AI绘画的版权归属

莫成 计算机学院 222050334

1. 近些年来，随着AI在语音识别，问答系统，自动驾驶等劳动密集型领域大放异彩。艺术创作领域，如绘画，音乐等也AI也都取得了不错的成就，在解放创作者生产力的同时，也随之而来一些该领域特有的问题，如AI创作的作品的版权归属，是否构成剽窃创意倾向。AI绘画的模型在训练时使用了大量的其他画师的作品，因此版权应由该训练集中所有的创作者所有，需要公开，以及共同维护该集体版权。
2. AI绘画，集体版权，训练集

# 1.引言

随着8年前AlphaGo在围棋领域的大放异彩，人们逐渐意识到AI将会如同工业革命一般，彻底地改变人类的生活方式。先是在重复性劳动占比高的领域，如图像识别，语音识别，一些判别式的模型率先开始落地投入生产，通过大量的图像素材和语音素材的训练，AI的识别正确率已经和人类相差无几，而在速度上则已经完全超过人类。

显然，在重复且机械性劳动的领域，AI已经完全地解放了该领域的从业人员，但是AI的业务范围不仅仅只限于此。2021年上半年，一个年轻的TTI社区开发的开源项目Disco-diffusion，将大家的目光转向艺术创作领域，只需输入短短几个描述词语与句子，

种类，内容，画家，渲染方式，颜色描述等，即可根据输入的描述生成相应的画作，且严格符合描述信息的同时，又参考了各类大师的高质量作品，生成的作品甚至能达到艺术品的高度，人们在惊叹AI的生产力的同时，也在畅想是否能将AI绘画应用到该领域，如同其他领域一样，解放画师的生产力。但是由于创作领域与商业的特殊性，作品的版权决定了其是否可以被商用，此前的版权全归属于画师或者画室所有，而AI绘画的版权则面临了一个前所未有的窘境，由模型生成的画作虽导入了其他作者的画作，但并不是机械性地处理，而是学习分析其中的特征，然后根据特征创作生成新的画作，不能归属到抄袭一类。

由于当前并无AI绘画版权的明文法律规定，在日本，大量画师发推特公开表明，不允许日本绘图AI:mimic（一款重度二次元画风AI）学习自己的画作，且不允许AI模仿自己的画风，同时随着画师们的呼吁，一些AI绘画的网站已经开始做出回应，允许画师申请删除数据库中的作品。

# AI学习与创作：生成模型

开源社区秉持公开透明，开放变化，面向社区的原则，公开了模型的源代码，大部分模型均是在对抗生成网络（GAN,Generative Adversarial Networks）的基础上进行特定领域的优化。而GAN则是一种经典的生成模型，生成模型则是判别模型的一种进化，在判别模型中，将样本X输入模型，由模型来判别其类别，输出Y，再根据样本X的标注，调整模型的参数，在大量的训练和调参之后，对于新的输入样本，模型可以输出非常高准确率的类别。而生成模型则更近一步，模型假设，输入的所有数据是有相似的特征的，即数据符合某种分布。以人脸识别为例，判断人种的任务，对于输入的所有数据，都认为是属于某个人种的人脸，人脸均符合某些特征，也即输入样本从属于某一个分布。模型的任务就是发现，推测或者模拟这个分布，对于已有分布，则可以根据自已的需求，获取分布中的人一个样本，从而达到生成任务。

对于AI绘画而言，则是典型的文字-图片多模态问题。将图片与文字结合，编码映射到同一个分布，在根据该分布，获取文字对应的图片。于AI绘画而言，一切的作品源头都是模型，而模型则有两个重要部分组成：神经网络架构和参数。秉持着开源原则，模型和架构不应由技术人员私人持有，因此最终影响该AI绘画作品的是模型中的参数。

因此问题就转化为模型中的参数是否归属于技术人员本身，或者提出该模型的开源社区所有，参考业界中使用最广泛的预训练模型Bert及其变体XLNet，其中包含了大量的预训练参数，而训练过程中抓取的训练素材均是互联网上公开的训练集，或者开放版权的网络信息，全都避开开源问题中的版权问题。

对于AI绘画则无法绕开或者规避这个问题，对于绘画任务的输入样本必须是艺术水平极高的原作，只有这样模型才能学习到高水平的绘画能力。对于一些公共的，版权开放的图集，又存在单一，通识，常见甚至庸俗等特征，该些特征在其他领域属于优点，大量的相似的素材能极大地提升模型的学习能力，但在艺术创作领域则无法被容忍，单一的素材只能学习到单一的特征，想要生成大师一般的天马行空，奇思妙想的画作，必须大量的学习不同画风，不同领域的作品，才能达到理想的水平，因此创作领域中的AI版权问题需要被大家关注。

# AI的生成结果能否被认定为作品

《著作权法》第2条规定了“中国公民、法人或者非法人组织的作品，不论是否发表，依照本法享有著作权”。首先具备著作前的对象，必须是民事主题，显然AI并不具备民事能力，因此AI不能被认定为作者，AI本身不能拥有著作权。

《著作权法》所保护的对象是“作品”，其定义在第3条进行了列明，即“文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果”。 著作权法在判断作评对象时，首要评估的并使其中的原创性。关于AI生成作品是否属于AI原创，该条例在我国暂时 还没有明文划分和规定。

参考2020年，深圳市南山法院则针对“腾讯诉网贷之家著作权侵权案” 做出的判决。该案被称为人工智能领域写作第一案，对同类问题参考意义极大。2018年由腾讯人工智能写作软件DreamWriter自动撰写的《午评：沪指小幅上涨0.11%报2671. 93 点通信运营、石油开采等板块领涨》，上海盈讯科技有限公司直接复制该文并发布于旗下的网贷之家网站平台发布，随后腾讯科技就盈讯科技抄袭，侵犯著作前提出诉讼。深圳市南山区人民法院认为，该文由技术团队运用Dreamwriter软件生成，符合作品的要素，具有一定的独创性，属于著作权之客体，而腾讯科技享有该文章的著作权，因此判定为侵权。该案后面有较大争议，被多方学者谈论，但是法院主张，在当前立法体系可以对相关权利予以保护的情况下，不宜对民法主体的基本规范进行突破。

因此关于AI创作这一领域，当前的法律已经不足以支持这种争议且复杂的场景，急需新的法律支撑。而国外对于该领域的立法也较为模糊。在美国，版权局明确规定，版权，著作权及作者署名，只能是由人类创造出来的作品。而在澳洲，政府部门已在政策上支持部分人工智能创作物具备独创性，且在推动相关法律修改，对于AI生成的作品，不需要作者，也可享有著作权。同时在西班牙和德国，著作权的对象只能是人类，而对于作者的定义也只能是人类。

# AI的责任

AI绘画在创作领域应该扮演工具类角色，解放艺术家的生产力，使其能够更加专注于灵感创作，思维创新等工作，对于商业绘画，则可以借助AI绘画完成大量的，重复性的，创新性低的工作，可以极大的缓解从业人员的心智压力和工作强度。而对于某些重复性的工作，可通过AI生成原型，再对于特定领域做额外定制，使得技术人员可以将精力全部投入在创作和创意上。

正如工业革命中，机器是否抢夺了工人的“饭碗”，人们担心这样的事情将会在绘画界上演，而且绘画界尤其是从业人员还没有准备好这种行业巨变。

同时已经有一些企业将AI绘画较好地融入到日常的AI绘画中去了，独立游戏开发商雷亚游戏中的“AI美术设计师”这一工作，利用AI相关创作工具制作作品，协助团队提升开发工作效率；助力团队了解前沿的AI技术动向等，应聘者需要熟悉并了解 Midjourney、NovelAI、Dall-E2等AI绘画工具。而非AI绘图的个人创作能力则被放在了“加分条件”一栏。更多游戏厂商也将目光投入到AI领域，也有越来越多的画师将AI绘画生成作品作为自己的一项基本能力，在可预见的未来，AI绘画于美术界就如基础设施与工具一般，成为每个美术人员的必备技能，那时整个业界的生产水平和业务范围将达到一个新的高度。

**参考文献：**

[1] 人工智能绘画技术中文字指称问题研究[J]. 美与时代（上旬刊），2020年5月.

[2] 北京日报. 零门槛，AI绘画要抢画师饭碗？版权归属有待明晰[EB/OL]，2022年10月

[3] [张海军](https://www.zhangqiaokeyan.com/search.html?doctypes=4_5_6_1-0_4-0_1_2_3_7_9&sertext=%E5%BC%A0%E6%B5%B7%E5%86%9B&option=202" \t "https://www.zhangqiaokeyan.com/academic-journal-cn_cultural-monthly_thesis/_blank). 人工智能绘画的艺术性[J]. [文化月刊](https://www.zhangqiaokeyan.com/journal-cn-2436/) 2020年第001期

[4] 中华人民共和国著作权法. 中国人大网. 2020年11月

[5] 国内AI著作权第一案宣判：[腾讯](http://stock.finance.sina.com.cn/hkstock/quotes/00700.html" \t "https://tech.sina.com.cn/it/2020-02-20/_blank)赢了. 新京报网. 2020年2月

[6] [伊日克·伊日克巴依](https://www.zhangqiaokeyan.com/search.html?doctypes=4_5_6_1-0_4-0_1_2_3_7_9&sertext=%E4%BC%8A%E6%97%A5%E5%85%8B%C2%B7%E4%BC%8A%E6%97%A5%E5%85%8B%E5%B7%B4%E4%BE%9D&option=202" \t "https://www.zhangqiaokeyan.com/academic-journal-cn_appreciation_thesis/_blank). [人工智能环境下新闻编辑的方法及注意事项](https://www.zhangqiaokeyan.com/academic-journal-cn_detail_thesis/0201298508320.html) [J] [. 海风](https://www.zhangqiaokeyan.com/journal-cn-56389/" \t "https://www.zhangqiaokeyan.com/academic-journal-cn_appreciation_thesis/_blank). 2022,第1期

[7] 赵朴. 人工智能环境下广告创意人才的培养 [J] . 出版广角 . 2021,第006期

[8] 童潇. 人工智能发展中的法律问题研究[J]. 上海司法局