

EDN: CVZOFI  
УДК 7.036

## Artificial Intelligence in the Art World: Copyright Issues

Anna A. Shpak\* and Maria S. Koptseva

*Siberian Federal University  
Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 11.01.2025, received in revised form 24.01.2025, accepted 07.02.2025

**Abstract.** The article examines copyright issues in the age of artificial intelligence (AI) in the context of creating and attributing art works. Theoretical and legal aspects of authorship, the use data for training AI, and the technology impact on the future of copyright are discussed. Particular attention is paid to copyright questions, ethical considerations in evaluating works created using AI models, and the key changes in creativity perceptions, authorship, and the cultural value of artworks. The article analyzes publications addressing copyright issues, including the definition of authorship subjectivity and the legality of data usage for model training. The global implementing copyright experience in the AI field is discussed from the perspective of the need for international standardization. Special attention is given to the AI training mechanisms transparency, the problem of attributing artworks, and the lack of standards for their evaluation. The conclusion outlines potential solutions to the identified issues: the creation of international standards for data usage, the introduction of licensing mechanisms, and the ethical standards development to balance the interests of authors, developers, and technology users.

**Keyword:** artificial intelligence, copyright, art, data, authorship.

Research area: Theory and History of Culture and Art.

Citation: Shpak A.A., Koptseva M. S. Artificial Intelligence in the Art World: Copyright Issues. In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2025, 18(3), 492–501. EDN: CVZOFI



## Искусственный интеллект в мире искусства: авторское право

**А.А. Шпак, М.С. Копцева**

*Сибирский федеральный университет  
Российская Федерация, Красноярск*

---

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы авторского права в эпоху искусственного интеллекта в контексте создания и атрибуции произведений искусства. Обсуждаются теоретические и правовые аспекты авторства, использование данных для обучения моделей искусственного интеллекта и влияние технологий на будущее авторского права. В частности, обсуждаются вопросы авторского права, этические аспекты оценки произведений, созданных при помощи моделей искусственного интеллекта. Рассматриваются ключевые изменения в представлениях о творчестве, авторстве и культурной ценности произведений искусства. Анализируются публикации, посвящённые проблемам авторского права, включая определение субъектности авторства и правомерность использования данных для обучения моделей. Мировой опыт реализации авторских прав в области искусственного интеллекта обсуждается с позиции необходимости международной стандартизации. Отдельное внимание уделено вопросам прозрачности механизмов обучения моделей искусственного интеллекта, проблеме атрибуции произведений искусства и отсутствию стандартов их оценки. В заключении предложены направления для решения обозначенных проблем: создание международных стандартов использования данных, внедрение механизмов лицензирования и разработка этических стандартов, обеспечивающих баланс интересов авторов, разработчиков и пользователей технологий.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, авторское право, искусство, данные, авторство.

Научная специальность. 5.10.1. Теория и история культуры, искусства.

---

Цитирование: Шпак А. А., Копцева М. С. Искусственный интеллект в мире искусства: авторское право. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2025, 18(3), 492–501. EDN: CVZOFI

---

### **Введение**

Искусство, как и другие сферы жизни, переживает трансформацию, связанную с внедрением искусственного интеллекта в процессы создания, анализа, хранения и распространения художественных произведений. Появление ИИ знаменует новый этап, когда автономные алгоритмы создают новые формы, выходящие за пределы человеческого воображения. Возникает вопрос: как изменения, вызванные ИИ, влияют на представления о творчестве, авторстве и культурной ценности произведений искусства?

Цель данной статьи – анализ современных исследований авторского права в эпоху ИИ. Рассматриваются публикации, посвящённые взаимодействию автора и алгоритма, перспективы существования авторского права в эпоху открытых данных, ключевые тенденции будущего искусства.

### **Обзор публикаций**

ИИ открывает новые возможности для цифровых художников и позволяет каждому участвовать в творческом процессе без значительных усилий. Однако всё, что свя-

зано с ИИ, ставит под сомнение понятия авторского права, культурной ценности и творчества. Поэтому в последние пять лет вопросы взаимодействия ИИ и искусства вызывают всё больший интерес у исследователей, работающих на стыке технологий, культуры и гуманитарных наук. Современные публикации охватывают широкий спектр тем, включая трансформацию понятия авторства, эстетические аспекты восприятия работ, созданных ИИ, а также правовые и этические проблемы, возникающие в условиях развития технологий.

Статья Памелы Самуэльсон «Generative AI Meets Copyright», опубликованная в 2023 году в журнале *Science*, рассматривает проблему генеративного ИИ с точки зрения авторского права (Samuelson, 2023). Генеративные ИИ становятся революционной технологией, активно применяемой учеными и общественностью для ускорения исследований. Однако профессиональные художники, писатели и программисты против использования их работ для обучения ИИ и создания выходных данных, конкурирующих с их работами. Критику вызывает отсутствие атрибуции и компенсации за использование оригинальных произведений. Судебные разбирательства в США могут ограничить законность генеративных ИИ использованием произведений из общественного достояния или по лицензиям, что затронет все сферы использования ИИ в продукции и научных исследованиях.

Статья Н. Лукки «ChatGPT: A Case Study on Copyright Challenges for Generative Artificial Intelligence Systems», опубликованная в 2024 году в *European Journal of Risk Regulation*, посвящена анализу вопросов авторского права в контексте генеративных ИИ, с акцентом на кейс ChatGPT (Lucchi, 2024). Автор изучает теоретические и практические аспекты работы языковых моделей, обсуждает проблемы авторского права и обучения. Особое внимание уделяется судебным разбирательствам и необходимости обеспечения справедливого доступа к данным. Лукки предлагает стратегии защиты прав создателей контента, включая модели вознаграждения, соглашения о совместном

использовании данных и этические стандарты. В статье подчеркивается необходимость пересмотра подходов к авторскому праву для баланса интересов создателей контента и разработчиков ИИ, что должно способствовать инновациям и устойчивости экосистемы ИИ.

Вопросами ИИ в искусстве занимаются такие исследователи, как Лев Манович, изучающий взаимодействие цифровых технологий, ИИ и культурного производства (Manovich, 2018); Маргарет Боден, специализирующаяся на когнитивной науке и творчестве, созданном ИИ (Boden, 2017), Маргарет Бруссард, которая акцентирует внимание на реальных применениях ИИ, подчеркивая важность понимания его возможностей и ограничений (Broussard, 2018), а также многие другие.

Исследования по вопросам искусства и ИИ актуальны для отечественных авторов: Андрияшина и Ковалева (Andryushina, Kovaleva, 2024) отмечают современное состояние ИИ в сфере образования; Дегтяренко (Degtyarenko, 2024) рассматривает роль ИИ в области социальной защиты; Ермаков и Омелик (Ermakov, Omelik, 2022) анализируют тенденции в истории генеративного искусства; Жигаева (Zhigaeva, 2022) предоставляет дайджест новостей о развитии ИИ; Колесник и Омелик (Kolesnik, Omelik, 2024) исследуют внедрение технологий ИИ в деятельность современных музеев, делают обзор зарубежных публикаций о ИИ в культуре и искусстве; Копцева и Шпак (Koptseva, Shpak 2024) анализируют тенденции влияния ИИ на современную визуальную культуру; Лещинская и Колесник (Leshchinskaya, Kolesnik, 2023) обсуждают внедрение технологий ИИ в России; Омелик (Omelik, 2024) делает обзор публикаций по ИИ в сфере культуры и искусства; Пашова (Pashova, 2023) анализирует образ роботов с ИИ в современной визуальной культуре.

Авторское право в контексте ИИ представляет собой совокупность правовых норм, обеспечивающих защиту интеллектуальной собственности на произведения, созданные с использованием современных

ИИ-технологий, и регулирующих использование сбора, хранения и организации данных, необходимых для обучения и функционирования моделей. В основе авторского права лежит концепция, что творческая деятельность, результатом которой является оригинальное произведение, должна быть защищена, чтобы стимулировать инновации и гарантировать вознаграждение художникам. Важным вопросом становится определение субъектности авторства и границ возможного использования данных.

Согласно международным стандартам, сформулированным Бернской конвенцией (1886) (Shchel'kina, 2024) и дополненным национальными законодательствами, например, Copyright Act США и Директивой Европейского Союза, автором признается человек, внесший творческий вклад в создание произведения. ИИ, будучи не обладающим правами, не может считаться автором, что закреплено в решениях ряда судебных органов. Судебные прецеденты чаще всего используются в решении возникающих споров вокруг генеративного искусства.

Мировой опыт указывает на необходимость баланса между защитой прав создателей произведений искусства, используемых для обучения ИИ, интересами общества в свободном доступе к информации, компаниями, создающими ИИ-модели. Например, в Европейском Союзе в рамках Директивы о цифровом рынке (2019/790) введены исключения для текстового и дата-майнинга, что позволяет использовать данные для обучения ИИ в исследовательских целях при условии законного доступа. Но одновременно правообладатели данных имеют возможность отказаться от предоставления права на использование данных, что вызывает проблему закрытости информации и может влиять на скорость развития инноваций. Одновременно ограничения позволяют запретить использование продуктов интеллектуального труда не на коммерческой основе. В США доктрина «fair use» работает аналогично, предоставляя более гибкий инструментарий. В ходе судебных разбирательств поднимаются вопросы использования защищённых материалов для

обучения ИИ (например, против OpenAI или Nvidia), ответственности разработчиков ИИ за соблюдение прав на интеллектуальную собственность.

В условиях расширения применения генеративных ИИ, таких как ChatGPT, DALL-E и Stable Diffusion, авторское право требует пересмотра подходов к регулированию, включая разработку лицензий на использование данных для обучения моделей, механизмов компенсации авторам, чьи работы используются для обучения, и установления этических стандартов. Авторское право в контексте ИИ формируется как междисциплинарная область, объединяющая право, технологии и этику, и направлено на обеспечение справедливого использования интеллектуальной собственности в цифровую эпоху.

#### **Данные для обучения искусственного интеллекта: источники**

Основой для обучения и развития искусственного интеллекта (ИИ) служат обширные массивы данных – изображений, текстовых данных, аудиофайлов и другого мультимедийного контента, организованного и аннотированного для обработки алгоритмами машинного обучения. Данные поступают из различных источников, включая общедоступные базы данных, коммерческие коллекции и пользовательский контент с цифровых платформ, таких как социальные сети, сервисы обмена изображениями и видео, блоги. Эти данные характеризуются высокой вариативностью и разнообразием, что делает их ценными для обучения моделей, стремящихся воспроизвести современные художественные стили.

Еще одним важным источником данных являются материалы профессиональной деятельности, такие, которые создаются в студиях дизайна, контент-агентствах и образовательных платформах. Эти данные обладают высокой степенью структурированности, что облегчает их использование для обучения ИИ. Кроме того, для повышения качества обучения ИИ часто применя-

ются синтетические данные – специально созданные изображения и тексты, включая те, что генерируются нейросетями (Singh, 2021). Эти данные помогают тренировать модели, для которых недостаточно реальных данных.

Модели, предназначенные для обработки и генерации текста, такие как ChatGPT, используют обширные текстовые корпусные базы данных, включающие тексты из различных источников. Это могут быть книги, научные статьи, веб-страницы, форумы, блог-посты и другие общедоступные текстовые данные (Kukreja, 2024). Для моделей, оперирующих визуальными данными, таких как Midjourney, Stable Diffusion и DALL-E, основополагающими источниками информации служат обширные коллекции изображений, снабжённые соответствующими аннотациями, включающими описание объектов, стилей или контекстов. Одним из наиболее известных примеров такой базы данных является LAION-5B, разработанная компанией LAION AI в 2022 году, которая включает в себя около пяти миллиардов изображений с аннотациями (Laion AI, 2021).

Дискуссия о происхождении данных неизбежно затрагивает вопросы их достоверности, этичности применения и соблюдения авторских прав, что становится ключевым предметом обсуждения как среди учёных, так и среди разработчиков искусственного интеллекта. Поскольку многие изображения и тексты, используемые для обучения моделей, являются собственностью их создателей, возникает вопрос о правомерности их использования без согласия или компенсации. В статье П. Хакера (Hacker, 2021) рассматриваются вопросы происхождения данных для обучения ИИ, их достоверности, этичности и соблюдения авторских прав. Автор выделяет три ключевых риска: качество данных, дискриминацию и угрозы инноваций. Особое внимание уделяется блокировке данных из-за прав интеллектуальной собственности и защиты персональных данных. Хакер предлагает разработать стандарты качества и недискриминационные характери-

сти данных, усовершенствовать положения Акта об ИИ (AIA) и ввести специфические рекомендации по повторному использованию персонализированных данных в соответствии с GDPR. Регулирование данных обучения, по мнению автора, позволяет формировать приложения ИИ с учетом правовых и социальных ценностей.

### **Авторы и искусственный интеллект**

Одна из главных проблем современного авторского права – определение авторства в условиях, когда творческая деятельность всё чаще выполняется не людьми, а машинами, обученными на больших массивах разнообразных данных. Искусственный интеллект, как инструмент для создания произведений искусства, музыки, литературы и других форм контента, ставит перед законодателями задачу: кто является автором – человек, создавший изначальные данные, программист, создавший алгоритм, или сам ИИ, генерирующий конечный результат. Особенно сложно определить авторство, когда произведения искусственного интеллекта не имеют аналогов в реальном мире, но их уникальность вызывает сомнения. Традиционный подход предполагает, что автор – человек, что даёт ему определенные права на произведение. Однако в мире, где ИИ может создавать оригинальные произведения без участия человека, возникает необходимость пересмотреть эти нормы. Одним из ярких примеров судебного разбирательства по поводу авторства ИИ является дело Талер против Перлмуттера, в котором суд США постановил, что произведения, созданные без участия человека, не могут быть защищены авторским правом (Taler, 2024). В частности, суд отметил, что «авторство человека является основополагающим требованием авторского права». Другим значимым случаем является иск группы писателей против компании Nvidia, поданный в марте 2024 года. Авторы обвинили компанию в использовании их материалов без согласия для обучения разговорной модели ИИ (Nvidia, 2024). Этот случай подчеркивает растущие споры относительно правомерности использования за-

щищенных авторским правом материалов для обучения ИИ.

Кроме того, современные технологии и интернет-платформы, которые предоставляют пользователям возможность легко создавать и распространять контент, вынуждают авторское право адаптироваться к условиям цифровой эпохи. Платформы для обмена видео, фотографиями и музыкой, а также социальные сети становятся источниками постоянных нарушений авторских прав, так как контент легко копируется и распространяется без разрешения владельцев (Geiger, 2014). В последние годы проблема усугубляется тем, что искусственный интеллект используется даже для того, чтобы снимать шифровку с текстов или вотермарки с изображений.

#### **Возможные пути развития авторского права в области ИИ-технологий**

В процессе появления новых технологий, использующих ИИ-методы, трансформируются создание, анализ, хранение, распространение произведений искусства. ИИ означает качественно новый этап развития в искусстве, так как алгоритмы не только воспроизводят существующие нормы, но и создают новые. Так как проблемы авторского права междисциплинарны, основными являются: признание авторства, отсутствие атрибуции и компенсации тем художникам, чьи работы использовались в обучении моделей, более успешная конкуренция ИИ-моделей с человеческими творческими способностями, этические вопросы, качество используемых данных.

Использование технологий ИИ в области искусства осложнено механизмом их действия, как было уже ранее упомянуто. На сегодняшний день Бернская конвенция допускает наличие только одного автора произведений – человека. Критериями авторства являются: интеллектуальный труд человека и оригинальность. Традиционно в большинстве стран авторские права действуют при жизни автора и далее 50–70 лет после его смерти. Правовые системы адаптируются под международный стандарт, наличие такого стандарта обя-

зательно, поскольку процессы, связанные с развитием технологий, не ограничены по территориальному признаку.

Авторами признаются только физические или юридические лица, что исключает возможность регистрации авторства произведений, созданных ИИ, на саму модель, поскольку она не обладает творческими, интеллектуальными способностями. Модель может быть только инструментом в правовом поле, соответственно, обладателями прав становятся его создатели. Высокий международный потенциал современных ИИ-технологий ограничен существующими законами в области цифрового права.

Права на результаты генерации произведений при помощи ИИ-модели могут принадлежать: 1) человеку, создавшему запрос, 2) разработчикам или владельцам ИИ-модели, 3) генеративные произведения вообще не входят в поле защиты авторского права.

Основным владельцем авторских прав по-прежнему остается человек, вопросы авторского права, сосредоточенные на механизмах работы ИИ-моделей, более сложные для правового регулирования.

В связи с темой ответственности за результаты, созданные ИИ-моделью, автор С. Geiger (Geiger, 2024) предлагает рассматривать творческий процесс как только право человека. ИИ-модели снижают ценность человеческого труда, и предлагается коммерческая основа в использовании разных баз данных, обладающих художественными материалами. При разделении ответственности авторское право, признавая автором художника или команду разработчиков, должно учитывать уже обозначенное отсутствие прозрачности алгоритмов.

Таким образом, помимо владельцев авторского права требуется разработка систем, для возможного обнаружения нарушений в работе самой ИИ-модели. Разделение ответственности владения авторскими правами также необходимо, поскольку в создании произведения искусства присутствует множество участников.

Проблема использования моделями баз данных заключается и в том, что информа-

ция чаще всего уже защищена авторским правом. В цепочке от сбора данных, их организации до обучения и использования модели действие авторского права специфично для каждого из этапов. По мнению авторов M. Kretschmer, T. Margoni, P. Oruç (Kretschmer, et al., 2024), основной вопрос о защите уже существующих авторских прав ставится именно на стадии организации и систематизации данных, обучение модели рассматривается с позиции создания производных от существующих произведений. Для использования модели возникает вопрос об авторстве и ответственности за результаты, полученные через ИИ-модель. Полное лицензирование данных ограничивает доступ к ним, повышает затраты на создание и обучение моделей, мешает разработкам новых технологий. Лицензионные системы должны учитывать механизм взаимодействия разработчиков с данными их использования. Механизмы могут включать помимо самих лицензий на обучение моделей и на создание специализированных платформ, обеспечивающих доступ к данным, где соблюдаются авторские права.

Проблема создания систем, показывающих использование произведений искусства конкретных художников, заключается в том, что механизм обучения моделей не прозрачен. Обучение генеративных моделей, уже ранее упомянутых, таких, например, как DALL-E или Stable Diffusion, базируется на огромных наборах данных, включающих изображения и описания, которые зачастую собираются без четкой атрибуции или лицензирования. Это делает невозможным учет источников данных и, следовательно, отслеживание вклада конкретных художников. Помимо этого, создатели ИИ-моделей не всегда публикуют полные списки источников данных, что связано как с техническими ограничениями, так и с юридическими и этическими соображениями. Модели ИИ могут генерировать результаты, которые являются синтезом стилей и элементов из множества работ, а не прямым использованием произведений конкретного художника. Это еще больше усложняет определение влияния

отдельных произведений в создании нового. Помимо прозрачности в использовании данных существует проблема, особенно актуальная для метода глубокого машинного обучения в их сложности и невозможности анализа такого количества параметров и условий готовой модели. Несмотря на то что архитектура алгоритма и его методов открыта, они по-прежнему не прозрачны и тяжелы в анализе.

Системы для отслеживания использования данных и алгоритмов как раз могут помочь в решении данных проблем. Но в то же время малый набор данных для обучения ИИ-моделей ведет к ограниченности ее функционала и низким темпам появления инноваций в данной области. Решение вопроса возможно в лицензировании данных либо же в ограничении использования полученных при помощи ИИ-модели результатов.

Помимо определения авторства произведений существует этическая проблема качественной оценки произведений искусства. Проблема оценки произведений искусства, созданных при помощи ИИ-технологий, связана с определением того, что может считаться произведением в художественном смысле. Традиционно художественное произведение в рамках авторского права определяется как результат осмысленной и целенаправленной творческой деятельности человека. Однако в случае с ИИ, который действует на основе алгоритмически заданных процессов, границы авторства и творчества размыты. Восприятие произведений ИИ как художественных объектов часто зависит от контекста их создания и представления в пространстве, а не от самого творческого процесса.

Стандарты оценки произведений искусства обсуждаются в работе авторов E. Zhou, D. Lee, (Zhou, Lee, 2024). Эффективность использования ИИ-технологий измеряется количеством понравившихся произведений, их использующих. Популярность произведений искусства, созданных через ИИ-технологии, для многих исследователей является основным критерием для оценки эффективности работы моделей.

Положительный результат эксперимента показал, что развитие ИИ происходит в сторону оригинальности, уникальности идей, опять же творческого потенциала ИИ-моделей. Автор E. Rosati (Rosati, 2024) предлагает оценивать созданные произведения по проценту их заимствований из других оригинальных произведений, но это также возможно только при прозрачности используемых данных и алгоритмов моделей.

### Заключение

Проблемы, связанные с авторским правом в области ИИ, включают вопросы определения авторства, этические вопросы использования данных для обучения моделей и прозрачности алгоритмов. На основе проведенного анализа предлагаются следующие возможные варианты реализации авторских прав в контексте произведений искусства:

1. Создание международных стандартов авторского права, включая разработку универсального подхода к правовому регулированию, стандартизацию требований к использованию данных, и установление прозрачных механизмов лицензирования.
2. Признание произведений, созданных при помощи ИИ-технологий, общественным достоянием или объектом с особым статусом, сочетающим права всех сторон, участвующих как в создании моделей ИИ, так и в непосредственном создании произведения искусства.

3. Лицензирование данных для обучения моделей через введение обязательных лицензий на использование материалов для обучения ИИ, включая коммерческую основу и соглашение о совместном использовании данных. Это позволит авторам произведений сохранять права на их использование и получать денежные вознаграждения.

4. Разработка инструментов прозрачности алгоритмов через создание систем отслеживания использования произведений искусства в обучении моделей и анализ влияния конкретных данных на результат. Это повысит прозрачность работы алгоритмов и обеспечит соблюдение авторских прав.

5. Обеспечение юридической ответственности за недобросовестное использование данных с адаптацией к разным правовым системам стран.

6. Введение системы сертификации, которая определяет степень оригинальности произведений ИИ, процент заимствований и их соответствие правовым и этическим стандартам.

Все положения помогают адаптировать современные правовые системы через стандарты международного права к новым вызовам, порожденным ИИ-технологиями, обеспечив баланс интересов авторов, разработчиков ИИ и пользователей, а также способствуя развитию технологий и сохранению культурного наследия.

### Список литературы / References

- Andriushina Ya. D. Rozhdenie novoi professii XXI veka: neirokhudozhnik. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal*, 2024, 3(2), 86–94. DOI: 10.31804/2782–4926–2024–86–94. EDN: LPSLTR.
- Andriushina Ya. D., Kovaleva A. V. Sovremennoe sostoianie iskusstvennogo intellekta v sfere obrazovaniia (na osnove obzora keisov). In: *Tsifrovizatsiia*, 2024, 5(2), 51–59. EDN: ZFEDCK.
- Boden, M. *Artificial Intelligence (Version 1)*. University of Sussex, 2017. Available: <https://hdl.handle.net/10779/uos.23451296.v1>. [Accessed: 10-Jan-2025].
- Broussard, M. *Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World*. In: MIT Press, 2018.
- Degtiarenko K. A. Iskusstvennyi intellekt v oblasti sotsial'noi zashchity: obzor publikatsii. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2024, 5(1), 49–56. EDN: GAWAGY.
- Degtyarenko K. A. Iskusstvennyi intellekt v meditsine. Obzor 21 mezhdunarodnoi konferentsii po iskusstvennomu intellektu v meditsine (iiun' 2023 g.). In: *Aziia, Amerika i Afrika: istoriia i sovremennost'*, 2023, 2(3), 27–42. DOI: 10.31804/2782–540X-2023–2–3–27–42. EDN: DBFYWB.

Ermakov T. K. Arcade Video Games in 1970s Japan: Features of Topology. In: *Aziia, Amerika i Afrika: istoriia i sovremennost'*, 2024, 3(4), 6–17. DOI: 10.31804/2782–540X-2024–4–4–6–17. EDN: DAXCTH.

Ermakov T. K., Omelik A. A. Analiz nekotorykh tendentsii v istorii generativnogo iskusstva. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2022, 3(4), 61–81. DOI: 10.31804/2712–939X-2022–3–4–61–81. EDN: JYTAQX.

Geiger C. Elaborating a Human Rights-Friendly Copyright Framework for Generative AI. In: *IIC*, 2024, 55(1), 1129–1165. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40319–024–01481–5>.

Hacker P. A legal framework for AI training data – from first principles to the Artificial Intelligence Act. In: *Law, Innovation and Technology*, 2021, 13(2), 257–301.

Kolesnik M. A., Omelik A. A. Iskusstvennyi intellekt v sfere kul'tury i iskusstva: obzor zarubezhnykh publikatsii. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2024, 5(2), 59–72. EDN: WEJDDH.

Kolesnik M. A., Omelik A. A. Vnedrenie tekhnologii iskusstvennogo intellekta v deiatel'nost' sovremennykh muzeev. In: *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, 2024, 17(8), 1514–1524. EDN: YIPQQR.

Koptseva N. P., Shpak A. A., Koptseva M. S. Current trends in the influence of artificial intelligence on modern visual culture. In: *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 2024, 17(7), 1257–1268. EDN: LVMULS.

Koptseva N. P., Zamaraeva Yu. S., Degtyarenko K. A., et al. *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta: podkhody, metody, problemy*. Krasnoyarsk, Krasnoyarsk Regional Public Organization “Sodruzhestvo Prosvetitelei Krasnoyar'ia”, 2024, 344. ISBN: 978–5–605–07717–6. EDN: GHNIWW.

Koptseva N. P., Zamaraeva Yu. S., Menzhurenko Yu. N. Analiz ekspertnykh mnenii proekta “Stoletnee issledovanie iskusstvennogo intellekta (AI100) 2021 g.”. In: *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 2024, 17(8), 1494–1503. EDN: YTMRTL.

Kretschmer M., Margoni T., Oruç P. Copyright Law and the Lifecycle of Machine Learning Models. In: *IIC*, 2024, 55(1), 110–138. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40319–023–01419–3>.

Kukreja S., Wang L., Patel R. & Chen Y. A literature survey on open-source large language models. In: *Proceedings of the 2024 7th International Conference on Computers in Management and Business*, 2024, 133–143.

LAION. LAION-5B: A New Large-Scale Dataset for Image-Text Training. In: LAION AI, 2022. [Online]. Available: <https://laion.ai/blog/laion-5b/>. [Accessed: 10-Jan-2025].

Leshchinskaia N. M., Kolesnik M. A. Kolesnik M. A. Vnedrenie tekhnologii iskusstvennogo intellekta v Rossii. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2023, 4(2), 63–72. EDN: LNJOTJ.

Lucchi N. ChatGPT: A Case Study on Copyright Challenges for Generative Artificial Intelligence Systems. In: *European Journal of Risk Regulation*, 2024, 15(3), 602–624.

Manovich L. *AI Aesthetics*. Moscow: Strelka Press, 2018.

Meng S. Tsifrovye platformy kak instrument sokhraneniia i transformatsii kul'turnoi identichnosti kitaiskoi traditsionnoi muzyki. In: *Severnye Arkhivy i Ekspeditsii*, 2024, 8(4), 143–154. EDN: WWEIIR.

**Nvidia is sued by authors over AI use of copyrighted works.** In: *Reuters*, March 10, 2024. [Online]. Available: <https://www.reuters.com/technology/nvidia-is-sued-by-authors-over-ai-use-copyrighted-works-2024-03-10/>. [Accessed: 10-Jan-2025].

Omelik A. A. II v sfere kul'tury i iskusstva: obzor publikatsii [AI in culture and art: a review of publications]. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2024, 5(1), 42–48. EDN: FUMHAH.

Pashova E. V. Roboty s iskusstvennym intellektom v sovremennoi vizual'noi kul'ture: analiz obraza personal'nogo pomoshchnika po ukhodu za zdorov'em – Beimaksa – v polnometrazhnom animatsionnom filme “Gorod geroev” i ego serial'nykh prodolzheniiakh. In: *Sibirskij antropologicheskii zhurnal*, 2023, 7(3), 25–36. EDN: ZANNHD.

Rosati E. Infringing AI: Liability for AI-Generated Outputs under International, EU, and UK Copyright Law. In: *European Journal of Risk Regulation*, 2024, 15(1), 1–25. DOI: <https://doi.org/10.1017/err.2024.72>.

Samuelson P. Generative AI meets copyright. In: *Science*, 2023, 381(6654), 158–161. DOI: 10.1126/science.adj2283.

Shchel'kina M. P. Evoliutsiia Bernskoi konventsii ob avtorskikh pravakh, In: *Nauchniy aspekt*, 2024, 20(6), 2412–2417. EDN: NBFVLY.

Shurmanova A. A., Mikhailova S. A., Suetina A. S., et al. Evoliutsiia tsifrovogo iskusstva: analiz NFT-platform na osnove torgovoi ploshchadki "Opensea". In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal*, 2024, 3(1), 29–48. DOI: 10.31804/2782–4926–2024–3–1–29–48. EDN: OBULPA.

Shushpanov K. S. VPN, Darknet i neposredstvennaia realizatsiia prava cheloveka na informatsiiu. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal*, 2024, 8(1), 105–111. EDN: CUELTN.

Singh J. The rise of synthetic data: enhancing AI and machine learning model training to address data scarcity and mitigate privacy risks. In: *Journal of Artificial Intelligence Research and Applications*, 2021, 1(2), 292–332.

Thaler v. Perlmutter: AI Output is Not Copyrightable. *New York Law Journal*. [Online]. Available: [https://www.law.com/newyorklawjournal/2024/10/01/thaler-v-perlmutter-ai-output-is-not-copyrightable-2/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.law.com/newyorklawjournal/2024/10/01/thaler-v-perlmutter-ai-output-is-not-copyrightable-2/?utm_source=chatgpt.com). [Accessed: 10-Jan-2025].

Zhigaeva A. A. Daidzhest novostei v sfere razvitiia iskusstvennogo intellekta. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2022, 3(4), 34–40. DOI: 10.31804/2712–939X-2022–3–4–34–40. EDN: EBWHLO.

Zhigaeva A. A. Kul'turnyi povorot kak metodologicheskii podkhod pri izuchenii khudozhestvennoi kul'tury (na primere vizual'nogo iskusstva). In: *Severnye Arkhivy i Ekspeditsii*, 2024, 8(2), 126–132. EDN: KSLTUF.

Zhou E., Lee D. Generative artificial intelligence, human creativity, and art. In: *PNAS Nexus*, 2024, 3(3), Article pgae052. DOI: <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>.

Zotov S. O. Tekhnika kak predmet issledovaniia v filosofii kul'tury. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal*, 2024, 8(4), 42–48. EDN: WYYO EJ.