

BELANGRIJKE AUTEURSRECHTELIJKE OVERWEGINGEN MET BETREKKING TOT

TEKST-NAAR-X GENERATOREN

AI-modellen die een afbeelding, muziek, video of andere inhoud creëren op basis van een paar trefwoorden of een korte beschrijving winnen aan belang. Hoewel deze AI-tools steeds vaker worden gebruikt, zijn er nog veel onbeantwoorde juridische vragen waaronder vele kwesties onder het auteursrecht.

In deze brAIinfood geeft het Kenniscentrum Data & Maatschappij een korte inleiding op tekst-naar-x-generatoren en worden enkele auteursrechtelijke overwegingen toegelicht bij het trainen van een AI-systeem, de rol van menselijke inbreng in het creatieve proces en de output van een generator.



Deze brainfood werd voorbereid in overleg met Prof. J. Vanherpe en I. Emanuilov, IE-onderzoekers aan CITIP (KU Leuven).

Kenniscentrum Data & Maatschappij (2022).
Belangrijke auteursrechtelijke overwegingen met betrekking tot tekst-naar-x generatoren. Brussel.

Dit document is beschikbaar onder een CC BY 4.0 licentie.

Wat zijn tekst-naar-x generatoren?

Tekst-naar-x generatoren vallen onder de brede noemer van generatieve AI. Samengevat kunnen deze generatoren beelden, muziek, video of code produceren op basis van tekstinput (sleutelwoorden of beschrijvende zinnen, zogenaamde "prompts"). Deze technologie heeft de laatste jaren enkele belangrijke doorbraken gekend die heeft geleid tot de lancering van krachtige generatoren (bv. Stable Diffusion, AIVA, Dall-E, MuseNet, Midjourney of CoPilot). De software gebruikt complexe modellen voor machinaal leren die worden getraind op ongelabelde gegevens (waaronder afbeeldingen, video, audio, ...). Tot dusver werd generatieve AI-innovatie zowel door Big Tech-gesteunde consortia als door start-ups aangedreven. Deze AI-modellen creëren veel kansen voor bedrijven of professionals die werkzaam zijn op het gebied van contentcreatie, maar zullen ook hun bedrijfsmodellen op de proef stellen.

bij het trainen van een AI-systeem

Voor het trainen van een AI-systeem worden bestaande materialen en inhoud gebruikt. Dit vereist:

Toelating. Dit betekent het aangaan van een contractuele licentie (inclusief open licenties: Creative Commons, Copyleft,...).

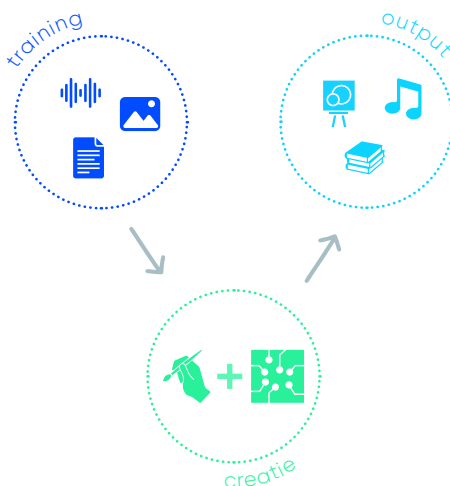
Toepasselijke uitzondering. In de EU is er een lange maar gesloten [lijst van uitzonderingen](#). Relevante uitzonderingen kunnen zijn:

- Onderwijs en wetenschappelijke doeleinden (maar geen latere commercialisering van de output)
- Tekst- en Data Mining (TDM) (maar beperkt toepassingsgebied: a) voor onderzoeksorganisaties en instellingen voor cultureel erfgoed; of b) algemene TDM-uitzondering maar alleen van toepassing voor zover het gebruik van werken niet uitdrukkelijk is voorbehouden door de rechthebbenden (bv. door middel van metadata of gebruiksvoorwaarden.)
- Tijdelijke reproductiehandelingen die van voorbijgaande of incidentele aard zijn en een integraal en essentieel onderdeel vormen van een technologisch proces.

Opgelet: uitzonderingen worden restrictief geïnterpreteerd, zodat de relevantie beperkt kan zijn.

Publiek domein. Dit betekent dat het materiaal niet (langer) auteursrechtelijk beschermd is (d.w.z. 70 jaar na de dood van de auteur). Hier bestaat wel een risico van verouderd/onrepresentatief materiaal.

Indien afwezig: Schending van de auteursrechten van de auteurs van de in de trainingsgegevens opgenomen inhoud.



bij het creatieve proces

Tijdens het creëren van de output speelt het **belang van de menselijke rol** in het creatieve proces: De menselijke tussenkomst moet op **doorslaggevende wijze** bijdragen tot de originaliteit van de output

Hierbij zijn er drie relevante fases:

- **Conceptie/voorbereiding:** bv. ontwerp van AI-systeem, initiële instelling van parameters of gewichten, aanvullende training (gegevens), ...
- **Uitvoering:** bv. wijziging van parameters of gewichten, gebruikte prompts, ...
- **Bewerking van output:** bv. selectie van output en bewerking/wijziging achteraf,...

Om discussie te voorkomen is het belangrijk om relevante menselijke activiteiten te registreren of vast te leggen.

bij de output van een AI-systeem

Voor de output gegenereerd of ondersteund door een AI-systeem gelden de volgende auteursrechtelijke kwesties:

Inbreuk. Als in de AI-output originele elementen van een bestaand werk te vinden zijn is er sprake van 'reproductie'. Als de AI-output duidelijk geïnspireerd is op en lijkt op bestaande inhoud is er sprake van 'aanpassing'. Een stijl of genre is niet auteursrechtelijk beschermd.

Bij gebrek aan rechtsgrond (bv. toestemming) leiden beide situaties tot inbreuk op het auteursrecht.

Aansprakelijkheid ligt (in beginsel) bij actoren die hebben bijgedragen aan de creatie of verspreiding van inbreukmakende inhoud.

Auteursrechtelijke bescherming. Om auteursrechtelijke bescherming te genieten, moet een werk origineel zijn. Dit betekent:

- Vrije en creatieve keuzes
- Intellectuele creatie
- Een weerspiegeling van de persoonlijkheid van de auteur.

Als gevolg: volledig door AI-gegenereerde output is onbeschermd (door gebrek aan menselijke tussenkomst). En door AI-geassisteerde output is beschermd indien beslissende menselijke bijdrage.

Eigendomsrechten in de output.

Verschillende partijen zouden aanspraak kunnen maken op de output met behulp van AI: AI-ontwikkelaar/producent, AI-exploitant, eigenaar, ... maar deze bewerkingen zijn feitelijk en afhankelijk van (de omvang van) de feitelijke betrokkenheid van actoren.

Wegens rechtsonzekerheid wordt er gebruik gemaakt van contractuele licenties zoals de [DALL-E license](#).

*Art.2: U mag (i) de Diensten niet gebruiken op een wijze die inbreuk maakt op de rechten van een persoon, zich deze toe-eigent of schendt [...] (v) beweren dat output van de Diensten door mensen is gegenereerd wanneer dit niet het geval is; [...]

Art.3: Tussen de partijen en voor zover toegestaan door de toepasselijke wetgeving, bent u eigenaar van alle Input, en onder voorbehoud van uw naleving van deze voorwaarden, draagt OpenAI hierbij al haar rechten, titels en belangen in en op inhoud aan u over. [...] U bent verantwoordelijk voor