

prof. dr Svjetlana Ivanović
vanredna profesorka,
Univerzitet u Istočnom Sarajevu – Pravni fakultet

VJEŠTAČKA INTELIGENCIJA I PRAVNA ZAŠTITA DIZAJNA

Rezime: Predmet istraživanja u radu su pravne posljedice primjene vještačke inteligencije u postupku stvaranja dizajna. Vještačka inteligencija koristi se u svim segmentima stvaralaštva i otvara nove mogućnosti u različitim oblastima života. Dizajn kao spoljašnji izgled cijelog proizvoda ili njegovog dijela može biti stvoren uz pomoć vještačke inteligencije ili od strane vještačke inteligencije. Ukoliko je dizajn u potpunosti generisan od strane sistema vještačke inteligencije, ako nema doprinosa dizajnera, takav dizajn se ne može zaštititi u pravu intelektualne svojine jer nije ljudska tvorevina. Ako je dizajner koristio vještačku inteligenciju kao pomoćno sredstvo, postoji mogućnost zaštite ukoliko je dao svoj doprinos, što se cijeni u svakom slučaju. Analizirane su posljedice korišćenja zaštićenog dizajna u procesu „treniranja“ sistema vještačke inteligencije. S obzirom na činjenicu da se dizajn može štititi u autorskom pravu i u pravu zaštite dizajna, ukazano je na sličnosti i razlike jednog i drugog oblika zaštite. Na kraju, dat je pregled najznačajnijih teorijskih pristupa o pitanju zaštite intelektualnih tvorevina nastalih korišćenjem vještačke inteligencije.

Gljučne riječi: Vještačka inteligencija. – Pravna zaštita dizajna. – Digitalni dizajn. – Autor dizajna. – Autorsko pravo.

1. UVODNE NAPOMENE

Malo je pojava koje u savremenom dobu izazivaju toliko pažnje, o kojima se govori i raspravlja naširoko i nadugačko na različitim mjestima i nivoima, od potpuno laičkog i svakodnevnog pristupa do vrhunskih naučnih rasprava, kao što je slučaj sa vještačkom inteligencijom. Mišljenja o ovom fenomenu su nerijetko podijeljena i kreću se od apsolutne oduševljenosti svime što je novo i tehnološki napredno, isticanja prednosti korišćenja alata i neophodnosti primjene istih u digitalnoj realnosti, do apokaliptičnih prognoza o preuzimanju poslova, uvođenja kontrole i dominacije robota nad ljudima. U duhu motiva jedne od najpopularnijih naučnofantastičnih serija iz devedesetih godina prošlog vijeka, istina je tamo negdje ili bolje reći, istina bi u ovom slučaju mogla da bude na sredini između ove dvije krajnosti. Činjenica je da je vještačka inteligencija dio naše stvarnosti i da se nezaustavljivo razvija i zalazi u sve sfere našeg života, čak i tamo gdje bismo to najmanje očekivali. Svaka nova pojava otvara pitanje pravnog regulisanja jer tehnološki razvoj i

život uopšte uvijek idu barem korak, ako ne i više, ispred zakonodavca. Može li se vještačka inteligencija smjestiti u postojeći pravni okvir ili je potrebna radikalna izmjena i zaokret u odnosu na trenutno stanje, pitanje je na koje ne postoji jedinstven odgovor.

Vještačka inteligencija ima široko polje primjene, na primjer, u medicini, transportnim sredstvima, sistemima za prepoznavanje lica, bezbjednosnim sistemima, bankarstvu, danas imamo pametne ugovore, koristimo Chat GPT, pominje se primjena u pravosuđu, praktično u svim sferama života. Sistemi vještačke inteligencije zasnivaju se na pristupu velikoj količini podataka koji se koriste za mašinsko učenje i „treniranje“ sistema. Vještačka inteligencija se koristi i u kreativnoj industriji, jer može da piše priče, poeziju, novinske članke, da komponuje muziku, da piše dijelove ili čak u potpunosti da generiše računarski program, da slika, kao što je projekat *The Next Rembrandt* itd. Sistemi vještačke inteligencije koriste se prilikom stvaranja pronalazaka, kao i za dizajniranje, npr. u modnoj industriji koriste se za stvaranje modela, dizajn nakita i slično, uglavnom kao pomoćno sredstvo. Korišćenje vještačke inteligencije otvara brojna pravna pitanja, koja se prije svega odnose na to da li postoji pravo intelektualne svojine na tim tvorevinama i ko može biti nosilac tih prava. U pravu intelektualne svojine, najviše se raspravlja o posljedicama korišćenja vještačke inteligencije i (ne)mogućnosti zaštite takvih tvorevina u autorskom i patentnom pravu, dok pravo zaštite dizajna uglavnom ostaje izvan fokusa interesovanja.

2. PРАВNA ЗАШТИТА ДИЗАЈНА

Dizajn je dvodimenzionalni ili trodimenzionalni spoljašnji izgled proizvoda ili njegovog dijela, koji je određen njegovim vizuelnim karakteristikama, posebno linijama, konturama, bojama, oblikom, teksturom i/ili materijalima od kojih je proizvod sačinjen, ili kojima je ukrašen, kao i njihovom kombinacijom. Dizajn se štiti ako je nov i ako ima individualni karakter. Dizajn se smatra novim ako identičan dizajn nije postao dostupan javnosti prije dana podnošenja prijave za priznanje tog dizajna, a dizajni se smatraju identičnim ako se razlikuju samo u nebitnim detaljima. Novost dizajna je objektivni kriterijum i kada se utvđuje vodi se računa o izgledu, a ne o funkciji, niti o proizvodu na koji je taj dizajn prenesen. Dakle, izgled mora biti identičan, pri čemu se ne poredi kombinacija elemenata ranijih dizajna, već se poređenje vrši sa konkretnim dizajnom.

Dizajn ima individualni karakter ako se ukupan vizuelni utisak koji ostavlja na informisanog korisnika razlikuje od ukupnog utiska koji na tog korisnika ostavlja bilo koji drugi dizajn koji je postao dostupan javnosti prije dana podnošenja prijave. Individualni karakter dizajna zasniva se na ukupnom vizuelnom utisku koji dizajn ostavlja na informisanog korisnika. Dakle, ukupan vizuelni utisak koji dizajn ostavlja na informisanog korisnika mora biti različit od ukupnog vizuelnog utiska koji na njega ostavlja bilo koji drugi dizajn koji je ranije objavljen. Opšti ili ukupan utisak upućuje da se di-

zajn posmatra kao cjelina, odnosno da se karakteristični elementi dizajna posmatraju zajedno, uzeti u cjelosti. Izdvajanje pojedinih elemenata kao dominantnih i njihovo poređenje ne mora biti presudno za utvrđivanje sličnosti, odnosno različitosti opšteg utiska. Bitno je koliko pojedini elementi odnosno obilježja dizajna utiču na opšti utisak. Ako obilježje nije bitno za opšti utisak, njegovo izostavljanje neće izazvati drugačiji opšti utisak i obrnuto.⁵¹

Prilikom procjene ukupnog utiska uzima se u ožbir stepen slobode autora prilikom stvaranja konkretnog dizajna. Sloboda autora prilikom stvaranja dizajna određena je, prije svega, objektivnim ograničenjima koja su posljedica funkcionalnih i tehničkih karakteristika proizvoda. Prostor za izražavanje kreativnosti zavisi od vrste proizvoda na koji se prenosi, kao i od već postojećih dizajna u određenoj oblasti. Ako je sloboda autora bila ograničena, onda će i manje razlike između dizajna biti dovoljne da ostave drugačiji utisak, tj. postojaće viši stepen tolerancije na eventualne sličnosti između dizajna. Suprotno, ako je autor imao više slobode, onda će dizajni koji nemaju bitnijih razlika ostavljati isti utisak.

Procjenu individualnog karaktera dizajna vrši informisani korisnik. Koncept informisanog korisnika definisan je u praksi Suda pravde EU i to nije prosječni potrošač, niti stručnjak u određenoj oblasti koji bi mogao da identifikuje svaki detalj. Dakle, to nije dizajner, niti tehnički ekspert, niti proizvođač ili prodavac proizvoda u kojima ili na kojima je dizajn inkorporisan. To je korisnik proizvoda koji pokazuje povećan stepen pažnje i posebno je oprezan, posjeduje visok stepen poznavanja u datom sektoru, tj. u oblasti na koju se dizajn odnosi. On je svjestan postojećih dizajna u tom sektoru jer on pretražuje kataloge, posjećuje prodavnice, pretražuje podatke na internetu. Dakle, informisani korisnik je nešto između prosječnog potrošača u pravu žiga i prosječnog stručnjaka u patentnom pravu. To je krajnji potrošač koji na osnovu ličnog iskustva i širokog znanja, poznaje različite dizajne u relevantnoj oblasti, njihove osnovne karakteristike i zbog posebnog interesa za dizajnirane predmete, pokazuje naročit stepen pažnje prilikom njihovog korišćenja.⁵²

Osim novosti i individualnog karaktera kao pozitivnih uslova zaštite, u pravu dizajna postoje i negativni uslovi, tačnije smetnje za registraciju dizajna. Ne može se zaštititi dizajn koji je isključivo uslovljen tehničkom funkcijom proizvoda,⁵³ čije bi objavljivanje ili upotreba bili suprotni javnom poretku ili moralu, koji sadrži ili podražava državni ili drugi grb, zastavu ili amblem, naziv ili skraćenicu neke države ili međunarodne organizacije, osim uz odobrenje nadležnog organa. Takođe, ne može se zaštititi dizajn koji vrijeđa starije autorsko pravo ili pravo industrijske svojine, koji predstavlja ili sadrži

51 Božin Vlašković, „Individualnost industrijskog dizajna“, *Pravo i usluge* (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2012, 568.

52 Presuda Suda pravde Evropske unije *PepsiCo, Inc. v Grupo Promrt Mon Graphic SA*, predmet br. C-281/10 P, 20. oktobar 2011. god., § 53 i § 59.

53 Detaljnije o ovom uslovu zaštite vid. Nikola Milosavljević, „Neuslovljenost funkcijom proizvoda kao uslov za priznanje prava zaštite industrijskog dizajna“, *Pravo i privreda*, 2/2022, 384–400.

lik nekog lica, živog ili umrlog, lik istorijske ili poznate ličnosti, osim uz izričitu saglasnost tog lica ili pristanak nasljednika, odnosno dozvolu nadležnog organa, kao i dizajn koji može da povrijedi nacionalna ili vjerska osjećanja.⁵⁴

Subjektivno pravo na zaštitu dizajna je monopolsko pravo koje titularu da je isključivo ovlašćenje na proizvodnju, stavljanje u promet, nuđenje, uvoz, izvoz, skladištenje u svrhu stavljanja u promet i korišćenje proizvoda u kome je dizajn inkorporisan ili na koji je prenesen. U pravu dizajna ne primjenjuje se načelo specijalnosti kao u pravu žiga. Drugim riječima, za razliku od prava žiga gdje znak koji se koristi mora biti isti ili sličan drugom znaku i roba na koju se odnosi takođe mora biti ista ili slična, povreda prava postoji i u slučaju da je dizajn prenesen na bilo koji proizvod, a ne samo na onaj na kome je izvorno korišćen. Obim zaštite proširen je na korišćenje dizajna koji ne ostavlja različit ukupan utisak, bez obzira na vrstu proizvoda.

Smisao pravne zaštite dizajna nije sprečavanje zabune na tržištu ili eventualne prevare, kao što je slučaj u pravu žiga. Iako predmet zaštite mora biti nov, ne štite se inovacije, niti je u potpunosti orijentisano na kreativnost. Cilj je da se zaštiti dizajn kao takav, dizajn kao dizajn. Pravo zaštite dizajna u teoriji se često posmatra kao hibridno pravo, budući da dizajn nije samo intelektualna tvorevina, već se može posmatrati kao znak razlikovanja, ali i sredstvo marketinga. Cilj stvaranja dizajna je da se tržištu ponudi izgled proizvoda koji će biti privlačan i prijemčiv za kupce, čime se stiče konkurentska prednost na tržištu, te je smisao zaštite dizajna vraćanje investicije uložene u razvoj i marketing dizajna.⁵⁵ U osnovi zaštite dizajna je zaštita komercijalnih interesa, te sistem zaštite mora biti privlačan industriji i tržišno orijentisan. Dizajnirani proizvodi predstavljaju konkurentsku prednost za proizvođače, a investiranje u dizajn doprinosi bržem rastu dobiti. S obzirom na to da se dizajn prenosi na proizvode koji imaju upotrebnu vrijednost, o dizajnu možemo govoriti kao o djelu primjenjene umjetnosti. Osim zaštite ovih tvorevina pravom industrijske svojine, u pojedinim sistemima moguća je zaštita i u autorskom pravu, bilo kumulativno ili alternativno. Međutim, uvijek treba imati na umu da se dizajn prenosi na proizvode koji su namijenjeni masovnoj proizvodnji i tržištu.

3. PRIMJENA VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE

U industrijama koje počivaju na zaštiti dizajna, vještačka inteligencija koristi se na različite načine, kako u domenu prodaje i marketinga, tako i u samom procesu stvaranja, odnosno dizajniranja. Tehnologije koje počivaju na vještačkoj inteligenciji koriste se za podsticanje kupovine preko interne-

54 Uslovi zaštite dizajna propisani su Zakonom o pravnoj zaštiti industrijskog dizajna – ZP-ZID, *Sl. glasnik RS*, br. 104/2009, 45/2015 i 44/2018, kao i Zakonom o industrijskom dizajnu – ZID, *Sl. glasnik BiH*, br. 53/2010, čije odredbe su usklađene sa Direktivom 98/71 EU o pravnoj zaštiti dizajna.

55 Detaljnije o razlozima za pravnu zaštitu dizajna vid. Nikola Milosavljević, *Pravna zaštita verbalnih elemenata industrijskog dizajna*, doktorska disertacija, Kragujevac 2023, 39–44.

ta, gdje se proizvodi preporučuju na osnovu istorije pretraživanja ili se uz narudžbu jednog proizvoda nude i drugi, i tako se praktično prikupljaju podaci o preferencijama potrošača. Prikupljanje podataka uz pomoć naprednih tehnologija značajno je za predviđanje budućih trendova i može biti koristan alat za prilagođavanje proizvođača potrebama tržišta. Na osnovu pretraživanja velike količine podataka, moguće je predvidjeti šta bi moglo da bude interesantno potrošačima i šta bi moglo privući njihovu pažnju, što može biti izuzetno korisno za dizajnera.⁵⁶

U procesu stvaranja novog dizajna, pored pomoći u vidu predviđanja budućih trendova, vještačka inteligencija može biti pomoćno sredstvo ili alat za kreiranje dizajna, a postoji i mogućnost nezavisnog ili samostalnog stvaranja novog dizajna od strane naprednih sistema.⁵⁷ Dakle, dizajn može biti stvoren uz pomoć vještačke inteligencije i od strane vještačke inteligencije. Na primjer, pojedini proizvođači već imaju komad odjeće ili namještaja koji su stvoreni uz pomoć sistema vještačke inteligencije.⁵⁸ Nije rijedak slučaj da se pojave potpuno nove kolekcije poznatih modnih brendova, koje su kreirane uz pomoć napredne tehnologije.⁵⁹ U aprilu 2023. godine održan je prvi *AI fashion week*.⁶⁰ Za sada, sistemi vještačke inteligencije se uglavnom koriste

56 Predviđanje trendova zasniva se na pretraživanju velike količine podataka iz različitih izvora, kao što su društvene mreže, specijalizovane internet stranice, blogovi, platforme za elektronsku trgovinu i to su najčešće podaci o ukusima potrošača i izboru stilova. Na osnovu prikupljenih podataka, identifikuju se teme, boje, stilovi i motivi koji preovlađuju. Sistemi koji se zasnivaju na vještačkoj inteligenciji omogućavaju praćenje platformi u realnom vremenu, pa se na osnovu određenih podataka može uočiti koji trendovi su trenutno popularni. Koriste se algoritmi prediktivne analitike, koji pomažu u usmjeravanju razvoja proizvoda, vrši se analiza ponašanja potrošača, koja je izuzetno značajna za osmišljavanje strategije reklamiranja proizvoda i usmjeravanja prema ciljnoj publici. Na kraju, vještačka inteligencija se koristi za praćenje i analiziranje ponašanja konkurenata, kako bi se način poslovanja prilagodio dobrim praksama ostalih učesnika na tržištu. Oleksandra Baukh, *How Artificial Intelligence is Revolutionizing the Fashion Industry*, January 2024, <https://techpacker.com/blog/design/how-artificial-intelligence-is-revolutionizing-the-fashion-industry/>.

57 Heidi Härkönen, „Fashion Piracy and Artificial Intelligence – Does the New Creative Environment Come with New Copyright Issues?“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 15, No. 3, (2020), 165.

58 G-Star Raw stvorio je prvi komad odjeće kreiran uz pomoć platforme *MidJourney*, koja se zasniva na *text to image* modelu mašinskog učenja. Navedeni model polazi od tekstualnog opisa na osnovu kojeg stvara sliku. U oblasti dizajna enterijera, uz pomoć vještačke inteligencije napravljena je prva stolica za kompaniju *Kartell*. U tom slučaju, tehnologija je iskorišćena za obračunavanje mogućih varijacija u pogledu kvaliteta, održivosti i komfora, a dizajner je dodao estetske elemente. Lien Kuypers, Katia De Clercq, *The interaction between Artificial Intelligence and design: an analysis under EU design law*, March 2024, <https://gevers.eu/blog/the-interaction-between-artificial-intelligence-and-design-an-analysis-under-eu-design-law/>.

59 Na primjer, kolekcija nastala u saradnji Tommy Hilfiger-a i IBM-a na osnovu 15 000 dizajna iz prethodnih kolekcija. Studenti su napravili novu kolekciju ali su fabrički obrasci, boje, siluete stvoreni uz pomoć alata IBM-a, tj. sistema vještačke inteligencije. Takođe, poznat je slučaj umjetnika koji je kreirao potpuno novu kolekciju na osnovu prethodnih kolekcija čuvenog brenda Balenciaga.

60 Vid. <https://www.voguebusiness.com/technology/what-to-expect-at-the-first-ai-fashion-week>.

kao pomoćno sredstvo, a mogućnost samostalnog dizajniranja bez intervencije čovjeka je upitna. U teoriji se ističe da tehnologije koje se zasnivaju na vještačkoj inteligenciji mogu da analiziraju veliku količinu podataka, da izdvoje važne informacije, uoče modele ili obrasce koji se ponavljaju i da na osnovu toga predvide sljedeći korak. Međutim, ove tehnologije nemaju kognitivne sposobnosti, sposobnost razumijevanja, jer ne mogu da shvate zašto se nešto događa.⁶¹ Napredni sistemi mogu da kombinuju različite izvore i da osmisle novi dizajn, ali je sporno da li se takav dizajn može prenijeti na konkretan proizvod. Kompjuterski generisan dizajn bi mogao da ima primjenu u virtualnoj realnosti, odnosno u metaverzumu, gdje bi postojao samo u digitalnom obliku. Budući da navedeni sistemi imaju mogućnost analiziranja velike količine podataka i pravljenja preciznih predviđanja, njihova primjena može izmijeniti budućnost dizajna. Sa druge strane, uvijek postoji bojazan da će napredni sistemi u velikoj mjeri zamijeniti dizajnera, da će čovjek postati suvišan i da će njegovo stvaralaštvo biti kopirano i neovlašćeno korišćeno.

Sistemi vještačke inteligencije zasnivaju se na pretraživanju i analiziranju velike količine podataka na kojima se „trenira“, tj. iz kojih se uči. Rezultati pretraživanja podataka u velikoj mjeri zavise od ulaznih parametara, tj. od podataka na kojima se vrši „treniranje“, a to je uglavnom sadržaj na internetu, sa društvenih mreža, platformi, specijalizovanih stranica za određene oblasti i sl. Ukoliko se za „treniranje“ sistema koristi sadržaj koji je zaštićen pravima intelektualne svojine, postavlja se pitanje da li može doći do povrede tih prava. Direktivom o autorskom pravu na jedinstvenom digitalnom tržištu predviđeno je ograničenje za potrebe pretraživanja, tačnije rudarenja teksta i podataka.⁶² Ograničenje se odnosi na slobodno umnožavanje i izdvajanje autorskih djela i drugih predmeta zaštite u svrhu pretraživanja teksta i podataka, pod uslovom da postoji zakoniti pristup sadržaju koji se pretražuje i da nosioci prava nisu isključili primjenu ovog ograničenja.⁶³ S obzirom na to da dizajn najčešće predstavlja autorsko djelo i da se može štiti i autorskim pravom, jasno je da se navedeno ograničenje može primjeniti i u slučaju „treniranja“ sistema koji učestvuju u procesu dizajniranja.

Postavlja se pitanje da li korišćenje zaštićenog dizajna u procesu „treniranja“ sistema vještačke inteligencije predstavlja povredu prava. Sadržinu prava na dizajn čine radnje koje se odnose na proizvod na koji je prenesen dizajn. Međutim, u ovom slučaju koriste se digitalni primjerci, odnosno dizajn koji je digitalizovan, pa je prethodno pitanje da li promjena dimenzionalnosti predstavlja povredu prava. U pravu Evropske unije postoje dva shvatanja o obimu zaštite, apstraktno i konkretno. Prema apstraktnom shvatanju, zašti-

61 Hasan Kadir Yilmaztekin, *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, Routledge, London – New York 2023, 36.

62 Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC, OJ EU, L 130/92, čl. 4.

63 O domašaju primjene i nedostacima vid. Svjetlana Ivanović, „Autorsko pravo i pretraživanje teksta i podataka“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Nišu*, br. 92, god. LX, 2021, 72–75.

čen je dizajn, oblik kao takav, bez obzira na dimenziju proizvoda. Suprotno, prema konkretnom shvatanju, zaštita se odnosi na određeni proizvod, pa ako je dizajn izvorno registrovan kao trodimenzionalni, njegovo korišćenje u dvo-dimenzionalnom obliku neće predstavljati povredu prava, i obrnuto. Apstraktno shvatanje preovlađuje u Njemačkoj, a konkretno u Ujedinjenom Kraljevstvu, skandinavskim zemljama i SAD. Ova dva koncepta značajno utiču na mogućnost zaštite digitalnog dizajna. Prema apstraktnom shvatanju, nebitno je da li proizvod postoji samo u digitalnom obliku ili kao fizički primjerak. Ako se prihvati konkretno shvatanje, zaštita se odnosi na konkretan proizvod i ne obuhvata promjenu dimenzionalnosti, te je i zaštita digitalnog dizajna sporna.⁶⁴ Sud pravde Evropske unije priklanja se apstraktnom shvatanju.⁶⁵

Zagovornici stava da je promjena dimenzionalnosti obuhvaćena obimom zaštite polaze od široko postavljenog standarda zaštite u pravu dizajna, prema kome svako skeniranje ili bilo koje umnožavanje predstavlja povredu prava. Suprotna shvatanja polaze od stava da korišćenje dizajna nekog proizvoda u digitalnoj formi ne treba da se smatra povredom prava, jer se ne koristi proizvod već samo izgled, a osim toga, ukupan vizuelni utisak je drugačiji pa bi rijetko ko mogao da dovede u vezu fizički proizvod sa digitalnim proizvodom.⁶⁶ Drugi autori smatraju da fizički i digitalni dizajn mogu da ostavljaju sličan vizuelni utisak na informisanog korisnika, pa se povreda fizičkog dizajna može izvršiti putem digitalnog dizajna. „Digitalna kopija se od fizičkog dizajna razlikuje samo u jednom nebitnom detalju – po tome što je digitalna.“⁶⁷

Nedoumice u vezi sa tumačenjem mogućnosti zaštite digitalnog dizajna trebalo bi da budu otklonjene usvajanjem prijedloga novih akata u oblasti zaštite dizajna u Evropskoj uniji. U važećoj Direktivi o pravnoj zaštiti dizajna iz 1998. godine i Uredbi o komunitarnom dizajnu iz 2002. godine, proizvod označava bilo koji industrijski ili zanatski proizvod, uključujući, između ostalog, i dijelove koji su namijenjeni za spajanje u složeni proizvod, pakovanje proizvoda, grafičke simbole i tipografske znake, isključujući kompjuterske programe.⁶⁸ Prijedlozi nove direktive i uredbe sadrže izmijenjenu definiciju, pa proizvod označava svaki industrijski ili zanatski predmet, osim kompu-

64 Mikko Antikainen, „Differences in Immaterial Details: Dimensional Conversion and Its Implications for Protecting Digital Design Under EU Design Law“, *International Review of Intellectual Property and Competition Law (IIC)*, Vol. 52, 2 (2021), 138–139.

65 U slučaju *Nintendo v Bigben*, postavljeno je pitanje da li korišćenje slike trodimenzionalnog dizajna na internet stranici predstavlja radnju umnožavanja dizajna, kako bi se primjenilo ograničenje prava u svrhu citiranja. Sud je zauzeo stav da dvodimenzionalni prikaz koji odgovara zaštićenom trodimenzionalnom dizajnu u konkretnom slučaju može da se smatra radnjom umnožavanja dizajna. Presuda Suda pravde Evropske unije *Nintendo v Bigben*, predmet br. C-24/16 i C-25/16, 27. septembar 2017. god., § 69

66 Thomas Margoni, „Not for Designers: On the Inadequacies of EU Design Law and How to Fix It“, *JIPITEC*, 4 (2013), 232.

67 M. Antikainen, 162.

68 Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs, *OJ*, L 289, 28.10.1998., čl. 1(b), i Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs (*OJ EC L 3*, 5.1.2002.), čl. 3(b).

terskih programa, bez obzira da li je otelotvoren u fizičkom objektu ili se materijalizuje u digitalnom obliku.⁶⁹

Postoje tri moguća scenarija u kojima korišćenje sistema vještačke inteligencije može da dovede do povrede prava na dizajn. Prvi slučaj odnosi se na prikupljanje digitalnih kopija za proces „treniranja“, u kome je dizajn umnožen u digitalnom obliku u pripreмноj fazi. Prilikom procesa „treniranja“ dolazi do umnožavanja slika, tj. dvodimenzionalnog dizajna i potencijalne povrede prava. Na kraju, rezultat može da bude novi dizajn koji sadrži elemente već postojećeg zaštićenog dizajna. Kao što je već navedeno, sadržinu prava na dizajn čine radnje ekonomskog iskorišćavanja proizvoda koji nastaje na osnovu primjene zaštićenog dizajna, tj. proizvoda na koji je dizajn prenesen. Povreda prava na dizajn postoji ako je dizajn prenesen na konkretan proizvod, pod uslovom da na informisanog korisnika ne ostavlja drugačiji vizuelni utisak. U slučaju stvaranja digitalnih kopija dizajna, dizajn se ne prenosi na proizvod, već postoji samo u digitalnom obliku. Osim toga, ne radi se o komercijalnom korišćenju dizajna, već se koristi izgled bez konkretnog proizvoda. Dakle, u pitanju je digitalizacija dizajna bez komercijalne upotrebe na konkretnom proizvodu i stoga, umnožavanje dizajna u procesu „treniranja“ sistema vještačke inteligencije ne bi trebalo da predstavlja povredu prava na dizajn. U trećem slučaju, ako kompjuterski generisani dizajn sadrži ranije zaštićeni dizajn u cjelini ili djelimično, i ako bude prenesen na neki konkretan proizvod, onda će doći do povrede prava.⁷⁰

Ukoliko se sistemi vještačke inteligencije koriste prilikom stvaranja novog dizajna, razlikuju se dvije moguće situacije, dizajn stvoren uz pomoć vještačke inteligencije (*AI-assisted designs*) i dizajn stvoren od strane vještačke inteligencije (*AI-generated designs*). Ako je u pitanju kompjuterski generisani dizajn, uloga čovjeka, dizajnera, je svedena na minimum.⁷¹ U tom slučaju, on ne stvara dizajn, niti daje instrukcije, on praktično samo otkriva novi dizajn te njegova uloga nije kreativna, jer nema prostora za izražavanje. Dakle, uloga i doprinos dizajnera je svedena na minimum, te takav dizajn ne bi mogao da bude zaštićen. Drugo je pitanje koliko se zaista može govoriti o samostalnim ili autonomnim sistemima koji su sposobni da bez ljudske intervencije naprave nešto novo. U krajnjoj liniji, iza svake tehnologije, u manjoj ili većoj mjeri, stoji čovjek. Ako je riječ o dizajnu koji je stvoren uz pomoć vještačke inteligencije, takvi sistemi funkcionišu kao alat za generisanje novih ideja ili

69 European Commission, *Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the legal protection of designs*, COM(2022) 667 final, čl. 2(4), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A667%3AFIN>. *Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002*, COM(2022) 666 final, čl. 3(2), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A666%3AFIN>.

70 H. K. Yilmaztekin, 58–62.

71 Na primjer, dizajner vrši izbor onog dizajna koji se smatra novim i koji ima individualni karakter, pod uslovom da sistem ponudi više rješenja.

koncepta, a dizajner ih dalje razvija u finalni proizvod. U tom slučaju, postavlja se pitanje doprinosa dizajnera jer ako je njegov doprinos u kreativnom procesu minimalan, zaštita se ne može priznati. Ponekad je veoma teško napraviti razgraničenje i povući jasnu liniju između doprinosa stvaraoca i uloge tehnologije. Dizajner ulaže intelektualni napor, on ima slobodu da izrazi svoju kreativnost, on daje izvornu ideju za rješavanje nekog problema ili postizanje željenog oblika, a tehnologija, ma koliko napredna bila, predstavlja samo pomoćno sredstvo, alat za dalje usavršavanje početne ideje.⁷²

4. ZAŠTITA DIZAJNA U AUTORSKOM PRAVU I PRAVU ZAŠTITE DIZAJNA

Sve teorije u pravu intelektualne svojine su u osnovi antropocentrične, što znači da je za zaštitu intelektualnog dobra neophodan kreativni doprinos čovjeka. Bilo koja tvorevina stvorena od strane vještačke inteligencije suprotna je ovom konceptu i ne postoji mogućnost zaštite. Pravna zaštita dizajna je specifična jer se ne uklapa u potpunosti u koncept umjetničke svojine, niti u oblast industrijske svojine. U eri digitalne revolucije i tehnološkog napretka, ta neodređenost može predstavljati prednost jer se, po mišljenju nekih autora, u pravu dizajna može pronaći način za zaštitu kompjuterski generisanih tvorevina koje ne mogu biti zaštićene u drugim granama prava.⁷³ U tom smislu, neophodno je napraviti pregled najznačajnijih instituta i poređenje sa zaštitom u autorskom pravu.

Zaštita tvorevina koje stvori vještačka inteligencija u autorskom pravu nije moguća iz nekoliko razloga. Prvi uslov zaštite u autorskom pravu koji je sadržan u definiciji autorskog djela je da djelo mora biti ljudska tvorevina. Dakle, autorsko djelo ne može biti nešto što je stvorila priroda, životinja ili mašina, budući da nisu subjekti u pravu i ne mogu biti nosioci prava i obaveza. Tradicionalni koncept autorskog prava počiva na autoru, kreativnom umjetniku koji izražava svoju individualnost kroz proces stvaranja. Autor izražava svoje ideje koje su uobličene u određenoj formi pogodnoj za saopštavanje javnosti na jedinstven i originalan način, dajući svoj lični pečat, i tako nastaje autorsko djelo. Najvažniji uslov zaštite i kvalitet autorskog djela je originalnost, budući da samo originalni elementi autorskog djela uživaju zaštitu. Originalnost ili individualnost djela proizlaze iz ličnosti autora, to je pečat jedinstvenosti i neponovljivosti koju svaka ličnost nosi sa sobom. Djelo je originalno ako autor ima slobodu da izrazi svoj kreativni potencijal i dâ lični pečat. Suprotno, ako postoje tehnička i funkcionalna ograničenja koja ne ostavljaju prostor za izražavanje kreativnosti, onda nema ni originalnosti, ni autorskog djela. Na kraju, autor djela i izvorni nosilac autorskog prava može

72 Mikko Antikainen, Heidi Härkönen, „Artificial Intelligence and EU Design Law“, *Design Law: Global Law and Practice* (ed. D. Beldiman), Edward Elgar Publishers, 2024, 24–25, <https://ssrn.com/abstract=4575982>.

73 M. Antikainen, H. Härkönen, 12.

biti samo fizičko lice. Dakle, tvorevine koje nastanu bez doprinosa čovjeka ne mogu biti zaštićene u autorskom pravu i uopšte u pravu intelektualne svojine.

Kao što je već navedeno, dizajn je najčešće i autorsko djelo pa postoje uslovi za zaštitu iste tvorevine i putem autorskog prava i prava na industrijski dizajn.⁷⁴ Treba imati na umu da, iako se radi o srodnim granama prava, ciljevi i smisao zaštite su različiti. U autorskom pravu, štiti se kreativnost pojedinca, fizičkog lica, autora, dok je pravo zaštite dizajna usmjereno na zaštitu komercijalnih interesa privrednika.⁷⁵ Sadržinu autorskog prava čine ličnopravna ovlaštenja, kojima se štite lični interesi autora, i imovinskopravna ovlaštenja, kojima se štite ekonomski interesi autora. Sa druge strane, pravo na dizajn je imovinsko pravo, a stvaralac dizajna ima jedno jedino ličnopravno ovlaštenje na navođenje imena u prijavi i ostalim spisima, koje ne ulazi u korpus ovlaštenja titulara prava na dizajn. Pravo na dizajn stiče se u postupku registracije, što doprinosi pravnoj sigurnosti i lakšem dokazivanju, dok autorsko pravo nastaje samim činom nastanka autorskog djela, bez bilo kakvih formalnosti. Umnožavanje djela predstavlja povredu autorskog prava, ali ne nužno i povredu prava na dizajn.⁷⁶

Za razliku od autorskog prava koje je prvenstveno usmjereno na zaštitu kreativnog izražavanja čovjeka, pravo na zaštitu dizajna štiti pojedine oblike komercijalizacije tvorevina i njihovu primjenu u privednoj djelatnosti. Iako su ciljevi i smisao pružanja zaštite različiti, to ne znači da se tvorevine nastale uz korišćenje vještačke inteligencije mogu lakše zaštititi u drugim granama prava intelektualne svojine. Ključno pitanje koje se postavlja jeste da li je moguće pružiti zaštitu dizajnu koji nastane korišćenjem sistema vještačke inteli-

74 Mogućnost zaštite dizajna kao djela primjenjene umjetnosti bila je osporavana u pojedinim oblastima i pravnim sistemima, gdje se insistiralo na razlici između „čiste“ i primjenjene umjetnosti, koja je više posmatrana kao zanat i koja je pored estetske komponente sadržala i funkcionalnu. Vid. Heidi Härkönen, Natalia Särämäkari, „Copyright and Digital Fashion Designers: The Democratization of Authorship?“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 18, 1 (2023), 49–50.

75 „Zaštita dizajna služi zaštititi predmeta koji, iako novi i individualizirani, imaju upotrebnu vrijednost i proizvode se masovno. Osim toga, ta zaštita je namijenjena primjeni kroz ograničeno vrijeme, koje je ipak dovoljno dugo da omogući povrat ulaganja potrebnih za izradu i proizvodnju tih predmeta, a da pri tome pretjerano ne ograničava konkurenciju na tržištu. S druge strane, autorskopravna zaštita, čije je trajanje znatno duže, je rezervisana za predmete koji zaslužuju da budu kvalifikovani kao autorska djela.“ Presuda Suda pravde EU *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV*, predmet C-683/17, § 50. Presuda je značajna jer potvrđuje da se djela primjenjene umjetnosti štite pod istim uslovima kao i ostala autorska djela. Potreban je isti nivo kreativnosti, koji se ne razlikuje od drugih djela, dok estetski kriterijumi i umjetnička vrijednost, kao subjektivni faktori ne utiču na zaštitu. Vid. Estelle Derclaye, „Doceram, Cofemel and Brompton: How does the current and future CJEU case law affect digital designs?“, *Il design, l'innovazione tecnologica e digitale, Un dialogo interdisciplinare per un ripensamento delle tutele – Design, technological and digital innovation. Interdisciplinary proposals for reshaping legal protections* (ed. B. Pasa), ESI Press, Naples, 2020, <https://ssrn.com/abstract=3507802>.

76 O oblicima zaštite djela primjenjene umjetnosti vid. Heidi Härkönen, *Fashion and Copyright Protection as a Tool to Foster Sustainable Development*, University of Lapland, Faculty of Law, 2021, 68–72.

gencije i ko bi u tom slučaju mogao da bude nosilac prava na dizajn. Da li će to biti dizajner koji saraduje sa programerom, da li će to biti programer, da li sam sistem vještačke inteligencije, da li će to biti zajedničko djelo čovjeka i mašine, tj. kompjutera i ko će biti odgovoran za eventualnu povredu tuđeg prava i štetu koja nastane.

Centralni pojam u autorskom pravu je autor, stvaralac djela, originalnost kao osnovni uslov zaštite proizlazi iz ličnosti autora, sva ovlašćenja služe zaštiti njegovih ličnih i imovinskih interesa.⁷⁷ Budući da je dizajn intelektualna tvorevina, postavlja se pitanje ko može da bude stvaralac dizajna. U zakonima kojima se reguliše zaštita dizajna u Srbiji i Bosni i Hercegovini izričito se spominje autor dizajna, dok se u izvorima prava Evropske unije pominje samo dizajner. Autor dizajna ima moralno pravo da njegovo ime bude navedeno u prijavi, spisima i ispravi o industrijskom dizajnu i to je jasan pokazatelj da to može biti samo fizičko lice.⁷⁸ Uredba o komunitarnom dizajnu predviđa da pravo na dizajn ima dizajner ili njegov nasljednik, što takođe ukazuje da dizajner može biti samo fizičko lice. Takođe, predviđeno je da ako su dva ili više lica razvila dizajn, stiču zajedničko pravo na dizajn, a ako zaposleni razvije dizajn u izvršavanju svojih obaveza ili uputstava koje mu da poslodavac, pravo pripada poslodavcu, osim ako nešto drugo nije predviđeno nacionalnim zakonom.⁷⁹ Interesantno je da se koristi izraz *development*, koji se može prevesti kao razvoj, a ne stvaranje dizajna. Evropski zakonodavac vjerovatno pravi svjesno odstupanje od koncepta stvaranja koji postoji u autorskom pravu. Koncept razvoja dizajna podrazumijeva svakako određeni oblik intelektualnog napora pojedinca. Dizajner mora imati slobodu i mogućnost izbora elemenata koji utiču na izgled ili vizuelne karakteristike proizvoda.⁸⁰

Iako se dizajner često naziva autorom dizajna, veza između dizajnera i dizajna je mnogo slabija nego u autorskom pravu. To je naročito izraženo kada je u pitanju komercijalni dizajn gdje trendovi diktiraju izgled proizvoda, kao što je slučaj u sektoru mode, zatim, dosta je spoljnih zahtjeva koji se mogu ispriječiti između dizajnera i njegove kreacije, mogu diktirati smjer razvoja dizajna i udaljiti dizajn od ličnosti dizajnera. Spoljna ograničenja mogu biti i tržište, zakoni fizike, potrebe korisnika i trendovi. Sve to upućuje na zaključak da je dizajn najvažnija stvar u pravu dizajna, a ne dizajner ili njegova ličnost.⁸¹

Dizajner mora imati određeni stepen slobode da bi mogao kreativno da se izrazi. Kada stvara dizajn, sloboda dizajnera ograničena je prije svega zbog

77 Autorstvo na djelu i originalnost djela su neraskidivo vezani. Bez autora nema ni originalnosti, a bez originalnosti pitanje autorstva postaje nebitno jer je koncept originalnosti čvrsto vezan za ličnost autora. Originalnost nije samo rezultat umjetničkog rada, već se više odnosi na stvaralački proces i aktivnosti autora u postupku stvaranja. H. Härkönen, N. Särämäkari, 48.

78 ZPZID, čl. 40 i ZID, čl. 52.

79 Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs, čl. 14.

80 M. Antikainen, H. Härkönen, 19.

81 *Ibid.*, 16.

činjenice da proizvod ima upotrebnu vrijednost, služi određenoj svrsi i slično. Sloboda dizajnera često je ograničena funkcijom proizvoda budući da je isključen iz zaštite onaj dizajn koji je uslovljen tehničkom funkcijom proizvoda. Dizajner treba da ima slobodu izbora, a izbori ne mogu biti diktirani tehničkom funkcijom niti zathijevati estetski kvalitet, nego moraju imati uticaj na vizuelne aspekte dizajna. Ograničenje sloboda dizajnera razlikuje se od ograničenja slobode autora. Ako je sloboda dizajnera ograničena, čak i male razlike biće dovoljne za različit ukupan vizuelni utisak. Sa druge strane, ako autor ne može da izrazi svoju kreativnost i nema prostora za kreativne izbore, onda je teško postići originalnost.

Komercijalni motivi u korijenu pravne zaštite dizajna dominiraju nad dizajnerom i njegovom ličnošću. Interesi velikih kompanija i korporacija su značajniji od interesa dizajnera. Moderna, digitalno zasnovana mala i srednja preduzeća, slobodni dizajneri i njihovi interesi su zanemareni u pravu dizajna EU. Iako je cilj dizajna promovisanje dizajnerskog inovativnog doprinosa, fokus nije na dizajneru, već na dizajnu samom po sebi. Pravo dizajna je orijentisano na rezultat, a ne na proces stvaranja. U autorskom pravu vodi se računa o kreativnim izborima i odlukama koje donosi autor, dok je dizajner usmjeren na proizvod i na tržište, bez obzira na sam postupak.

Pravo dizajna je mnogo elastičnije od autorskog prava. Na primjer, ono zanemaruje osobu koja je stvorila dizajn, i na taj način je fleksibilnije i može da se prilagodi određenim promjenama na polju industrije umjetnosti gdje je kreativnost veoma komercijalizovana. Ta fleksibilnost se može prenijeti i na dizajn stvoren korišćenjem vještačke inteligencije. S obzirom na to da ne mora da prati niti autorskopravni pristup, niti patentno pravo i da ima sopstveni pristup, otvara se prostor da neki proizvodi mogu biti zaštićeni ako postoji dovoljan doprinos čovjeka u razvijanju dizajna. Iako je svrha zaštite podsticanje komercijalnih interesa i izražena je orijentisanost ka tržištu, a dizajner ostaje u sjenci, to ipak ne znači da će svaki dizajn biti zaštićen, posebno onaj koji je stvorila vještačka inteligencija. Iako veza sa dizajnerom nije toliko izražena, mora postojati ljudski doprinos, koji je neophodan i ne može se svesti samo na „pritisak dugmeta“. Dizajner mora dati doprinos vizuelnim aspektima i ukupnom utisku dizajna. To treba da spriječi pretjerano širenje zaštite koja bi obuhvatila kompjuterski generisane dizajne koji su nastali bez ljudske intervencije.⁸²

5. TEORIJSKI PRISTUPI

Tvorevine koje nije stvorio čovjek ne mogu biti zaštićene u pravu intelektualne svojine, a ukoliko se zaštita ne može priznati, postavlja se pitanje da li će to uticati na dalji razvoj vještačke inteligencije. Pravo intelektualne svojine je u konstantnom procesu usklađivanja sa tehnološkim promjenama, a bilo koje radikalne izmjene u sistemu zaštite moraju biti naučno utemeljene i opravda-

82 *Ibid.*, 31–32.

ne realnim potrebama tržišta. Priznanje isključivih prava intelektualne svojine tvorevinama nastalim korišćenjem vještačke inteligencije može biti opravdano tek kada postoje investicije u njihov razvoj, kada postoji mogućnost da se nadoknadi investirano i kada se to može učiniti putem prava intelektualne svojine. Dakle, prava intelektualne svojine moraju biti najpodesnije sredstvo za postizanje cilja, budući da tržište može učiniti zaštitu putem ovih prava nepotrebnom, nefunkcionalnom i štetnom za društveno blagostanje.⁸³ U teoriji postoje tri moguća pravca djelovanja po ovom pitanju, praktično tri škole ili tri pristupa problemu priznanja zaštite tvorevinama nastalim korišćenjem vještačke inteligencije, romantičarski, revolucionarni i modernistički pristup.

Romantičarski pristup počiva na ideji da se zaštita u pravu intelektualne svojine može priznati samo onim intelektualnim tvorevinama koje je stvorio čovjek. To znači da samo čovjek može biti autor ili dizajner, a ne vještačka inteligencija, pa sve ono što je stvoreno korišćenjem tehnologija koje se zasnivaju na vještačkoj inteligenciji spada u javni domen S obzirom na to da čovjek nije učestvovao u stvaranju takve tvorevine, nema uslova za priznanje autorskog prava, niti prava na dizajn.⁸⁴ Sa stanovišta ekonomske teorije, zaštita intelektualne svojine na sistemima vještačke inteligencije je dovoljna da bi se nadoknadili troškovi istraživanja i razvoja i nema potrebe da se zaštita proteže i na tvorevine koje stvore takvi sistemi. Nemogućnost zaštite kompjuterski generisanih tvorevina pravima intelektualne svojine može dovesti do korišćenja posrednih oblika zaštite, kao što je poslovna tajna ili ugovorne odredbe.⁸⁵

Revolucionarni pristup polazi od potpuno suprotnog shvatanja da kompjuterski generisanim tvorevinama treba pružiti zaštitu i da treba proširiti koncept stvaralaštva, kako u autorskom, tako i u patentnom pravu i pravu dizajna. Da bi to bilo moguće, neophodno je prethodno priznati pravni subjektivitet vještačkoj inteligenciji, što je posebno komplikovano pitanje koje izlazi van okvira prava intelektualne svojine. Ako posmatramo ekonomsku opravdanost priznanja zaštite tvorevinama koje nije stvorio čovjek, doći ćemo u krajnjoj liniji do toga da se pruža nagrada ili podsticaj nekom čovjeku koji se nalazi iza mašine, bilo da je u pitanju stvaralac ili korisnik sistema. Nagradjivanje pojedinca može da djeluje podsticajno na dalje razvijanje i stvaranje

83 Reto M. Hilty, Jörg Hoffmann, Stefan Scheuerer, Intellectual Property Justifications for Artificial Intelligence, Max Planck Institute for Innovation and Competition Research Paper No. 20-02, 2020, 29, <https://ssrn.com/abstract=3539406>.

84 Smisao autorskog prava je nagrađivanje kreativnosti i podsticanje stvaralaštva u umjetnosti i kulturi i ako bi se mašinama pružala takva vrsta podsticaja, to bi ugrozilo ljudsko stvaralaštvo. Osim toga, mašine nemaju potrebu za bilo kakvim pravnim ili finansijskim podsticajima. Tvorevinama vještačke inteligencije se ne može priznati bilo kakva zaštita ili pravo iz prostog razloga što mašine ne mogu biti odgovorne, a pravo i odgovornost idu ruku pod ruku. Daniel J. Gervais, „The Machine as Author“, *Iowa Law Review*, Vol. 105, 2020, 2106.

85 Rosa Maria Ballardini, Kan He & Teemu Roos, „AI-Generated Content: Authorship and Inventorship in the Age of Artificial Intelligence“, *Online Distribution of Content in the EU* (eds. T. Pihljarinne, J. Vesala, O. Honkkila), Edward Elgar Publishing, 2019, 130.

sistema vještačke inteligencije, ali upitno je kako će to djelovati na ostale učesnike procesa. Zaštita prava intelektualne svojine može da bude podsticajna u početnim fazama razvoja novih tehnologija, međutim, pretjerano regulisanje tehnologije nije se pokazalo kao najbolje rješenje.⁸⁶

Modernistički pristup počiva na shvatanju da samo fizičko lice može biti stvaralac i da zaštitu treba priznati licu pod čijom kontrolom su preduzete radnje neophodne za stvaranje djela korišćenjem vještačke inteligencije. Praktično, ovaj pristup se zasniva na rješenju koje postoji u Ujedinjenom Kraljevstvu povodom autorstva na kompjuterski generisanim djelima. U stvaranju ovakvih sistema obično učestvuju više lica pa se kao neminovno nameće pitanje ko se može smatrati nosiocem prava i čija uloga u tom procesu je najznačajnija. U teoriji postoje shvatanja da bi to mogli da budu programer ili korisnik programa, kao i vlasnik sistema vještačke inteligencije ili lice koje upravlja tim sistemom. U svakom slučaju, priznanje zaštite nekom od navedenih lica zavisilo bi od doprinosa stvaranju tvorevine, koja ne bi bila tehnička ili finansijska, već prevashodno intelektualna. Modernistički pristup predstavlja kompromis između dvije krajnosti, kojim se ne narušavaju prihvaćeni pravni principi, a omogućava se podsticaj inovacijama proporcionalno učešću čovjeka u stvaranju tvorevina korišćenjem vještačke inteligencije.⁸⁷ Osim navedenih pristupa, postoje shvatanja da treba uvesti posebno *sui generis* pravo kojim bi se štitile tvorevine vještačke inteligencije ili da se zaštita može pružiti putem ugovora, u pravu suzbijanja neloyalne konkurencije ili uvođenjem posebnog srodnog prava.⁸⁸

6. ZAKLJUČAK

U doba intenzivnog razvoja i primjene vještačke inteligencije u svim sferama života, neminovno se postavlja pitanje pravnog regulisanja i zaštite u pravu intelektualne svojine. Iako se već godinama vode rasprave o zaštiti tvorevina vještačke inteligencije u autorskom i patentnom pravu, mogućnost njihove zaštite pravom na dizajn nije izazivala naročito interesovanje. To ne znači da se vještačka inteligencija ne primjenjuje u oblasti dizajniranja, naprotiv. Postoje brojni primjeri korišćenja vještačke inteligencije, prije svega u modnoj i industriji proizvodnje namještaja. Novi dizajn može biti stvoren uz pomoć sistema vještačke inteligencije ili samostalno, od strane vještačke inteligencije. Ukoliko je dizajn generisan od strane vještačke inteligencije, daleko stvoren bez učešća i doprinosa čovjeka, mora se isključiti iz zaštite. Ako se pak radi o dizajnu koji je stvoren uz pomoć navedenih sistema, onda se postavlja pitanje ljudskog doprinosa. Treba imati u vidu da sistemi vještačke inteligencije predstavljaju izuzetno značajan i koristan alat i pomoć za dizajnere, ali se zaštita ne može priznati ako nema intelektualnog doprinosa

86 *Ibidem.*

87 *Ibidem.*

88 Vid. Yilmaztekin, 142–159.

dizajnera. Dizajn se štiti ako je nov i ako ima individualan karakter, tj. ako identičan dizajn nije ranije postao dostupan javnosti i ako se ukupan vizuelni utisak koji dizajn ostavlja na informisanog korisnika razlikuje od ukupnog vizuelnog utiska koji na njega ostavlja bilo koji drugi dizajn. Hipotetički, takav dizajn bi mogao da bude stvoren korišćenjem vještačke inteligencije ali nedostaje bitan uslov, a to je autor dizajna, jer se zaštita pruža samo ljudskim tvorevinama. Dizajn može biti zaštićen kao autorsko djelo, u kom slučaju ličnost autora ima presudan uticaj na originalnost kao osnovni uslov zaštite.

Industrija dizajna ima interes da zaštiti svoje proizvode bez obzira na promjene u tehnološkom okruženju. Zaštita dizajna koji je stvoren uz pomoć vještačke inteligencije može doći u obzir samo pod uslovom da je dizajner dao kreativni doprinos i da je sistem korišćen samo kao pomoćno sredstvo. Međutim, u praksi može biti izuzetno teško procijeniti doprinos čovjeka. Svrha zaštite u pravu dizajna razlikuje se od zaštite u autorskom pravu jer je stvaranje novog dizajna usmjereno na zaštitu komercijalnog interesa i pozicioniranje na tržištu, a autorsko pravo štiti kreativnost i lični izraz autora. Uprkos razlikama, postoji jedna zajednička nit koja ih povezuje, a to je čovjek, fizičko lice kao autor, stvaralac, dizajner, koji je izvorni nosilac prava. S obzirom na to da je čovjek stvaralac zajednički imenitelj svih prava intelektualne svojine kojima se štiti stvaralaštvo, pretpostavka je da će pitanje pravnog regulisanja tvorevina koje nastanu korišćenjem vještačke inteligencije biti rješavano na jedinstven način.

LITERATURA:

- Antikainen, M., „Differences in Immaterial Details: Dimensional Conversion and Its Implications for Protecting Digital Design Under EU Design Law“, *International Review of Intellectual Property and Competition Law (IIC)*, Vol. 52, 2 (2021).
- Antikainen, M., Härkönen, H., „Artificial Intelligence and EU Design Law“, *Design Law: Global Law and Practice* (ed. D. Beldiman), Edward Elgar Publishers, 2024.
- Ballardini, R. M., He, K., Roos, T., „AI-Generated Content: Authorship and Inventorship in the Age of Artificial Intelligence“, *Online Distribution of Content in the EU* (eds. T. Pihlajarinne, J. Vesala, O. Honkkila), Edward Elgar Publishing, 2019.
- Baukh, O., *How Artificial Intelligence is Revolutionizing the Fashion Industry*, January 2024, <https://techpacker.com/blog/design/how-artificial-intelligence-is-revolutionizing-the-fashion-industry/>
- Derclaye, E., „Doceram, Cofemel and Brompton: How does the current and future CJEU case law affect digital designs?“, *Il design, l'innovazione tecnologica e digitale, Un dialogo interdisciplinare per un ripensamento delle tutele – Design, technological and digital innovation. Interdisciplinary proposals for reshaping legal protections* (ed. B. Pasa), ESI Press, Naples, 2020.

- Gervais, D. J., „The Machine as Author“, *Iowa Law Review*, Vol. 105, 2020.
- Härkönen, H., *Fashion and Copyright Protection as a Tool to Foster Sustainable Development*, University of Lapland, Faculty of Law, 2021.
- Härkönen, H., „Fashion Piracy and Artificial Intelligence – Does the New Creative Environment Come with New Copyright Issues?“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 15, No. 3, (2020).
- Härkönen, H., Särmäkari, N., „Copyright and Digital Fashion Designers: The Democratization of Authorship?“, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, Vol. 18, 1 (2023).
- Hilty, R. M., Jörg Hoffmann, Stefan Scheuerer, *Intellectual Property Justifications for Artificial Intelligence*, Max Planck Institute for Innovation and Competition Research Paper No. 20–02, 2020.
- Ivanović, S., „Autorsko pravo i pretraživanje teksta i podataka“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Nišu*, br. 92, god. LX, 2021.
- Kuypers, L, De Clercq, K., *The interaction between Artificial Intelligence and design: an analysis under EU design law*, March 2024, <https://gevers.eu/blog/the-interaction-between-artificial-intelligence-and-design-an-analysis-under-eu-design-law/>
- Margoni, T., „Not for Designers: On the Inadequacies of EU Design Law and How to Fix It“, *JIPITEC*, 4 (2013).
- Milosavljević, N., *Pravna zaštita verbalnih elemenata industrijskog dizajna*, doktorska disertacija, Kragujevac 2023.
- Milosavljević, N., „Neuslovljenost funkcijom proizvoda kao uslov za priznanje prava zaštite industrijskog dizajna“, *Pravo i privreda*, 2/2022.
- Vlašковиć, B., „Individualnost industrijskog dizajna“, *Pravo i usluge* (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2012.
- Yilmaztekin, H. K., *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, Routledge, London – New York 2023.

Prof. Dr. Svjetlana Ivanović

Associate Professor, University of East Sarajevo, Faculty of Law

ARTIFICIAL INTELIGENCE AND DESIGN LAW

Abstract: *The paper deals with legal consequences of the application of artificial intelligence in the process of creating a design. Artificial intelligence is used in all segments of life and opens up new opportunities in different areas of creativity. Design means the appearance of the whole or a part of a product and it can be created with the help of artificial intelligence or by artificial intelligence, so we have AI-assisted designs and AI-generated designs. If the design is completely generated by an artificial intelligence system, if there is no input from the designer, such a design cannot be protected by intellectual property law*

because it is not a human creation. If the designer has used artificial intelligence as an aid, there is a possibility of protection if it is his own contribution, which has to be assessed on case by case basis. The consequences of using a protected design in the process of „training“ an artificial intelligence system are analyzed. Considering the fact that the design can be protected in copyright and design protection law, the similarities and differences between the two forms of protection were pointed out. Finally, an overview of the most significant theoretical approaches on the issue of protection of intellectual creations created using artificial intelligence is given.

Keywords: *Artificial intelligence. – Design law. – Digital design. – Designer. – Copyright.*