen AI. Bez wątplenia możliwości stworzenia utworów zwiększyły się dzięki gen AI. Można przypuszczać, że w przyszłości zaczną się prace nad zmianami prawnymi wprowadzającymi ochronę wytworów generatywnej AI, obok lub podobnej do ochrony prawnoautorskiej.

## 4) Wyniki generatywnej AI a odpowiedzialność karna

Zastanawiając się nad możliwymi konsekwencjami ewentualnych naruszeń praw autorskich trzeba przypomnieć również o odpowiedzialności karnej ujętej w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W związku z istniejącymi obecnie poglądami co do charakteru prawnego wytworów AI zainteresowanie powinna budzić także ewentualna możliwość ponoszenia odpowiedzialności karnej za prezentowanie wytworów AI jako własnych czy w przypadku, gdy w wytworach tych AI wykorzystano fragmenty utworów chronionych prawem autorskim.

Zagadnienie to może mieć istotne znaczenie w przypadku przestępstwa plagiatu określonego w art. 115 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Zgodnie z tym przepisem:

„Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu albo artystycznego wykonania, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3.”.

Przy przyjęciu, że utworem chronionym na gruncie prawa autorskiego może być tylko utwór stworzony przez człowieka, to trudno – tak jak zostało to już wcześniej wskazane – mówić o przyznaniu takiej ochrony wytworom AI. Plagiat musi dotyczyć cudzego utworu,

czyli takiego, który podlega ochronie prawnoautorskiej<sup>70</sup>. Ponadto, aby można było mówić o przestępstwie plagiatu, to sprawca musiałby działać umyślnie<sup>71</sup>, a trudno tutaj przypisać umyślność działania, jeśli to nie użytkownik tworzy treści, a AI. Brak jest jeszcze ugruntowanego orzecznictwa w zakresie wytworów AI i plagiatu. W moim przekonaniu nie można wykluczyć celowego działania użytkowników korzystających z produktów AI, dlatego każdy przypadek będzie musiał być przedmiotem odrębnej analizy.

Nie można także wykluczyć, że tekst czy grafika stworzona przez AI będzie identyczna lub podobna do istniejącego już utworu, który zawiera się w danych treningowych rozwiązania AI. W tym kontekście jednak, jak wskazywano już wcześniej, można doszukiwać się naruszenia praw autorskich.

---

70 J. Raglewski, J. Raglewska, Janusz Raglewski, Joanna Raglewska: [Czy można karać za użycie ChatGPT?](#), 4.10.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.].

71 Ibidem.

## 5. Rozwiązania generatywnej AI a ochrona baz danych

Jak już wiemy, do trenowania i tworzenia rozwiązań generatywnej AI konieczne jest korzystanie z ogromnej ilości danych. Producenci rozwiązań AI pozyskują je w celu wytrenowania i zasilenia potężnych zasobów proponowanych na rynku narzędzi. Te dane to nie tylko wspomniane wcześniej utwory, ale i niejednokrotnie bazy danych, a co do tych również mogą przysługiwać prawa wyłączne. Obecnie bazy danych mogą korzystać z ochrony jako utwory lub jako bazy danych chronione prawem *sui generis*. Bazy danych niejednokrotnie mogą być dostępne publicznie i to one są najczęściej przedmiotem zainteresowania twórców rozwiązań AI. W związku z coraz to bardziej postępującym rozwojem AI istnieje ryzyko naruszenia praw producentów baz danych, w szczególności tych dostępnych publicznie.

### 1) Ochrona baz danych w kontekście AI

#### Bazy danych chronione jako utwory

Bazy danych, zgodnie z art. 3 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, mogą być chronione jako utwory, nawet jeżeli zawierają niechronione materiały, o ile przyjęty w nich dobór, układ lub zestawienie ma twórczy charakter, bez uszczerbku dla praw do wykorzystanych utworów. Co więcej, w przypadku baz danych, które spełniają cechy utworu, konieczne jest uzyskanie zezwolenia twórcy nie tylko na rozpowszechnianie i korzystanie z opracowania bazy danych jako utworu, ale także na samo sporządzenie opracowania. Ochrona takich baz danych istnieje co do zasady przez okres 70 lat liczonych od śmierci twórcy (czyli analogicznie jak w przypadku innych utworów).

Wątpliwości dotyczące statusu wytworów AI w tym wypadku są tożsame z przypadkiem wytworów AI trenowanych na chronionych utworach oraz wytworów AI, które w części

lub całości powielają treść chronionych utworów. W tym wypadku również sceptycznie należy podejść do możliwości uznania, że wytwór AI, który w pewien sposób stanowi opracowanie wcześniejszej bazy czy baz danych chronionych jako utwór, może rzeczywiście być uznany za utwór w rozumieniu prawa autorskiego czy za opracowanie w rozumieniu prawa autorskiego. Nie zmienia to jednak faktu, że w procesie pozyskiwania danych do treningu i samego trenowania rozwiązań AI może dochodzić do naruszeń baz danych jako utworów. Już w toku tworzenia outputu przez AI może dojść do naruszenia praw autorskich do bazy danych chronionej jako utwór. W tym zakresie nie mamy jeszcze wypracowanego zgodnego stanowiska osób zajmujących się ochroną własności intelektualnej z uwagi na brak legislacji bezpośrednio odnoszącej się do tego problemu. Sytuacja ta może ulec zmianie w przyszłości.

## Bazy danych chronione prawem *sui generis*

Bazy danych mogą także podlegać ochronie na podstawie Ustawy z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych<sup>72</sup>. Zgodnie z przepisami tej ustawy pod pojęciem bazy danych rozumie się zbiór danych lub jakichkolwiek innych materiałów i elementów zgromadzonych według określonej systematyki lub metody, indywidualnie dostępnych w jakikolwiek sposób, w tym środkami elektronicznymi, wymagający istotnego, co do jakości lub ilości, nakładu inwestycyjnego w celu sporządzenia, weryfikacji lub prezentacji jego zawartości. Spod tej ochrony – jak wynika z art. 4 ustawy – wyłączone są programy komputerowe użyte do sporządzenia baz danych lub korzystania z nich.

To producentowi bazy danych przysługuje wyłączne prawo pobierania danych i wtórnego ich wykorzystania w całości lub w istotnej części, co do jakości lub ilości. Tutaj ochrona jest o wiele krótsza niż w przypadku tej przysługującej bazie danych jako utworowi. Jest to okres liczony od sporządzenia bazy danych przez okres 15 lat następujących po roku, w którym baza danych została sporządzona albo, jeśli w tym okresie baza danych została w jakikolwiek sposób udostępniona publicznie, jej ochrona wygasa z upływem 15 lat następujących po roku, w którym doszło do jej udostępnienia po raz pierwszy. Okres ten może więc być sumarycznie dłuższy niż wskazane 15 lat. Natomiast producentowi, którego prawa do bazy danych zostały naruszone, przysługują również roszczenia przeciwko naruszcycielowi,

---

72 Tekst jednolity: Dz. U. z 2021 r. poz. 386 z późn. zm., dalej jako: ustawa o ochronie baz danych.

podobnie zresztą jak w przypadku ochrony baz danych jako utworów. Na gruncie unijnym ochrona baz danych przewidziana została w Dyrektywie 96/9/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 marca 1996 r. w sprawie ochrony prawnej baz danych<sup>73</sup>.

W przypadku baz danych **praktyczne problemy** mogą sprowadzać się do tego, że niejednokrotnie trudno będzie wskazać, jakie i w jakiej części dane zawarte w bazach zostały wykorzystane do zasilenia danych treningowych generatywnej AI. Trudne może być również odtworzenie, czy do trenowania pobrane zostały dane z publicznej, czy prywatnej bazy danych. Nie wiadomo też, które „dane” wykorzystywane są w procesie tworzenia *outputów*, odtworzenie tego procesu, czy prześledzenie tej drogi jest aktualnie niemożliwe. Na ten problem twórcy rozwiązań generatywnej AI zresztą już zwracali uwagę. Być może ten stan rzeczy zmieni się w niedalekiej przyszłości.

Problematyczne może być także stwierdzenie, kiedy w przypadku pobrania danych do trenowania AI będziemy mieć do czynienia z działaniami dozwolonymi, a kiedy nie. Należy przypomnieć, że na gruncie ustawy o ochronie baz danych producent bazy danych udostępnionej publicznie w jakikolwiek sposób nie może zabronić użytkownikowi korzystającemu zgodnie z prawem z takiej bazy danych, pobierania lub wtórnego wykorzystywania w jakikolwiek celu nieistotnej, co do jakości lub ilości, części jej zawartości. Przy tym takie korzystanie z baz danych nie może naruszać normalnego korzystania z baz danych lub godzić w słuszne interesy producenta baz danych.

Co więcej, w przypadku baz danych mamy też uregulowane zasady związane z korzystaniem z istotnej części danych. Możliwe jest korzystanie z istotnej, co do jakości lub ilości, części rozpowszechnionej bazy danych w następujących wypadkach:

- do własnego użytku osobistego, ale tylko z zawartości nieelektronicznej bazy danych,
- w charakterze ilustracji, w celach dydaktycznych lub badawczych, ze wskazaniem źródła, jeżeli takie korzystanie jest uzasadnione niekomercyjnym celem, dla którego wykorzystano bazę,
- do celów bezpieczeństwa wewnętrznego, postępowania sądowego lub administracyjnego,

---

73 Dz. U. UE L 77 z 27 marca 1996 r., s. 20–28.

- dla dobra osób niepełnosprawnych będących beneficjentami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych i odpowiednio na zasadach określonych w tej ustawie.

Trudno doszukać się wśród tych przesłanek użycia nawet tylko części rozpowszechnionej bazy danych do trenowania rozwiązań generatywnej AI. Do tego w ustawie o ochronie baz danych jasno wskazano, że nie jest dozwolone powtarzające się i systematyczne pobieranie lub wtórne wykorzystanie sprzeczne z normalnym korzystaniem i powodujące nieusprawiedliwione naruszenia słusznym interesów producenta.

Dla przedsiębiorców korzystających w swojej działalności z rozwiązań generatywnej AI niebagatelne znaczenie ma wprowadzanie do *promptów* elementów, części bazy danych. Do rozważenia pozostaje, czy wprowadzany do AI materiał może być chroniony w części czy w całości jako baza danych – zarówno na podstawie prawa autorskiego, jak i ochrony baz danych *sui generis*. Jest to ważne z tego względu, że istnieje ryzyko, że działania użytkowników prowadzić będą do naruszenia praw wyłącznych do baz danych, a to wiąże się z odpowiedzialnością prawną.

## 2) Bazy danych jako wytwory generatywnej AI

Istnieje jeszcze inny **aspekt istotny dla przedsiębiorców**, a mianowicie, czy możliwa jest ochrona baz danych stworzonych przez AI i komu przysługiwałaby tutaj ochrona. Nie jest wykluczone, że obecnie za pomocą odpowiednich narzędzi generatywnej AI jest możliwe stworzenie baz danych, które przedsiębiorcy chcieliby chronić. AI pozwala na łatwiejsze i szybsze przeanalizowanie szeregu informacji, które ujęte w odpowiedni sposób, mogą tworzyć bazę danych. Wątpliwości może budzić to, w jaki sposób należy chronić tak pozyskane dane, tzn. czy mogą być one chronione na podstawie prawa autorskiego bądź ochrony *sui generis*. I czy w ogóle ochrona na tej podstawie byłaby możliwa. Wynika to z faktu, że twórcą w przypadku prawa autorskiego może być tylko człowiek, a w przypadku ochrony baz danych *sui generis* jako producenta rozumie się osobę fizyczną, prawną lub jednostkę organizacyjną nieposiadającą osobowości prawnej, która ponosi ryzyko nakładu inwestycyjnego przy tworzeniu bazy danych. W każdym ze wskazanych przypadków konieczny



jest udział człowieka. Jeżeli mówimy o ochronie bazy danych jako utworu, to istnieją tutaj analogiczne dylematy jak przy utworach „tworzonych” przez AI. Tak jest mimo tego, że *output* powstaje na podstawie *prompta* stworzonego przez człowieka – użytkownika.

Dla przyznania ochrony *sui generis* bazom danych konieczne jest spełnienie wymogów ustawowych, m.in. istotnego, co do jakości lub ilości, nakładu inwestycyjnego w celu sporządzenia, weryfikacji lub prezentacji zbioru danych. Może się okazać, że i AI nie stworzy takiej bazy danych, aby przesłanki te zostały spełnione. Patrząc jednak na potencjał, jaki dają narzędzia AI, i jak dużą ilość informacji są w stanie przetworzyć w stosunkowo krótkim czasie, można przypuszczać, że możliwe jest stworzenie przez AI bazy danych, która spełni kryteria ustawowe przyznania ochrony *sui generis*. Pozostaje tutaj kwestia tego, czy baza danych jako wytwór AI może z tej ochrony skorzystać – a precyzując, czy fakt, że AI nie jest człowiekiem, ma tutaj znaczenie. Przypomnieć trzeba, że przy bazach danych istotne jest poniesienie nakładu inwestycyjnego – wynika to chociażby z samej definicji baz danych i producenta. Przy ich ochronie *sui generis* ważniejsze jest więc poczynienie nakładu inwestycyjnego. Zasadniczo trudne jest do przyjęcia, aby przesłanką do przyznania ochrony *sui generis* było stworzenie bazy danych tylko przez człowieka. Nie jest to w żaden sposób przesądzone, ale można przypuszczać, że baza danych stworzona przez generatywną AI, na podstawie licznych *promptów* wprowadzonych przez użytkownika, przy wykazaniu poniesienia nakładu inwestycyjnego, mogłaby uzyskać ochronę jako baza danych *sui generis*. Jako nakład inwestycyjny być może można byłoby tutaj wskazać wynagrodzenie ludzi korzystających z rozwiązań generatywnej AI, dobierających odpowiednie dane czy źródła, ewentualnie koszty związane z korzystaniem z odpłatnych rozwiązań generatywnej AI. Wnioski te wynikają z takiego faktu, że bazy danych mogą być sporządzane przy pomocy programów komputerowych, a jeśli tak, to dlaczego miałyby zostać wykluczona w tym wypadku „pomoc” sztucznej inteligencji. W przypadku baz danych sporządzonych przy pomocy programu komputerowego nakład inwestycyjny na program podlega ocenie przy weryfikacji istotności inwestycji<sup>74</sup>. Jak będzie rzeczywiście w przypadku baz danych stworzonych przy pomocy lub przez rozwiązania generatywnej AI, pozwoli określić każdy przypadek rozważany indywidualnie.

---

74 W. Chomiczewski, D. Lubasz, Art. 4 [Bazy danych a programy komputerowe], [w:] Ustawa o ochronie baz danych. Komentarz, D. Lubasz (red.), M. Namysłowska (red.), Warszawa 2013, wyd. 1, s. 68–69.

Należy wskazać jeszcze, że w ustawie o ochronie baz danych mamy domniemanie określone w art. 6 ust. 2, zgodnie z którym przyjmuje się, że producentem baz danych jest osoba, której nazwisko lub firmę (nazwę) w tym charakterze uwidoczniono na egzemplarzach bazy danych lub której nazwisko lub firmę (nazwę) podano do publicznej wiadomości w jakikolwiek inny sposób w związku z rozpowszechnieniem bazy danych.

Do rozważenia pozostaje jeszcze sytuacja, w której bazę danych tworzy człowiek, ale tylko w części przy użyciu narzędzi generatywnej AI. W takim przypadku można byłoby przyjąć, że taka baza finalnie może podlegać ochronie jako utwór lub baza danych w rozumieniu ustawy o ochronie baz danych, oczywiście przy spełnieniu warunków uzyskania każdej z tych rodzajów ochron. Zapewne każdy przypadek będzie wymagał oddzielnej oceny. W braku takiej możliwości rozważać można byłoby też ochronę baz danych ewentualnie jako know-how, czy jako zbiór informacji stanowiący tajemnicę przedsiębiorstwa lub w oparciu o klauzulę generalną na podstawie ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji.

### 3) Generatywna AI a przepisy unijne dotyczące danych nieosobowych – wskazanie przykładu

Z kolei mamy na gruncie unijnym regulację odnoszącą się do przepływu danych nieosobowych. Chodzi o informacje, które nie są związane ze zidentyfikowaną osobą lub możliwą do zidentyfikowania, czyli inne niż dane osobowe. Mogą to być na przykład wyniki generowane przez maszyny. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1807 z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie ram swobodnego przepływu danych nieosobowych w Unii Europejskiej<sup>75</sup> ma zastosowanie do przetwarzania elektronicznych danych innych niż dane osobowe w Unii, które jest:

- świadczone jako usługa na rzecz użytkowników mających miejsce zamieszkania lub siedzibę w Unii, niezależnie od tego, czy dostawca usługi ma swoją siedzibę w Unii czy poza nią

lub

---

75 Dz. U. UE L 303 z 28 listopada 2018 r., s. 59–68.

- prowadzone na potrzeby własne przez osobę fizyczną mającą miejsce zamieszkania w Unii lub osobę prawną mającą siedzibę w Unii.

Na podstawie tego rozporządzenia zakazane jest nakładanie wymogów dotyczących lokalizacji danych, chyba że są one uzasadnione względami bezpieczeństwa publicznego zgodnie z zasadą proporcjonalności. Rozporządzenie zwiększa swobodę przetwarzania danych nieosobowych w Unii Europejskiej, co dla danych pozyskanych poprzez AI może mieć znaczenie, bo ułatwia swobodny przepływ danych w Unii Europejskiej. Ten akt prawny nie ma jednak zastosowania do działalności, która wykracza poza zakres stosowania prawa Unii Europejskiej. Nie reguluje także wprost problematyki „korzystania” z danych przez generatywną AI, w swoich motywach nawiązuje jedynie do tego, że m.in. sztuczna inteligencja oraz uczenie maszynowe stanowią duże źródło danych nieosobowych, na przykład w konsekwencji stosowania ich w zautomatyzowanych procesach produkcji przemysłowej. Być może w niedalekiej przyszłości sposób przetwarzania danych nieosobowych przez producentów rozwiązań generatywnej AI będzie postrzegany jako nowy sposób przetwarzania danych nieosobowych w rozumieniu tego rozporządzenia. To pokaże dopiero praktyka.

W Unii Europejskiej mamy jeszcze inne akty prawne, które mają zastosowanie do, ogólnie rzecz ujmując, przetwarzania danych na terytorium UE. Nie istnieje jeszcze jednak żadne rozporządzenie czy dyrektywa odnoszące się bezpośrednio do problematyki sposobu działania i ochrony wytworów generatywnej AI, dlatego na odpowiednie regulacje przyjdzie jeszcze poczekać.

# 6. Rozwiązania generatywnej AI a prawo własności przemysłowej

## 1) Uwagi ogólne

Sztuczna inteligencja wkracza także w obszar ochrony praw własności przemysłowej, czyli w ochronę patentową, ochronę wzorów przemysłowych czy znaków towarowych. Zagadnienie to jest wieloaspektowe, ponieważ dotyczy stosowania rozwiązań sztucznej inteligencji zarówno przez urzędy ds. ochrony własności przemysłowej na świecie, jak też przez samych zgłaszających.

Z punktu widzenia przedsiębiorców ten drugi element jest bardziej znaczący, gdyż należy odpowiedzieć tutaj na pytania, czy i w jaki sposób możliwe jest wykorzystanie AI w procesie tworzenia przedmiotu własności przemysłowej oraz czy można wskazać jako twórcę wynalazku czy znaku towarowego właśnie sztuczną inteligencję. Ważne jest także to, czy do stworzenia przedmiotu własności przemysłowej można i czy warto korzystać z narzędzi opartych na rozwiązaniach generatywnej AI.

Należy przypomnieć, że w **przypadku użycia AI do stworzenia treści w celu wykorzystania jej w charakterze komercyjnym należy zwrócić uwagę na postanowienia regulaminu/warunków korzystania z danego rozwiązania generatywnej AI**. Warto zorientować się, czy dopuszczalne jest użycie narzędzia AI tylko w celach osobistych, czy też w celach komercyjnych. Większość rozwiązań generatywnej AI dostępnych na rynku nie posiada ograniczeń co do komercyjnego użytku, jednak odpowiedzialne korzystanie z tych narzędzi nakazuje zapoznanie się z warunkami korzystania i wypełnianie zobowiązań z nich wynikających.

Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na to, jak dane rozwiązanie generatywnej AI korzysta z danych wprowadzonych przez użytkowników, co z nimi robi oraz czy zasilają one zasób danych treningowych tych rozwiązań. Z perspektywy przedsiębiorców istotne będzie także rozważenie danych, jakie wprowadzają do narzędzi generatywnej AI, w kontekście możliwości potencjalnego zniweczenia ochrony przedmiotów własności przemysłowej.

Hipotetycznie można tutaj wskazać utratę nowości wynalazku przy potencjalnym założeniu, że dane wprowadzone przez użytkownika do rozwiązania generatywnej AI ujawnione zostały publicznie nieograniczonemu kręgowi użytkowników. Z utratą nowości wynalazku mamy bowiem do czynienia wtedy, kiedy przed datą zgłoszenia dojdzie do jego publicznego ujawnienia. Istotne jest tutaj rozumienie powszechności udostępnienia wynalazku.

Naczelny Sąd Administracyjny w wyroku z dnia 18 października 2022 r. (sygn. akt: II GSK 887/19) przyjął:

„Powszechność udostępnienia wynalazku w rozumieniu art. 25 ust. 2 ustawy (...) nie oznacza powszechnej znajomości tego, co zostało udostępnione, ale możliwość zapoznania się z upublicznionym rozwiązaniem przez osoby trzecie, nawet gdyby w rzeczywistości nikt się z nim nie zapoznał. Bowiem decydujący jest fakt powszechnej dostępności do informacji o wynalazku, a nie stwierdzenie, że ktokolwiek to uczynił lub ten wynalazek znał”<sup>76</sup>.

W moim przekonaniu z taką potencjalną możliwością powszechnej dostępności do informacji możemy mieć do czynienia w przypadku zasobów i możliwości działania rozwiązań generatywnej AI, choć z zastrzeżeniem, że najprawdopodobniej nie we wszystkich.

Sztuczna inteligencja przydatna i wykorzystywana jest również przez urzędy ds. ochrony własności przemysłowej. Wśród unijnych urzędów można wymienić Europejski Urząd Patentowy oraz Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO) w Alicante. Przykładowo w tym ostatnim urzędzie z perspektywy zgłaszających można odnaleźć zastosowanie AI w wyszukiwarce *eSearch Case Law* w zakresie tłumaczeń decyzji na wybrany język oraz w wyszukiwarce *eSearch plus* w zakresie wyszukiwania znaków towarowych i wzorów, jeśli dokonujemy poszukiwania za pomocą obrazów. AI używana jest też przez EUIPO w usłudze *Easy Filling* w odniesieniu do wyszukiwania towarów i usług według Klasyfikacji nicejskiej oraz działającego chatbota. Obecnie urzędy patentowe korzystają z różnych możliwości AI, rozwijają własne systemy wewnętrzne oparte o AI lub używają rozwiązań zewnętrznych dostępnych na rynku czy też korzystają ze wsparcia jednostek

---

76 Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 8.11.2022 r., sygn. akt: II GSK 1033/19, Legalis.

badawczo-rozwojowych<sup>77</sup>. Można tu zadać pytania, czy korzystanie z rozwiązań AI w tym zakresie zwiększy w przyszłości efektywność pracy, czy poziom uważności i dokładności badania zwiększy się, czy obniży, czy jednak czynnik ludzki nie będzie tutaj całkowicie zastąpiony. Praktyka kolejnych lat przyniesie odpowiedź na te pytania.

To, co powinno zostać wzięte także pod uwagę, to możliwość uzyskiwania błędnych wyników przez rozwiązania generatywnej AI, zawsze więc powinny być one zweryfikowane przez człowieka.

## 2) Wytwory generatywnej AI jako wynalazki

Możliwości, jakie daje AI, budzą zainteresowanie także w przypadku tworzenia wynalazków podlegających ochronie patentowej. Nie od dziś wiadomo, że inwestycje w innowacyjne wynalazki mogą mieć znaczenie dla wielu dziedzin życia oraz przynosić spore korzyści finansowe dla ich twórców lub uprawnionych z patentów na wynalazki. Skorzystanie z rozwiązań generatywnej AI do stworzenia wynalazku wcale nie musi przynieść oczekiwanego efektu w postaci możliwości wystąpienia o przyznanie wyłącznej ochrony. Zastane regulacje nie nadążają również i w tym aspekcie za otaczającą rzeczywistością, dlatego dopóki nie zostaną dokonane zmiany legislacyjne, trzeba próbować poruszać się wśród obowiązujących przepisów odnoszących się do ochrony własności przemysłowej.

Na gruncie polskiej Ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej<sup>78</sup> co do zasady prawo do uzyskania patentu na wynalazek albo prawa ochronnego na wzór użytkowy, jak również prawa z rejestracji wzoru przemysłowego przysługuje twórcy. Ewentualne wyjątki nie dotyczą dywagacji na temat tego, czy twórcą musi być człowiek, ale tego, komu przysługują te prawa w przypadku między innymi dokonania wynalazku, wzoru użytkowego albo wzoru przemysłowego w ramach stosunku pracy czy innej umowy łączącej

---

77 I. Bałos, Sztuczna inteligencja jako narzędzie w urzędzie patentowym i jako wynalazca: czy to koniec prawa patentowego takiego, jakim je znamy?, [w:] Prawo sztucznej inteligencji i nowych technologii 2, red. nauk. B. Fischer, A. Pązik, M. Świerczyński, Warszawa 2022, s. 331.

78 Tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 1170 z późn. zm., dalej jako: Prawo własności przemysłowej.

strony. Jak dotąd konsekwentnie przyjmuje się, że **twórcą wynalazku musi być osoba fizyczna**, nie może być nią zwierzę czy przedmioty takie jak na przykład oprogramowanie<sup>79</sup>.

W związku z rozwojem AI zaczęto zastanawiać się, czy jako twórcę można wskazać program, czy rozwiązanie oparte na AI, za pomocą którego dokonano wynalazku. Nie ma jeszcze wypracowanego ostatecznego stanowiska w tym zakresie, natomiast same wątpliwości budzą sens dopuszczenia takiej możliwości. To sceptyczne podejście mogą zmienić osiągnięte wyniki przez generatywną AI i przydatność tworzonych przez nią rozwiązań dla wielu dziedzin życia.

Do tego, biorąc pod uwagę chociażby treść art. 32 Prawa własności przemysłowej, w przypadku zgłoszenia wynalazku zgłaszający, który nie jest twórcą wynalazku, powinien w podaniu wskazać twórcę i podstawę swego prawa do uzyskania patentu. Analogicznie zostało to uregulowane na gruncie przepisów Konwencji o patencie europejskim<sup>80</sup>. Jak w przypadku stworzenia wynalazku przez generatywną AI wskazać podstawę do uzyskania patentu przez zgłaszającego? Jest to obligatoryjny element zgłoszenia wynalazku, a brak jego ujęcia stanowić będzie brak formalny. W praktyce odnosimy się tutaj do podstawy do nabycia prawa do zgłoszenia wynalazku do ochrony przez inny podmiot niż twórca. Treść obecnie obowiązujących przepisów przemawia za tym, aby jako twórcę przyjmować nadal tylko osobę fizyczną.

W literaturze przedmiotu P. Koczorowski przedstawia następujące stanowisko:

„Dominuje pogląd, że twórcą wynalazku nie jest twórca sztucznej inteligencji, a w szczególności autor oprogramowania, tym bardziej że oprogramowanie również

---

79 J. Chlebny, Art. 11 [Prawa twórcy], [w:] Prawo własności przemysłowej. Tom VIIIA. Komentarz, seria Komentarze Prawa Prywatnego, red. nauk. serii K. Osajda, red. nauk. tomu Ł. Żelechowski, Warszawa 2022, wyd. 1, s. 190, teza 20.

80 Konwencja o udzielaniu patentów europejskich (Konwencja o patencie europejskim), sporządzona w Monachium dnia 5 października 1973 r., zmieniona aktem zmieniającym artykuł 63 konwencji z dnia 17 grudnia 1991 r. oraz decyzjami Rady Administracyjnej Europejskiej Organizacji Patentowej z dnia 21 grudnia 1978 r., 13 grudnia 1994 r., 20 października 1995 r., 5 grudnia 1996 r. oraz 10 grudnia 1998 r. wraz z Protokołami stanowiącymi jej integralną część (Dz. U. z 2004 r. Nr 79, poz. 737); Akt z dnia 29 listopada 2000 r. rewidujący Konwencję o udzielaniu patentów europejskich, sporządzoną w Monachium dnia 5 października 1973 r. (Dz. U. z 2007 r. Nr 236, poz. 1736).

może być wytworem sztucznej inteligencji. Nie jest twórcą również osoba uprawniona do korzystania z oprogramowania, np. na skutek wykupienia licencji, zwłaszcza że nie musi to być osoba fizyczna – właścicielem lub licencjobiorcą może być np. osoba prawna. Właściwym kandydatem do uznania za twórcę wydaje się więc osoba fizyczna korzystająca z oprogramowania sztucznej inteligencji, która dokonała wynalazku. Takie rozwiązanie również budzi wątpliwości. Po pierwsze, niemożliwe może okazać się ustalenie konkretnej osoby powiązanej z dokonaniem wynalazku, jeżeli z oprogramowania korzystało wiele osób. Po drugie, osoba uznana za twórcę może nie uczestniczyć w procesie wynalazczym lub nawet nie być świadoma dokonania wynalazku przez sztuczną inteligencję, a tym samym domniemany twórca może nie spełniać podstawowego wymogu świadomej czynności intelektualnej koniecznej w procesie wynalazczym. Pozostaje do rozważenia udział w wynalazku osoby, która podjęła decyzję o skierowaniu wytworzonego rozwiązania do ochrony patentowej, aczkolwiek taka decyzja również może być podjęta przez system sztucznej inteligencji<sup>81</sup>.

Jak widać, istnieje multum wątpliwości dotyczących w ogóle możliwości wskazania AI jako twórcy wynalazku oraz kogo wskazać jako twórcę, jeśli wynalazek został dokonany przez system AI lub w większości przez system AI. Próby uzyskania przez przedsiębiorców ochrony na wynalazki stworzone przez rozwiązania AI na obecnym etapie praktyki urzędów patentowych oraz obowiązujących przepisów regulujących zasady przyznawania ochrony własności przemysłowej mogą być skazane na niepowodzenie.

Możliwe, że w przyszłości zasady związane z przyznawaniem ochrony na wynalazki zmienią się, jednak w chwili obecnej urzędy patentowe dosyć rygorystycznie podchodzą do tego problemu. Ewentualne nowe podejście będzie jednak wymagało znacznej zmiany istniejących regulacji prawnych w tym przedmiocie. Nie zmienia tego obecnie procedowany projekt dotyczący nowej ustawy Prawo własności przemysłowej<sup>82</sup>.

---

81 P. Koczorowski, Art. 32 [Podstawa nabycia praw], [w:] Prawo własności przemysłowej. Tom VIIIA. Komentarz, seria Komentarze Prawa Prywatnego, red. nauk. serii K. Osajda, red. nauk. tomu Ł. Żelechowski, Warszawa 2022, wyd. 1, s. 409, teza 9.1.

82 [Projekt ustawy – Prawo własności przemysłowej](#), nr wykazu UD263, Rządowe Centrum Legislacji, [dostęp: 31.10.2023 r.].



Nieco inne spojrzenie na to zagadnienie mają uczestnicy projektu *Artificial Inventor Project* złożonego z rzeczników patentowych z różnych państw i wynalazcy urzędnika *DABUS S. Thaler*. Celem tego projektu jest podejmowanie działań dla uzyskania praw własności intelektualnej *outputów* generowanych przez sztuczną inteligencję, w tym więc też dla wynalazków, jeżeli nie jest możliwe wskazanie twórcy jako człowieka<sup>83</sup>. Na stronie internetowej tego projektu możemy odnaleźć listę państw, w których podjęto starania o uzyskanie prawnoautorskiej ochrony, tj. w USA, Indiach i Kanadzie. Na tej stronie dostępna jest też lista szeregu państw, w których wystąpiono o ochronę patentową wynalazków, dla których jako twórcę wskazano *DABUS*, czyli system AI pozwalający na generowanie wynalazków. Europejski Urząd Patentowy odrzucił zgłoszenia dwóch takich wynalazków<sup>84</sup>, podobnie jak Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych oraz brytyjski Urząd ds. Własności Intelektualnej.

Mając powyższe na uwadze, można wskazać, że jest jeszcze daleka droga do zmian w zakresie zgłaszania wynalazków stworzonych przez sztuczną inteligencję czy przez oprogramowanie. Zgłoszenie wynalazku do opatentowania w Urzędzie Patentowym Rzeczypospolitej Polskiej, czy w Europejskim Urzędzie Patentowym, w którym jako twórca nie zostanie wskazana osoba fizyczna, wiązać się będzie z jego odrzuceniem z uwagi na brak spełnienia wymogów formalnych wynikających z obecnie obowiązujących przepisów z zakresu ochrony wynalazków (względnie z odmową w zależności od danego stanu faktycznego). Być może sytuacja ta ulegnie zmianie w niedalekiej przyszłości z uwagi na dalszy dość dynamiczny ostatnimi czasy rozwój AI. Przedsiębiorcy, którzy chcieliby posiłkować się pomocą, jaką dają rozwiązania generatywnej AI, przy tworzeniu wynalazków, powinni zwracać uwagę na informacje udostępniane rozwiązaniom AI, tak aby nie zniweczyć możliwości ochrony czy nie naruszyć tajemnicy przedsiębiorstwa. Nie jest wykluczone, że poprzez narzędzia generatywnej AI wyszukiwane będą informacje przydatne do stworzenia wynalazku i oceny istniejącego stanu techniki.

---

83 Więcej na temat [Artificial Inventor Project](#) [dostęp: 31.10.2023 r.].

84 Więcej na temat zgłoszeń tych wynalazków: EPO, [Press Communiqué on decisions J 8/20 and J 9/20 of the Legal Board of Appeal](#), 21.12.2021 r., [dostęp: 31.10.2023 r.]; EPO, [Press Communiqué of 6 July 2022 on decision J 8/20](#) (AI system as inventor), 6.07.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

### 3) Znaki towarowe

Zasadnicze pytanie, jakie mogą zadawać sobie przedsiębiorcy, dotyczy możliwości rejestracji logo, oznaczenia odróżniającego, określonej grafiki, jako znaku towarowego stworzonego za pomocą dostępnych na rynku narzędzi opartych na generatywnej AI. Obecna gama rozwiązań AI pozwala na łatwe i szybkie stworzenie grafik w bardzo krótkim czasie. Te zalety wiążą się także z ryzykami, jakie mogą pojawić się w toku zgłoszenia znaku towarowego do ochrony lub w przypadku już przyznanego prawa ochronnego na znak towarowy.

Przypomnieć należy, że zgodnie z przepisami krajowymi znakiem towarowym może być każde oznaczenie umożliwiające odróżnienie towarów jednego przedsiębiorstwa od towarów innego przedsiębiorstwa oraz możliwe do przedstawienia w rejestrze znaków towarowych w sposób pozwalający na ustalenie jednoznacznego i dokładnego przedmiotu udzielonej ochrony (analogiczne przesłanki dotyczą unijnego znaku towarowego<sup>85</sup>). Znakiem towarowym może być w szczególności wyraz, włącznie z nazwiskiem, rysunek, forma przestrzenna, w tym kształt towaru lub opakowania. Możliwości jest więc wiele, ale istotne jest spełnienie wskazanych warunków ochrony i brak zachodzenia bezwzględnych oraz względnych przeszkód rejestracji. Użycie w tym kontekście generatywnej AI może mieć znaczenie, ale ostateczna ocena wymagać będzie rozpatrywania konkretnego przypadku.

Wśród przesłanek ustawowych brak jest przesłanki co do tego, aby zgłaszane oznaczenie zostało stworzone przez człowieka. Nie musi ono nawet być chronione prawem autorskim, aby mogło zostać zgłoszone. W przeciwieństwie do zgłoszenia wynalazku nie jest wymagane wskazanie twórcy czy podstawy nabycia prawa do zgłoszenia. W podaniu o udzielenie prawa ochronnego na znak towarowy wskazuje się zgłaszającego, a UPRP na etapie badania bezwzględnych przeszkód rejestracji nie bierze pod uwagę tego, czy zgłoszony znak może naruszać prawa osób trzecich. UPRP dla zgłoszenia znaku towarowego, które podlega ogłoszeniu, sporządza zawiadomienie o istnieniu identycznych lub podobnych znaków towarowych z wcześniejszym pierwszeństwem, przeznaczonych do oznaczania takich samych

---

85 Zobacz art. 4 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1001 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie znaku towarowego Unii Europejskiej (Dz. U. UE L 154 z 16.6.2017 r., s. 1–99).

lub podobnych towarów. Takie zawiadomienie przekazywane jest tylko zgłaszającemu, ma charakter wyłącznie informacyjny i nie jest wiążące ani dla UPRP, ani dla osób trzecich.

Istnieje natomiast ryzyko, że stworzony graficzny znak towarowy będzie naruszać prawa autorskie twórcy innej grafiki, która została wykorzystana, czy której elementy zostały użyte w tym zgłoszonym do ochrony. Analogicznie taka sytuacja może nastąpić w przypadku zgłoszenia innego niż graficzny typu znaku towarowego, na przykład słowno-graficznego, przestrzennego czy multimedialnego. Wynika to z tego, że rozwiązania generatywnej AI tworzą *outputy* na podstawie wprowadzonych do nich danych treningowych. Może więc okazać się w niektórych przypadkach, że stworzone oznaczenie odróżniające może naruszać prawa autorskie innych osób, ponieważ może stanowić wręcz kopię istniejących już grafik lub stanowić dzieło zależne. Wtedy zgłaszający musi liczyć się z tym, że nie tylko ochrona prawnoznakowa może nie zostać udzielona, ale i naraża się na odpowiedzialność z tytułu naruszenia praw autorskich twórcy elementów czy grafik użytych w stworzonym przez AI oznaczeniu. Aktualnie dostępne na rynku rozwiązania generatywnej AI nie dają możliwości wskazania, w jaki sposób powstawały generowane treści oraz czy użyte zostały w nich utwory chronione prawem autorskim. Niektóre z rozwiązań odmawiają generowania treści z uwagi na „wiedzę” AI co do istnienia praw autorskich, ale są one na tyle jeszcze niedoskonałe, że przy odrobinie umiejętności i sprytu użytkownik jest w stanie wprowadzić w błąd AI i uzyskać pożądaną przez siebie treść, co zresztą nie jest polecane.

Natomiast jeśli zgłoszone do ochrony oznaczenie narusza prawa majątkowe osób trzecich, to osoby te mogą złożyć sprzeciw wobec zgłoszenia takiego znaku towarowego. Jeśli zaś ochrona prawnoznakowa zostałaby udzielona, to trzeba liczyć się z ryzykiem złożenia przez osobę trzecią, której przysługują prawa majątkowe, wniosku o unieważnienie takiego znaku towarowego. Analogiczne uwagi dotyczyć będą sytuacji, gdy zgłoszony lub zarejestrowany znak towarowy jest identyczny lub podobny do znaku towarowego, na który udzielono prawa ochronnego z wcześniejszym pierwszeństwem na rzecz innej osoby dla identycznych towarów, czy też gdy znak jest identyczny lub podobny do znaku towarowego, na który udzielono prawa ochronnego z wcześniejszym pierwszeństwem na rzecz innej osoby dla towarów identycznych lub podobnych, jeżeli zachodzi ryzyko wprowadzenia odbiorców w błąd, które obejmuje, w szczególności ryzyko skojarzenia znaku zgłoszonego ze znakiem wcześniejszym (więcej na ten temat w art. 132<sup>1</sup> i art. 164 ust. 1 Prawa własności przemysłowej).

Wracając jednak do samego stworzenia oznaczenia odróżniającego przez AI, które następnie zostanie zgłoszone do ochrony jako znak towarowy, to nie ma zasadniczo jako takich przeszkód, aby tego dokonać, o ile jako zgłaszający zostanie wskazana osoba fizyczna lub prawna (w każdym razie samego zgłoszenia nie może dokonać maszyna lub program). Korzystanie z pomocy rozwiązań generatywnej AI może być tym bardziej kuszące w przypadku tworzenia niekonwencjonalnych znaków towarowych.

Można pójść nieco dalej i stwierdzić, że stworzone za pomocą AI oznaczenie może nie korzystać z ochrony prawnoautorskiej i wtedy może być dowolnie używane przez inne osoby, w tym przez konkurencję. Aktualnie przeważające stanowisko co do statusu prawnoautorskiego wytworów generatywnej AI jest takie, że nie mogą zostać uznane za utwór w rozumieniu przepisów prawa autorskiego, ponieważ nie zostały stworzone przez człowieka. Nie oznacza to jednak, że w niedalekiej przyszłości przepisy krajowe czy unijne zmienią się na tyle, aby z takiej ochrony korzystały również treści wygenerowane przez gen AI. Przyznanie z kolei ochrony prawnoznakowej na takie oznaczenie wiązać się będzie z przyznaniem uprawnionemu prawa wyłącznego używania znaku towarowego w sposób zarobkowy lub zawodowy na terytorium Polski czy Unii Europejskiej w zależności od wybranego terytorium ochrony. Jeśli natomiast ochrona prawnoznakowa nie zostanie udzielona, to przedsiębiorcy pozostaje egzekwowanie ochrony swojego oznaczenia na podstawie, co do zasady, przepisów o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji.

## 7. Generatywna AI a zagrożenia związane z ujawnieniem tajemnicy przedsiębiorstwa i innych tajemnic prawnie chronionych

Łatwy dostęp do rozwiązań generatywnej AI pozwala na zastosowanie ich przez wielu przedsiębiorców w codziennej pracy. Wśród tych przedsiębiorców można wyróżnić także prawników, lekarzy czy inne osoby, które na różnej podstawie prawnej mogą być zobowiązane do zachowania w tajemnicy informacji, którymi dysponują. Do tego dochodzą pracownicy przedsiębiorców, którzy w codziennej pracy chętni są do używania najnowszych rozwiązań generatywnej AI. Przedsiębiorcy nie zawsze zatrudniają tylko pracowników, nierzadko podejmują działania z innymi osobami na zasadzie współpracy. Takie osoby – współpracownicy – mogą być również zobowiązane do zachowania w tajemnicy powierzonych informacji na podstawie umów o zachowaniu poufności (tzw. NDA, ang. *non-disclosure agreement*). Różne działania przedsiębiorców mogą powodować ryzyko ujawnienia informacji, dlatego m.in. przygotowanie odpowiednich zaleceń czy procedur korzystania z AI, a także stałe szkolenia pracowników i współpracowników mogą ułatwić dbanie o brak wycieku informacji chronionych jako tajemnica przedsiębiorstwa i inne tajemnice, do których zachowania w poufności zobowiązani są przedsiębiorcy, ich pracownicy lub osoby współpracujące nad wspólnym projektem.

### 1) Tajemnica przedsiębiorstwa

Zaczynając od zagadnienia tajemnicy przedsiębiorstwa, która może być narażona na ujawnienie w toku korzystania z rozwiązań generatywnej AI, należy wskazać, że w dyrektywie unijnej pod tym pojęciem rozumie się:

„informacje, które spełniają wszystkie następujące wymogi:

a) są poufne w tym sensie, że jako całość lub w szczególnym zestawie i zbiorze ich elementów nie są ogólnie znane lub łatwo dostępne dla osób z kręgów, które zwykle zajmują się tym rodzajem informacji;

b) mają wartość handlową dlatego, że są objęte tajemnicą;

c) poddane zostały przez osobę, która zgodnie z prawem sprawuje nad nimi kontrolę, rozsądnym, w danych okolicznościach, działaniom dla utrzymania ich w tajemnicy”<sup>86</sup>.

Natomiast w polskiej ustawie o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji pojęcie to zdefiniowano jako:

*„informacje techniczne, technologiczne, organizacyjne przedsiębiorstwa lub inne informacje posiadające wartość gospodarczą, które jako całość lub w szczególnym zestawieniu i zbiorze ich elementów nie są powszechnie znane osobom zwykle zajmującym się tym rodzajem informacji albo nie są łatwo dostępne dla takich osób, o ile uprawniony do korzystania z informacji lub rozporządzania nimi podjął, przy zachowaniu należytej staranności, działania w celu utrzymania ich w poufności”<sup>87</sup>.*

Obszerność tej definicji powoduje, że tajemnica przedsiębiorstwa może oznaczać wiele informacji o przedsiębiorcy i jego przedsiębiorstwie. Ich ujawnienie osobom trzecim, które trudno będzie zidentyfikować lub w ogóle nie będzie można ich zidentyfikować, może spowodować duże straty dla przedsiębiorcy. Największym zagrożeniem jest tutaj wyciek poufnych danych.

---

86 Art. 2 pkt 1 Dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/943 z dnia 8 czerwca 2016 r. w sprawie ochrony niejawnego know-how i niejawnych informacji handlowych (tajemnic przedsiębiorstwa) przed ich bezprawnym pozyskiwaniem, wykorzystywaniem i ujawnianiem (Dz. U. UE L 157 z 15 czerwca 2016 r., s. 1–18).

87 Art. 11 ust. 2 ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji.

W jaki sposób może dojść do ujawnienia tajemnicy przedsiębiorstwa podczas korzystania z rozwiązań generatywnej AI? W trakcie używania na przykład GPT-4 czy innego modelu językowego może okazać się, że w treści zapytań znajdują się będą informacje, które chronione są jako tajemnica przedsiębiorstwa czy objęte są poufnością na podstawie umów o zachowaniu poufności (NDA). Nieumiejętne czy błędne sporządzenie zapytania może doprowadzić do tego, że dostawca rozwiązań sztucznej inteligencji wejdzie w posiadanie informacji, które nie powinny być rozpowszechniane przez przedsiębiorcę lub jego pracowników komukolwiek.

Zazwyczaj większość tych rozwiązań przechowuje wprowadzone dane przez pewien czas, w zależności od wybranych opcji ustawień lub wersji produktu. Niektóre z wprowadzanych treści mogą stać się danymi treningowymi, na których wybrane narzędzie uczy się i rozwija, jak dostarczać lepsze i bardziej dokładne odpowiedzi. Do tego dochodzi więc wejście w posiadanie tych danych przez różne, w tym niekoniecznie właściwe z punktu widzenia przedsiębiorstwa, osoby, a nie tylko dostawcę rozwiązań sztucznej inteligencji.

Dla **zminimalizowania ryzyka** ujawnienia tajemnicy przedsiębiorstwa warto wprowadzić odpowiednie polityki, czy regulaminy korzystania z rozwiązań AI, w których określone zostanie, jakie działania są zakazane, a jakie dozwolone. Ważne jest także, aby dokumenty te zawierały instrukcje działania dotyczące tego, jak postępować, gdy dojdzie do wycieku poufnych informacji. Istotne jest także określenie – nie tylko zresztą na potrzeby korzystania z AI – kto może mieć dostęp do poufnych danych.

Dobrym rozwiązaniem jest również przeprowadzanie szkoleń dla pracowników czy osób współpracujących na temat ryzyk prawnych ujawnienia tajemnicy przedsiębiorstwa przy korzystaniu z modeli językowych generatywnej sztucznej inteligencji (jak i innych rozwiązań sztucznej inteligencji), aby uświadomić ich, jak działają takie narzędzia AI oraz w jaki sposób mogą korzystać z wprowadzanych do nich danych.

Dla przedsiębiorcy wyciek danych może oznaczać osłabienie jego pozycji na rynku, dostęp do poufnych danych przez konkurencję, czy inne straty z tym związane. Dla pracownika oznaczać może to rozwiązanie umowy o pracę, jak również odpowiedzialność odszkodowawczą.

Warto także przypomnieć, że w przypadku czynu nieuczciwej konkurencji dotyczącego ujawnienia, wykorzystania lub pozyskania cudzych informacji stanowiących tajemnicę przedsiębiorstwa, przedsiębiorca może żądać między innymi złożenia oświadczenia odpowiedniej treści i w odpowiedniej formie czy naprawienia wyrządzonej szkody na zasadach ogólnych. Do tego ten, kto wbrew ciążącemu na nim obowiązkowi w stosunku do przedsiębiorcy ujawnia innej osobie lub wykorzystuje we własnej działalności gospodarczej informację stanowiącą tajemnicę przedsiębiorstwa, jeżeli wyrządza to poważną szkodę przedsiębiorcy, to podlega również odpowiedzialności karnej. W przypadku natomiast naruszenia postanowień umowy o zachowaniu poufności można liczyć się z ryzykiem nałożenia na stronę ujawniającą kary umownej bądź ponoszenia przez nią odpowiedzialności odszkodowawczej w zależności od treści łączącej strony umowy.

## 2) Tajemnice zawodowe

Wśród przedstawicieli wolnych zawodów można wskazać, że radcy prawni i adwokaci, a także rzecznicy patentowi zobowiązani są zachować w tajemnicy wszystko, o czym dowiedzieli się w związku z udzieleniem pomocy prawnej czy, w przypadku rzeczników patentowych, w związku z wykonywaniem czynności zawodowych. Podobnie lekarze mają obowiązek zachowania tajemnicy lekarskiej. Korzystanie z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji przez osoby, które zobowiązane są do zachowania w tajemnicy ujawnianych czy przekazywanych im informacji, musi tym bardziej odbywać się ze szczególną ostrożnością, aby do ujawnienia tych informacji nie doszło.

Nie wyklucza to natomiast takiego korzystania, które będzie miało na celu sprawdzenie pewnych zagadnień czy uzyskanie pomocy w sformułowaniu prawidłowej odpowiedzi, zakładając, że można stworzyć określone zapytanie bez podawania informacji chronionych tajemnicą. W przypadku natomiast ujawnienia tajemnicy zawodowej przez osoby wykonujące wskazane powyżej zawody należy liczyć się między innymi z odpowiedzialnością cywilną i dyscyplinarną.

Od dłuższego czasu, gdy na rynku pojawiła się łatwa i bezpłatna możliwość korzystania z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji, wiele osób zastanawiało się, jak korzystać z różnych modeli językowych sztucznej inteligencji w taki sposób, aby było to efektywne, bezpieczne i przynosiło poprawne odpowiedzi. Nie istnieją odgórnie wypracowane reguły



w tym zakresie, gdyż w każdym przypadku być może należałoby powziąć inne środki bezpieczeństwa. Do tego *outputy* (wyniki) mogą być obarczone błędem, bowiem sama AI cały jeszcze się uczy. Możliwość pojawienia się błędów zastrzegają dostawcy rozwiązań generatywnej AI. Do weryfikacji otrzymywanych rezultatów wymagane będzie działanie człowieka. Istotnym jest, aby przy korzystaniu chociażby z podstawowych rozwiązań gen AI nie wprowadzać do ich treści danych objętych ochroną. Trzeba mieć również na uwadze, że odpowiedzi uzyskiwane na kierowane zapytania mogą być obarczone błędem i tylko osoby z wiedzą w danym zakresie będą to w stanie zweryfikować. Nie jest zatem możliwe całkowite poleganie na odpowiedziach i zapominanie o odpowiedzialności zawodowej oraz należytej staranności. Przekonało się o tym dwóch amerykańskich prawników, którzy użyli w pozwie „fałszywych” sygnatur spraw sądowych wygenerowanych za pomocą ChatGPT<sup>88</sup>. Zostali oni ukarani grzywną przez sąd, a ich wiarygodność siłą rzeczy została mocno nadszarpnięta.

Obecnie coraz częściej pojawiają się również wiadomości na temat korzystania z rozwiązań sztucznej inteligencji przez sędziów, którzy dostrzegają jej potencjał<sup>89</sup>. Jest to bezpieczne i efektywne przy założeniu możliwości kontroli merytorycznej uzyskiwanej odpowiedzi.

O ile aktualnie rozwiązania sztucznej inteligencji służą bardziej wspomaganie pracy człowieka niż jego całkowitym zastąpieniu, o tyle nie można wykluczyć, że w niedalekiej przyszłości uzasadnienie orzeczenia sądowego napisane zostanie przez narzędzie sztucznej inteligencji dostosowane do wybranego sektora rynku. Istotne jest natomiast to, w jaki sposób i przez kogo kontrolowane będą wyniki zapytań sztucznej inteligencji. Podobne spostrzeżenia odnoszą się również do innych branż, w których ludzka praca będzie mogła zostać usprawniona lub zastąpiona przez sztuczną inteligencję.

---

88 D. Milmo and agency, [Two US lawyers fined for submitting fake court citations from ChatGPT](#), 23.06.2023 r., The Guardian, [dostęp: 31.10.2023 r.]

89 H. Farah, [Court of appeal judge praises ‘jolly useful’ ChatGPT after asking it for legal summary](#), 15.09.2023 r., The Guardian, [dostęp: 31.10.2023 r.]

## 8. Rozwiązania generatywnej AI a ochrona danych osobowych

Wprowadzenie na rynek unijny rozwiązań generatywnej AI powoduje zderzenie z koniecznością przestrzegania zasad wynikających z Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)<sup>90</sup>. Rozporządzenie to ma bowiem zastosowanie również do przedsiębiorstw spoza Unii Europejskiej, jeśli przetwarzają dane osobowe na jej terytorium. RODO ma tutaj znaczenie zarówno dla dostawców wprowadzających swoje produkty oparte na AI na rynek unijny, jak i dla użytkowników rozwiązań generatywnej AI, którzy jako przedsiębiorcy dysponują danymi osobowymi. Ze względu na przełom, jaki spowodowało pojawienie się narzędzi generatywnej AI, wypracowanie jednoznacznych wskazówek odnośnie do ochrony danych osobowych nie jest na tym etapie jeszcze w pełni możliwe. Z tym problemem mierzą się również urzędy ochrony danych osobowych.

### 1) Korzystanie przez użytkowników z rozwiązań AI

Z punktu widzenia użytkowników rozwiązań AI przy korzystaniu z tych narzędzi warto zwrócić uwagę na sposób, w jaki dane osobowe są przetwarzane przez dane rozwiązanie, czy wprowadzane *prompty* i dane używane są w celach treningowych, jak długo przechowywana jest historia działań w danym rozwiązaniu oraz w jaki sposób zabezpieczane są wprowadzone dane. Ma to znaczenie zarówno dla przetwarzania danych osobowych samych użytkowników, jak i danych osobowych innych osób, które użytkownicy mogą wprowadzać w treści zapytań.

Przykładowo ChatGPT w wersji *Enterprise* nie używa *promptów* użytkowników oraz danych do trenowania swoich modeli, a także zapewnia szyfrowanie danych. Tak przynajmniej

---

90 Dz. U. UE L 119 z 4.5.2016 r., s. 1–88, dalej jako: RODO.

OpenAI deklaruje na swojej stronie internetowej<sup>91</sup>. Warunki korzystania z produktów AI czy polityki prywatności podlegają ciągłej aktualizacji, dlatego zalecane jest monitorowanie tych zmian przez przedsiębiorców korzystających z określonej wersji produktu generatywnej AI.

Rozwaga przy korzystaniu z tych rozwiązań wymaga więc zapoznania się z warunkami korzystania z oferowanej usługi. Brak refleksji nad korzystaniem z tego typu narzędzi może doprowadzić do nieuprawnionego przetwarzania danych osobowych przez użytkowników – jak i w konsekwencji przez produkt AI – i powstania odpowiedzialności prawnej z tego tytułu, w tym również finansowej w przypadku nałożenia kar.

Wracając znowu do OpenAI, należy wskazać, że podmiot ten w swoich warunkach korzystania uregulował sytuację, w której użytkownik, korzystając z usług OpenAI, przetwarza dane osobowe innych osób. Musi on przedstawić odpowiednie informacje o ochronie prywatności i uzyskać niezbędne zgody na przetwarzanie takich danych. Do tego jest zobowiązany oświadczyć, że przetwarza dane osobowe zgodnie z obowiązującym prawem. Dla użytkowników API oferowanego przez OpenAI przy przetwarzaniu danych osobowych wymagane jest dodatkowo zawarcie *Data Processing Addendum*, czyli dodatkowej umowy dotyczącej przetwarzania danych osobowych. W tym celu trzeba wypełnić formularz i wykonać dalsze wymagane przez OpenAI kroki. Generalna wskazówka jest więc taka, że korzystający z API powinni także zapoznać się z warunkami korzystania i polityką prywatnością dedykowanymi dla nich. W wielu przypadkach są one inne niż te dla „zwykłych” użytkowników produktów AI.

Przedsiębiorcy korzystający z rozwiązań generatywnej AI i przetwarzający dane osobowe w produktach generatywnej AI powinni zadbać zatem o spełnienie obowiązków wynikających z RODO. Należy przypomnieć, że to oni w zależności od danej sytuacji są tutaj administratorami danych osobowych, współadministratorami lub podmiotem przetwarzającym.

Istotne jest przede wszystkim to, czy użytkownicy w przypadku korzystania z rozwiązań generatywnej AI mają możliwość powołania się na odpowiednią podstawę do przetwarzania danych osobowych innych osób. Powinni także – ogólnie rzecz ujmując – dopełnić

---

91 OpenAI, [Enterprise-grade security & privacy and the most powerful version of ChatGPT yet](#), [dostęp: 31.10.2023 r.].

obowiązków informacyjnych związanych z przetwarzaniem danych osobowych oraz wprowadzić odpowiednie regulaminy w swoich organizacjach. Rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji stały się także wyzwaniem dla urzędów ochrony danych osobowych, które badają zgodność przetwarzania danych osobowych z przepisami RODO i krajowych ustaw. Przykładowo brytyjski organ nadzorujący przetwarzanie danych osobowych opracował listę obowiązków dla użytkowników i developerów korzystających z takich rozwiązań. Oprócz konieczności powołania się na odpowiednią podstawę prawną przetwarzania danych osobowych oraz określenie roli użytkownika wskazano na potrzebę opublikowania informacji o przetwarzaniu danych osobowych lub, gdy nie wymaga to nieproporcjonalnie dużego wysiłku, przekazanie tych informacji bezpośrednio do indywidualnych osób<sup>92</sup>. Użytkownicy będący przedsiębiorcami powinni także ustalić, w jaki sposób będą spełniać żądania osób, których dane osobowe przetwarzają, czyli realizować żądania sprostowania, dostępu do danych, czy usunięcia danych osobowych<sup>93</sup>. W literaturze wskazuje się na konieczność zbudowania zaufania osób w zakresie przetwarzania ich danych i zastosowania zasad przejrzystości, minimalizacji danych, okresu przechowywania danych oraz wypełniania praw<sup>94</sup>.

Wątpliwości komplikuje także fakt, że wprowadzone w ramach *promptów* dane osobowe mogą być potencjalnie przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy, a realizacja obowiązku informacyjnego obejmuje również poinformowanie, czy dane osobowe przekazywane są poza ten obszar.

W dniu 10 lipca 2023 r. Komisja Europejska wydała decyzję stwierdzającą odpowiedni stopień ochrony danych osobowych zapewniony w ramach ochrony danych UE-USA, która weszła

---

92 S. Almond, [Generative AI: eight questions that developers and users need to ask](#), 3.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

93 Ibidem. W niniejszej publikacji zostały wskazane tylko niektóre z tych wskazówek, dla zapoznania się z wszystkimi warto spojrzeć pod wskazany link z informacjami.

94 M. Więckowska, Artificial intelligence, machine learning, deep learning, etyka i RODO – jak to wszystko połączyć?, [w:] Prawo sztucznej inteligencji i nowych technologii 2, red. nauk. B. Fischer, A. Pązik, M. Świerczyński, Warszawa 2022, s. 258–259.

w życie 20 września 2023 r.<sup>95</sup> W decyzji tej Komisja Europejska stwierdziła, że do celów art. 45 RODO Stany Zjednoczone zapewniają odpowiedni stopień ochrony danych osobowych przekazywanych z Unii Europejskiej do podmiotów w Stanach Zjednoczonych, które wymienione są w wykazie prowadzonym i udostępnianym przez Departament Handlu Stanów Zjednoczonych (art. 1 decyzji). W takim wypadku, gdy dane przekazywane są do organizacji, która znajduje się na tej liście, przekazywanie danych osobowych nie wymaga specjalnego zezwolenia (czy klauzul umownych lub reguł korporacyjnych). Natomiast, jeśli brak jest organizacji na tej liście, to przekazywanie danych osobowych możliwe jest po spełnieniu wymogów określonych w art. 46 lub 49 RODO<sup>96</sup>. Istotne z punktu widzenia narzędzi generatywnej AI jest to, że ich wytwory mogą być dostępne na całym świecie, w zależności od tego, z jakiego zakątka świata użytkownik wprowadza zapytanie. Nie ma więc pewności, kim będzie osoba, być może na drugim końcu świata, która korzystając z tych rozwiązań uzyskała dostęp do danych osobowych innej osoby zawartych w otrzymanym wyniku.

Pomimo powyższego **ogólne zalecenie dla przedsiębiorców** korzystających z rozwiązań generatywnej AI jest więc takie, aby danych osobowych użytkownicy nie wprowadzali w ramach zapytań do narzędzi generatywnej AI. Eliminuje to konieczność spełnienia wielu wymogów wynikających z RODO i ogranicza możliwość przetwarzania danych osobowych w sposób, którego jeszcze do końca nie znamy. Natomiast, jeśli przedsiębiorcy decydują się na wprowadzanie danych osobowych do rozwiązań generatywnej AI, to powinni zadbać o wypełnienie wszelkich obowiązków wynikających z RODO z uwagi na swoją rolę związaną z przetwarzaniem danych osobowych. Wymaga to analizy dotychczasowej polityki związanej z przetwarzaniem danych osobowych przez przedsiębiorcę i posiadanej dokumentacji. Jednakże wiele zapytań można sformułować bez podawania danych osobowych, co jest zalecane.

---

95 Decyzja wykonawcza Komisji (UE) 2023/1795 z dnia 10 lipca 2023 r. na podstawie rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679, stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony danych osobowych zapewniony w ramach ochrony danych UE–USA (notyfikowana jako dokument nr C(2023) 4745), C/2023/4745, (Dz. U. UE L 231 z 20.9.2023 r., s. 118–229).

96 UODO, [Decyzja KE o zapewnieniu odpowiedniego poziomu ochrony przez Ramy ochrony danych UE-USA](#), 11.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

## 2) Dostawcy rozwiązań generatywnej AI

Jak pokazują ostatnie miesiące, rozwiązania generatywnej AI wzbudziły wiele wątpliwości w związku z przetwarzaniem danych osobowych, w tym danych wrażliwych. Przykładowo Włochy zablokowały na pewien czas korzystanie z ChatGPT w swoim kraju z uwagi na obawy związane z tym obszarem. Włoski organ ds. ochrony danych osobowych wskazał warunki, jakie musi spełnić OpenAI w zakresie danych osobowych, aby możliwe stało się przywrócenie działania tego narzędzia w tym państwie<sup>97</sup>. To rozwiązanie generatywnej AI wzbudziło także zainteresowanie Europejskiej Rady Ochrony Danych UE, która powołała specjalną grupę zadaniową ds. ChatGPT<sup>98</sup>. Natomiast Francuski Urząd Ochrony Danych Osobowych w październiku 2023 r. przedstawił wytyczne dotyczące przestrzegania RODO podczas tworzenia i stosowania AI wykorzystującej dane osobowe<sup>99</sup>. Na swojej stronie internetowej opublikował także „Arkusze praktyczne AI”, które mogą stanowić wskazówki do wypełnienia tych wytycznych<sup>100</sup>.

Z kolei Google zostało pozwane w kalifornijskim sądzie federalnym za wykorzystywanie publicznie dostępnych danych osobowych milionów użytkowników i naruszenie praw autorskich w celu trenowania i rozwoju produktów AI<sup>101</sup>. Można przypuszczać, że takich zarzutów wobec dostawców rozwiązań generatywnej AI może pojawić się więcej. Wytyczne zaś organów nadzoru w państwach Unii Europejskiej mogą stanowić wskazówki, jak dostawcy rozwiązań AI mogą sprostać wymaganiom RODO.

---

97 GPDP, [ChatGPT: Garante privacy, limitazione provvisoria sospesa se OpenAI adotterà le misure richieste. L’Autorità ha dato tempo alla società fino al 30 aprile per mettersi in regola](#), 12.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

98 EDPB, [EROD rozstrzyga spór dotyczący przekazywania danych przez Meta IE i tworzy grupę zadaniową ds. Chatu GPT](#), 13.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

99 CNIL, [Intelligence artificielle: la CNIL dévoile ses premières réponses pour une IA innovante et respectueuse de la vie privée](#), 11.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

100 Dostęp do tych arkuszy możliwy jest poprzez stronę internetową CNIL – patrz: link w powyższym przypisie.

101 C. Thorbecke, CNN, [Google hit with lawsuit alleging it stole data from millions of users to train its AI tools](#), 12.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

W Raporcie przygotowanym przez Norweską Radę Konsumentów, jako jedne z niebezpieczeństw związanych z trenowaniem rozwiązań generatywnej AI, wskazuje się możliwość pobierania z internetu ogólnodostępnych zdjęć użytkowników, na przykład stanowiących zdjęcia profilowe w social mediach i używanie ich bez podstawy prawnej lub wiedzy osób przedstawionych na zdjęciach do trenowania modeli generatywnej AI<sup>102</sup>. Należy przypomnieć, że wizerunek również zalicza się do danych osobowych. Może on być także chroniony na podstawie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz jako dobro osobiste. Z naruszeniem praw do wizerunku możemy mieć też do czynienia w przypadku wprowadzania przez użytkowników zdjęć do produktów generatywnej AI bez ich zgody lub bez odpowiedniej podstawy prawnej, co oczywiście będzie wymagało analizy w danym przypadku. Ewentualne naruszenie praw do wizerunku może więc być wieloaspektowo rozważane. Tym bardziej posługiwanie się rozwiązaniami generatywnej AI nie powinno być pochopte również i pod tym względem.

Korzystanie przez dostawców generatywnej AI z danych osobowych możliwe jest przede wszystkim już na etapie trenowania i tworzenia zasobów rozwiązań generatywnej AI. To zagadnienie jest ciekawe pod tym względem, że informacje zebrane przez dostawcę sztucznej inteligencji mogą okazać się nieprawdziwe. Tak też okazało się w interesującej sprawie, w której złożono skargę do Urzędu Ochrony Danych Osobowych (UODO) w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez ChatGPT i uniemożliwieniem przez OpenAI skorzystania z prawa do sprostowania danych osoby, które można wyszukać w zasobach ChatGPT<sup>103</sup>. Problematyczna okazała się tutaj też kwestia braku spełnienia przez OpenAI obowiązku informacyjnego wobec tej osoby. UODO kierować będzie pytania do OpenAI w celu przeprowadzenia postępowania w tej sprawie. Temat jest również istotny dla wielu innych osób, o których informacje posiada ChatGPT. Rozstrzygnięcie w tej sprawie będzie mogło stanowić istotną wskazówkę, jak skorzystać z praw przysługujących w związku

---

102 Norwegian Consumer Council, [GHOST IN THE MACHINE](#) Addressing the consumer harms of generative AI, czerwiec 2023 r., s. 31–32, [dostęp: 31.10.2023 r.]. W Raporcie tym wskazano również na inne zagrożenia związane z generatywną AI, m.in. z prywatnością, danymi osobowymi, dyskryminacją, ryzykiem manipulacji, problemami z bezpieczeństwem czy wpływem na rynek pracy.

103 S. Cydzik, [ChatGPT pod lupą Urzędu Ochrony Danych Osobowych](#), 19.09.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.]; UODO, [Technologia musi być zgodna z RODO](#), 20.09.2023 r., Aktualności UODO, [dostęp: 31.10.2023 r.].

z danymi osobowymi – zarówno dla użytkowników, jak i osób, których dane zawarte są w zbiorze danych treningowych rozwiązania AI.

W toku testowania, jak działają poszczególne modele językowe generatywnej AI, wprowadziłam polecenia związane z niektórymi imionami i nazwiskami osób zmarłych, czyli niepodlegających ochronie RODO. Rezultaty w większości były takie, że chat odmawiał udzielenia odpowiedzi, zasłaniając się tym, że nie dysponuje danymi na temat danej osoby. Co innego było w przypadku osób publicznie znanych, zasłużonych dla nauki itp. Wynika to zapewne z zasobu danych treningowych, jakim dysponuje dany produkt AI.

Powołany wyżej przykład, którym obecnie zajmuje się UODO, pokazuje, że tak naprawdę być może wiele danych osobowych jest przetwarzanych przez dostawcę rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji bez możliwości realizacji przez użytkowników lub osoby, których dane objęte są danymi treningowymi i zasobami tych rozwiązań, podstawowych praw wynikających z RODO. Nie wiadomo bowiem, jakie dane przetwarzają dostawcy tych rozwiązań, jakie jest źródło ich pozyskania oraz kto jest odbiorcą tych danych. Rozwiązania generatywnej AI mają styczność z danymi osobowymi nie tylko na etapie trenowania AI, tworzenia zasobów AI, ale również w trakcie wprowadzania zapytań przez użytkowników, a także w przypadku tworzenia *outputów*. Do dostawców rozwiązań AI również RODO znajduje zastosowanie. Zatem, co do zasady, dostawców obejmują obowiązki administratorów danych osobowych i to na każdym etapie budowania rozwiązania AI, w którym pojawia się przetwarzanie danych osobowych (np. przy trenowaniu modelu) oraz korzystania z rozwiązania AI. Podstawowe obowiązki, jakie spoczywają na nich, to między innymi wskazanie podstawy prawnej przetwarzania danych osobowych, spełnienie obowiązków informacyjnych wobec osób, których dane osobowe są przetwarzane, ograniczenie przetwarzania do niezbędnego minimum oraz zapewnienie możliwości realizacji praw podmiotów, których dane osobowe są przetwarzane (np. sprostowania czy sprzeciwu).

W zakresie stosowania RODO oraz przepisów projektowanego wciąż AI Act wskazuje się obecnie na pewne sprzeczności w ich stosowaniu, o ile ten dokument w projektowanym kształcie wejdzie w życie. W sierpniu 2023 r. wydany został Raport Grupy Roboczej ds. Sztucznej Inteligencji, która działa przy Ministerstwie Cyfryzacji. W Raporcie tym wskazano, że:

„brakuje doprecyzowania w art. 1 lub art. 2 AIA, że prawodawstwo Unii w zakresie ochrony danych osobowych, w szczególności RODO, ma zastosowanie do przetwarzania



danych osobowych objętego również zakresem Aktu w sprawie sztucznej inteligencji, a ponadto, że AIA nie stoi na przeszkodzie zmianom RODO. Brak jest wyraźnego wskazania, że projektowane rozporządzenie nie wyłącza stosowania istniejących przepisów UE regulujących przetwarzanie danych, w tym w zakresie kompetencji właściwych organów nadzorczych”<sup>104</sup>

Już tak wskazane rozbieżności – a jest ich o wiele więcej w wymienionym Raporcie – prowadzą do wniosku, że AI Act wymaga jeszcze gruntownego doprecyzowania. Na marginesie można również wskazać, że same przepisy RODO nie uwzględniają charakterystyki przetwarzania danych przez sztuczną inteligencję. Popularność działania generatywnej AI stawia więc realne wyzwania nie tylko przed właściwym ustanowieniem treści AI Act, ale być może zmianą w przyszłości przepisów odnoszących się do przetwarzania danych osobowych. Dla podmiotów przetwarzających dane osobowe istnieje natomiast konieczność radzenia sobie z tym zagadnieniem w zastanym stanie prawnym.

W miesiącu sporządzania niniejszego e-booka *Anthropic* dopuścił swój produkt *Claude* (oparty na generatywnej AI) w kolejnych 95 krajach, wśród nich brakuje jednak państw należących do Unii Europejskiej. Być może przed wprowadzeniem tego rozwiązania na rynek europejski jest obawa dostawcy co do prac nad AI Act lub koniecznością sprostania wymogom RODO. Może być to również powód „techniczny”, niemniej jednak brak pewności prawnej, w jaki sposób dostawcy AI mają postępować, aby nie naruszyć prawa obowiązującego w Unii Europejskiej, może nasuwać powyższe przypuszczenia.

---

104 Grupa Robocza ds. sztucznej inteligencji przy Ministerstwie Cyfryzacji, Podgrupa ds. etyki i prawa sztucznej inteligencji (zespół wielu autorów pod kier. R. Bieda), [RAPORT Analiza związku Aktu w sprawie sztucznej inteligencji z wybranymi obowiązującymi i projektowanymi regulacjami prawnymi](#), Warszawa, sierpień 2023 r., s. 6, [dostęp: 31.10.2023 r.].

# 9. Sztuczna inteligencja a dezinformacja

## 1) AI i dezinformacja – przykłady użycia pozytywnego i negatywnego

Szeroki rozwój cyberprzestrzeni, sztucznej inteligencji, istnienie wielu portali informacyjnych oraz mediów społecznościowych sprzyja rozprzestrzenianiu nieprawdziwych informacji, które mogą być tworzone przez różne osoby i w wielorakim celu. W ciągu ostatnich lat często zdarzało się, że takie wydarzenia na świecie, jak epidemia COVID-19 czy wojna na Ukrainie, stały się przedmiotem wielu fałszywych informacji, tzw. *fake newsów*. Tworzenie i publikowanie takich wiadomości prowadzi do dezinformacji. Łatwość udostępniania w cyberprzestrzeni materiałów, postów czy innych informacji zwiększa możliwe ryzyko i zasięgi fałszywych informacji, które nierzadko mogą powodować krzywdę czy dezorientację.

Obecne możliwości sztucznej inteligencji pozwalają na tworzenie różnych materiałów, które **trudno odróżnić** od prawdziwych tekstów czy innych materiałów tworzonych przez człowieka. Należy jednak przy tym dodać, że obecnie dostępne narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji nierzadko tworzą treści lub obrazy, które obarczone są błędami. Brak odpowiedniego wprowadzenia *promptu* lub inaczej ujmując – polecenia – może prowadzić do uzyskania nawet niezamierzonego fałszywego wyniku, który trudno będzie zweryfikować. Wynika to z tego, że narzędzia te nadal uczą się, są w dalszym ciągu udoskonalane i posiadają określoną liczbę danych treningowych. Czasu wymagać będzie także to, aby użytkownicy tych rozwiązań nauczyli się w odpowiedni sposób korzystać z nich i generować wyniki zawierające prawdziwe informacje lub żeby przynajmniej nauczyli się weryfikować uzyskane odpowiedzi.

W Kodeksie Dobrych Praktyk opracowanych przez NASK wyróżniono 3 rodzaje dezinformacji. Chodzi tu o:

- *dezinformację* (rozumianą jako celowe działanie dla zaburzenia przekazu informacyjnego dla osiągnięcia m.in. korzyści politycznych czy finansowych),

- *misinformation* (dezinformacja niezamierzona, polega na powielaniu nieprawdziwych i niezweryfikowanych informacji w wyniku m.in. braku wiedzy),
- *malinformation* (złośliwe lub szkodliwe wiadomości, są to prawdziwe informacje, ale rozpowszechnianie w celu wyrządzenia krzywdy)<sup>105</sup>.

NASK wskazał także rozpowszechniających fałszywe informacje. Są to tzw. trolle, boty, liderzy opinii, politycy, zwykli użytkownicy oraz media i dziennikarze<sup>106</sup>. Aby zapobiec dezinformacji, istotne jest weryfikowanie informacji, w tym sprawdzanie ich źródeł.

Sztuczna inteligencja pozwala na skorzystanie z techniki *deepfake*, czyli tworzenia całkiem realistycznych, prawdziwych, a jednocześnie fałszywych treści wideo. Technika ta może być wykorzystywana zarówno w sposób pozytywny, jak i negatywny. W obu przypadkach może dojść do dezinformacji oraz powstania fałszywych informacji, przy czym użycie *deepfake* w sposób negatywny może być bardziej tragiczne w skutkach.

Ten pierwszy aspekt może mieć zastosowanie w filmach i serialach na przykład do odmładzania aktorów czy tworzenia postaci komputerowych, do dubbingu. Technika *deepfake* może zastąpić dotychczas stosowaną w filmach metodę CGI – była ona stosowana m.in. w przypadku aktora Harrisona Forda w filmie *Indiana Jones 5*. *Deepfake* stosowana była w serialu „*Deep Fake Neighbour Wars*” od ITVX, w hiszpańskim programie „*Deep Fake Love*” na Netflix, czy w dokumencie „*Welcome to Chechnya*” z 2020 r. dostępnym w HBO lub HBO Max. Nie jest wykluczone zastosowanie techniki *deepfake* w edukacji, kulturze czy w przypadku szkoleń poprzez tworzenie różnych symulacji lub odtwarzanie postaci historycznych. *Deepfake* może być wykorzystywane także do kreowania postaci i środowisk w grach wideo, jak też używać jej mogą artyści w celu tworzenia nowych form ekspresji w swoich dziełach sztuki w postaci wideo.

---

105 [Kodeks Dobrych Praktyk. Wspólnie przeciwko dezinformacji](#), kwiecień 2023 r., s. 6, [dostęp: 31.10.2023 r.]. Sygnatariuszami Kodeksu są: Crazy Nauka, CyberDefence24, FakeHunter, Fundacja Zamenhofa, Fundacja Rozwoju Przez Całe Życie, Fundacja Nauka. To lubię, Spider’s Web+, Stowarzyszenie Demagog, Stowarzyszenie Pravda, Stowarzyszenie Sieć Obywatelska Watchdog i NASK.

106 Ibidem, s. 8-10. E. Domańska, cyberprofilaktywa NASK, [DEZINFORMACJA – CZYM JEST I JAK JĄ ZWERYFIKOWAĆ](#), [dostęp: 31.10.2023 r.].

Ciekawym rozwiązaniem może okazać się również dla architektów czy pośredników nieruchomości w przypadku tworzenia symulacji przestrzeni w wirtualnej rzeczywistości. Zupełną nowością na przestrzeni ostatnich lat okazało się tworzenie tzw. wirtualnych influencerów lub postaci używanych w reklamach, które służą do promocji produktów czy usług. Aktualne narzędzia AI pozwalają na stworzenie fikcyjnych postaci, strategii ich działania oraz analizę przewidywanych skutków realizowanej strategii. Nie można wykluczyć, że w przyszłości „aktorami” w reklamach będą postacie stworzone za pomocą AI. Pod znakiem zapytania w moim przekonaniu stoi rynek związany ze szkoleniami, w którym niektóre szkolenia w odpowiedniej formule będą mogły zostać zastąpione przez AI. Oczywiście tam, gdzie konieczna będzie interakcja z człowiekiem, analiza określonego problemu, odpowiadanie na wcześniej nieustalone pytania, w dającej się przewidzieć przyszłości rozwiązania AI nie zastąpią człowieka w prowadzeniu szkoleń czy webinarów.

Oczywiście technika *deepfake* może być wykorzystana w sposób negatywny, tj. do różnego rodzaju działań niezgodnych z prawem czy na granicy prawa. Przykładem może być klonowanie głosu, tzw. *voice cloning*. Obecnie dostępne rozwiązania generatywnej AI dają szeroki wachlarz narzędzi, za pomocą których można klonować głos i to w wielu językach (wspomniane np. rozwiązanie od Eleven Labs). Mogą być to ciekawe narzędzia wykorzystywane w pozytywnym celu, ale mogą także posłużyć do szerzenia dezinformacji i manipulacji. Fałszywe wiadomości, czy spoty wyborcze mogą być wykorzystywane podczas kampanii wyborczych, wprowadzając w ten sposób w błąd opinię publiczną. Wideo ze sklonowanym głosem innej osoby może zawierać nieprawdziwe informacje i również wprowadzać w błąd. Nie jest wykluczone, że dotyczyć to może także różnych działań konkurencyjnych przedsiębiorstw prowadzących walkę o dobrą pozycję na danym rynku.

Wideo stworzone za pomocą techniki *deepfake* może służyć również do szantażu czy zniesławienia innej osoby. Może to prowadzić także do **wykorzystania wizerunku** danej osoby bez jej zgody oraz naruszenia jej dóbr osobistych. Należy przypomnieć, że zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych rozpowszechnianie wizerunku wymaga zezwolenia osoby na nim przedstawionej. W braku wyraźnego zastrzeżenia zezwolenie nie jest wymagane, jeżeli osoba ta otrzymała umówioną zapłatę za pozowanie. Wyjątki od reguły wymagania zgody dotyczą osoby powszechnie znanej, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji publicznych, w szczególności politycznych, społecznych, zawodowych, a także osoby stanowiącej jedynie szczegół całości

takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza. W przeważającej jednak liczbie przypadków zgoda na wykorzystanie wizerunku jest wymagana.

Nie jest także wykluczone, że fałszywe wideo mogą posłużyć do manipulacji, w tym nie tylko na tle prywatnym, ale i zawodowym czy do zastraszania danej osoby. Fałszywe wideo może prowadzić również do prowokowania konfliktów oraz agresji. Może mieć także znaczenie dla wielu firm pod względem wizerunkowym, wpływać na decyzje biznesowe, przedstawiając nieprawdziwe informacje. Co więcej, niektóre nagrania mogą być wykorzystywane do wielu działań podlegających potencjalnie pod odpowiedzialność karną.

Pewnym problemem, który może pojawiać się w sprawach sądowych, jest tworzenie i przedstawianie jako dowodów materiałów wideo wykonanych w oparciu o technikę *deepfake*, co przy obecnych możliwościach, jakie daje AI, nie jest trudne. Łatwo wyobrazić sobie stworzenie fałszywego nagrania wideo w sprawie karnej czy rozwodowej. Nagrania mogą stanowić przedmiot dowodu w sądzie, jeśli oczywiście ich autentyczność nie zostaje zakwestionowana. Owa autentyczność nagrań wideo może być trudna do weryfikacji. Można założyć, że w tym celu konieczne może stać się nawet powołanie biegłego sądowego, co może przedłużyć postępowanie sądowe. To do sądu rozpatrującego daną sprawę będzie należeć ocena przydatności takiego dowodu dla toczącego się postępowania. Na marginesie należy wskazać, że materiały wideo mogą być tworzone przez wiele rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji, co tym bardziej pogłębia problem tworzenia fałszywych nagrań wideo przedstawiających stan, który nie miał w rzeczywistości miejsca.

Omawiając tematykę AI i dezinformacji, nie sposób nie wspomnieć o naruszeniu praw autorskich w sytuacji, gdy w wideo użyte zostaną cudze materiały wideo lub dźwiękowe czy zdjęcia do tworzenia *deepfake* wideo bez zgody ich autora. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych zawiera katalog roszczeń, które przysługują w przypadku naruszenia praw osobistych czy praw majątkowych autorskich. Twórca *deepfake* wideo musi więc liczyć się z odpowiedzialnością za naruszenia praw autorskich osób, których utwory używa w swoim wideo.

Wreszcie wykorzystanie *deepfake* w negatywnym znaczeniu **może prowadzić do naruszenia dóbr osobistych** i odpowiedzialności cywilnej sprawcy w tym zakresie. Może także doprowadzić do odpowiedzialności karnej na przykład w przypadku zniesławienia, groźby,

oszustwa czy tworzenia fałszywych dowodów w celu kierowania przeciwko określonej osobie wniosków o ściganie np. o przestępstwo.

Zarówno w ujęciu pozytywnym, jak i negatywnym, technika *deepfake* budzi nadal wiele kontrowersji etycznych i technicznych, a właściwe rozpoznanie autentyczności wideo stworzonego za pomocą techniki *deepfake* czy z wykorzystaniem *voice cloning* może zapobiec jej skutkom. Odbiorcy wiadomości czy materiałów wideo powinni weryfikować autentyczność i źródła otrzymanych informacji. W tym celu poszukiwane są narzędzia, które mogłyby służyć wykrywaniu *fake newsów* czy fałszywych wideo. Przykładowo od 2021 r. prowadzony jest projekt „System Wykrywania dezinformacji metodami sztucznej inteligencji” (SWAROG), który realizuje konsorcjum złożone z Politechniki Wrocławskiej, MATIC S.A. oraz Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego w Bydgoszczy<sup>107</sup>. Jego celem jest stworzenie uniwersalnej architektury przetwarzania dokumentów do klasyfikacji *fake news*, a zamierzone rozwiązanie ma być oferowane do wdrożenia w dwóch modelach – chmurowym oraz do wdrożenia *on-site* w dedykowanej infrastrukturze klienta<sup>108</sup>. Na poziomie europejskim działa inicjatywa AI4TRUST, która opiera się na współpracy 11 krajów i wykorzystywaniu AI do wykrywania dezinformacji<sup>109</sup>.

## 2) Prawo Unii Europejskiej w walce z dezinformacją

Unia Europejska dostrzegła już problemy, jakie niesie ze sobą dezinformacja w wielu aspektach życia, i podejmuje działania w celu jej przeciwdziałania i zwalczania. W 2018 r. Komisja Europejska zatwierdziła Kodeks postępowania w zakresie zwalczania dezinformacji, a w 2022 r. pojawiła się jego udoskonalona wersja – Wzmocniony Kodeks Zwalczania Dezinformacji<sup>110</sup>. Przystąpienie do Kodeksu jest fakultatywne, ale już teraz ostatnia jego

---

107 KSSK, [SWAROG wykryje źródła fake newsów](#), 27.07.2021 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

108 Ibidem.

109 EURACTIV.PL, [AI4TRUST – Walczymy z dezinformacją!](#), 18.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

110 Komisja Europejska, [2022 Strengthened Code of Practice on Disinformation](#), 16.06.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

wersja została przyjęta przez 34 sygnatariuszy, w tym Google, Adobe, Microsoft czy World Federation of Advertisers (WFA).

Do unijnych narzędzi walki z dezinformacją należy zaliczyć także Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych)<sup>111</sup>, które ostatecznie w pełni wejdzie w życie od dnia 17 lutego 2024 r. Część jego postanowień była stosowana już od 16 listopada 2022 r. Z treści art. 2 ust. 1 tego rozporządzenia wynika, że ma ono zastosowanie do usług pośrednich, które są oferowane odbiorcom usługi, którzy mają siedzibę lub znajdują się w Unii, niezależnie od miejsca siedziby dostawców tych usług pośrednich. Wśród wielu motywów tego rozporządzenia można zauważyć nacisk, jaki Unia Europejska kładzie na walkę z dezinformacją.

Jednym z celów Aktu o usługach cyfrowych jest zwalczanie nielegalnych treści lub produktów, mowy nienawiści i dezinformacji. Wśród definicji zawartych w art. 3 aktu o usługach cyfrowych nie ujęto pojęcia dezinformacji jako takiego, co może wpłynąć na rozumienie tego pojęcia w poszczególnych państwach członkowskich Unii Europejskiej. Można odnaleźć z kolei pojęcia nielegalnych treści. Zgodnie z art. 3 h) tego aktu są to:

„informacje, które same w sobie lub przez odniesienie do działania, w tym sprzedaży produktów lub świadczenia usług, nie są zgodne z prawem Unii lub z prawem jakiegokolwiek państwa członkowskiego, które jest zgodne z prawem Unii, niezależnie od konkretnego przedmiotu lub charakteru tego prawa”.

Akt o usługach cyfrowych określa między innymi nakaz podjęcia działań przeciwko nielegalnym treściom przez dostawców usług pośrednich, obowiązki dla dostawców usług hostingu wdrożenia mechanizmów umożliwiających dowolnej osobie lub dowolnemu podmiotowi zgłoszenie im obecności w ich usłudze nielegalnych treści, czy obowiązki do podjęcia przez dostawców platform internetowych w przypadku takich treści, w tym zakresie ochrony małoletnich w internecie.

Oznacza to, że Unia Europejska ogólnie ustaliła zasady zmierzające do walki z nielegalnymi treściami online, a także z dezinformacją. Razem ze Wzmocnionym Kodeksem Zwalczania

---

111 Dz. U. UE L 277 z 27 października 2022 r., s. 1–102.

Dezinformacji wspomniany akt prawny ma stanowić pakiet możliwości działania przeciwko nielegalnym treściom i dezinformacji.

Bezpieczna przestrzeń cyfrowa ma być również realizowana w pakiecie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z dnia 14 września 2022 r. w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych)<sup>112</sup>, który nakłada obowiązki i zakazy na duże platformy internetowe. Akt ten obowiązuje od 2 maja 2023 r.

---

112 Dz. U. UE L 265 z 12 października 2022 r., s. 1–66



# 10. Korzystanie z rozwiązań generatywnej AI w szkolnictwie wyższym

Sztuczna inteligencja, w szczególności w postaci rozwiązań generatywnej AI, wkroczyła także w mury uczelni publicznych i niepublicznych. Zarówno studenci, jak i pracownicy naukowcy rozpoczęli korzystanie chociażby z najbardziej popularnego ChatGPT czy konkurencyjnych dla niego rozwiązań. Niesie to za sobą pewne obawy i niezrozumienie potencjału oraz możliwości, jakie stwarza generatywna sztuczna inteligencja.

## 1) Korzystanie z AI przez studentów i pracowników naukowych

Studenci chętnie korzystają z tych modeli w celu wyszukiwania informacji, zdarza się też, że wykorzystują pozyskane treści do pisania prac zaliczeniowych czy prac dyplomowych. Już teraz niektóre uczelnie wprowadzają różne regulacje dotyczące korzystania z rozwiązań sztucznej inteligencji, niektóre zaś całkowicie tego zakazują.

Uczelnie sprzeciwiają się korzystaniu z takich rozwiązań podczas egzaminów czy zaliczeń przedmiotów. Sprzeciw w takich wypadkach jest zrozumiały, ponieważ używanie rozwiązań AI przez studentów może skutkować niesamodzielnością pracy – używanie modeli językowych generatywnej AI można porównać tutaj do tradycyjnie pojmowanej „ściągi”. Z punktu widzenia uczelni czym innym jest poszukiwanie wiedzy za pomocą narzędzi AI w procesie nauki, a czym innym – dosłowne kopiowanie uzyskanej treści jako własnej i to bez weryfikacji, czy dana treść nie zawiera błędów.

Wątpliwości co do korzystania przez studentów z możliwości, jakie dają rozwiązania generatywnej AI, wynikają z tego, że wciąż nie jest wprost określony status prawnoautorski treści pozyskiwanych z tych narzędzi. Nie ma też regulacji prawnych odnoszących się

bezpośrednio do zagadnień związanych ze sztuczną inteligencją, w tym w zakresie szkolnictwa wyższego.

Do tego dochodzi problem z nadążaniem zarówno przez uczelnie, jak i jej pracowników oraz studentów za rozwojem techniki i możliwościami, jakie dają te instrumenty. Jak wspomniano, praca studenta zawierająca treści wygenerowane przez AI może być traktowana na uczelniach jako praca niesamodzielna. Może to wiązać się z takimi sankcjami, jak niezaliczenie przedmiotu, ale nie tylko. Niektóre uczelnie zastrzegają sobie możliwość wszczęcia postępowania dyscyplinarnego w takich przypadkach. Zdarza się również, że przepisanie wygenerowanych przez AI treści traktowane jest jako popełnienie plagiatu. Podejście to jest co najmniej dyskusyjne – jak już zaznaczaliśmy, utworem chronionym prawem autorskim może być tylko dzieło stworzone przez człowieka, a nie przez maszynę.

Obecna praktyka uczelni nie jest w pełni jednolita, co może wynikać z wątpliwości prawnych, jakie pojawiają się w tym zakresie. Jest to problem, który pojawia się na styku samodzielności wymaganej od studentów oraz możliwości, jakie dają nowoczesne technologie.

Być może rozwiązaniem tych kłopotów byłoby wprowadzenie obowiązku ujawniania przez studentów, doktorantów czy pracowników naukowych, w jakim zakresie korzystali z rozwiązań generatywnej AI przy tworzeniu swoich prac.

Inną otwartą kwestią pozostaje udoskonalenie systemów antyplagiatowych. Warto podkreślić, iż biorąc pod uwagę postęp w rozwoju AI, nie jest już możliwe **skuteczne** wykrywanie tekstów wygenerowanych z jej użyciem. Niestety nie wszyscy są tego świadomi, że rozwiązania oferowane na rynku w tym zakresie generują w starciu z najnowszymi modelami językowymi bardzo duży odsetek tzw. *false positives* – czyli przypadków, gdy tekst stworzony przez człowieka jest oznaczany jako stworzony przez AI. Uczelnie powinny zacząć uwzględniać AI jako element, z którego kolejne pokolenia będą korzystały na co dzień, zamiast próbować walczyć z nim.

Według badania przeprowadzonego przez DigitalCare 68% uczniów szkół wyższych deklaruje używanie narzędzi opartych na AI, a 74% ankietowanych chce rozwijać swoje kompetencje

w zakresie korzystania z AI na zajęciach<sup>113</sup>. Te wyniki przemawiają za tym, aby w proces nauki i rozwijania umiejętności korzystania przez studentów z rozwiązań jakie daje AI, włączyły się także uczelnie.

Ma to również znaczenie w tym zakresie, że **rozwiązania generatywnej AI mogą posłużyć do wsparcia nauczania**, stanowić ciekawe narzędzia do poszukiwania przez studentów wiedzy, tworzenia pewnych zadań. Przykładowo GPT-4 umożliwia korzystanie z różnych pluginów, które mogą być używane do wyszukiwania publikacji do prac naukowych, co może wspomóc dokonywanie researchów naukowych potrzebnych do napisania pracy dyplomowej. W niedalekiej przyszłości AI nie zastąpi wyszukiwania w czytelni akademickiej, ale może stanowić ciekawy sposób na poszukiwanie źródeł literatury.

Do tego przecież sztuczna inteligencja obecna jest w wielu programach, z których studenci korzystają na zajęciach (na przykład w programach graficznych). Zakazanie korzystania z tych rozwiązań jako takich w procesie uczenia się może mieć gorsze skutki niż ich rzeczywiste użycie.

W dobie cyberprzestrzeni oczekuje się od absolwentów nabycia umiejętności korzystania z rozwiązań, jakie daje sztuczna inteligencja oraz uczenia się wykorzystywania możliwości, jakie wynikają ze współczesnej technologii. Ma to także znaczenie dla dalszej możliwości zatrudnienia i rozwoju kompetencji na rynku pracy. Pożądane jest także, aby studenci nabyli wiedzę w zakresie efektywnego używania tych rozwiązań oraz uwzględniali ryzyko pojawienia się błędów merytorycznych w wygenerowanych treściach.

Dosyć istotną kwestią pozostaje także korzystanie przez pracowników naukowych z rozwiązań generatywnej AI w przypadku tworzenia prac naukowych. R. Markiewicz analizował to zagadnienie w kontekście korzystania z ChatGPT przy publikacjach naukowych. Zdaniem naukowca w wypadku, gdy całość wytworu stanowi wynik otrzymany z ChatGPT, należy

---

113 M. Marszycki, [2/3 studentów chce aktywnie wykorzystywać sztuczną inteligencję do nauki](#), 12.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

wyraźne uwidocznić fakt korzystania z tego typu programów AI i wskazanie zadań, jakie zostały mu przedstawione w celu późniejszej weryfikacji ustaleń naukowych<sup>114</sup>.

Jak zatem widać, zagadnienie korzystania z rozwiązań generatywnej AI przez pracowników naukowych to kolejny aspekt AI, z którym muszą zmierzyć się uczelnie oraz czasopisma lub wydawnictwa naukowe.

## 2) Wpływ AI na współpracę uczelni z biznesem

W najbliższych latach uczelnie wyższe zmuszone będą do opracowania zasad korzystania z AI przez studentów i pracowników uczelni, tak aby jej użycie następowało zgodnie z przepisami prawa, etyką naukową oraz zapewniało rozwój zarówno studentów, jak i kadry naukowej. Ma to również znaczenie dla tych uczelni, które umożliwiają realizację doktoratów wdrożeniowych zakładających współpracę uczelni z pracodawcami, w tym z przedsiębiorcami. Uwzględnienie zagadnień związanych z korzystaniem z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji w programie nauczania zdaje się być więc nieuniknione. Absolwenci uczelni będą bowiem musieli poradzić sobie na zmieniającym się rynku pracy, na którym coraz bardziej wszechobecne stają się nowe technologie. Otwartość uczelni na nowoczesne narzędzia stanowić będzie krok milowy w rozwoju szkolnictwa wyższego i nauki.

Zagadnienia związane z korzystaniem z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji w szkolnictwie wyższym i nauce mają też o tyle znaczenie, że nierzadko uczelnie publiczne czy niepubliczne prowadzą **współpracę z biznesem**. Do tego dochodzą działania mające na celu komercjalizację bezpośrednią i pośrednią działalności naukowej oraz know-how. Ponadto, pracownicy naukowcy prowadzą wiele projektów naukowo-badawczych, w których AI może mieć niebagatelny udział. Działające przy wielu uczelniach Centra Transferu Technologii oraz Akademickie Inkubatory Przedsiębiorczości również mogą wspomagać przedsiębiorcze działania oparte na rozwoju AI. Istotnym zagadnieniem może także okazać się

---

114 R. Markiewicz, ChatGPT i prawo autorskie..., s. 157. Autor ten w swojej publikacji wyraża także poglądy w przypadku współlistnienia w przygotowanej publikacji wyników AI oraz wkładu twórczego autora.

potrzeba aktualizacji przez uczelnie regulaminów zarządzania prawami autorskimi, prawami pokrewnymi i prawami własności przemysłowej oraz zasad komercjalizacji. Nie bez znaczenia dla stosowania rozwiązań generatywnej AI mogą okazać się także regulaminy korzystania z infrastruktury badawczej przyjęte na uczelniach.

Niejednokrotnie współpraca uczelni z biznesem związana z komercjalizacją wyników działalności naukowej oraz know-how, w tym komercjalizacja własności intelektualnej stworzonej na uczelni czy w ramach współpracy, może wiązać się z potrzebą nieujawniania tajemnicy przedsiębiorstwa, know-how czy koniecznością zachowania w poufności danych objętych projektem. Świadomość i wiedza wśród osób biorących udział w procesach wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji może mieć istotne znaczenie dla prawidłowej realizacji działań i zachowania poufności danych oraz powodzenia wspólnych projektów.

# Podsumowanie

Sztuczna inteligencja z biegiem lat na dobre wkroczyła w różne dziedziny życia. Obecnie łatwo dostępna dla każdego generatywna AI dokonała niemałej rewolucji dla wielu osób. Jedni odbierają ją jako potencjał do rozwoju, inni – jako zagrożenie. Dla przedsiębiorców to okazja do dynamizacji swoich działań. Dlatego poznanie podstaw działania i rozwiązań generatywnej AI może okazać się przydatne. W przypadku każdego z tych rozwiązań warto zapoznać się z Warunkami Korzystania (*Terms of Use*) oraz zasadami związanymi z przetwarzaniem danych osobowych.

Obecnie zastana rzeczywistość obowiązujących przepisów prawnych nie nadąża za przełomem dokonany przez AI. Wobec braku przepisów bezpośrednio odnoszących się do zagadnień sztucznej inteligencji trzeba znaleźć rozwiązanie na podstawie dotychczas obowiązujących przepisów, a przynajmniej próbować się w niej odnaleźć. Znaleźliśmy się w takim okresie, w którym zaczęto dostrzegać potrzebę uregulowania wielu zagadnień związanych ze sztuczną inteligencją, zwłaszcza w Unii Europejskiej. Na razie podjęte próby są w fazie procesu legislacyjnego, jak na przykład w przypadku AI Act, który w założeniu ma stanowić podstawową regulację związaną z AI w Unii Europejskiej. Projekt tego unijnego aktu prawnego już teraz wzbudza poważne wątpliwości, niektóre z nich wskazane zostały w niniejszej publikacji.

Do tego dochodzi zagadnienie związane z błędami, jakie może popełniać generatywna sztuczna inteligencja. W wielu narzędziach generatywnej AI ich dostawcy zastrzegają możliwość zaistnienia błędów lub nieprawdziwych informacji. Gen AI uczy się i jej błędy są poprawiane, jednak nadal zdarzają się i tylko ludzkie oko jest w stanie zweryfikować prawidłowość otrzymanych treści. Jest ciągle udoskonalana i uczy się, nierzadko na zapytaniach i danych wprowadzonych przez użytkowników.

Wciąż jednak nie zostały wprost uregulowane zasady związane z odpowiedzialnością za działania sztucznej inteligencji. Na szczeblu unijnym nadal wnioski zawierające projekty aktów prawnych są w fazie procesu legislacyjnego. Błędy mogą być też wynikiem czynnika ludzkiego czy wprowadzenia w błąd AI przez użytkownika.

Wytwory generatywnej AI stały się też dużym wyzwaniem dla prawa autorskiego – od zagadnień związanych z tym, czy otrzymywane wytwory AI można chronić jako utwór, czy i na jakim etapie może dojść do naruszenia praw autorskich do istniejących już utworów, po dylematy – jak chronić utwory, które w części są efektem działania AI, a w części samego użytkownika produktu AI. W większości poglądów przyjmowany brak ochrony prawnoautorskiej utworów wygenerowanych wyłącznie przez AI powoduje, że wchodzi one do domeny publicznej, więc mogą być używane przez inne osoby. Rezultaty AI to często bardzo kreatywne i realistyczne treści, które w przypadku, gdyby stworzył je człowiek, mogłyby – przy spełnieniu pozostałych przesłanek wynikających z przepisów prawa autorskiego – korzystać z ochrony jako utwór. Aktualnie dostępne rozwiązania generatywnej AI dają też możliwości wykorzystania jej na potrzeby ochrony własności przemysłowej.

Może też nierzadko się okazać, że autorzy nie będą przyznawać się, że ich „utwór” został stworzony przez gen AI tylko po to, aby wymusić ochronę prawnoautorską. Jeśli więc nic nie zmieni się w zakresie obecnego pojmowania ochrony utworów generatywnej AI, to istnieje ryzyko, że takie działania mogą okazać się częste. Sprzyja takiemu działaniu również to, że jeszcze nie stworzono skutecznego narzędzia, które potrafiłoby prawdziwie i rzetelnie wskazać, w jaki sposób został stworzony utwór. W kontekście prawa autorskiego też nie jest technicznie możliwe, aby wskazać, na jakich utworach lub ich częściach pracowała generatywna AI przy tworzeniu rezultatu.

Dużym zagrożeniem dla przedsiębiorców może być kwestia związana z treściami, plikami, obrazkami i podobnymi materiałami, które przedsiębiorca, jego pracownicy lub współpracownicy wprowadzają w treści zapytań, korzystając z rozwiązań generatywnej sztucznej inteligencji. Istotne jest tutaj przede wszystkim zwrócenie uwagi na to, czy i w jaki sposób dostawca rozwiązania gen AI korzysta z wprowadzonych danych. Należy mieć na uwadze, że poprzez wysłanie zapytania w celu uzyskania wytworu generatywnej AI może dojść do naruszenia praw do części lub całości utworów czy chronionych baz danych. Może również dojść do ujawnienia tajemnicy przedsiębiorstwa lub innych tajemnic, do których zachowania mogą być zobowiązani przedsiębiorcy, ich pracownicy lub współpracownicy. Wreszcie dla legalnego korzystania z rozwiązań generatywnej AI niebagatelne znaczenie ma zagadnienie związane z danymi osobowymi oraz zasadami wynikającymi z RODO. Te wszystkie aspekty powinny być przeanalizowane przez przedsiębiorców, tak aby nie narazili się na odpowiedzialność prawną. Korzystanie z rozwiązań generatywnej AI może dać wiele

korzyści dla przedsiębiorców, należy jednakże dostępnych produktów AI używać w sposób rozważny i zgodny z prawem.

Jest oczywiste, że odnalezienie się w gąszczu regulacji, przy jednoczesnym braku przepisów prawnych bezpośrednio odnoszących się do zagadnień związanych ze sztuczną inteligencją, może być trudne. W tym celu przedsiębiorcy powinni przede wszystkim przeanalizować, w jaki sposób może być wykorzystywana przez nich generatywna AI, oraz opracować zasady korzystania z AI w swojej organizacji, z uwzględnieniem zagadnień praw autorskich, tak aby było wiadomo, jakie są reguły związane z używaniem rozwiązań generatywnej AI. Równie ważne pozostaje zidentyfikowanie, jakie informacje chronione są jako tajemnica przedsiębiorstwa, jaką własność intelektualną chronią przedsiębiorcy, czy w jaki sposób przetwarzają dane osobowe, czy też – jaka jest treść umów przedsiębiorców z kontrahentami, jakie ograniczenia zostały nałożone w tych umowach itd. Do tego istotne jest, którzy pracownicy lub współpracownicy będą odpowiedzialni za dane działania związane z korzystaniem z AI i jakie działania są niedopuszczalne. Ważne jest również ustalenie wytycznych czy zasad, jak postępować, jeśli w wyniku korzystania z rozwiązań generatywnej AI dojdzie do ujawnienia danych czy do incydentów, które są zakazane.

Przedsiębiorcy powinni również prowadzić kontrolę i nadzorować stosowanie AI przez pracowników i współpracowników. Opracowanie wewnętrznych reguł z tym związanych może przyczynić się do zachowania bezpieczeństwa i ograniczyć działania niepożądane, jakie mogłyby pojawić się w toku korzystania z rozwiązań gen AI. Kluczowe znaczenie może mieć tutaj przeprowadzanie szkoleń i edukowanie osób korzystających z rozwiązań generatywnej AI, w szczególności w zakresie tego, jak one funkcjonują, jakie działania mogą być niezgodne z przepisami prawa lub zawartymi umowami, jaka odpowiedzialność wiąże się z ujawnieniem chronionych informacji oraz w jaki sposób można chronić otrzymywane rezultaty gen AI. Inwestowanie w edukację na temat generatywnej AI może pomóc w identyfikacji potencjalnych zagrożeń, jakie mogą pojawić się dla przedsiębiorcy w wyniku korzystania z rozwiązań gen AI, ale też wzbogacić wiedzę pracowników i zwiększyć ich produktywność.

To wszystko jest nieuniknione, ponieważ już w każdej niemal branży przedsiębiorcy czy ich pracownicy lub współpracownicy sięgają po rozwiązanie generatywnej AI. Pewnym problemem dla przedsiębiorców może okazać się sposób postępowania, jeśli będą mieli do czynienia z dezinformacją, ponieważ może to mieć niebagatelne znaczenie dla ich sytuacji na rynku. Nierzadko mogą paść ofiarą nieuczciwych działań konkurencji. Dlatego także w tym



zakresie sugerowane jest wdrożenie w organizacji rozwiązań dotyczących dezinformacji, w tym wytycznych, jakie czynności podejmować, jeśli dojdzie do opublikowania materiału o przedsiębiorcy o charakterze dezinformacji.

Jak dotąd jeszcze niewielu przedsiębiorców stworzyło szczegółowe wytyczne w zakresie AI. Wynika to nierzadko z braku wiedzy, jak działają rozwiązania generatywnej sztucznej inteligencji lub z braku docenienia jej potencjału i możliwości jego wykorzystania. Dla wielu przedsiębiorców AI może wspomóc optymalizację procesów w przedsiębiorstwie, wzmocnić w nim działania szkoleniowe czy wesprzeć inne działania, na które wcześniej musieliby poświęcić o wiele więcej czasu i samodzielnej kreatywności.

Opracowanie ogólnych zasad, według których przedsiębiorcy powinni korzystać z rozwiązań generatywnej AI, nie jest możliwe, ponieważ każdy przedsiębiorca może mieć inne potrzeby. Na pewno zgodne z prawem korzystanie z gen AI wymaga przeanalizowania wielu aspektów działań w przedsiębiorstwie i ustalenia właściwych wytycznych. Bez wątplenia powinny one przykładowo zawierać zakaz ujawniania danych stanowiących tajemnicę przedsiębiorstwa lub inną tajemnicę prawnie chronioną (czy też na podstawie odpowiednich umów), potrzebę kontroli i wykluczania ewentualnych błędów popełnionych przez AI oraz kwestię możliwości i zasad wykorzystywania rezultatów generatywnej AI przez przedsiębiorców, ich pracowników i współpracowników.

Sztuczna inteligencja wkroczyła także w mury uczelni, co pociąga za sobą również zmierzenie się z przyszłym rynkiem pracy, w którym wielu pracowników zapewne będzie już dysponowało wiedzą z zakresu AI. To także szansa na jeszcze większy rozwój współpracy nauki z biznesem.

Mając powyższe na uwadze, trzeba dodać, że w zakresie korzystania, jak i regulacji zasad korzystania z generatywnej sztucznej inteligencji jest jeszcze do zrobienia wiele w przyszłości, jednakże nie wyklucza to rozpoczęcia korzystania z niej już teraz. Potrzeba właściwego odnalezienia się w obowiązujących przepisach prawnych jest nieunikniona.

# Bibliografia

## 1. Polskie akty prawne:

- 1) Ustawa z dnia 26 maja 1982 r. Prawo o adwokaturze (tekst jednolity: Dz. U. z 2022 r. poz. 1184 z późn. zm.);
- 2) Ustawa z dnia 6 lipca 1982 r. o radca prawnych (tekst jednolity: Dz. U. z 2022 r. poz. 1166 z późn. zm.);
- 3) Ustawa z dnia 11 kwietnia 2001 r. o rzecznikach patentowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 303 z późn. zm.);
- 4) Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (tekst jednolity: Dz. U. z 2022 r. poz. 1233 z późn. zm.);
- 5) Ustawa z dnia 5 grudnia 1996 r. o zawodach lekarza i lekarza dentysty (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 1516 z późn. zm.);
- 6) Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz. U. z 2022 r. poz. 2509 z późn. zm.);
- 7) Ustawa z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych (tekst jednolity: Dz. U. z 2021 r. poz. 386 z późn. zm.);
- 8) Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 1170 z późn. zm.);
- 9) Kodeks cywilny z dnia 23 kwietnia 1964 r. (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 1610 z późn. zm.);
- 10) Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 742 z późn. zm.).

## 2. Projekty polskich aktów prawnych:

- 1) [Projekt ustawy o zmianie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz niektórych innych ustaw](#), numer wykazu UC103, Rządowe Centrum Legislacji, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 2) [Projekt ustawy – Prawo własności przemysłowej](#), nr wykazu UD263, Rządowe Centrum Legislacji, [dostęp: 31.10.2023 r.];

### 3. Akty prawne Unii Europejskiej:

- 1) Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/943 z dnia 8 czerwca 2016 r. w sprawie ochrony niejawnego know-how i niejawnych informacji handlowych (tajemnic przedsiębiorstwa) przed ich bezprawnym pozyskiwaniem, wykorzystywaniem i ujawnianiem (Dz. U. UE L 157 z 15 czerwca 2016 r., s. 1–18);
- 2) Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/790 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym oraz zmiany dyrektyw 96/9/WE i 2001/29/WE (Dz. U. UE L 130 z 17 maja 2019 r., s. 92–125);
- 3) Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1001 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie znaku towarowego Unii Europejskiej (Dz. U. UE L 154 z 16 czerwca 2017 r., s. 1–99);
- 4) Dyrektywa 96/9/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 11 marca 1996 r. w sprawie ochrony prawnej baz danych (Dz. U. UE L 77 z 27 marca 1996 r., s. 20–28);
- 5) Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1807 z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie ram swobodnego przepływu danych nieosobowych w Unii Europejskiej (Dz. U. UE L 303 z 28 listopada 2018 r., s. 59–68);
- 6) Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych) (Dz. U. UE L 277 z 27 października 2022 r., s. 1–102);
- 7) Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/1925 z dnia 14 września 2022 r. w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym oraz zmiany dyrektyw (UE) 2019/1937 i (UE) 2020/1828 (akt o rynkach cyfrowych) (Dz. U. UE L 265 z 12 października 2022 r., s. 1–66);
- 8) Dyrektywa Rady z dnia 25 lipca 1985 r. w sprawie zbliżenia przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych Państw Członkowskich dotyczących odpowiedzialności za produkty wadliwe (85/374/EWG) (Dz. U. UE L 210 z 7 sierpnia 1985 r., s. 29–33);
- 9) Dyrektywa nr 2001/95/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 3 grudnia 2001 r. w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów (Dz. U. UE L 11 z 15 stycznia 2002 r., s. 4–17);
- 10) Komisja Europejska, BIAŁA KSIĘGA w sprawie sztucznej inteligencji Europejskie podejście do doskonałości i zaufania, 19 luty 2020 r., COM (2020) 65 final;
- 11) Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 20 października 2020 r. z zaleceniami dla Komisji w sprawie systemu odpowiedzialności cywilnej za sztuczną inteligencję

- (2020/2014(INL)) (2021/C 404/05) (Dz. U. UE C 404 z 6 października 2021 r., s. 107–128);
- 12) Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. U. UE L 119 z 4 maja 2016 r., s. 1–88);
- 13) Decyzja wykonawcza Komisji (UE) 2023/1795 z dnia 10 lipca 2023 r. na podstawie rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679, stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony danych osobowych zapewniony w ramach ochrony danych UE–USA (notyfikowana jako dokument nr C(2023) 4745), C/2023/4745, (Dz. U. UE L 231 z 20 września 2023 r., s. 118–229).

#### **4. Projekty aktów prawnych Unii Europejskiej:**

- 1) Wniosek Komisji Europejskiej z dnia 28 września 2022 r. Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie dostosowania przepisów dotyczących pozaumownej odpowiedzialności cywilnej do sztucznej inteligencji (dyrektywa w sprawie odpowiedzialności za sztuczną inteligencję) (COM(2022) 496 final, 2022/0303(COD));
- 2) Wniosek Komisji Europejskiej z dnia 28 września 2022 r. Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie odpowiedzialności za produkty wadliwe, COM(2022) 495 final, 2022/0302(COD);
- 3) Wniosek Komisji Europejskiej z dnia 21.04.2021 r. – Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiające zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniające niektóre akty ustawodawcze Unii COM(2021) 206 final, 2021/0106(COD);
- 4) Poprawki przyjęte przez Parlament Europejski w dniu 14 czerwca 2023 r. w sprawie wniosku dotyczącego rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniającego niektóre akty ustawodawcze Unii (COM(2021)0206 – C9-0146/2021 – 2021/0106(COD)).

## 5. Projekty Rady Europy:

- 1) Rada Europy, Komitet ds. Sztucznej Inteligencji, [Consolidated Working Draft of the Framework Convention on artificial intelligence, human rights, democracy and the rule of law](#), 7.07.2023 r., CAI (2023) 18, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 2) Rada Europy, Komitet ds. Sztucznej Inteligencji, [Revised Zero Draft \[Framework\] Convention on artificial intelligence, human rights, democracy and the rule of law](#), 6.01.2023 r., CAI (2023) 01, [dostęp: 31.10.2023 r.];

## 6. Orzecnictwo:

- 1) Wyrok Sądu Najwyższego – Izba Cywilna z dnia 21 lutego 2020 r., I CSK 513/18, Biuletyn SN 2020/9-10, Legalis;
- 2) Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 8.11.2022 r., II GSK 1033/19, Legalis;

## 7. Międzynarodowe akty prawne:

- 1) Konwencja o udzielaniu patentów europejskich (Konwencja o patencie europejskim), sporządzona w Monachium dnia 5 października 1973 r., zmieniona aktem zmieniającym artykuł 63 konwencji z dnia 17 grudnia 1991 r. oraz decyzjami Rady Administracyjnej Europejskiej Organizacji Patentowej z dnia 21 grudnia 1978 r., 13 grudnia 1994 r., 20 października 1995 r., 5 grudnia 1996 r. oraz 10 grudnia 1998 r. wraz z Protokołami stanowiącymi jej integralną część (Dz. U z 2004 r. Nr 79, poz. 737);
- 2) Akt z dnia 29 listopada 2000 r. rewidujący Konwencję o udzielaniu patentów europejskich, sporządzoną w Monachium dnia 5 października 1973 r. (Dz. U. z 2007 r. Nr 236, poz. 1736).

## 8. Publikacje książkowe, artykuły i inne publikacje oraz materiały:

- 1) [Akt o sztucznej inteligencji: Rada apeluje o bezpieczną sztuczną inteligencję zgodną z prawami podstawowymi](#), Rada UE, Komunikat prasowy z 6.12.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 2) S. Almond, [Generative AI: eight questions that developers and users need to ask](#), 3.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 3) Ann, PAP, [Bezpieczna sztuczna inteligencja? Biden zapowiada: testy przez zewnętrznych ekspertów](#), 21.07.2023 r., BUSINESS INSIDER, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 4) I. Bałos, Sztuczna inteligencja jako narzędzie w urzędzie patentowym i jako wynalazca: czy to koniec prawa patentowego takiego, jakim je znamy?, [w:] Prawo sztucznej inteligencji

- i nowych technologii 2, red. nauk. B. Fischer, A. Pązik, M. Świerczyński, Warszawa 2022;
- 5) D. Bartz, K. Hu, [OpenAI, Google, others pledge to watermark AI content for safety, White House says](#), 21.07.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 6) L. Bertuzzi, [AI Act: EU countries headed to tiered approach on foundation models amid broader compromise](#), 17.10.2023 r., Euractiv.com, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 7) L. Bertuzzi, [EU policymakers enter the last mile for Artificial Intelligence rulebook](#), 25.10.2023 r., Euractiv.com, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 8) M. Butterick, [Stable Diffusion litigation](#), 13.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].
  - 9) B. Brittain, [Getty Images lawsuit says Stability AI misused photos to train AI](#), 6.02.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 10) B. Brittain, [John Grisham, other top US authors sue OpenAI over copyrights](#), 21.09.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 11) B. Brittain, [US Copyright Office denies protection for another AI-created image](#), 7.09.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 12) B. Brittain, [Judge pares down artists' AI copyright lawsuit against Midjourney, Stability AI](#), 30.10.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 13) P. Chaber (red.), P. Chaber, W. Chruścicka, J. Łapiński, M. Nieć, J. Orłowska, R. Pląsek, A. Skowrońska, A. Tarnawa, R. Zakrzewski, [Monitoring trendów w innowacyjności. Raport 14](#), PARP 2023, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 14) J. Chlebny, Art. 11 [Prawa twórcy], [w:] Prawo własności przemysłowej. Tom VIII A. Komentarz, seria Komentarze Prawa Prywatnego, red. nauk. serii K. Osajda, red. nauk. tomu Ł. Żelechowski, Warszawa 2022, wyd. 1;
  - 15) CNIL, [Intelligence artificielle: la CNIL dévoile ses premières réponses pour une IA innovante et respectueuse de la vie privée](#), 11.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 16) W. Chomiczewski, D. Lubasz, Art. 4 [Bazy danych a programy komputerowe], [w:] Ustawa o ochronie baz danych. Komentarz, D. Lubasz (red.), M. Namysłowska (red.), Warszawa 2013, wyd. 1;
  - 17) S. Cydzik, [ChatGPT pod lupą Urzędu Ochrony Danych Osobowych](#), 19.09.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 18) E. Domańska, cyberprofilaktywa NASK, [DEZINFORMACJA – CZYM JEST I JAK JĄ ZWERYFIKOWAĆ](#), [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 19) EDPB, [EROD rozstrzyga spór dotyczący przekazywania danych przez Meta IE i tworzy grupę zadaniową ds. Chatu GPT](#), 13.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 20) EPO, [Press Communiqué on decisions J 8/20 and J 9/20 of the Legal Board of Appeal](#),

- 21.12.2021 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 21) EPO, [Press Communiqué of 6 July 2022 on decision J 8/20 \(AI system as inventor\)](#), 6.07.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 22) J. Espinoza, A. Hancock, [Brussels warns against ‘paranoia’ when regulating generative AI](#), 3.10.2023 r., Financial Times, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 23) EURACTIV.PL, [AI4TRUST – Walczymy z dezinformacją!](#), 18.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 24) H. Farah, [Court of appeal judge praises ‘jolly useful’ ChatGPT after asking it for legal summary](#), 15.09.2023 r., The Guardian, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 25) GPDP, [ChatGPT: Garante privacy, limitazione provvisoria sospesa se OpenAI adotterà le misure richieste. L’Autorità ha dato tempo alla società fino al 30 aprile per mettersi in regola](#), 12.04.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 26) Google, [A new partnership to promote responsible AI](#), 26.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 27) M. Growcoot, [Japan Declares AI Training Data Fair Game and ‘Will Not Enforce Copyright’](#), 5.06.2023 r., PetaPixel, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 28) Grupa Robocza ds. sztucznej inteligencji przy Ministerstwie Cyfryzacji, Podgrupa ds. etyki i prawa sztucznej inteligencji (zespół wielu autorów pod kier. R. Bieda), [RAPORT Analiza związku Aktu w sprawie sztucznej inteligencji z wybranymi obowiązującymi i projektowanymi regulacjami prawnymi](#), Warszawa, sierpień 2023 r., s. 6, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 29) M. Gurman, [Apple Tests ‘Apple GPT,’ Develops Generative AI Tools to Catch OpenAI](#), 19.07.2023 r., Bloomberg, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 30) S. Huang, P. Grady and GPT-3, [Generative AI: A Creative New World](#), 19.09.2022 r., Sequoia Capital, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 31) P. Jędrzyak, PARP, [Dyrektywa DSM cz. I. Przepisy o dozwolonym użytku publicznym](#), 31.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 32) G. Karger, [AI-Generated Images: The First Lawsuit](#), 25.01.2023 r., STLR, [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 33) J. H. Kirchner, L. Ahmad, S. Aaronson, J. Leike, [New AI classifier for indicating AI-written text](#), 31.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
  - 34) P. Koczorowski, Art. 32 [Podstawa nabycia praw], [w:] Prawo własności przemysłowej. Tom VIII A. *Komentarz*, seria Komentarze Prawa Prywatnego, red. nauk. serii K. Osajda, red. nauk. tomu Ł. Żelechowski, Warszawa 2022, wyd. 1;
  - 35) Komisja Europejska, [New version of Procurement Clauses of AI available: supporting responsible use of AI in Public Authorities](#), 5.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];



- 36) Komisja Europejska, [Komisja z zadowoleniem przyjmuje porozumienie przywódców grupy G-7 w sprawie wytycznych i kodeksu postępowania w zakresie sztucznej inteligencji](#), 30.10.2023 r., Komunikat prasowy, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 37) Komisja Europejska, [2022 Strengthened Code of Practice on Disinformation](#), 16.06.2022 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 38) K. Kurosz, Krzysztof Kurosz: [Prawa do cyfrowych influencerów i modelek](#), 27.07.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 39) [Kodeks Dobrych Praktyk. Wspólnie przeciwko dezinformacji](#), kwiecień 2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 40) KSSK, [SWAROG wykryje źródła fake newsów](#), 27.07.2021 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 41) R. Lange (red.), zespół badawczy: R. Lange, A. Ładna, F. Konopczyński, M. Kowalczyk, [SZTUCZNA INTELIGENCJA w społeczeństwie i gospodarce](#). Raport z badań społecznych, Warszawa 2019, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 42) G. Lawton, [Definition. What is generative AI? Everything you need to know](#), [dostęp: 27.07.2023 r.];
- 43) K-F. Lee, Wstęp. Prawdziwa historia SI, [w:] Sztuczna inteligencja 2041. Dziesięć wizji przyszłości, K.-F. Lee, Ch. Qiufan, Poznań 2022;
- 44) R. Markiewicz, ChatGPT i prawo autorskie Unii Europejskiej, ZNUJ. PPWI, zeszyt 2 (160) 2023;
- 45) M. Marszycki, [2/3 studentów chce aktywnie wykorzystywać sztuczną inteligencję do nauki](#), 12.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 46) D. Milmo and agency, [Two US lawyers fined for submitting fake court citations from ChatGPT](#), 23.06.2023 r., The Guardian, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 47) McKinsey Explainers, [What is generative AI?](#), 19.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 48) McKinsey Explainers, [What is prompt engineering?](#), 22.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 49) Y. Mehdi, [Microsoft Copilot - twoje codzienne wsparcie AI](#), 21.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 50) Meta, [Introducing Social Profiles for Meta's AIs](#), 27.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 51) [Meta and Microsoft Introduce the Next Generation of Llama](#), 18.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 52) S. Nellis, [LinkedIn taps AI to make it easier for firms to find job candidates](#), 3.10.2023 r., REUTERS, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 53) Norwegian Consumer Council, [GHOST IN THE MACHINE Addressing the consumer harms of generative AI](#), czerwiec 2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];



- 54) M. Nowikowska, Rozdział II. Utwór jako przedmiot prawa autorskiego, [w:] Prawo własności intelektualnej. Teoria i praktyka, red. nauk. J. Sieńczyło-Chlabicz, Warszawa 2021;
- 55) OpenAI, [Customer stories, Government of Iceland](#), [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 56) OpenAI, [New models and developer products announced at DevDay](#), 6.11.2023 r., [dostęp: 6.11.2023 r.];
- 57) Parlament Europejski: [Legislative Train Schedule](#), [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 58) Parlament Europejski, Aktualności, [Sztuczna inteligencja: co to jest i jakie ma zastosowania?](#), opublikowano: 4.09.2020 r., ostatnia aktualizacja: 20.06.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 59) Parlament Europejski, Komunikat prasowy Parlamentu Europejskiego, [Posłowie gotowi do negocjacji przepisów o bezpiecznej i przejrzystej SI](#), 14.06.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 60) A. Piechocki, K. Gorzkowska, Problematyka stosowania prawa autorskiego do dzieł stworzonych przy udziale tzw. generatywnej sztucznej inteligencji, PNT 2023, Nr 1;
- 61) J. Raglewski, J. Raglewska, Janusz Raglewski, Joanna Raglewska: [Czy można karać za użycie ChatGPT?](#), 4.10.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 62) G. Rzeźnik (red. mer.), K. Piwowar, Z. Jakubik, G. Rzeźnik, J. Czernicka, [Zastosowania sztucznej inteligencji w gospodarce. Przegląd wybranych inicjatyw i technologii z rekomendacjami dla przedsiębiorców](#). Raport tematyczny nr 3, Warszawa 2023, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 63) QuantumBlack, AI by McKinsey, M. Chui, R. Roberts, T. Rodchenko, A. Singla, A. Sukharevsky, L. Yee, D. Zurkiya, [What every CEO should know about generative AI](#), 12.05.2023 r., McKinsey Digital, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 64) M. Schade, [How your data is used to improve model performance](#), [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 65) N. Senkowska, [Microsoft zapłaci za wysoki sztucznej inteligencji](#), 18.09.2023 r., Rzeczpospolita, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 66) K. Sobiepan, [Google Gemini AI. Nowe przecieki o konkurencie ChatGPT](#), Wprost BIZNES, 19.08.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 67) P. Stawicka, Twórca utworu stworzonego przez sztuczną inteligencję, PME 2022, Nr 3;
- 68) Sieć Badawcza Łukasiewicz – Poznański Instytut Technologiczny, [Fakty i mity na temat sztucznej inteligencji. Czym jest AI?](#), 18.01.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 69) K. Stacey, D. Milmo, [UK, US, EU and China sign declaration of AI's 'catastrophic' danger](#), 1.11.2023 r., The Guardian, [dostęp: 2.11.2023 r.];

- 70) A. Tam, [What are Large Language Models](#), 20.07.2023 r., *Machine Learning Mastery*, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 71) UODO, [Technologia musi być zgodna z RODO](#), 20.09.2023 r., Aktualności UODO, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 72) TFL, [From ChatGPT to Getty v. Stability AI: A Running List of Key AI-Lawsuits](#), 19.10.2023 r., *The Fashion Law*, [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 73) The White House, FACT SHEET: [President Biden Issues Executive Order on Safe, Secure, and Trustworthy Artificial Intelligence](#), 30.10.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 74) C. Thorbecke, CNN, [Google hit with lawsuit alleging it stole data from millions of users to train its AI tools](#), 12.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 75) UODO, [Decyzja KE o zapewnieniu odpowiedniego poziomu ochrony przez Ramy ochrony danych UE-USA](#), 11.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 76) M. Więckowska, Artificial intelligence, machine learning, deep learning, etyka i RODO – jak to wszystko połączyć?, [w:] *Prawo sztucznej inteligencji i nowych technologii 2*, red. nauk. B. Fischer, A. Pązik, M. Świerczyński, Warszawa 2022, s. 258–259;
- 77) ZAiKS, [Co nowego w ZAiKS-ie](#), 25.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];

## 9. Linki do informacji o przykładowych rozwiązaniach generatywnej AI:

- 1) GPT-4: <https://openai.com/gpt-4>
- 2) ChatGPT: <https://openai.com/chatgpt>
- 3) ChatGPT Enterprise: <https://openai.com/blog/introducing-chatgpt-enterprise>
- 4) DALL-E 2: <https://openai.com/dall-e-2>
- 5) DALL-E 3: <https://openai.com/dall-e-3>
- 6) Whisper: <https://openai.com/product>
- 7) Midjourney: <https://www.midjourney.com/home/>
- 8) Stable Diffusion XL: <https://stability.ai/stable-diffusion>
- 9) Adobe Firefly i Firefly Image 2: <https://www.adobe.com/pl/sensei/generative-ai/firefly.html>
- 10) Claude 2: <https://www.anthropic.com/product>
- 11) Bard: <https://bard.google.com/>, <https://bard.google.com/updates>
- 12) PaLM2: <https://ai.google/discover/palm2>
- 13) Llama 2: <https://ai.meta.com/llama/>
- 14) Bing Chat: <https://www.microsoft.com/en-us/edge/features/bing-chat?form=MT00D8>
- 15) Generator głosu AI od ElevenLabs: <https://elevenlabs.io/>
- 16) Falcon: <https://falconllm.tii.ae/>

#### **10. Linki do regulaminów przykładowych rozwiązań generatywnej AI:**

- 1) [Terms of use, OpenAI](#), wersja na dzień 14.03.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 2) [Warunki OpenAI dla Enterprise i platformy API](#) [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 3) [Terms of Service](#), Midjourney Inc., wersja na dzień: 21.07.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 4) [Terms of Service](#), Anthropic, wersja na dzień: 6.09.2023 r., [dostęp: 31.10.2023 r.].

#### **11. Projekty i inicjatywy w zakresie AI:**

- 1) [Artificial Inventor Project](#), [dostęp: 31.10.2023 r.];
- 2) Frontier Model Forum, <https://openai.com/blog/frontier-model-forum>, <https://www.frontiermodelforum.org/> [dostęp: 31.10.2023 r.].

# O Autorce

Marta Lampart jest radcą prawnym, zawodowym pełnomocnikiem przed Urzędem Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO). Specjalizuje się głównie w prawie własności intelektualnej, w tym w prawie autorskim i własności przemysłowej oraz prawie ochrony danych. Autorka publikacji z zakresu prawa. Prowadzi obsługę prawną przedsiębiorców. Pasjonują ją szczególnie zagadnienia prawne związane z funkcjonowaniem sztucznej inteligencji (AI) oraz prawem własności intelektualnej.



Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) jest agencją rządową, która została powołana w 2000 r. do wspierania rozwoju mikro, małych i średnich przedsiębiorstw. Przez ponad 20 lat działalności Agencja wypracowała wiele form wsparcia, które obejmują finansowanie przedsiębiorstw, usługi rozwojowe, działalność edukacyjną i informacyjną oraz działania na rzecz budowy kultury przedsiębiorczości i innowacyjności w Polsce.

Obszary działalności PARP rozwijają się wraz z rozwojem gospodarczym i wyłanianiem się nowych trendów w przedsiębiorczości i innowacyjności. Tym samym PARP na przestrzeni lat stała się prekursorką w tworzeniu wielu nowych obszarów wsparcia i opracowywaniu zróżnicowanych sposobów udzielania pomocy (finansowanie, edukacja, promocja). Stymulowaniu przedsiębiorczości, innowacyjności i konkurencyjności polskich przedsiębiorców służą nowe instrumenty perspektywy finansowej Unii Europejskiej 2021–2027.

Aktywność PARP koncentruje się na pięciu obszarach:

- rozwoju przedsiębiorstw i przedsiębiorczości, przez wspieranie rozwoju nowych pomysłów i modeli biznesowych;
- innowacyjności przedsiębiorstw, przez inicjowanie i kompleksowe wspieranie aktywności przedsiębiorstw w tym obszarze;
- ekspansji międzynarodowej przedsiębiorstw, przez wsparcie przedsiębiorców sektora MSP we wchodzeniu na zagraniczne rynki;
- współpracy wśród przedsiębiorstw i otoczenia biznesu, a więc wsparciu budowania powiązań między nimi;
- tworzenia przyjaznej i innowacyjnej administracji, przez pomoc w kreowaniu polityki innowacyjnej państwa oraz rozwijanie i promowanie takich rozwiązań w sektorze publicznym.



**Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości**

ul. Pańska 81/83  
00-834 Warszawa  
telefon: 22 432 80 80  
e-mail: [biuro@parp.gov.pl](mailto:biuro@parp.gov.pl)

**Informatorium PARP**

telefon: 0 801 332 202