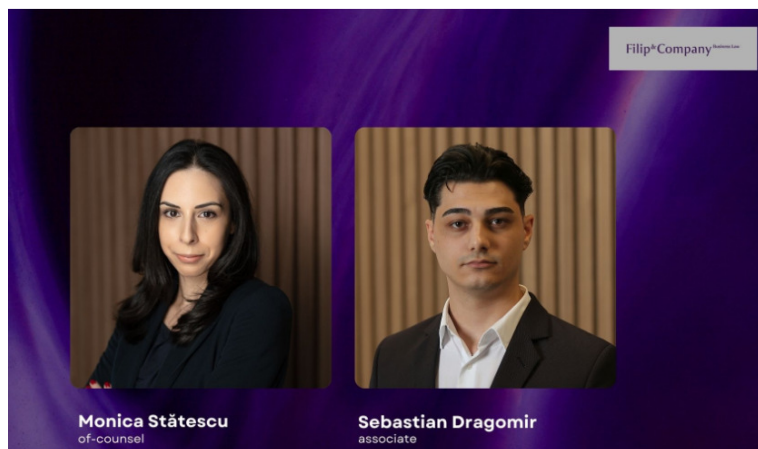


Lolita Cercel - intersecția între arta, AI și proprietate intelectuală



Cine nu a auzit până acum de Lolita Cercel? Pentru cine încă nu știe, Lolita Cercel este un personaj virtual creat cu ajutorul inteligenței artificiale, care a acumulat milioane de vizualizări pe rețelele sociale din România. Nu este o persoană fizică, ci un avatar generat digital, iar muzica ei este produsă prin instrumente de inteligență artificială. Dincolo de dezbaterile publice pe care le-a generat, cazul Lolita ridică două întrebări juridice fundamentale în materia proprietății intelectuale: legalitatea antrenamentului modelelor de Inteligență Artificială (AI) pe opere preexistente și posibilitatea dobândirii drepturilor de autor asupra creațiilor generate.

Modul de antrenare AI și încălcarea drepturilor de autor

Un model de inteligență artificială nu poate fi antrenat fără date preexistente – pentru a „învața” să creeze muzică, imagini sau texte, are nevoie de acces la creații anterioare, de cele mai multe ori opere protejate de dreptul de autor. Procesul de *machine learning* presupune o reproducere a datelor introduse și o recompilare a acestora în sistemul neural, ceea ce nu este echivalent cu procesul de învățare tipic uman.

Legislația aplicabilă oferă autorilor dreptul de a interzice reproducerea operei iar orice formă de copiere directă sau indirectă, inclusiv stocarea electronică, poate fi considerată reproducere. Legislația europeană permite extragerea de date atât timp cât autorul nu a interzis expres acest lucru, însă această prevedere nu a fost concepută specific pentru procesele automate, masive și opace de antrenare a modelelor de inteligență artificială, care implică copiere sistematică, analiză statistică și stocare temporară sau permanentă a operelor protejate, fără ca autorii să aibă o vizibilitate reală asupra utilizării concrete a creațiilor lor. În consecință, cadrul normativ actual rămâne insuficient adaptat realității tehnologice a machine learning-ului modern, atât din perspectiva controlului titularilor de drepturi, cât și a trasabilității utilizărilor.

Această lacună începe să fie parțial abordată prin Regulamentul (UE) privind inteligența artificială (AI Act), care, deși nu modifică direct legislația drepturilor de autor, introduce obligații sporite de transparență pentru furnizorii de modele de inteligență artificială de uz general. Aceștia sunt obligați să elaboreze și să publice un rezumat suficient de detaliat al conținutului seturilor de date utilizate la antrenare și să demonstreze respectarea dreptului Uniunii în materia drepturilor de autor, inclusiv a mecanismelor de tip „opt-out”. Astfel, AI Act consolidează indirect poziția autorilor de opere prin creșterea gradului de responsabilitate, documentare și susceptibilitate a proceselor de antrenare de a fi auditate, fără a soluționa însă definitiv problema situațiilor de antrenare AI care necesită consimțământul titularilor de drepturi.

În concret, în cazul Lolitei este relevant din ce baze de date a fost antrenat modelul care generează muzica sa, și,

daca este cazul, daca autorii operelor originale au consimțit la aceasta utilizare.

Cine deține drepturile de autor asupra creațiilor Lolitei?

Conform legislației aplicabile, subiectul dreptului de autor este persoana fizică care a creat opera. Întrucât inteligența artificială nu poate fi considerată persoana fizică, nu poate fi nici autor, astfel încât creațiile generate exclusiv de AI nu beneficiază de protecția drepturilor de autor.

Situația devine mai nuanțată când există intervenție umană. Jurisprudența Curții de Justiție a Uniunii Europene (în special cauza Painer, C-145/10) a conturat patru criterii prin care o creație realizată cu ajutorul inteligenței artificiale poate fi protejată: (1) materializarea într-o formă identificabilă, (2) încadrarea în domeniul literar, științific sau artistic, (3) să fie fructul muncii intelectuale a omului și (4) originalitatea manifestată prin decizii creative ale creatorului uman. Criteriul determinant rămâne intervenția umană – opera nu poate fi un simplu rezultat al introducerii unui prompt, ci trebuie să existe decizii creative care să își lase amprenta asupra creației finale.

Aplicat la cazul Lolitei, întrebarea cheie este: cât de mult a contribuit creatorul uman la procesul creativ? Dacă acesta a selectat stilul muzical, a ajustat versurile, a prelucrat rezultatele și a luat decizii artistice substanțiale, drepturile de autor îi pot aparține. Dacă s-a limitat la introducerea unui prompt și la publicarea rezultatului generat automat, protecția juridică devine discutabilă.

Concluzii

Cazul Lolita Cercel ilustrează lacunele cadrului legislativ actual în fața noilor realități tehnologice. Pe de o parte, legislația drepturilor de autor nu oferă un răspuns clar privind legalitatea utilizării operelor protejate pentru antrenamentul modelelor de inteligență artificială. Pe de altă parte, criteriile pentru recunoașterea protecției asupra creațiilor generate cu ajutorul AI rămân insuficient conturate, depinzând în mare măsură de gradul de intervenție umană în procesul creativ.

Pe măsura ce "artiștii AI" devin din ce în ce mai prezenți în spațiul public, dreptul proprietății intelectuale va trebui să ofere răspunsuri clare la aceste întrebări – atât pentru a proteja autorii ale căror opere sunt utilizate în antrenament, cât și pentru a stabili regimul juridic al creațiilor rezultate.