

Immaterielrettens møde med kunstig intelligens

En ophavsretslig og designretslig analyse af beskyttelsesbetingelser og rettighedshaver

Kandidat: Dardane Berisha

Studienummer: 20230509

Afleveringsfrist: 15. 05. 2025



Abstract

This thesis explores the legal status of works created using artificial intelligence (AI) under Danish and EU copyright and design law. With AI increasingly integrated into creative and industrial processes, it challenges the fundamental assumption that legal protection requires human authorship. The study uses the doctrinal method, supported by a comparative analysis of copyright and design protection regimes, to examine the conditions under which AI-generated or AI-assisted products may qualify for protection – and who, in that case, is to be considered the rights holder.

The thesis begins by outlining the technical characteristics of AI, focusing on the distinction between weak and strong AI and the so-called black box phenomenon. It then presents the normative and legal foundations of copyright and design law, including protection thresholds, subject matter, and the role of human authorship or designship.

Building on this foundation, the analysis assesses whether AI-generated output can meet the criteria for protection. Through three ideal types – the Techno-Creator, the Hybrid Creator, and the Classical Artist – it is examined how the degree of human involvement influences the legal outcome. The findings show that copyright law, with its focus on originality and personal intellectual creation, generally excludes fully autonomous AI outputs, while design law, which emphasizes visual distinctiveness over subjective creativity, offers a more flexible framework and may serve as an alternative route to protection.

The study also investigates who may be regarded as the rights holder when AI is used in the creative process. It concludes that only a physical person who contributes creative or aesthetic choices during the design or production process may acquire rights.

In a final perspective, the thesis reflects on how the current legal framework – while still largely effective – is increasingly strained by the use of AI in creative processes. It identifies risks of legal uncertainty, inconsistent application of protection thresholds, and a potential regulatory gap, where AI-generated works may neither be protected nor sanctioned if infringing. The thesis calls for greater transparency, especially in relation to training data and AI-generated outputs, and highlights the importance of future EU-level harmonisation. Though it refrains from proposing normative reforms, it stresses that courts, lawmakers and practitioners must remain attentive to how technological developments may challenge existing concepts of authorship and originality.

Innholdsfortegnelse

Abstract.....	2
1. Indledende afsnit	5
1.1. <i>Introduktion og aktualitet</i>	5
1.2. <i>Problemformulering.....</i>	6
1.3. <i>Afgrænsning</i>	6
1.4. <i>Metode.....</i>	7
1.4.1. <i>Den retsdogmatiske metode</i>	8
1.4.2. <i>Den komparative metode</i>	9
1.5. <i>Struktur</i>	9
2. Hvad er AI?.....	11
2.1. <i>AI klassifikationssystem</i>	12
5.2. <i>"Black box" fænomenet</i>	13
5.3. <i>AI og IP – Den retlige status</i>	13
3. Grundlæggende om ophavsretten	15
3.1. <i>Formål og grundlæggende hensyn</i>	15
3.2. <i>Retsgrundlaget</i>	15
3.2.1. <i>Det internationale samarbejde</i>	15
3.2.2. <i>Det Europæiske samarbejde.....</i>	15
3.2.3. <i>National ret – dansk ophavsret.....</i>	16
3.3. <i>Beskyttelsens objekt - ophavsretsloven § 1</i>	16
3.3.1. <i>Beskyttelsens genstand – litterære og kunstneriske værker</i>	17
3.3.2. <i>Beskyttelsens genstand – Originalitetskravet</i>	18
3.4. <i>"Den, som frembringer" – ophavsretsloven § 1.....</i>	21
3.4.1. <i>Ophaveren</i>	21
3.4.2. <i>Flere ophavere.....</i>	22
4. Grundlæggende om designretten	23
4.1. <i>Formål og grundlæggende hensyn</i>	23
4.2. <i>Retsgrundlaget</i>	23
4.2.1. <i>Det internationale samarbejde</i>	23
4.2.2. <i>Det Europæiske samarbejde.....</i>	23
4.2.3. <i>National ret – dansk designret.....</i>	24
4.3. <i>Beskyttelsens objekt – Designloven § 1, jf. § 2</i>	25
4.3.1. <i>Beskyttelsens genstand – «Design» - designloven § 2</i>	26
4.3.2. <i>Beskyttelsens genstand – Nyhedskravet – designloven § 3 stk. 2.</i>	27
4.3.3. <i>Beskyttelsens genstand – Individuel karakter – designloven § 3 stk. 3.....</i>	29
4.4. <i>"Den, som har frembragt"</i>	31
4.4.1. <i>Designeren.....</i>	31
4.4.2. <i>Flere designere</i>	32
5. AI som skaber i en antropocentrisk retsorden	33
5.1. <i>Ophavsrettens grænse for kunstig skaben.....</i>	34
5.2. <i>Designer som retsfigur – menneske eller maskine?.....</i>	36

5.3.	<i>Del- konklusion</i>	40
6.	Vurderingen af menneskelig indsats – en praktisk analyse	41
6.1.	<i>Techno-skaberen</i>	42
6.1.1.	Ophavsretsligt perspektiv	42
6.1.2.	Designretslige perspektiv	43
6.2.	<i>Hybrid-skaberen</i>	44
6.2.1.	Ophavsretsligt perspektiv	44
6.2.2.	Designretsligt perspektiv	45
6.3.	<i>Den klassiske kunstner</i>	46
6.3.1.	Ophavsretsligt perspektiv	47
6.3.2.	Designretsligt perspektiv	47
6.4.	<i>Del-konklusion</i>	48
7.	Hvem ejer, det en AI skaber?	50
7.1.	<i>Ophaver</i>	50
7.2.	<i>Designeren</i>	51
7.3.	<i>Del-konklusion</i>	53
8.	Refleksioner.....	55
8.1.	<i>Udfordringer knyttet til dagens retstilstand</i>	55
8.1.1.	Komplekse vurderinger	55
8.1.2.	Investeringer.....	56
8.1.3.	Black box fænomenet og bevismæssige vanskeligheder	57
8.1.4.	Gennemsigtighed	59
8.2.	<i>Retspolitiske overvejelser</i>	60
9.	Konklusion.....	63
10.	Litteraturliste	66

1. Indledende afsnit

1.1. Introduktion og aktualitet

Kunst, opfindelser og andre immaterielle frembringelser har været en central del af menneskets kulturhistorie. Allerede fra bogtrykkerkunstens gennembrud omkring 1450 og industrialiseringen i 1800-tallet har teknologiske fremskridt løbende udfordret og udviklet immaterialretten som juridisk disciplin.¹ I dag står vi over for en ny teknologisk revolution: nemlig kunstig intelligens (AI).

AI refererer til maskinbaserede systemer, der kan udføre opgaver, som traditionelt har krævet menneskelig intelligens. Disse systemer kan generere komplekst indhold såsom billeder, musik, tekst og industrielle designs – ofte med en minimal eller slet ingen menneskelig indsats.² Dette skaber en række juridiske udfordringer, især indenfor ophavsretten og designretten, hvor menneskelig skaberkraft traditionelt er en grundlæggende forudsætning.

AI-teknologiens hurtige vækst og dens stigende integration i kreative og industrielle processer har betydelig økonomisk relevans. Globalt forventes kunstig intelligens at bidrage med op til 15,7 billioner dollars til verdensøkonomien i 2030,³ og i Danmark alene anslås generativ AI at kunne øge landets BNP med op til 250 milliarder kroner over det næste årti.⁴ Trods denne store betydning er de immaterialretlige aspekter af frembringelser fremstillet med AI-teknologi endnu ikke direkte reguleret i dansk eller i EU-ret. EU-Parlamentets vedtagelse af AI-forordningen (AI Act)⁵ i marts 2024 har skabt et vigtigt fundament for regulering af AI-systemers udformning, udvikling og anvendelse, men den besvarer ikke spørgsmålene omkring immaterialretlige rettigheder.

Denne afhandling tager derfor udgangspunkt i behovet for at klarlægge retstilstanden og besvare centrale juridiske spørgsmål om immaterialretlig beskyttelse af produkter skabt ved hjælp af AI-teknologi. I lyset af denne teknologiske og juridiske udvikling stilles således følgende problemformulering:

Under hvilke betingelser kan produkter skabt ved brug af AI-teknologi opnå ophavsretslig og/eller designretlig beskyttelse, og hvordan identificeres rettighedshaveren i sådanne frembringelser?

¹ Jens Schovsbo, Morten Rosenmeier og Clement Salung Petersen: *Immaterialret*, DJØF Forlag, 2024, s. 41.

² Hasan Kadir Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 1.

³ PwC: *Global Artificial Intelligence Study: Exploiting the AI Revolution – Sizing the Prize*, 2017, s. 3.

⁴ Implement Consulting Group: *The Economic Opportunity of AI in Denmark*, udarbejdet for Google, maj 2024, s. 3.

⁵ Forordning (EU) 2024/1689 af 13. juni 2024 om harmoniserede regler for kunstig intelligens og om ændring af visse retsakter (forordningen om kunstig intelligens), EUT L 1689 af 12.7.2024.

1.2. Problemformulering

Den teknologiske udvikling har gjort kunstig intelligens til et stadig mere udbredt værktøj i både kreative og industrielle skabelsesprocesser. Denne udvikling udfordrer de grundlæggende immaterialretlige principper om menneskelig skaberkraft. Når produkter skabes ved hjælp af AI – helt eller delvist – opstår der tvivl om, hvorvidt og i hvilket omfang sådanne frembringelser kan opnå beskyttelse efter gældende ret. Med dette udgangspunkt søger afhandlingen at besvare følgende problemformulering:

Under hvilke betingelser kan produkter skabt ved brug af AI-teknologi opnå ophavsretlig og/eller designretlig beskyttelse, og hvordan identificeres rettighedshaveren i sådanne frembringelser?

Med henblik på at besvare dette overordnede spørgsmål, inddrages følgende underspørgsmål:

1. Hvilke betingelser gælder generelt for at opnå ophavsretlig og designretlig beskyttelse?
2. Kan AI-teknologi selvstændigt opnå eneret efter gældende ret?
3. Hvor går grænsen mellem AI – genererede og AI- assisterede produkter?
4. Hvordan påvirker graden af menneskelig indsats, muligheden for at opnå ophavsretlig eller designretlig beskyttelse?
5. Hvordan identificeres rettighedshaveren til produkter, som er skabt med AI-assistance?
6. Hvilke særlige retlige udfordringer rejser brugen af AI-teknologi i forhold til gældende dansk og EU-ret?
7. Er der behov for retlige tilpasninger for at sikre en mere tidssvarende beskyttelse af AI-genereret indhold?

Disse spørgsmål danner rammen for den videre analyse, der indledes med en afgrænsning af afhandlingens emne og fokusområde.

1.3. Afgrænsning

Den nærværende fremstilling undersøger, i hvilket omfang produkter frembragt ved brug af kunstig intelligens kan opnå ophavsretlig og/eller designretlig beskyttelse. Fokus er rettet mod værker og designs skabt med anvendelse af svag AI, med særlig vægt på brugskunst – dels fordi denne kategori er relevant for både ophavs- og designretten, dels fordi den i stigende grad skabes digitalt og derfor er særlig eksponeret for anvendelsen af AI-teknologi. Frembringelser genereret af stærk eller superintelligent AI – som endnu ikke eksisterer i praksis - indtages kun hvor det er nødvendigt for at belyse problemstillingen. Der afgrænses hermed mod andre retsområder og immaterialretlige discipliner.

Afhandlingen bygger på dansk ret fortolket i lyset af EU-retten, herunder relevante direktiver, forordninger og praksis fra EU-Domstolen. På grund af den begrænsede nationale og internationale praksis på området, baseres analysen i vidt omfang på EU-retslige principper og

teoretiske bidrag. Der foretages ikke en komparativ analyse af andre landes retssystemer, men hvor udenlandske tendenser inddrages, sker det alene med henblik på fortolkning af gældende dansk og EU-ret.

Formålet er ikke at analysere indholdet eller omfanget af de enkelte rettigheder, men at kortlægge, hvilke frembringelser og aktører der kan opnå beskyttelse baseret på det output AI-teknologien skaber. Fokus ligger dermed på de beskyttelsesbetingelser, der skal være opfyldt, og på hvilken type menneskelig indsats der anerkendes som tilstrækkelig. Afhandlingen tager udgangspunkt i, at kunstig intelligens ikke ændrer de grundlæggende vurderingskriterier i ophavs- og designretten, men udfordrer forståelsen af, hvad der kan rummes inden for dem. Det er stadig den konkrete frembringelse og dens tilblivelse, der er afgørende.

I praksis kan AI-genererede produkter være visuelt uadskilleligt fra menneskeskabte værker og designs, hvilket skaber gråzoner. En særlig udfordring opstår, hvis brugeren skjuler AI's rolle og foregiver menneskelig skaberindsats. Derfor forudsætter analysen indsigt i skabelsesprocessen bag de frembringelser, der vurderes.

Afhandlingen behandler ikke retlige spørgsmål vedrørende AI's brug af eksisterende materiale, herunder krænkelse som følge af dataudvinding (tekst- og datamining) og beskyttelse af AI-modellens træning, erfaring og software. Ligeledes behandles ikke spørgsmål om økonomiske rettigheder, ideelle rettigheder, håndhævelse eller krænkelse, medmindre disse forhold er nødvendige for at belyse grænsen for beskyttelse. Inden for ophavsretten afgrænses også mod beskyttelse af AI's databaser og software. Derudover behandles heller ikke naborettigheder. Undtagelser fra designbeskyttelse – herunder moral, offentlig orden, must-fit/must-match-reglerne og nyhedsskånefrister – vil heller ikke behandles nærmere. Der afgrænses fra en nærmere behandling af ejerforhold i ansættelsesforhold, da fokus i specialet er på den skabende brugers rolle i samspillet med AI-teknologi. Sådanne forhold inddrages dog i det omfang, de er relevante for vurderingen af, hvem der har retten til det skabte værk eller design. Tilsvarende behandles spørgsmål om AI's retsevne, erstatningsansvar og autonomi kun i det omfang, de har betydning for analysen af rettighedshaveren.

1.4. Metode

Formålet med denne afhandling er at belyse, hvornår produkter skabt ved brug af AI-teknologi kan opnå ophavsretlig og/eller designretlig beskyttelse – og hvem der i så fald skal anses som rettighedshaver. Med dette for øje anvendes den retsdogmatiske metode, suppleret af en intern komparativ analyse mellem ophavsret og designret.

Afhandlingen tager udgangspunkt i dansk ret, men da både ophavsretten og designretten i vidt omfang er harmoniseret gennem EU-retten, inddrages også relevante EU-direktiver og -forordninger, herunder InfoSocdirektivet,⁶ Softwaredirektivet,⁷ Databasedirektivet,⁸

⁶ Direktiv 2001/29/EF af 22. maj 2001 om harmonisering af visse aspekter af ophavsret og beslægtede rettigheder i informationssamfundet, EUT L 167 af 22.6.2001.

⁷ Direktiv 2009/24/EF af 23. april 2009 om retlig beskyttelse af edb-programmer, EUT L 111 af 5.5.2009.

⁸ Direktiv 96/9/EF af 11. marts 1996 om retlig beskyttelse af databaser, EFT L 77 af 27.3.1996.

Beskyttelsesdirektivet,⁹ Designforordningen¹⁰ og Designdirektivet.¹¹ EU-Domstolens praksis – herunder specielt Infopaq,¹² Painer¹³ og Doceram¹⁴ – udgør centrale fortolkningsbidrag. På områder med begrænset praksis inddrages forarbejder, juridisk litteratur og internationale analyser fra bl.a. World Intellectual Property Organisation (WIPO) og Europa-Parlamentet.

1.4.1. Den retsdogmatiske metode

Den retsdogmatiske metode tager udgangspunkt i gældende ret og defineres således:

*”Retsdogmatikkens opgave er at beskrive, fortolke, analysere og systematisere gældende ret”*¹⁵

Dette indebærer at der vil gøres brug af relevante retskilder til at analysere og beskrive den ret der er gældende i dag, de lege lata¹⁶

Metoden findes essentiel idet den bruges til at beskrive og analysere gældende ret med fokus på beskyttelsesbetingelserne i ophavsret og designret. Den retsdogmatiske tilgang gør det muligt at vurdere om produkter skabt ved brug af AI- teknologi omfattes af eksisterende beskyttelsesordninger. Retskildegrundlaget udgøres primært af dansk og EU-ret, samt praksis fra EU-Domstolen, juridisk teori og litteratur.

Da teknologien udvikler sig hurtigt og retstilstanden stadig er under afklaring, inddrages også teknologiforståelse og illustrative casestudier. Den praktiske analyse struktureres omkring tre selvskabte idealtypiske AI-brugere – Techno-skaberen, Hybrid-skaberen og den Klassiske kunstner – som hver især illustrerer forskellige grader af menneskelig medvirken og danner grundlag for vurderingen af retlig beskyttelse. Denne tilgang kombinerer en kasuistisk metode med en retsdogmatiske vurdering for at opnå en nuanceret forståelse af gældende og fremtidige retlige grænser.

Afhandlingens primære fokus er således gældende ret, men i afslutningen inddrages også et retspolitisk perspektiv.¹⁷ Dette sker for at fremhæve, hvilke normative og samfundsmæssige hensyn der bør overvejes i forbindelse med fremtidig regulering af AI-genereret indhold, uden at dette ændrer afhandlingens metodiske udgangspunkt.

⁹ Direktiv 2006/116/EF af 12. december 2006 om beskyttelsestiden for ophavsret og visse beslægtede rettigheder, EUT L 372 af 27.12.2006, som ændret ved direktiv 2011/77/EU af 27. september 2011, EUT L 265 af 11.10.2011.

¹⁰ Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 af 12. december 2001 om EF-design, EUT L 3 af 5.1.2002; Forordning (EU) 2024/2822 af 23. oktober 2024 om ændring af Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 om Community designs og ophævelse af Kommissionens forordning (EF) nr. 2246/2002, EUT L 2822 af 18.11.2024

¹¹ Direktiv 98/71/EF af 13. oktober 1998 om retlig beskyttelse af design, EFT L 289 af 28.10.1998.; Direktiv (EU) 2024/2823 af 23. oktober 2024 om retsbeskyttelse af designs (recast), EUT L 2823 af 18.11.2024.

¹² Sag C-5/08, *Infopaq International A/S mod Danske Dagblades Forening*, EU:C:2009:465.

¹³ Sag C-145/10, *Eva-Maria Painer mod Standard VerlagsGmbH m.fl.*, EU:C:2011:798.

¹⁴ Sag C395/16, *Doceram GmbH mod CeramTec GmbH*, EU:C:2018:172.

¹⁵ Carsten Munk-Hansen, *Rettens grund: Filosofi, videnskab, metode*, Aalborg Universitetsforlag 2010, s. 95

¹⁶ Carsten Munk-Hansen, *Rettens grund: Filosofi, videnskab, metode*, Aalborg Universitetsforlag 2010, s. 191.

¹⁷ Carsten Munk-Hansen, *Retsvidenskabsteori*, Djøf forlag 2018, s. 73

1.4.2. Den komparative metode

Når de to retsområders indhold er gennemgået separat, anvendes en komparativ metode til at sammenligne ophavsret og designret. Selvom nærværende afhandling ikke foretager en komparativ analyse af dansk ret med fremmedret,¹⁸ anvendes der en intern komparativ metode i forholdet mellem ophavsretten og designretten. Dette er relevant, fordi mange produkter – især brugskunst – kan omfattes af begge regelsæt, afhængigt af hvilke beskyttelsesbetingelser der opfyldes.

Formålet med den komparative tilgang er at identificere forskelle og overlap i beskyttelsesbetingelserne.¹⁹ Analysen skaber dermed en ramme for at vurdere grænsedragningen mellem de to beskyttelsessystemer²⁰, og hvordan ophavsrettens subjektive krav om personlig og kreativ indsats adskiller sig fra designrettens mere objektivt vurderede betingelser om nyhed og individuel karakter. Metoden anvendes især i analysen af grænsetilfælde, hvor AI-værktøjer bidrager til frembringelsen, og den menneskelige indsats er begrænset. Her bliver den komparative tilgang et redskab til at vurdere, om designbeskyttelse eventuelt kan opnås, hvor ophavsretten kommer til kort. Dette bidrager til at afklare, hvor grænsen mellem AI-assisterede og AI-genererede frembringelser går – og belyser det retlige rum, hvor sådanne enten kan nyde beskyttelse eller falde i det fri.

1.5. Struktur

Afhandlingen er struktureret i ni kapitler.

Kapitel 1 indeholder indledning, problemformulering, afgrænsning og metode.

Kapitel 2–4 udgør den retlige og begrebsmæssige rammesætning, som danner grundlaget for analysen. Kapitel 2 introducerer AI-teknologi og giver en forenklet teknisk forståelse, herunder systemklassifikation og det såkaldte *black box*-fænomen. Kapitel 3 behandler ophavsrettens grundtræk og formål med fokus på retsgrundlag, værksbegreb, originalitetskrav og opha-verbegrebet. Kapitel 4 redegør for designrettens systematik og analyserer beskyttelsesbetingelserne, herunder nyhed, individuel karakter og designerbegrebet.

Kapitel 5–7 udgør analysen. Kapitel 5 undersøger, om AI-genererede produkter overhovedet kan beskyttes efter gældende ret, og om AI i så fald kan anses som rettighedshaver. Kapitel 6 vurderer graden af menneskelig indsats i skabelsesprocessen gennem tre idealtypiske brugerprofiler og analyserer, hvornår og i hvilket omfang beskyttelse kan opnås. Kapitel 7 analyserer spørgsmålet om rettighedshaverens identitet, når både menneskelige og maskinelle bidrag indgår.

¹⁸ Carsten Munk-Hansen, *Retsvidenskabsteori*, 2018, s. 72.

¹⁹ Ibid

²⁰ Munk-Hansen, *Retsvidenskabsteori*, 2018, s. 72.

Kapitel 8 identificerer centrale retlige udfordringer ved den gældende retstilstand – herunder vurderingsusikkerhed, investeringer, *black box*-problematikker, bevisbyrde og manglende gennemsigtighed. Kapitlet afsluttes med en berøring af retspolitiske overvejelser.

Kapitel 9 samler hovedpointerne og besvarer problemformuleringen i en afsluttende konklusion.

2. Hvad er AI?

Kunstig intelligens (herefter AI) er i dag blandt de mest transformative teknologier og spiller en central rolle i samfundsmæssig og økonomisk forandring. Dens betydning for immaterialretten gør det særlig relevant at undersøge teknologien nærmere.²¹

AI er et bredt teknisk begreb uden en entydig definition, men beskriver overordnet maskinbaserede systemer, der kan udføre opgaver, som traditionelt har krævet menneskelig intelligens. Disse systemer udvikles af mennesker og fungerer typisk ud fra et eksplicit eller implicit mål – en såkaldt *prompt* – som søges opfyldt gennem følgende fire trin:

1. **Dataindsamling** – systemet registrerer sin omverden via inputdata eller sensorer,
2. **Fortolkning** – data analyseres og omdannes til brugbar information,
3. **Ræsonnement** – systemet udleder en strategi baseret på den analyserede information,
4. **Beslutning** – der træffes valg og handles, enten fysisk eller digitalt, for at opnå målet.²²

AI adskiller sig fra traditionelle programmer ved evnen til at *lære* og danne nye mønstre via maskinlæring. Ved at analysere store og komplekse datamængder, som mennesker ikke selv kan overskue, kan systemet justere sine handlinger og levere stadigt mere præcise output.²³

Ved vedtagelsen af EU's AI-forordning i marts 2024²⁴ blev der fastlagt en fælles retlig definition af AI. Ifølge artikel 3 forstås et AI-system som:

“Et maskinbaseret system, som er udformet med henblik på at fungere med en varierende grad af autonomi, og som efter idriftsættelsen kan udvise en tilpasningsevne, og som til eksplicitte eller implicitte mål af det input, det modtager, udleder, hvordan det kan generere output såsom forudsigelser, indhold, anbefalinger eller beslutninger, som kan påvirke fysiske eller virtuelle miljøer.”²⁵

AI's læringsevne gør det muligt at skabe output, som i stigende grad ligner menneskelige værker – hvad enten det er tekst, musik, billeder eller design. Eksempler som AlphaGo og AlphaZero, som via dataanalyse har overgået de bedste menneskelige skakspillere, illustrerer, hvordan AI kan producere komplekse resultater uden menneskelig kreativitet i traditionel forstand.²⁶

²¹ EUIPO, *Impact of Technology: Deep Dive Report I* (European Union Intellectual Property Office, 2022) 6.

²² EUIPO, *Impact of Technology: Deep Dive Report I* (European Union Intellectual Property Office, 2022) 41–42.

²³ EUIPO, *Impact of Technology: Deep Dive Report I* (European Union Intellectual Property Office, 2022) 41–42; Reto Hilty, Kung-Chung Liu og Edward Lee: *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, Oxford University Press, 2021, s. 12.

²⁴ Forordning 2024/1689

²⁵ Forordning 2024/1689, art. 3.

²⁶ Hilty m.fl.: *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, 2021, s. 1.

Denne teknologiske kapacitet rejser imidlertid væsentlige juridiske spørgsmål – især når AI frembringer værker og design med begrænset eller ingen synlig menneskelig medvirken. Disse problemstillinger undersøges indgående i afhandlingen.

2.1. AI klassifikationssystem

AI-teknologi kategoriseres ofte i tre overordnede typer: svag AI, stærk AI og super AI, alt efter systemets kompleksitet og evne til at efterligne menneskelig intelligens.²⁷

Svag AI er den mest udbredte type og omfatter systemer, der er udviklet til at løse konkrete opgaver inden for et snævert område. De opererer ud fra fastlagte regler og træningsdata og har ikke kapacitet til at tænke ud over deres programmerede funktion. Typiske eksempler inkluderer stemmeassistenter som Siri og robotter som Pillo, der bruges i sundhedssektoren.²⁸

Stærk AI går skridtet videre og beskrives som systemer, der teoretisk set kan efterligne menneskelig bevidsthed – herunder evnen til at lære, ræsonnere og træffe selvstændige beslutninger på tværs af opgaver og kontekster. Selvom denne teknologi endnu ikke er en realitet, anses den for at være et vigtigt udviklingsmål.²⁹

Super AI repræsenterer det mest avancerede scenarie: en form for intelligens, der ikke blot matcher, men overgår menneskets evner på alle områder – både kognitivt, kreativt og følelsesmæssigt. Denne type AI findes endnu kun som en hypotese og danner udgangspunkt for intense diskussioner om fremtidens teknologi og etik.³⁰

Langt de fleste nutidige AI-systemer – herunder generativ AI som ChatGPT – bygger på svag AI. Udviklingen af stærk og super AI er dog undervejs. Ifølge eksperter kan stærk AI blive en realitet inden for 25 år.³¹ Nogle spår at det vil blive endnu tidligere, for eksempel forventer Google-ingeniør Ray Kurzweil at maskiner vil matche menneskelig intelligens allerede i 2029.³²

Afhandlingen fokuserer på den gældende retstilstand for svag AI og analyserer, hvordan graden af menneskelig medvirken påvirker ophavsretlig og designretlig beskyttelse. Samtidig peges der på fremtidige retlige gråzoner, som allerede aktualiseres af den teknologiske udvikling.

²⁷ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 28.

²⁸ Ibid

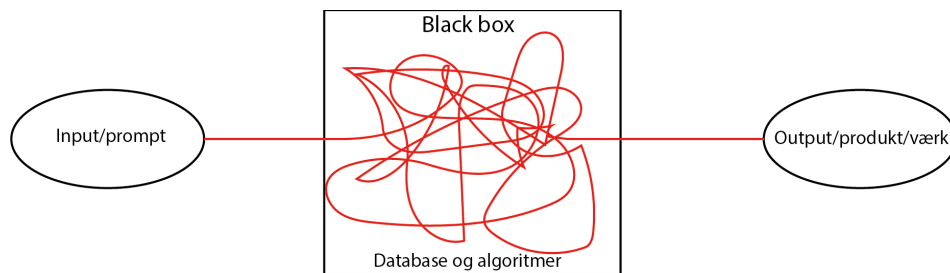
²⁹ Ibid

³⁰ Ibid

³¹ Vincent C. Müller og Nick Bostrom: 'Future Progress in Artificial Intelligence: A Survey of Expert Opinion', *Fundamenta Informaticae*, 2016, s. 555.

³² Peter Rejcek: 'Can Futurists Predict the Year of the Singularity?', 2017, tilgængelig på: <https://singularityhub.com/2017/03/31/can-futurists-predict-the-year-of-the-singularity/>, tilgået 5. maj 2025.

5.2. "Black box" fænomenet



33

Mængden og kvaliteten af data spiller en afgørende rolle for AI-systemers præstation. Men på grund af deres komplekse og ikke-lineære strukturer er det ofte vanskeligt – selv for udviklere – at forstå, hvordan systemet træffer beslutninger, eller at forudsige dets output. Dette omtales som *black box*-fænomenet.³⁴

AI's evne til at lære og genkende mønstre gør teknologien særdeles effektiv, men rejser samtidig væsentlige retlige spørgsmål – især i forhold til gennemsigtighed og kontrol over output. Når det ikke er muligt at fastslå, hvilke elementer der er genereret af AI, og i hvilket omfang outputtet bygger på ophavsretligt beskyttet materiale, opstår der bevismæssige og ophavsretlige udfordringer. Disse behandles nærmere i analysen.

5.3. AI og IP – Den retlige status

Til trods for et internationalt blik er spørgsmålet om beskyttelse af produkter produceret med AI teknologi hverken blevet behandlet i immaterialretslig lovtekst eller i forarbejder til dansk eller Europæisk ret. Et vigtigt skridt er blevet taget i arbejdet med at regulere brugen af AI i AI Act³⁵. AI-forordningen, regulerer ikke immaterialretten direkte, men påvirker indirekte, hvordan AI-systemer udvikles og anvendes. Dog er spørgsmålet om hvem som har eneretten til indehold skabt af AI uafklaret i EU-retten.

For at kunne forstå de virkninger og problemstillinger, som AI-drevet brugskunst og design medfører inden for immaterialretten, er det hensigtsmæssigt først at redegøre for ophavsretten og designrettens grundliggende principper. Sammenligningen mellem ophavsretten og designretten har også praktisk relevans da EU-Domstolen i *Cofemel*-sagen³⁶ fastslog at medlemslandene ikke længere må diskriminere brugskunst og industrielle designs i deres nationale ophavsretlige systemer, hvilket efter *Flos*-sagen³⁷ i praksis betyder at medlemslandene er pligtig til at yde ophavsretslig beskyttelse til alle registrerede design, der lever op til kravene om originalitet.

³³ Egen tilvirkning

³⁴ Hilty m.fl.: *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, 2021, s. 2

³⁵ Forordning 2024/1689

³⁶ Sag C-683/17, *Cofemel – Sociedade de Vestuário SA mod G-Star Raw CV*, EU:C:2019:721.

³⁷ Sag C-168/09 *Flos SpA mod Semeraro Casa e Famiglia SpA*, EU:C:2010:759, præmis 36–38.

Dette slægtskab er udtrykkelig reguleret i ophavsretsloven § 1³⁸ som ”brugerkunst”, forudsat at det opfylder originalitetskravet.³⁹ Forholdet mellem lovene er videre reguleret i ophavsretsloven § 10 og designloven § 50,⁴⁰ hvor det udtrykkelig fastsættes at beskyttelsesformerne ikke udelukker hinanden, men hellere kumuleres hvis kravene i begge love er opfyldt.

I praksis betyder dette, at digitale designere og virksomheder, der arbejder med AI designs, må overveje både ophavs- og designretlig beskyttelse. Dette spørgsmål er centralt for afhandlingens problemstilling, idet det rejser spørgsmålet, om designs skabt med AI – selv hvis de ikke nyder ophavsretlig beskyttelse – kan opnå designretlig beskyttelse.

³⁸ Ophavsretsloven, lovbekendtgørelse nr. 1093 af 20. august 2023.

³⁹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen: *Immaterialret*, 2024, s. 163–165.

⁴⁰ Designloven, lovbekendtgørelse nr. 89 af 20. januar 2019

3. Grundlæggende om ophavsretten

3.1. Formål og grundlæggende hensyn

Ophavsretten beskytter litterære og kunstneriske værker mod uretmæssig udnyttelse og har til formål at fremme kreativitet og kulturel produktion. Beskyttelsen giver ophaveren eneret til at råde over værket, jf. ophavsretslovens § 1, og balancerer hensynet til skaberen med samfundets adgang til viden og kultur.⁴¹

Eneretten omfatter både økonomiske rettigheder, jf. § 2, og ideelle rettigheder, jf. § 3. De økonomiske rettigheder giver kontrol over eksemplarfremsstilling og offentliggørelse, mens de ideelle rettigheder sikrer ophaverens ret til navngivelse og beskyttelse mod krænkende ændringer, også kaldt navngivelse og respektretten.

Formålet med dette system er at styrke incitamentet til at skabe, samtidig med at det bidrager til innovation, kulturel mangfoldighed og en bæredygtig konkurrence på markedet for kreative ydelser.⁴²

3.2. Retsgrundlaget

3.2.1. Det internationale samarbejde

Det ophavsretlige område bygger på et veludviklet internationalt samarbejde, hvor særligt *Bernerkonventionen* (1886),⁴³ som Danmark tiltrådte i 1903, spiller en central rolle. Konventionen opstiller mindstekrav til national ret og bygger på principper om territorialitet og national behandling.⁴⁴ Den blev i 1996 suppleret af *WIPO Copyright Treaty (WCT)*,⁴⁵ som bekræfter, at ophavsretten også omfatter edb-programmer og databaser – og dermed beskytter værker i digital form. Begge traktater er implementeret i dansk ret og udgør et vigtigt fortolkningsgrundlag for vurderingen af ophavsret til indhold skabt af AI, hvor nye værkstyper udfordrer de klassiske kategorier.⁴⁶

3.2.2. Det Europæiske samarbejde

EU-retten spiller en afgørende rolle for udviklingen af dansk ophavsret. EU har gennem TEUF (Lissabon-traktaten) etableret et harmoniseret regelsæt gennem en række direktiver, herunder InfoSocdirektivet,⁴⁷ Softwaredirektivet,⁴⁸ Databasedirektivet⁴⁹ og Beskyttelsesdirektivet.⁵⁰

⁴¹ Justitsministeriet: *Betænkning nr. 1480 om ophavsret*, 1986, s. 18–20.

⁴² Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen: *Immaterielret*, 2024, s. 31

⁴³ Bernerkonventionen af 9. september 1886 om beskyttelse af litterære og kunstneriske værker.

⁴⁴ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterielret*, 2024, s. 52

⁴⁵ WIPO Copyright Treaty af 20. december 1996, vedtaget under WIPO.

⁴⁶ Jens Schønning og Jon Blomqvist: *International ophavsret*, Karnov Group, 2011, s. 250.

⁴⁷ Direktiv 2001/29/EF

⁴⁸ Direktiv 2009/24/EF

⁴⁹ Direktiv 1996/9/EF

⁵⁰ Direktiv 2006/116/EF

Direktiverne indebærer totalharmonisering, hvilket betyder, at medlemslandene har meget begrænset skøn ved implementeringen. Samtidig spiller EU-Domstolen en central rolle i fortolkningen af direktiverne, hvilket sikrer ensartet praksis i hele Unionen på tværs af medlemslandene.⁵¹ Domstolens praksis – som for eksempel *Painer*-sagen⁵² – er derfor afgørende for at forstå, hvordan kriterier som originalitet anvendes på indhold skabt af AI-teknologi, hvor menneskelig skabelse ikke altid er entydig.

3.2.3. National ret – dansk ophavsret

Den danske ophavsret er kodificeret i ophavsretsloven (LBK nr. 1093 af 20.08.2023), som bygger på loven fra 1995 og den fællesnordiske betænkning fra 1961. Forarbejderne hertil danner derfor fortsat et vigtigt fortolkningsgrundlag for den nuværende retsstilling. Ophavsretsloven implementerer desuden en række EU-direktiver og skal fortolkes i overensstemmelse med både EU- og international ret.⁵³ Når spørgsmålet om ophavsretlig beskyttelse af AI-genereret indhold vurderes, sker det således i krydsfeltet mellem national lovgivning, EU-harmonisering og internationale forpligtelser, hvilket stiller særlige krav til fortolkningen.

3.3. Beskyttelsens objekt - ophavsretsloven § 1

Hvem der har ophavsret og hvad der udløser retten reguleres i ophavsretsloven § 1, der udtrykker at:

”Den, som frembringer et litterært eller kunstnerisk værk, har ophavsret til værket”⁵⁴

En umiddelbar sproglig fortolkning peger på, at retten tilkommer ”den, som frembringer” et ”litterært eller kunstnerisk værk”. En sådan ordlydsbaseret tilgang giver imidlertid et forsimplet billede af en mere kompleks juridisk vurdering. Begrebet ”litterære og kunstneriske værker” er nemlig ikke neutralt – dets afgrænsning har direkte betydning for, hvordan et værk kan frembringes, og dermed også for, hvem der overhovedet kan betragtes som ophaver.

Der findes ikke nogen faste, objektive kriterier for skabelsesprocessen der lader os forudbestemme om noget er et ”litterært eller kunstnerisk værk” hvilket fører os til at først identificere hvad der betegnes som ”litterære og kunstneriske værker” inden man identificerer ”den, som frembringer” den.

I det følgende – og med særligt fokus på den praktiske relevans for produkter skabt med AI-teknologi – vil analysen primært omhandle de tilfælde, hvor brugskunst og industrielle designs kan opnå ophavsretlig beskyttelse. Andre værkstyper inddrages i det omfang, det tjener til at illustrere de ophavsretlige grundprincipper.

⁵¹ Annette Kur, Thomas Dreier og Stefan Luginbuehl: *European Intellectual Property Law*, Edward Elgar Publishing, 2019, s. 338.

⁵² Sag C-145/10, *Painer*

⁵³ Peter Schønning: *EU-direktiverne om ophavsret*, DJØF Forlag, 2025, s. 37–40

⁵⁴ Ophavsretsloven § 1

For at opnå ophavsret skal to grundlæggende betingelser være opfyldt: For det første skal genstanden karakteriseres som et litterært eller kunstnerisk værk, og for det andet skal genstanden have originalitet. Disse betingelser er afgørende for, om produkter overhovedet kan omfattes af ophavsretten, hvilket vil gennemgås i afsnit 3.3.1 og 3.3.2.

3.3.1. Beskyttelsens genstand – litterære og kunstneriske værker

For at opnå ophavsretlig beskyttelse skal en frembringelse kunne kvalificeres som et litterært eller kunstnerisk værk, jf. ophavsretsloven § 1, stk. 1. Ophavsretten er formløs og opstår automatisk ved værkets skabelse, uden krav om registrering. Det er dog ikke tilstrækkeligt blot at få en idé; idéen skal komme til konkret udtryk på en måde, som kan sanses af andre.⁵⁵

Værksbegrebet er bredt og fleksibelt. Bernerkonventionens artikel 2(1)⁵⁶ definerer litterære og kunstneriske værker som enhver intellektuel frembringelse inden for litteratur, videnskab og kunst, uanset udtryksform. Denne definition er gennem TRIPS-aftalen⁵⁷ en del af EU's retsorden. Samtidig beskytter InfoSocdirektivets art. 2(a)⁵⁸ og Beskyttelsesdirektivets art. 1⁵⁹ opfatterens egne værker, uden at præcisere, hvad der nærmere forstås som et "værk".

Også i dansk ret fortolkes værksbegrebet bredt og omfatter blandt andet skønlitteratur, musik, scenekunst, billedkunst og brugskunst, jf. ophavsretsloven § 1. Med formuleringen "eller det er kommet til udtryk på en anden måde" åbnes der for beskyttelse af nye udtryksformer. Det er dog et ufravigeligt krav, at udtrykket kan kvalificeres som litterært eller kunstnerisk.⁶⁰

EU-Domstolen har i *Levola Hengelo*-sagen⁶¹ fastslået, at et værk skal kunne identificeres med tilstrækkelig præcision og objektivitet. I den foreliggende sag blev det præciseret, at subjektive indtryk – som smagen af en ost – ikke kan opnå ophavsretlig beskyttelse, da de afhænger af individuelle sanseoplevelser og ikke kan fastlægges objektivt.⁶²

Det centrale er altså, at værket kommer til konkret udtryk og fremstår som en sanselig oplevelse – hvad enten det sker gennem tekst, lyd, billede eller andre udtryk. Dette krav gælder også, hvor AI helt eller delvist medvirker til skabelsen, og bliver særligt relevant, når den menneskelige skaberindsats er begrænset.

3.3.1.1. Brugskunst

Inden for kunstværker sondres der traditionelt mellem ren og anvendt kunst. Ren kunst – såsom maleri og skulptur – har primært et æstetisk formål, mens anvendt kunst, herunder brugskunst, kombinerer det æstetiske med en praktisk funktion. Brugskunst omfatter for eksempel

⁵⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 69.

⁵⁶ Bernerkonventionen, art. 2, stk. 1.

⁵⁷ TRIPS-aftalen (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights), bilag 1C til Marrakesh-aftalen om oprettelse af Verdenshandelsorganisationen (WTO), 15. april 1994.

⁵⁸ Direktiv 2001/29/Ef, art. 2 (a)

⁵⁹ Direktiv 2006/116/EF, art. 1, som ændret ved direktiv 2011/77/EU.

⁶⁰ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 81.

⁶¹ Sag C-310/17 *Levola Hengelo BV mod Smilde Foods BV*, EU:C:2018:899.

⁶² Ibid

møbler, lamper, drikkeglas, tekstiler, hi-fi-udstyr og legetøj, men kan også omfatte større genstande som både og biler, forudsat at originalitetskravet er opfyldt.⁶³

Brugskunst blev først anerkendt som ophavsretligt beskyttet kategori ved lovændringen i 1908 og skal i dag behandles på lige fod med andre værkstyper. EU-harmonisering har cementeret, at der ikke gælder strengere krav til originalitet for brugskunst end for andre værkstyper.⁶⁴

I en dansk sag om Ilse Jacobsen-gummistøvler blev det anerkendt, at også beklædningsdesign kan opnå ophavsretlig beskyttelse, forudsat at originalitetskriteriet er opfyldt. Retten fandt imidlertid, at støvlernes udformning ikke var tilstrækkeligt originale og derfor ikke kunne opnå ophavsret.⁶⁵

Omvendt kan rent funktionelle frembringelser, hvor udformningen udelukkende dikteres af tekniske hensyn, ikke opnå ophavsret.⁶⁶ Et brugskunstværk kræver således både et kunstnerisk præg og en vis frihed til at tage kreative valg i frembringelsen, hvilket danner grundlag for vurderingen under originalitetskravet, jf. afsnit 3.3.2. Denne afvejning får særlig betydning, når AI anvendes som værktøj i skabelsesprocessen, hvor spørgsmålet er, om der stadig udøves menneskelige, kreative valg i et omfang, der kan støtte en ophavsretlig beskyttelse.

3.3.2. Beskyttelsens genstand – Originalitetskravet

Originalitet er en grundbetingelse for ophavsretlig beskyttelse og også det mest fortolkningsmæssigt udfordrende begreb.⁶⁷ Kravet er ikke udtrykkeligt fastsat i ophavsretsloven, men har i dansk ret traditionelt været forstået gennem værkshøjdelæren, hvilket indebærer at værket skal være resultat af ophaverens selvstændige skabende indsats med krav om en vis nyhed og selvstændighed, men ikke om kunstnerisk kvalitet.⁶⁸ Der skal med andre ord være en personlig forbindelse mellem ophaveren og værket. Genstande fundet i naturen, kopier af eksisterende værker eller værker skabt uden menneskelig indsats falder derfor uden for beskyttelse.⁶⁹

Originalitet forstås i dag som en intellektuel og menneskelig frembringelse, der afspejler ophaverens personlighed.⁷⁰ Det indebærer, at værket udtrykker frie og kreative valg og afgrænses fra rent håndværksmæssige eller rutinemæssige frembringelser.⁷¹ Denne forståelse udgør et centralt pejlemærke for vurderingen af, om produkter skabt af AI-teknologi kan opnå ophavsretlig beskyttelse, hvilket analyseres nærmere i kapitel 5 - 6.

⁶³ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 91-92

⁶⁴ Ibid

⁶⁵ U.2020.2817 H (Ilse Jacobsen Gummistøvler)

⁶⁶ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 91-92

⁶⁷ Morten Rosenmeier, *Værkslæren i ophavsretten*, 2001, s. 91.

⁶⁸ Folketingstidende 1959–60, Tillæg A, s. 2683

⁶⁹ Betænkning nr. 1480, s.6

⁷⁰ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 71

⁷¹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 72

3.3.2.1. Påvirkning fra EU

Originalitetskravet er en grundlæggende betingelse for ophavsretlig beskyttelse efter EU-retten og defineres i Softwaredirektivets art. 1, stk. 3,⁷² Databasedirektivets art. 3, stk. 1⁷³ og Beskyttelsesdirektivets art. 6⁷⁴ som "ophaverens egen intellektuelle frembringelse". *InfoSocdirektivet*⁷⁵ indeholder en sådan definition kun for computerprogrammer, databaser og fotografiske værker uden at tage stilling til øvrige værkstyper.

Hverken Bernerkonventionen eller TRIPS-aftalen opstiller udtrykkeligt et originalitetskrav, men EU-Domstolen slog i *Infopaq*⁷⁶ fast, at "intellektuel frembringelse" kan udledes af Bernerkonventionens art. 2, nr. 5, og at InfoSocdirektivet harmoniserer værksbegrebet for alle værkstyper i EU.⁷⁷ Et værk er dermed beskyttet, når det er ophaverens egen intellektuelle frembringelse⁷⁸ – en standard, der udfordres af værker skabt med AI-teknologi.

Infopaq I og *Painer*⁷⁹ er to centrale sager for vurderingen af, hvordan produkter skabt med begrænset kreativ frihed skal behandles. I *Infopaq* fastslog Domstolen, at selv korte uddrag på elleve ord kan opnå beskyttelse, såfremt de er udtryk for ophaverens egen intellektuelle frembringelse. Derfor vil en gengivelse af disse kunne medføre en krænkelse hvis det er genkendeligt i det oprindelige værket.⁸⁰ Altså afhænger beskyttelsen af graden af personlig, kreativ indsats – ikke værkets længde eller form.

I *Painer*-sagen blev samme princip bekræftet, hvor spørgsmålet gjaldt en krænkelse af et skoleportræt.⁸¹ Domstolen fastslog, at portrætfotografier kan være ophavsretligt beskyttede, selv når tekniske og praktiske rammer begrænser friheden, hvis der er foretaget frie og kreative valg i eksempelvis lys, vinkel og komposition.⁸² Dermed blev det klart, at tærsklen ikke nødvendigvis er høj, og at selv værker med begrænset kreativ frihed kan beskyttes, hvis et personligt præg er til stede.

Modsat markerede *Football Association Premier League*-sagen⁸³ den nedre grænse for beskyttelse. Domstolen afviste, at fodboldkampe kunne beskyttes som værker, da deres forløb er styret af ufravigelige spilleregler og derfor ikke levner plads til den nødvendige kreative frihed. Et værk forudsætter, at ophaveren har haft mulighed for at sætte et personligt præg på udtrykket.⁸⁴

Sammenligningen mellem *Painer* og *FAPL* tydeliggør, at det ikke er graden af regler i sig selv, men hvorvidt der stadig er rum for kreative valg, som er afgørende. Portrætfotografi der

⁷² Direktiv 2009/24/EF art. 1, stk. 3

⁷³ Direktiv 1996/9/EF af 11.03.1996

⁷⁴ Direktiv 2006/116/EF med ændringer i Direktiv 2011/77 art. 3, stk. 1

⁷⁵ Direktiv 2001/29/EF

⁷⁶ Sag C-5/08 *Infopaq*

⁷⁷ Kur, Dreier og Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 343

⁷⁸ Sag C-5/08 *Infopaq*, præmis 36-37

⁷⁹ Sag C-145/10 *Painer*

⁸⁰ Sag C-5/08 *Infopaq*, præmis 60

⁸¹ Sag C-145/10 *Painer*

⁸² Sag C-145/10 *Painer*, præmis 113

⁸³ Sag C-403/08, *Football Association Premier League Ltd m.fl. mod QC Leisure m.fl.*, EU:C:2011:631.

⁸⁴ Sag C-403/08 *FAPL*, præmis 98

på mange måder er styret af regler, giver nok rum til at imødekomme originalitetskravet, hvor graden af regler i fodboldkampe afskærer denne mulighed.

Tilsvarende afskæres beskyttelse for produkter bestemt af tekniske hensyn hvis udformningen udelukkende dikteres af funktionelle hensyn.⁸⁵ Dette er især relevant for brugskunst. En stol skal for eksempel have et sæde, men udformningen kan stadig være original, hvis den bærer præg af ophaverens frie og kreative valg. Dog blev det i *Cofemel*-sagen fastslået at en ”særegen og karakteristisk visuel effekt set ud fra en æstetisk synsvinkel” ikke er nok til at opnå originalitet.⁸⁶

Afgrænsningen af, hvad der udgør en original frembringelse, er afgørende for vurderingen af om værker skabt af AI-teknologi kan nyde ophavsretlig beskyttelse – en problemstilling, der behandles nærmere i afhandlingens senere afsnit.

3.3.2.2. *Dobbeltskabelseslæren*

Ved vurderingen af, om et værk opfylder originalitetskravet, anvendes i nordisk ret dobbeltskabelseslæren. Læren bygger på, at et værk formodes originalt, hvis det er usandsynligt, at flere ophavere uafhængigt kunne skabe et identisk eller væsentligt tilsvarende værk.⁸⁷ Jo større frihed der er i skabelsesprocessen, desto stærkere formodes originalitet. Begrænset frihed kan derimod indikere svagere originalitet.⁸⁸

Princippet blev fastslået i *Tips-dommen*⁸⁹, der vedrørte ophavsret til et edb-baseret tipssystem. Højesteret fandt, at sådanne systemer typisk konstrueres ud fra enkle og velkendte metoder, hvorfor sandsynligheden for dobbeltskabelse var høj. Kun særligt originale kombinationer, der gik ud over grundidéerne, kunne opnå ophavsretlig beskyttelse.⁹⁰

Ophavsretten opererer dog med et subjektivt nyhedskrav – ikke med prioritetsbeskyttelse. Så længe ophaveren har frembragt værket selvstændigt uden at kopiere andre, kan originalitet godt foreligge, selv hvis resultatet minder om eksisterende værker. Dette adskiller ophavsretten fra designretten, hvor beskyttelsen bygger på en prioritetstankegang.⁹¹

Dobbeltskabelseslæren er særligt relevant for værker skabt af AI, hvor brugen af data og algoritmer øger risikoen for ensartede resultater. Dette kan svække antagelsen om, at værket bærer præg af individuelle, kreative valg – et tema, der uddybes i afhandlingens kapitel 6.

⁸⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 75

⁸⁶ Sag C-683/17 *Cofemel*

⁸⁷ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 74

⁸⁸ Les sammenligning mellem *Painer* og *FAPL* under Kap. 3.3.2.1.

⁸⁹ U.1993.731 H (*Tips-dommen*)

⁹⁰ *ibid*

⁹¹ Rosenmeier, *Værkslæren i ophavsretten*, 2001 s. 91-92

3.4. ” Den, som frembringer” – ophavsretsloven § 1.

Flere EU-direktiver tildeler ophaver eksklusive rettigheder til værket, dog uden altid at definere, hvem ophaver er. En undtagelse findes i Databasedirektivet⁹², der i artikel 4 fastslår, at ophaver er "den fysiske person eller gruppe af fysiske personer, der har skabt databasen".

Harmoniseringen er dog ikke fuldstændig idet direktivet overlader til medlemsstaterne at afgøre, om juridiske personer kan opnå rettigheder.⁹³

Spørgsmålet om, hvem der kan anses som ”den, som frembringer”, er særligt relevant for vurderingen af, om produkter skabt ved hjælp af AI-teknologi kan tilskrives en rettighedshaver.

3.4.1. Ophaveren

Efter ophavsretslovens § 1 tilkommer ophavsretten "den, som frembringer" værket. Retten opstår i det øjeblik, værket skabes, og kan ikke adskilles fra selve skabelsesprocessen. En naturlig sproglig fortolkning tilsiger, at den, der skaber værket, også er ophaveren til det.⁹⁴

Den personlige forbindelse mellem skaber og værk fremgår også af forarbejderne til den tidligere ophavsretslov, hvor betegnelsen "ophavsmand" blev anvendt.⁹⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Petersen fremhæver at kravet om en intellektuel, kreativ og personlig frembringelse forudsætter et menneske som ophaver,⁹⁶ et princip, der også afspejles i EU-rettens harmoniserede originalitetsstandard.⁹⁷ Denne grundsætning udfordres i takt med, at AI og automatiserede værktøjer i stigende grad bidrager til skabelsesprocessen.

Lovændringen i 2024, hvor betegnelsen "ophavsmand" blev ændret til "ophaver", kunne umiddelbart give indtryk af en mere objektiv tilgang. Det fremgår imidlertid, at ændringen alene er motiveret af kønsneutrale hensyn,⁹⁸ hvilket netop afkræfter en sådan fortolkning, og forstærker kravet om den menneskelige forbindelse.

Visse naborettigheder i lovens kapitel 5 tilkommer dog juridiske personer, eksempelvis i forhold til lydoptagelser og producentbeskyttelse. Dette understreger, at retsstillingen ikke er fuldstændig entydig.⁹⁹ Disse regler behandles dog ikke nærmere her, men illustrerer kompleksiteten i ejerforholdet.

⁹² Direktiv 1996/9/EF art. 4

⁹³ Kur, Dreierog Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 345

⁹⁴ Spørgsmålet om rettighedsovergang i ansættelsesforhold behandles ikke særskilt i denne afhandling. Der henvises dog til ophavsretslovens § 59 for computerprogrammer samt til Højesterets praksis, herunder U 1987.901 H (Politiken-dommen), for øvrige værkstyper, hvor ophavsretten i mangel af aftale kun overgår til arbejdsgiveren i det omfang, det er nødvendigt for virksomhedens normale drift.

⁹⁵ Betænkning til L 145, afgivet af Kulturudvalget, FT 2023–24

⁹⁶ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 117; Rosenmeier, *Værkslæren i ophavsretten*, 2001 s. 91.

⁹⁷ Sag C-5/08 Infopaq og kapitel 3.3.2.1. om originalitet

⁹⁸ Betænkning til L. 145, FT 2023 - 24

⁹⁹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 118

Som nævnt overlader Databasedirektivet det til medlemsstaterne at afgøre, om rettigheder kan tillægges juridiske personer.¹⁰⁰ Det betyder, at der kræves lovhjemmel for at fravige udgangspunktet om, at ophavsretten tilfalder en fysisk person. Dog er ophavsretsloven i vidt omfang deklatorisk, hvilket betyder at rettigheder kan overdrages ved aftale.

Endelig danner begrebet ”ophaver” en central ramme for vurderingen af, hvem der kan tilskrives rettigheder til produkter skabt ved hjælp af AI-teknologi.

3.4.2. Flere ophavere

Et værk kan også skabes i fællesskab mellem flere ophavere. I den forbindelse sondres der mellem fællesværker og tveværker. Ved frembringelse af fællesværker kan bidragene ikke adskilles, og rettighederne tilkommer ophaverne i sameje, jf. ophavsretsloven § 6 – eksempelvis hvor en kreativ direktør og en designer i tæt samspil har skabt et samlet visuelt udtryk.

Ved tveværker kan bidragene derimod adskilles, og hver ophaver har ophavsret til sit eget bidrag, som kan udnyttes selvstændigt, medmindre andet er aftalt. Et eksempel er hvor én har skabt det grafiske element og en anden den fysiske form.¹⁰¹

I begge tilfælde forudsættes det, at hver enkelte bidrag er originalt og bærer præg af selvstændig, kreativ indsats.¹⁰²

Disse overvejelser bliver særligt relevante i forhold til produkter skabt af AI-teknologi hvor det kan være uklart, om ophavsretten tilkommer brugeren, programmøren – eller en kombination heraf. Dette analyseres nærmere i fremstillingens kapitel 7 - Hvem ejer, det en AI skaber?

¹⁰⁰ Kur, Dreier, Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 345

¹⁰¹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 118

¹⁰² *ibid*

4. Grundlæggende om designretten

4.1. Formål og grundlæggende hensyn

Designretten er et regelsæt, der beskytter et produkts ”udseende”, jf. designloven § 2, stk. 1. Design fungerer i dag både som kulturel udtryksform og som kommercielt virkemiddel, hvilket afspejles i formålet med at tildele enerettigheder. Formålet er at styrke incitamentet til at investere i nye og originale produkter og derved fremme innovation, beskæftigelse og økonomisk vækst.¹⁰³ Designretten skal balancere hensynet til designerens eksklusive ret med hensynet til fri konkurrence, så markedet forbliver dynamisk og ikke hæmmes af unødige monopol.

Ifølge designloven § 9 tilkommer eneretten designhaveren eller den, til hvem rettighederne er overgået. Det er denne der alene har ret til både eksemplarfremstilling og tilgængeliggørelse for almenheden samt til at udnytte designets økonomiske værdi, jf. lovens § 1

4.2. Retsgrundlaget

4.2.1. Det internationale samarbejde

Designretten er ligesom ophavsretten forankret i internationale aftaler, herunder Pariserkonventionen¹⁰⁴ af 1883 (senest ændret i 1967), som Danmark tiltrådte i 1894, og TRIPS-aftalen, som fastsætter minimumsstandards for designbeskyttelse. Pariserkonventionen beskytter industriel ejendomsret gennem principper som national behandling og territorialitet, men regulerer kun i begrænset omfang designrettens indhold.¹⁰⁵ TRIPS’ artikel 25-26¹⁰⁶ pålægger en minimumsbeskyttelse på 10 år, mens Locarnooverenskomsten¹⁰⁷, som Danmark tiltrådte i 1971, fastlægger en international klassifikation af designprodukter.

Disse internationale rammer danner bagtæppe for vurderingen af AI-genererede designs, men overlader i vidt omfang nærmere afgrænsninger til regional og national regulering.

4.2.2. Det Europæiske samarbejde

EU har indført et harmoniseret system med Designdirektivet¹⁰⁸ (herefter DD) og designforordningen¹⁰⁹ (herefter DEF), som henholdsvis regulerer nationale og EU-dækkende designrettigheder. Systemet muliggør både registrerede og uregistrerede EU-designs med retsvirkning i hele Unionen.¹¹⁰ Direktivet blev implementeret i Danmark med designloven i 2001, mens forordningen har direkte virkning.

¹⁰³ Kur, Dreier, Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 406

¹⁰⁴ Pariserkonventionen af 20. marts 1883 til beskyttelse af industriel ejendomsret (senest ændret i Stockholm 1967, med ændringer 1979).

¹⁰⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 51-56

¹⁰⁶ TRIPS-aftalen, art. 25-26

¹⁰⁷ Locarnooverenskomsten af 8. oktober 1968 om oprettelse af en international klassifikation for industrielle design, som Danmark tiltrådte i 1971.

¹⁰⁸ Direktiv 98/71/EF

¹⁰⁹ Forordning 6/2002

¹¹⁰ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 40.

I marts 2024 vedtog EU en omfattende reform af designretssystemet gennem Regulering (EU) 2024/2822¹¹¹ og Direktiv (EU) 2024/2823,¹¹² som erstatter henholdsvis den gældende EF-designforordning og det hidtidige designdirektiv. Forordningen træder i kraft den 1. maj 2025, mens medlemsstaterne skal implementere direktivet senest i december 2027.¹¹³ Det bemærkes dog, at reformen ikke medfører nogen ændringer i forhold til spørgsmålet om AI-genererede designs. Der er hverken indført en særskilt beskyttelsesordning for AI-output, ej heller sket nogen præcisering af, hvorvidt og i hvilket omfang design genereret primært af AI kan registreres.¹¹⁴ På denne baggrund bygger denne afhandling fortsat på tidligere eksisterende retlige principper i den gældende designret.

Udviklingen af en fælleseuropæisk designret har været kompleks, da design befinder sig i krydsfeltet mellem kunst og teknik. EU's "Design Approach" udgør en selvstændig model, adskilt fra både ophavs- og patentretten.¹¹⁵ I modsætning til ophavsretten, som opstår automatisk, kræver designbeskyttelse en aktivering – enten ved registrering hos EUIPO eller ved første offentliggørelse i EU.

4.2.3. National ret – dansk designret

Designloven (LBK nr. 89 af 20.01.2019)¹¹⁶ erstatter den tidligere mønsterlov og bygger på EU-rettens regler. Loven er ændret ved L 2024-12-30 nr. 1668¹¹⁷ og omfatter de seneste ændringer.

Loven regulerer designrettens betingelser og retsvirkninger i Danmark. Beskyttelse forudsætter, at designet er nyt og har individuel karakter og opnås typisk gennem registrering.¹¹⁸ Hvorvidt design skabt af AI-teknologi kan opnå designbeskyttelse, og hvem der i givet fald kan tillægges rettighederne, afhænger af en fortolkning af designloven i lyset af EU-retten og relevant national og EU-retslig praksis. Dette behandles nærmere i det følgende.

¹¹¹ Forordning (EU) 2024/2822 af 23. oktober 2024 om ændring af Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 om Community designs og ophævelse af Kommissionens forordning (EF) nr. 2246/2002, EUT L 2822 af 18.11.2024.

¹¹² Direktiv (EU) 2024/2823 af 23. oktober 2024 om retsbeskyttelse af designs (recast), EUT L 2823 af 18.11.2024

¹¹³ IPKat: 'Design reform reaches its finale: It is now or never', 15. november 2024. Tilgængelig på: <https://ipkiten.blogspot.com/2024/11/design-reform-reaches-its-finale-it-is.html> (tilgået 7. maj 2025)

¹¹⁴ Ibid

¹¹⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 163 - 449

¹¹⁶ Designloven, lovbekendtgørelse nr. 89 af 20. januar 2019.

¹¹⁷ Lov nr. 1668 af 30. december 2024 om ændring af selskabsloven, årsregnskabsloven, lov om erhvervsfremme, lov om finansiell virksomhed og forskellige andre love.

¹¹⁸ Designloven §§ 13 - 20

4.3. Beskyttelsens objekt – Designloven § 1, jf. § 2

Hvem der har eneret til et design, og hvordan denne opstår, reguleres i designloven, hvor § 1 fastslår at:

*"Den, der har skabt et design, eller den, til hvem retten er overgået, kan ved registrering opnå eneret til designet (designret)."*¹¹⁹

En umiddelbar læsning af bestemmelsen kunne give indtryk af en ligetil proces: Man skaber et design, registrér det, og opnår eneret. Men en sådan tilgang overser de komplekse vurderinger, der afgør, hvornår noget i det hele taget kan betegnes som et design i juridisk forstand, og hvilke betingelser der skal være opfyldt for at opnå beskyttelse.

Reguleringen af design er ikke kun et spørgsmål om, hvem der skaber det, men også om designet opfylder kravene til beskyttelse. Derfor er det afgørende først at identificere, hvad der anses som design, og hvilke kriterier der skal være opfyldt, før retten kan fastlægges. Denne vurdering bliver særligt kompleks, når AI indgår i skabelsesprocessen.

For at et design kan opnå beskyttelse, skal to grundlæggende materielle betingelser være opfyldt: Det skal kunne karakteriseres som et design i henhold til lovens definition, og det skal opfylde kravene om nyhed og individuel karakter, jf. designloven § 3, stk. 1 (DEF art. 4-6 og DD art. 3-5). Disse krav behandles nærmere i kapitel 4.3.1–4.3.4. Ved skabelse med AI-teknologi rejser yderligere spørgsmål om, hvordan disse kriterier anvendes, og om sådanne frembringelser kan rummes inden for de eksisterende juridiske rammer – et tema, der behandles mere indgående i kapitel. 5 - 8

Designret i Danmark opnås enten ved national registrering hos Patent- og Varemærkestyrelsen eller som et registreret EU-design hos EUIPO, hvilket giver op til 25 års beskyttelse.¹²⁰ Alternativt kan designet beskyttes som et uregistreret EU-design, der opstår automatisk ved første offentliggørelse i EU, jf. DEF art. 11, men kun med en beskyttelsesperiode på 3 år og alene mod bevidst efterligning.

Uanset registreringsform kræves det, at designet opfylder kravene om nyhed og individuel karakter, jf. designloven § 3. Disse betingelser prøves først, når beskyttelsen anfægtes, eksempelvis ved en ugyldighedsprocedure eller i forbindelse med en krænkelssag.¹²¹ Registreringsproceduren gennemgås ikke nærmere, da fokus ligger på de materielle krav og på, om frembringelse af designs ved brug af AI-teknologi kan opfylde dem.

¹¹⁹ Designloven § 1

¹²⁰ Designloven §§ 13- 20 og 23

¹²¹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 454 - 456

4.3.1. Beskyttelsens genstand – «Design» - designloven § 2

Designloven definerer design som udseendet af et produkt eller en del heraf, bestemt af dets særlige visuelle træk, jf. § 2, nr. 1. Disse træk kan være linjeføring, konturer, farver, form, struktur eller materiale. Definitionen er bred og favner både todimensionelle og tredimensionelle udtryk. Denne fleksible forståelse af "design" har stor betydning for vurderingen af, om produkter skabt af AI-teknologi kan kvalificeres som designs.

4.3.1.1. Udseende – designloven § 2 nr.1

Designretten beskytter den visuelle fremtoning – ikke idéen bag eller produktets funktion. Designet behøver hverken være særligt nyskabende eller æstetisk tiltalende, så længe det ikke udelukkende er dikteret af en teknisk funktion, jf. designloven § 8, stk. 1, nr. 1.

Begrebet “udseende” fortolkes bredt og kan omfatte alt fra fysiske genstande til digitale symboler og brugergrænseflader. Også mikroskopiske strukturer kan beskyttes, hvis de kan opfattes visuelt. Træk, der kun kan sanses gennem lyd, lugt eller smag, falder derimod udenfor beskyttelsesområdet.¹²²

Designretten beskytter ikke koncepter eller metoder, men alene det konkrete visuelle udtryk. Det blev bekræftet i den danske *Zone-opvaskesættet*-sagen (V-34-10), hvor retten afviste, at en generel design idé kunne beskyttes. Kun de specifikke produkter i konceptet kunne opnå eneret forudsat at de opfyldte betingelserne for designbeskyttelse.¹²³

4.3.1.2. “Særlige træk” - designloven § 2 nr.1

“Særlige træk” refererer til de visuelle elementer, der kendetegner designet, såsom form, linjer, farver, mønstre eller strukturer, som tilsammen skaber det samlede udtryk.

Et design kan bestå af både formgivning og udsmykning – eksempelvis en kop med både karakteristisk udformning og dekoration. Dermed anerkendes, at både æstetiske valg og funktionelle aspekter kan spille en rolle, så længe de fremstår som et samlet, visuelt helhedsindtryk. Reglerne herom er ens i dansk og europæisk designret, jf. designloven § 2 og DEF art. 3. a.

4.3.1.3. Produktbegrebet - designloven § 2 nr. 2.

Designloven definerer et “produkt” som en industriel eller håndværksmæssig fremstillet artikel, herunder eksempelvis emballage, grafiske symboler og typografiske skrifttyper, jf. designloven § 2, nr. 2. Definitionen svarer til DEF art. 3 og afspejler designrettens brede

¹²² Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 458

¹²³ Sø- og Handelsrettens dom af 14. februar 2012 i sag V-34-10. *Zone-opvaskesættet*

anvendelsesområde. Industriprodukter kan være alt fra tekstiler, møbler og elektronik til implantater, tatoveringer og emballageformer.¹²⁴ Computerprogrammer og levende organismer er dog udtrykkeligt udelukket.¹²⁵

Designbeskyttelsen retter sig alene mod det ydre udtryk og ikke indholdet eller funktionen. Derfor kan eksempelvis grafiske elementer som typografi og brugerflader beskyttes, mens selve programmets funktionalitet henhører under ophavs- eller patentretten.

4.3.1.3.1. Del af et produkt og del af et sammensat produkt - designloven § 2 nr. 1 - 3

Designloven § 2, nr. 1 muliggør også beskyttelse af dele af produkter, hvis delen har en visuel identitet, der kan vurderes uafhængigt. Det kan eksempelvis være et håndtag på en kop eller designelementer på en bil.

I *Ferrari mod Mansory Design*¹²⁶ slog EU-Domstolen fast, at dele af et sammensat produkt også kan opnå beskyttelse, hvis de fremstår klart identificerbare således at de isoleret set opfylder kravene om nyhed og individuel karakter. Hvilket gør at en offentliggørelse af et samlet produkt også omfatter en offentliggørelse af dets enkelte dele. Det er dog en forudsætning, at delens udseende kan afgrænses visuelt og har betydning for helhedsindtrykket.¹²⁷

Sammensatte produkter – defineret som produkter med udskiftelige dele, der kan skilles ad og samles igen – behandles særskilt i designloven § 2, nr. 3. Delene af disse produkter behandles derudover i designloven § 4. Beskyttelse af sådanne forudsætter at den pågældende del er synlig under normal brug af slutbrugerens. Det betyder, at dele, der kun fremstår ved vedligeholdelse eller reparation, falder udenfor beskyttelsen. Dog er der ingen krav om at delen konstant skal være synlig – for eksempel kan indvendige detaljer i en håndtaske beskyttes, hvis de er synlige ved slutbrugerens normale brug.¹²⁸

4.3.2. Beskyttelsens genstand – Nyhedskravet – designloven § 3 stk. 2.

Et design opfylder nyhedskravet, hvis intet identisk design er offentliggjort forud for ansøgnings- eller prioritetsdatoen, jf. designloven § 3, stk. 2, 1. pkt. To design er identiske, når forskellene imellem dem kun er uvæsentlige, jf. 2. pkt. Det er uden betydning, om ideen bag designet er ny – vurderingen retter sig alene mod det visuelle udtryk.¹²⁹

¹²⁴ Yılmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 46

¹²⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterielret*, 2024, s. 458

¹²⁶ Sag C-123/20, *Ferrari SpA mod Mansory Design & Holding GmbH m.fl.*, EU:C:2021:889.

¹²⁷ Ibid

¹²⁸ Yılmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 48

¹²⁹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterielret*, 2024, s. 463

I modsætning til ophavsrettens subjektive originalitetskrav vurderes nyhed objektivt: Designet sammenlignes med eksisterende enkeltstående designs, uden hensyn til funktion, anvendelse eller skaberens intention. Selv små visuelle forskelle kan derfor være tilstrækkelige, så længe de ikke fremstår som ubetydelige i helheden.¹³⁰

Vurderingen kan være særlig problematisk ved frembringelser skabt med AI-teknologi, hvor databaserne kan indeholde eksisterende designs, og risikoen for ubevidst at genskabe allerede kendte udtryk dermed øges.

4.3.2.1. Offentlig tilgængeligt – det globale nyhedsprincip

Udgangspunktet er det globale nyhedsprincip: Et design betragtes som offentliggjort, hvis det forud for ansøgnings- eller prioritetsdatoen er gjort tilgængeligt for offentligheden – for eksempel ved registrering, udstilling, salg eller online offentliggørelse – uanset geografisk placering eller medie, jf. designloven § 5 og DEF art. 7, stk. 1.¹³¹

Dette indebærer, at selv offentliggørelse udenfor EU kan afskære nyhed hvis designet var offentligt tilgængeligt indenfor skæringstidspunktet. Det afgørende er, om offentligheden har haft adgang til den, ikke om den faktisk har gjort brug af den.¹³²

4.3.2.2. EU-rettens modifikation – ”Ikke kendt af fagkredsen”

EU-retten modificerer nyhedskravet med et yderligere kriterium: En offentliggørelse anses ikke for at afskære nyhed, hvis den relevante fagkreds i Unionen ikke med rimelighed kunne have fået kendskab til den, jf. designloven § 5, stk. 2, nr. 2 og DEF art. 7, stk. 1.

I praksis betyder det, at et design udstillet i en ukendt landsby i Nepal ikke nødvendigvis anses som offentliggjort i designretlig forstand da det med rimelighed må antages at den relevante fagkreds i EU ikke kunne få kendskab til designet.¹³³ Modsat blev nyhedskravet i *Crocs-sagen*¹³⁴ ikke anset for opfyldt, da virksomheden selv havde fremvist sit design på en international bådmesse i USA. Domstolen fandt at begivenheden var tilstrækkeligt kendt til, at fagfolk i EU med rimelighed kunne have fået kendskab til designet.¹³⁵

I takt med den teknologiske udvikling kan det tænkes at AI-designs hurtigt kan spredes globalt, hvilket også skærper betydningen af disse nyhedsbedømmelser.

¹³⁰ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 51

¹³¹ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 51; Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 463 – 464, designforordningens art. 7.

¹³² Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 464

¹³³ Egen indvirkning

¹³⁴ Sag T-651/16, *Crocs, Inc. mod Den Europæiske Unions Kontor for Intellectuel Ejendomsret (EUIPO)*, EU: T:2018:843

¹³⁵ Sag T-651/16 *Crocs*, præmis 67

4.3.2.2.1. Hvem er fagkredsen?

Begrebet "fagkredsen" dækker bredt og inkluderer designere, producenter, grossister, forhandlere og øvrige erhvervsudøvere med branchekendskab, jf. *Gautzsch-sagen*.¹³⁶ Det kræves ikke, at hele kredsen har haft kendskab – blot at nogen inden for denne professionelle gruppe med rimelighed kunne have fået det.¹³⁷

Domstolen i *Crocs-sagen*¹³⁸ anerkendte for eksempel, at fagkredsen omfattede aktører inden for fritids-, sports- og bådfo dtøj. Da Crocs blev promoveret som bådfo dtøj, vurderedes det usandsynligt, at denne kreds ikke havde haft mulighed for at se designet.

4.3.3. Beskyttelsens genstand – Individuel karakter – designloven § 3 stk. 3.

Ud over nyhed kræves det, at et design har individuel karakter, jf. designloven § 3, stk. 1. Et design har individuel karakter, når det "helhedsindtryk", det giver "den informerede bruger", adskiller sig fra det indtryk, denne får af ethvert tidligere offentliggjort design, jf. designloven § 3, stk. 3 og DEF art. 6. Kravet fungerer som en form for sikkerhedsventil: Hvis et design har individuel karakter, er det også nyt – men ikke nødvendigvis omvendt.

I vurderingen tages der hensyn til designerens frihedsgrad i udformningen.¹³⁹ Formålet at sikre, at eneret kun gives til designere, der faktisk bidrager med noget nyt. Er markedet mættet med lignende design, skal der derfor større forskelle til, før et nyt design giver brugeren et andet helhedsindtryk.¹⁴⁰ Dette er særligt relevant hvor AI- teknologiens algoritmiske processer kan føre til små variationer uden reelt at skabe et nyt helhedsindtryk.

4.3.3.1. Den informerede bruger

Vurderingen af, om et design har individuel karakter, foretages ud fra den såkaldte "informerede brugers" perspektiv – en juridisk standard uden præcis lovdefinition. I *PepsiCo*¹⁴¹ beskrev EU-Domstolen den informerede bruger som en person, der har særlig opmærksomhed, gennem erfaring eller indsigt i sektoren¹⁴² og som placerer sig mellem den gennemsnitlige forbruger i varemærkeretten og den tekniske fagperson i patentretten.¹⁴³

¹³⁶ Sag C-479/12, *H. Gautzsch Großhandel GmbH & Co. KG mod Münchener Boulevard Möbel Joseph Duna GmbH*, EU:C:2014:75

¹³⁷ Sag C-479/12 *H. Gautzsch*, præmis 33 - 34

¹³⁸ Sag T-651/16 *Crocs*

¹³⁹ Kur, Dreier og Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 418

¹⁴⁰ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 466

¹⁴¹ Sag C-281/10 P, *PepsiCo, Inc. mod Grupo Promer Mon Graphic SA*, EU:C:2011:679

¹⁴² Sag C-281/10 P *PepsiCo*, præmis 53

¹⁴³ Sag C-281/10 P *PepsiCo*, præmis 59

Den har et vist kendskab til design og evne til at opfatte visuelle forskelle, men uden teknisk ekspertise. Selv mindre forskelle kan ændre brugerens helhedsindtryk og dermed være tilstrækkelige til at opfylde kravet om individuel karakter.¹⁴⁴

Ved vurderingen tillægges de elementer, der fanger blikket i normal brug, størst vægt, mens skjulte træk har mindre betydning.¹⁴⁵

4.3.3.2. Helhedsindtrykket

I *Karen Millen*-sagen,¹⁴⁶ fastslog EU-Domstolen, at helhedsindtrykket vurderes ved at sammenholde og sammenligne det aktuelle design med helhedsindtrykket til ét tidligere design – ikke gennem en sammenstilling af isolerede træk fra flere tidligere designs.

Små ubetydelige forskelle ignoreres, mens ændringer, der præger det samlede visuelle udtryk, kan føre til, at kravet om individuel karakter er opfyldt.¹⁴⁷

Ved AI design opstår der en særlig udfordring, idet output ofte baserer sig på eksisterende æstetiske udtryk, hvilket øger risikoen for, at helhedsindtrykket ikke adskiller sig fra tidligere offentliggjorte designs.

4.3.3.3. Frihedsgraden

Designerens frihedsgrad i udformningen er en central faktor i vurderingen af om designet har individuel karakter. Er den begrænset – for eksempel af tekniske eller funktionelle krav til udformningen, kan mindre variationer være tilstrækkelige for at skabe et nyt helhedsindtryk. Er frihedsgraden derimod høj, stilles der større krav til forskelle for at opnå beskyttelse.¹⁴⁸

I *Doceram*-sagen¹⁴⁹ slog Domstolen fast, at et design ikke kan beskyttes, hvis dets udformning udelukkende er bestemt af tekniske funktioner (designloven § 8). Det er derfor afgørende, at designet afspejler æstetiske og visuelle overvejelser og valg.¹⁵⁰ Et eksempel er en stol. Stolens ben og ryglæn er funktionelt bestemt og ikke beskyttelsesværdigt i sig selv, men hvordan disse dele udformes, eksempelvis med buede ben eller dekorative udskæringer, kan være tilstrækkeligt til at kravet om nyhed og individuel karakter er opfyldt.

¹⁴⁴ Sagerne C-101/11 P og C-102/11 P, *Herbert Neuman og Andoni Galdeano del Sel mod José Manuel Baena Grupo SA*, EU:C:2012:641

¹⁴⁵ Kur, Dreier, Luginbuehl, *European Intellectual property law*, 2019, s. 421

¹⁴⁶ Sag C-345/13, *Karen Millen Fashions Ltd mod Dunnes Stores og Dunnes Stores (Limerick) Ltd*, EU:C:2014:2013, præmis 35

¹⁴⁷ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 57

¹⁴⁸ Sag T-209/18, *Porsche AG mod Den Europæiske Unions Kontor for Intellectuel Ejendomsret (EUIPO)*, EU:T:2021:124, præmis 45.

¹⁴⁹ Sag C-395/16, *Doceram GmbH mod CeramTec GmbH*, EU:C:2018:172

¹⁵⁰ Sag C395/16 Doceram, præmis 32

Ved AI-designs kan vurderingen af frihedsgraden blive kompleks, da skabelsesprocessen ofte kombinerer menneskelige valg med maskinens automatiserede optimeringer. Det udfordrer grænsen for, hvornår designet afspejler egentlige visuelle overvejelser. Er disse bevidste og kontrolleret eller automatiseret?

I *H&M-sagen*¹⁵¹ opstillede Domstolen en trinvis model: Først fastlægges den relevante sektor, dernæst identificeres den informerede bruger, og endelig vurderes designerens frihedsgrad. På baggrund heraf afgøres det, om det nye design giver et andet helhedsindtryk.¹⁵² Modellen understreger den kontekstuelle tilgang, hvor vurderingen afhænger af både produktets karakter og de gældende markedsvilkår.

4.4. "Den, som har frembragt"

Efter designloven § 1 tilkommer eneretten til designet den, som har frembragt det – eller den, til hvem retten er overgået. Loven definerer dog ikke nærmere, hvad det indebærer at være "designer". I designretten ligger fokus ikke på skaberens identitet eller kreative proces, men snarere på designets objektive, visuelle udtryk.

Mens designdirektivet overlader spørgsmålet om ejerskab til medlemsstaternes egne regler,¹⁵³ fastlægger DEF i art.14, stk. 1, at retten tilkommer den fysiske person, der har udviklet designet. Denne såkaldte designer-doktrin indebærer, at skaberen som udgangspunkt bliver første rettighedshaver.¹⁵⁴ Begrebet "designer" anvendes flere steder, men uden en eksplicit definition – hvilket efterlader fortolkningen til teori og retspraksis. Dette udgangspunkt udfordres i stigende grad af AI-teknologi, hvor den menneskelige rolle i frembringelsen kan være begrænset eller diffus.

4.4.1. Designeren

EU-Domstolen har i *FEIA-sagen*¹⁵⁵ understreget behovet for en selvstændig og ensartet EU-fortolkning af designerbegrebet. Det følger heraf, at en designer er den person, der har givet produktet dets særlige udseende¹⁵⁶ – altså en visuel udformning, der opfylder kravene om nyhed og individuel karakter.¹⁵⁷ At skabe et design kræver således en vis intellektuel indsats.

¹⁵¹ Sag T-525/13 *H&M Hennes & Mauritz BV & Co. KG mod Kontoret for Harmonisering i det Indre Marked (Varemærker og Design) (OHIM)*, EU:T:2015:617.

¹⁵² Sag T-525/13 *H&M*, præmis 29

¹⁵³ Direktiv 98/71/EF

¹⁵⁴ Yilmaztekin, *Artificial intelligens, Design law and Fashion*, 2023, s. 64

¹⁵⁵ Sag C-32/08, *Foundation Ente Italiano per il Festival Internazionale del Cinema di Taormina (FEIA) mod Ministero per i Beni e le Attività Culturali*, EU:C:2009:313, præmis 63–66.

¹⁵⁶ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 482

¹⁵⁷ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 482

En sådan indsats kan ydes både individuelt, sammen med andre og i ansættelsesforhold.¹⁵⁸ I lyset af DEF art. 14, stk. 1, må designeren forstås som en fysisk person¹⁵⁹ og DEF art. 14, stk. 3, indikerer tydeligere at der er en person med retsevne.

Dette understøtter det grundlæggende princip om, at designrettigheder knyttes til det menneskelige ophav.

4.4.2. Flere designere

Hvis flere designere sammen skaber et design, deles rettighederne imellem dem, jf. DEF art. 14, stk. 2. Selvom dansk designlov ikke indeholder en tilsvarende bestemmelse, har forordningen direkte virkning i Danmark som EU-medlemsland.

Fælles ejerskab forudsætter, at flere personer har bidraget kreativt til at løse det samme designproblem ud fra en fælles plan. Det er ikke et krav, at bidragene er lige store, men de skal være skabt med henblik på at indgå i en samlet helhed. Først når designet er nyt og har individuel karakter opstår fælles ejerskab i overensstemmelse med artikel 14(2) i DEF.¹⁶⁰

¹⁵⁸ Spørgsmålet om, hvem der får rettighederne til et design skabt i et ansættelsesforhold, behandles ikke nærmere her. I dansk ret er dette ikke reguleret i designloven, men det antages, at rettigheder som udgangspunkt overgår til arbejdsgiveren. For EU-design følger det direkte af DEF art. 14, stk. 3, at rettighederne tilkommer arbejdsgiveren, når designet udvikles som led i et ansættelsesforhold. Se nærmere herom i *FEIA*-sagen (C-684/21).

¹⁵⁹ Anna Tischner: 'Design Rights and Designer's Rights in the EU', i Henning Hartwig (red.), *Research Handbook on Design Law*, Edward Elgar Publishing, 2021, s. s.176

¹⁶⁰ Tischner: 'Design Rights and Designer's Rights in the EU', 2021, s.177–183

5. AI som skaber i en antropocentrisk retsorden

AI spiller en stigende rolle i kulturlivet. Systemer som ChatGPT, DALL·E og AIVA kan generere både tekster, billeder og musik,¹⁶¹ og projekter som *The Next Rembrandt*¹⁶², viser, hvordan algoritmer kan skabe værker i menneskelige stilefterligninger. Dette udfordrer den grundlæggende antagelse om at immaterielle rettigheder forudsætter menneskelig indsats.

Både ophavsretten og designretten er funderet på et antropocentrisk udgangspunkt: Det er mennesker, der skaber værker og nyder retlig beskyttelse.¹⁶³ Lovgivningen er udformet i en tid uden avanceret AI, og bør i følge Hilty derfor ikke fortolkes som et bevidst fravalg af nye teknologier som AI. Det betyder dog ikke, at enhver teoretisk mulighed for beskyttelse bør føre til en faktisk retlig anerkendelse og bør hverken fortolkes som en bevidst udelukkelse eller accept af ikke-menneskelige skabere.¹⁶⁴ Spørgsmålet er derfor, om begreber som "opha-ver" og "designer" overhovedet giver rum for – eller udelukker – beskyttelse, når AI alene eller i betydelig grad står bag produktets frembringelse.

Denne analyse fokuserer på, om AI-genereret output kan opfylde betingelserne for retlig beskyttelse, herunder om AI som skaber kan anses som tilstrækkeligt grundlag for retserhvervelse og ejerskab. Det handler med andre ord om, hvorvidt nuværende ophavs- og designret giver plads til, at værker uden væsentlig menneskelig medvirken kan nyde samme beskyttelse som menneskeskabte.

Det kan overvejes, om graden af antropocentrisme i et retsområde har betydning for, hvorvidt maskinelt genereret output kan anerkendes som beskyttelsesværdigt. Jo større vægt der lægges på menneskelig skaberindsats, desto vanskeligere må det synes at inkludere ikke-menneskelige bidrag. Omvendt kan systemer med et svagere fokus på skaberens identitet – såsom designretten – muligvis give større fortolkningsrum og i praksis fungere som en alternativ beskyttelsesmekanisme, særligt i tilfælde hvor ophavsrettens krav om originalitet ikke er opfyldt.

AI-teknologi kan indgå i designprocessen enten som et værktøj, der assisterer den menneskelige skaber, eller som en selvstændig aktør, der genererer design uden væsentlig menneskelig indgriben – en sontring, der danner grundlaget for skellet mellem AI-assisteret og AI-genereret design. Grænsen mellem disse er ofte flydende. Kapitlet søger ikke at tage normativ stilling til, om AI-genereret indhold *bør* beskyttes, men undersøger snarere, om det *kan* beskyttes – og i givet fald, af hvem.

¹⁶¹ P. Bernt Hugenholtz og João Pedro Quintais: 'Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?', 2021, s. 1991.

¹⁶² Microsoft News: 'The Next Rembrandt', 2016, tilgængelig på: <https://news.microsoft.com/europe/features/next-rembrandt/> (tilgået 5. maj 2025) - Et projekt hvor et portræt blev genereret af algoritmer i Rembrandts stil.

¹⁶³ Reto M. Hilty, Jörg Hoffmann og Stefan Scheuerer: 'Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence', i Jyh-An Lee, Reto M. Hilty og Kung-Chung Liu (red.), *Artificial Intelligence and Intellectual Property*, Oxford University Press, 2021, s. 52–53.

¹⁶⁴ *ibid*

5.1. Ophavsrettens grænse for kunstig skaben

Udgangspunktet i ophavsretslovens § 1 er, at ophavsretten opstår ved værkets tilblivelse og tilfalder ”den, som frembringer” det. Der er ingen ophavsret uden et værk – og intet værk uden en ophaver. Forfatterskab og værk hænger således uløseligt sammen, og spørgsmålet om forfatterskab opstår først, når der foreligger en intellektuel frembringelse.¹⁶⁵

Som nævnt kan AI-genereret indhold ligne klassiske værkstyper og falder uden problemer inden for det litterære, videnskabelige eller kunstneriske område. AI-teknologi er i stand til at generere næsten hele spektret af værkstyper nævnt i ophavsretsloven § 1 herunder musikværk, sceneværk, filmværk, fotografisk værk, malerier, industrielle design og film.¹⁶⁶

Hvorvidt AI anses som forfatter (ophaver) af værker skabt autonomt af dets algoritmer og database, beror således på om frembringelsen af værket opfylder det grundlæggende originalitetskravet.

For at et værk skal være originalt, skal den være et resultat af frie, intellektuelle og kreative valg truffet af en skaber der genspejler dens personlighed.¹⁶⁷ Rutineprægede, mekaniske eller automatiserede frembringelser falder som udgangspunkt uden for værksbegrebet.¹⁶⁸ Altså forudsætter beskyttelse en personlig forbindelse mellem skaberen og værket – en sammenhæng, der rejser spørgsmål, når designet udelukkende er genereret af AI.

Kravet om personlighed taler for, at en ophavsretlig frembringelse må være menneskeskabt. Selvom AI kan udføre opgaver, der tidligere var forbeholdt mennesker, er deres autonomi stadig af teknisk karakter hvor dens evner baseret på datainput og algoritmer ikke genspejler nogen menneskelig personlighed, hvilket er forudsætningen for beskyttelse.

Personlighedsteorien ses også i ophavsrettens formål, hvor der tildeles økonomiske og ideelle rettigheder (ophavsretsloven §§ 2 og 3) til skaberen som incitament til kreative frembringelser. Den mulige fremkomst af store mængder nye litterære og kunstneriske værker skabt af maskiner uden direkte menneskelig indflydelse kan på den ene side skabe samfundsmæssig og økonomisk værdi¹⁶⁹ men kan også true den menneskelige kreativitet, hvilket ifølge Reto Hilty, Jörg Hoffmann og Stefan Scheuerer er grundlag for at udelukke beskyttelse i samsvar med den antropocentrisk tilgang¹⁷⁰.

Gervais, fremhæver yderligere, at AI ikke har behov for sådanne incitamenter – og at beskyttelse af maskinskabte værker derfor strider mod ophavsrettens formål¹⁷¹

¹⁶⁵ Les kap. 3.4

¹⁶⁶ Hugenholtz og Quintais: ‘Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?’, 2021, s. 1200

¹⁶⁷ Les kap. 3.3.2; Sag C-145/10 Panier; C-5/08 Infopaq

¹⁶⁸ Ibid

¹⁶⁹ Les indledning

¹⁷⁰ Lee, Hilty og Liu: ‘Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence’, 2021, s. 57

¹⁷¹ Daniel J. Gervais: ‘The Machine as Author’, *Iowa Law Review*, vol. 105, 2020, s. 2063

FN's menneskerettighedserklæring art. 27, stk. 2 ¹⁷² beskytter ”moralske og materielle interesser” for den, der har skabt en videnskabelig, litterær eller kunstnerisk frembringelse. Bestemmelsen er rettet mod mennesker og forudsætter derfor, at ophaver er en fysisk person. Et AI-system har hverken personlighed eller identitet og falder derfor udenfor dette rettighedsbegreb. Personlighedsteorien står derfor i direkte modstrid med forsøg på at tildele ophavsret til AI-genereret indhold.

Europa-Parlamentet har ligeledes nægtet at anerkende AI som retssubjekt hvad gælder erstatningsansvar ved brug af robotteknologi. I beslutninger fra 2017 fremhæves det, at erstatningsansvaret for AI's handlinger påhviler producenter eller brugere – ikke teknologien selv. Denne retstilstand blev bekræftet i oktober 2020, hvor Parlamentet vedtog tre nye resolutioner om AI, som fastholder dette princip.¹⁷³

I immaterialretten er spørgsmålet ikke endeligt afklaret, men hverken dansk eller EU-ret anerkender AI som ophaver. Bernerkonventionens sprog og struktur peger klart på, at forfatter-skab forudsætter en fysisk person,¹⁷⁴ blandt andet fordi beskyttelsestiden beregnes ud fra forfatterens levetid og i 70 år efter dennes død, jf. artikel 7, stk. 1 (se ophavsretsloven § 63, stk. 1.). InfoSocdirektivet bekræfter dette, selvom det ikke definerer begrebet ”forfatter” direkte.

EU-Domstolen har dog gentagne gange antydnet, at begrebet ”forfatter” alene omfatter fysiske personer. I *Painer*-sagen (2011)¹⁷⁵ fastslog domstolen, at et værk kun er ophavsretligt beskyttet, hvis det er resultatet af ophaverens egen intellektuelle frembringelse – det skal afspejle personlighed og have et personligt præg.¹⁷⁶ Dette er udtryk for den europæiske originalitetsstandard, som kræver menneskelig kreativ indsats.¹⁷⁷ Selvom dommen ikke vedrørte AI, understreger den, at værker skabt uden menneskelig medvirken – eksempelvis af AI alene – ikke opfylder kravene og dermed falder i det fri og uden for beskyttelse.

Forarbejderne til ophavsretsloven bekræfter denne forståelse hvor der fastslås at et edb-program er et værktøj og ikke en selvstændig skaber. Der anføres at datamat ikke kan tænke selv og derfor ikke autonomt kan skabe ophavsretligt beskyttede værker hvilket er et grundlag der i henhold til forarbejderne ikke ændres med udviklingen af kunstig intelligens da sådanne værker altid må tilskrives en menneskelig indsats.¹⁷⁸ Men i takt med at AI opnår højere grad af autonomi, udhules værktøjsmetaforen, hvilket udfordrer den gældende retstilstand og skaber behov for afklaring.

¹⁷² FN's Verdenserklæring om Menneskerettigheder af 10. december 1948, art. 27, stk. 2.

¹⁷³ Europa-Parlamentets beslutning af 16. februar 2017 om civile retlige bestemmelser om robotteknologi, 2015/2103(INL), pkt. AD.

¹⁷⁴ Hugenholtz og Quintais: 'Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?', 2021, s. 1190,

¹⁷⁵ Sag C-145/10 Painer

¹⁷⁶ Kravet om, at et værk skal være ophavsmandens "egen intellektuelle frembringelse", har sit ophav i EU-Domstolens dom i *Infopaq*-sagen (C-5/08) – hvor domstolen for første gang udvidet den europæiske originalitetsstandard til at gælde for alle værkkategorier omfattet af ophavsretten, Præmis 37 – Læs kap. 3.3.2.

¹⁷⁷ Ibid

¹⁷⁸ Justitsministeriet: *Betænkning nr. 1064 om ophavsret*, 1986, s. 68.

Den antropocentriske tilgang genfindes i Europa-Parlamentets rapport om immaterielle rettigheder og AI, hvor Parlamentet anbefaler en *menneskecentreret tilgang* til AI og understreger, at brugen af AI-teknologier ikke må ske på bekostning af menneskelige skaberes interesser. Derfor skal hensynet til designere og kunstnere inddrages, når man vurderer den rette immaterialretlige tilgang til AI.¹⁷⁹

AI-assisterede værker involverer typisk stadig menneskelig indgriben – eksempelvis i softwareudvikling, valg af træningsdata eller ved efterbehandling. Men jo mere AI-systemet udvikler sig uden forudgående styring, desto mere udviskes det menneskelige præg som aktualiserer det såkaldte *black box*-problem.¹⁸⁰

En nylig tjekkisk dom (den første EU-dom om AI-værker) der blev afsagt af Městský soud v Praze (Prags byret) den 11. oktober 2023 i sag nr. 10 C 13/2023-16¹⁸¹ illustrerer forholdet yderligere.

Domstolen afviste ophavsretlig beskyttelse til et billede skabt af DALL-E, da frembringelsen ikke var resultatet af en menneskelig kreativ indsats. Sagsøgerens prompt blev anset som generisk og uden personligt præg. Retten understregede, at kun fysiske personer kan være ophaver efter tjekkisk ret (jf. §5(1) i loven) og at et værk kræver menneskeskabt originalitet. Et billede fuldstændigt genereret af kunstig intelligens kunne derfor hverken udgøre et beskyttet værk eller have en ophaver i lovens forstand. Dommen udelukker dog ikke beskyttelse, hvis der foreligger tilstrækkelig menneskelig kreativ indflydelse.¹⁸² Afgørelsen synes herved at stemme overens med Panier-princippet: jo større og mere originalt det menneskelige bidrag er, desto stærkere er grundlaget for beskyttelse.

Selvom den tjekkiske dom ikke er bindende i Danmark, er den alligevel vejledende for forståelsen af retstilstanden i EU. Det kan herefter være relevant at rette blikket mod designretten for at vurdere, om denne immaterialretlige disciplin i højere grad kan tillade en alternativ beskyttelsesvej.

5.2. Designer som retsfigur – menneske eller maskine?

Design udgør en særlig og kompleks kategori inden for immaterialretten. Det bevæger sig mellem ophavsret og industriel ejendomsret,¹⁸³ men anerkendes i dag som en selvstændig disciplin – dog med visse retlige uklarheder. Denne åbenhed kan dog være en styrke, især i lyset af AI-genereret design, hvor ophavsretten ofte fremstår mere restriktiv.

¹⁷⁹ Europa-Parlamentet: *Report on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies* (2020/2015(INI)), Juridisk Udvalg, 2. oktober 2020, præmis D, E og 6.

¹⁸⁰ Lee, Hilty og Liu, *Artificial intelligence and Intellectual property*, 2021.s. 53-55

¹⁸¹ Byretten i Prag: Dom i sag 10 C 13/2023–16, afsagt 28. april 2023. Tilgængelig på: https://msp.gov.cz/documents/14569/1865919/10C_13_2023_10/108cad3e-d9e8-454f-bfac-d58e1253c83a (tilgået 7. maj 2025); IPKat: 'Czech Court Finds That AI Tool DALL·E Cannot Be the Author of a Copyright Work', 16. april 2024. Tilgængelig på: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/04/czech-court-finds-that-ai-tool-dall-e.html> (tilgået 7. maj 2025)

¹⁸² Ibid

¹⁸³ Pariserkonventionen og Kap. 4.2.2.

Ifølge designloven § 1 tilkommer designretten "den, som har frembragt designet (designeren)". Bestemmelsen definerer dog ikke nærmere, hvad begrebet *designer* dækker over, hvilket gør forholdet mere komplekst. I designretten ligger fokus primært på designets udseende og objektive egenskaber – ikke på designerens identitet eller personlige præg. Hvor begrebet *ophaver*¹⁸⁴ og *opfinder*¹⁸⁵ er bredt behandlet i juridiske analyser og retspraksis, er *designerskab* i høj grad blevet overset i immaterialretlig forskning. Begrebet er underbelyst – både i dansk ret og i EU-reguleringen, hvor hverken forordning eller direktiv giver en egentlig definition.

For at opnå designbeskyttelse kræves det, at designet er nyt og har individuel karakter, jf. designloven § 3 (DEF art. 4-6). Et design betragtes som nyt, hvis der ikke tidligere er offentliggjort et identisk design, jf. § 3, stk. 2. Individuel karakter foreligger, når designet skaber et andet helhedsindtryk hos den informerede bruger end tidligere kendte design – og opfyldelse af dette krav medfører også, at nyhedskravet er opfyldt. I vurderingen tages der blandt andet udgangspunkt i designerens frihedsgrad ved udformningen.¹⁸⁶

Da designretten først og fremmest retter sig mod det visuelle resultat – og ikke den kreative proces bag – stilles der ikke krav om originalitet i ophavsretlig forstand. På den baggrund kan det overvejes, om designrettens mere objektive og resultatorienterede tilgang åbner mulighed for at beskytte AI-genererede designs, forudsat at de fremstår som nye og efterlader et individuelt helhedsindtryk. I så fald kunne designretten fungere som en alternativ beskyttelsesvej, hvor ophavsrettens krav om menneskelig skaben ikke er opfyldt.

Selvom designretten ikke definerer begrebet "designer", antyder retskilderne et antropocentrisk udgangspunkt. Ifølge Schovsbo, Rosenmeier og Petersen forudsætter designloven § 1, at en fysisk person har ydet en kvalificeret intellektuel indsats, og at denne person opnår ret til designet som første rettighedshaver.¹⁸⁷ Det samme gælder efter EU-retten. Yilmaztekin fremhæver, at designforordningens og direktivets bestemmelser, jf. DEF art. 14(1), bygger på en ordlydsfortolkning, hvor rettighederne tilkommer den person, der har frembragt designet. Dette betegnes som "designer-doktrinen", hvor designeren forstås som en fysisk person med retsevne.¹⁸⁸ Også Grønbogen støtter dette synspunkt og fremhæver, at systemet skal sikre en balance mellem skaberen og den kommercielle udnyttelse – uanset om det sker via egen anvendelse, licens eller overdragelse.¹⁸⁹

DEF art. 14(3) udgør dog en undtagelse fra designer-doktrinen der fastsætter at design frembragt i et ansættelsesforhold, tilfalder arbejdsgiver, medmindre andet er aftalt. Selvom spørgsmålet om ejerskab i ansættelsesforhold ikke behandles nærmere i denne analyse, illustrerer bestemmelsen, at designretten – i modsætning til ophavsretten – ikke bygger på en stærk,

¹⁸⁴ Ophavsretten

¹⁸⁵ Patentretten

¹⁸⁶ Les Kap. 4

¹⁸⁷ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 462 og 482

¹⁸⁸ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 63

¹⁸⁹ Europa-Kommissionen: *Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design*, III/F/5131/91-EN, juni 1991, pkt. 7.1.2. Tilgængelig på: <https://aei.pitt.edu/1785/> (tilgået 7. maj 2025).

personlig tilknytning mellem skaber og værk. Hvor ophavsretten traditionelt betoner det særlige forhold mellem værk og ophaver, åbner designretten i højere grad for, at rettigheder kan knyttes til andre end den, der konkret har formgivet designet. Denne mere resultatorienterede tilgang kan få betydning i lyset af AI-genererede design, hvor en traditionel menneskelig ophaver måske ikke kan identificeres.

Den svage forbindelse mellem skaber og design kommer også til udtryk i fraværet af egentlige ideelle rettigheder i designretten. Hvor ophavsretten tillægger stor vægt på den personlige tilknytning mellem ophaver og værk – blandt andet gennem retten til navngivelse og værkets integritet – er dette forhold langt mindre tydeligt i designretten. Designloven § 13, stk. 4 (DEF art. 18) giver ganske vist designeren ret til at blive nævnt i forbindelse med registrering, og hvis flere har bidraget, kan hele teamet angives. Men som Anna Tischner påpeger, er der ikke tale om en ideel rettighed i ophavsretlig forstand. Angivelse er ikke obligatorisk, og manglende kreditering medfører ingen retlige konsekvenser¹⁹⁰ – noget, der ifølge Yilmaztekin ville være uacceptabelt i ophavsretten.¹⁹¹

Bestemmelsen tager heller ikke eksplicit stilling til, om en AI kan registreres som designer. Yilmaztekin vurderer, at det ikke kan udelukkes, at fremtidige myndigheder eller domstole vil være åbne for dette. Det understøttes af, at bestemmelsen allerede tillader, at en designergruppe – og ikke nødvendigvis enkeltpersoner – opføres ved registrering.¹⁹² Det kan tolkes som udtryk for en vis fleksibilitet i forståelsen af, hvem der kan angives som designer, og kan potentielt åbne for diskussionen om AI i denne rolle.

Et andet udtryk for den svage forbindelse mellem designer og design findes i undtagelsen om citater i designloven § 10, stk. 3 (DEF art. 20(c)). Her tillades gengivelse af design til for eksempel undervisning, hvis det sker i overensstemmelse med god skik, ikke skader normal udnyttelse, og kilden angives. Det fremgår dog ikke klart, om kilden skal være designeren eller blot rettighedshaveren. I *Nintendo-sagen*¹⁹³ blev der lagt vægt på, at forbrugeren skulle kunne identificere producenten – ikke nødvendigvis designeren. Dette rejser spørgsmålet om, hvem der faktisk skal angives som kilde, særligt i lyset af art. 14(3), hvor rettigheder automatisk kan tilfalde arbejdsgiveren.

Sammenfattende adskiller designretten sig markant fra ophavsretten ved, at forholdet mellem skaber og værk ikke tillægges samme vægt. Hvor ophavsretten bygger på et tæt og personligt bånd, er relationen i designretten mere fjern. Alligevel består der en vis tilknytning – også i AI-sammenhæng – idet designerens rolle, selv ved systemgenereret output, ikke er uden betydning.

Ved vurderingen af AI-genererede designs fremstår det ikke nødvendigvis afgørende, om skaberen er menneske, men snarere hvilken type indsats designretten kræver – og hvordan denne

¹⁹⁰ Tischner: 'Design Rights and Designer's Rights in the EU', 2021, s. 171.

¹⁹¹ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 64

¹⁹² Ibid

¹⁹³ Sag C-24/16 og C-25/16, Nintendo Co. Ltd mod BigBen Interactive GmbH og BigBen Interactive SA, dom af 27. september 2017, ECLI:EU:C:2017:724. præmis 83–86.

bedømmes.¹⁹⁴ Designretten opererer ikke med et originalitetskrav i ophavsretlig forstand. De nærmeste begreber er “frembringe” (designloven § 1) og “udvikle” (designloven § 3, stk. 3, 2. pkt.), hvor det i vurderingen af individuel karakter skal tages hensyn til, hvor stor en frihed designeren havde i udviklingsprocessen (DEF art. 6(2)).

Mens Margoni fremhæver, at dette sproglige fokus svækker båndet mellem designer og design¹⁹⁵, anfører Tischner, at selve definitionen af et design i designforordningen indirekte afslører hvem designeren skal være, hvilket i følge hende med støtte fra andre teoretikere er den fysiske person, der gennem sin intellektuelle indsats giver produktet det særlige udseende, som er nyt og individuelt.¹⁹⁶

Designerens frihed fungerer som målestok for, og i hvilket omfang der har været rum til at præge udformningen. Uden en vis valgfrihed, begrænset eksempelvis af funktionelle eller lov-mæssige krav (designloven §§ 7 og 8), mindskes muligheden for, at designet afspejler en selvstændig indsats der giver beskyttelse.¹⁹⁷

Det interessante i lyset af disse begrænsninger er, at disse vurderes forskelligt i henholdsvis designretten og ophavsretten. I designretten kan selv små visuelle variationer i funktionelt betingede designs være nok til at opnå et nyt helhedsindtryk hos den informerede bruger.¹⁹⁸ I ophavsretten stilles der derimod højere krav til personlig, kreativ og original udformning, især når den skabende frihed er begrænset.¹⁹⁹ Dette kan tale for, at AI-genererede design lettere opfylder kravene i designretten end i ophavsretten – særligt hvor variationerne er subtile, men alligevel visuelle.

Doceram-sagen illustrerer, at individuel karakter kræver, at designeren har haft en vis frihed til at præge udformningen, uafhængigt af rent tekniske eller æstetiske hensyn. Domstolen antydede, at et minimum af kreative valg kan være nødvendigt, hvis designet skal beskyttes.²⁰⁰ Yilmaztekin fremhæver også, at visuelle valg i modedesign – som farve, form og længde – bør være kreative.²⁰¹ Tischner gør dog opmærksom på, at det kreative bidrag i designret ikke nødvendigvis svarer til den intellektuelle skabelse, der kræves i ophavsretten.²⁰²

AI-drevet design kan i nogen grad sammenlignes med samskabelse mellem flere designere, jf. DEF art. 14, stk. 2. For at en person kan anses som meddesigner, kræves det, at vedkommendes bidrag har påvirket designets visuelle udtryk.²⁰³ Funktionelle eller tekniske bidrag uden æstetisk præg er derfor ikke tilstrækkelige. Det samme gælder ved AI-assisteret design:

¹⁹⁴ Egen vurdering

¹⁹⁵ Thomas Margoni: ‘Not for Designers: On the Inadequacies of EU Design Law and How to Fix It’, preprint, SSRN, oktober 2013, s. 22–23. Tilgængelig på: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2361682 (tilgået 7. maj 2025).

¹⁹⁶ Tischner: ‘Design Rights and Designer’s Rights in the EU’, 2021, s. 176.

¹⁹⁷ Læs Kap. 4.3.3.

¹⁹⁸ Læs Kap. 4.3.3

¹⁹⁹ Læs kap. 3.3.2.1.

²⁰⁰ Præmis 10 af designforordningen; Sag C-395/16 *Doceram*, Præmis, 33, 35, 47, 71

²⁰¹ Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s.67

²⁰² Tischner: ‘Design Rights and Designer’s Rights in the EU’, 2021, s. 177

²⁰³ Les pkt. 4.4.2.

Designeren må have truffet konkrete valg med visuel betydning for at blive betragtet som skaber.²⁰⁴ Hvis dette element mangler, kan designet fremstå som rent AI-genereret og dermed falde uden for beskyttelse.

Et hypotetisk eksempel illustrerer problemstillingen: En person bruger en generativ AI til at skabe et lampedesign og søger registrering. EUIPO vurderer kun, om designet er nyt og har individuel karakter – ikke hvordan det er blevet til. Registreringen kan derfor godt gennemføres. Men hvis en konkurrent anfægter designet med henvisning til manglende menneskelig skaber, kan spørgsmålet om gyldighed rejses. Uden et identificerbart menneskeligt ophav kan designretten risikere at være ugyldig eller i hvert fald ikke håndhæves. Dette er endnu ikke prøvet, men synes nærliggende som et kommende retligt spørgsmål.

5.3. Del- konklusion

På baggrund af ovenstående analyser fremstår ophavsretten som en relativt restriktiv immaterialret, hvad angår beskyttelsen af AI-genereret værker. Den bygger på et antropocentrisk fundament, hvor beskyttelse forudsætter en personlig, kreativ og intellektuel indsats, der afspejler ophavers personlighed. Denne personlighedsteori indebærer, at der kun kan opnås ophavsret, hvis værket er resultatet af menneskelig skaben. Det understreges i EU-Domstolens praksis, bl.a. i *Painer*-sagen og den tjekkiske *DALL-E*-afgørelse, hvor graden af menneskelig kreativ indsats var afgørende. AI-genereret output uden sådant præg falder derfor som udgangspunkt uden for beskyttelsen.

Designretten fremstår derimod som et mere fleksibelt system. Den har et mindre antropocentrisk udgangspunkt og fokuserer primært på designets visuelle nyhed og individuelle karakter – ikke på skaberens personlige præg. Selvom *Doceram* forudsætter en vis grad af kreative frihed, er kravet væsentligt lempeligere end i ophavsretten. AI kan dog heller ikke anerkendes som designer i designretten. Ifølge Grønbogen kan den, der anvender AI-teknologi, potentielt anses som designer, hvis det objektive krav om individuel karakter er opfyldt.²⁰⁵ Designbeskyttelsen er således ikke direkte betinget af designerens personlige præg, men snarere af de objektive visuelle og æstetiske valg, der træffes i udviklingsprocessen.

Samlet peger analysen på, at visse AI-fremstillet resultater, som ikke opfylder ophavsrettens krav, alligevel kan opnå designretlig beskyttelse – forudsat en vis grad af menneskelig indflydelse og valgfrihed i designprocessen. Dette rejser behovet for en praktisk, kasuistisk vurdering af eksempler hvor graden af menneskelig indsats nøje vurderes, AI 'ens rolle og karakteren af det endelige resultat. Næste kapitel vil give en indikation på hvilke typer AI-genereret resultater der omfattes af ophavsretten og designretten, og hvilke der falder helt udenfor.

²⁰⁴ Ibid

²⁰⁵ *Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design*, 1991, pkt. 5.6.2.

6. Vurderingen af menneskelig indsats – en praktisk analyse

Projektet *The Next Rembrandt* (2016) illustrerer tydeligt de ophavsretlige og designretlige udfordringer, der opstår ved brug af avanceret AI og maskinlæring i kreative processer. I projektet blev teknologien anvendt som pensel og data som farvepalet: Et tværfagligt team analyserede – ved hjælp af deep learning – over 160.000 fragmenter fra Rembrandts værker for at generere et nyt portræt i hans stil. Menneskelige aktører traf afgørende valg gennem hele processen – fra motivtype og stil til dataudvælgelse og sammensætning af elementer.²⁰⁶

Projektet viser dermed, at outputtet ikke blot var resultatet af et autonomt AI-system, men snarere et teknologisk støttet samarbejde, hvor den menneskelige kreativitet var bærende.

I sin rapport om intellektuelle ejendomsrettigheder og udviklingen af AI-teknologier skelner Europa-Parlamentet mellem AI-assisterede menneskelige skabelser og selvstændigt AI-genererede værker. Parlamentet fremhæver, at tekniske frembringelser skabt ved brug af AI bør kunne omfattes af det immaterialretlige beskyttelsessystem – men at eventuelle rettigheder udelukkende bør kunne tillægges fysiske eller juridiske personer, der lovligt har skabt værket.²⁰⁷

Spørgsmålet er derfor, hvor stor en grad af menneskelig indsats der kræves, før retlig beskyttelse kan opnås – og hvordan denne vurdering skal foretages i praksis, når AI indgår som aktiv medskaber.

Som *Painer*-sagen illustrerer, kan kreative valg foretages på forskellige niveauer og i forskellige faser af den kreative proces: i forberedelsen, i udførelsen og i færdiggørelsen.²⁰⁸ En kreativ kombination af idéer på tværs af disse stadier kan derfor være tilstrækkelig til, at resultatet kvalificeres som et "værk" beskyttet af EU's ophavsret. Med *Painer*-dommen som inspiration er det relevant at analysere AI-skabelsen som en treleddet proces: input, "black box", og output. På grund af systemets kompleksitet kan kreative, frie og æstetiske valg primært foretages i input- og outputfaserne.

I *Painer*²⁰⁹ fastslog EU-Domstolen, at værker kan skabes ved hjælp af teknologi, så længe opfatter foretager personlige og kreative valg – eksempelvis i valg af komposition, belysning og vinkel – selv når teknologien (kameraet) anvender automatiske indstillinger.

Denne analogi kan overføres til AI, hvori teknologien svarer til kameraet, programmøren til producenten, og den database AI'en er trænet på med den virkelighed, brugeren forsøger at

²⁰⁶ Microsoft News, 'The Next Rembrandt', 2016.

²⁰⁷ Europa-Parlamentets resolution (2020/2015(INI)), 2020. præmis 14–15.

²⁰⁸ Sag C-145/10 – Painer, præmis 87–90

²⁰⁹ Sag C-145/10 – Painer; Læs Kap. 3.3.2.1.

gengive. Databasen udgør således rammen for, hvad AI-systemet kan skabe. Det er således brugerens handlinger og valg, der er afgørende for, om der opnås beskyttelse.

Tilsvarende understregede EU-Domstolen i *Doceram-sagen*,²¹⁰ at designretlig beskyttelse afhænger af, om designeren har haft et vist spillerum og truffet visuelle valg, der ikke udelukkende er teknisk betingede.²¹¹ Designretten stiller generelt lavere krav til kreativitet end ophavsretten, hvilket betyder, at visse AI-skabte udtryk, der falder uden for ophavsrettens rækkevidde, stadig kan beskyttes som design efter designretten.

Med afsæt i præmisserne fra *Painer*²¹² og *Doceram*²¹³-sagerne introduceres i det følgende tre idealtyper af AI-brugere: Techno-skaberen, Hybrid-skaberen og den Klassiske kunstner. Disse fungerer som analytiske værktøjer, der belyser spændet mellem AI-genereret og AI-assisteret skabelse, og muliggør en nuanceret vurdering af, hvordan graden af menneskelig indsats påvirker mulighederne for ophavsretlig og designretlig beskyttelse.

6.1. Techno-skaberen

Techno-skaberen bruger AI-programmer som ChatGPT til at generere visuelle designs via korte tekstbeskeder – såkaldte prompts. Brugeren bestemmer indhold og længde, hvorefter systemet automatisk skaber et billede ud fra beskedens instruktioner. En typisk prompt kunne være en tekst på blot elleve ord – en længde, som EU-domstolen tidligere har anerkendt at kan opfylde originalitetskravet i ophavsretten²¹⁴:

“Design en moderne stol i skandinavisk stil, der fremstår som nyskabende.”

6.1.1. Ophavsretsligt perspektiv

Her genereres billedet udelukkende af AI, mens centrale kreative valg – som form, farve, stil og komposition – træffes af systemet. Brugers rolle svarer til en fotograf, der lader kameraet stå på auto og ikke selv vælger lys, vinkel eller komposition.

I *Painer-sagen*²¹⁵ understregede EU-Domstolen, at teknologisk bistand ikke udelukker ophavsret, kræves det at værket skal være resultatet af ophavers egne kreative valg, som afspejler vedkommendes personlighed. I det nærgående eksempel er den menneskelige indsats fraværende i Techno-skabers tilfælde.

Desuden er det – på grund af det såkaldte *black box*-fænomen, vanskeligt at forudsige, hvordan modellen vægter og fortolker promptens indhold. Resultatet fremstår derfor primært som

²¹⁰ Sag C-395/16 *Doceram*

²¹¹ *Ibid*

²¹² Sag C-145/10 *Painer*

²¹³ Sag C-395/16 *Doceram*

²¹⁴ Sag C-5/08 *Infopaq*; Les kap. 3.3.2.1.

²¹⁵ Sag C-145/10 *Painer*; Les kap. 3.3.2.1.

et udtryk for modellens træningsdata og algoritmiske struktur snarere end som en realisering af brugerens egen kreative vision.

Dette adskiller sig fra *Infopaq*-sagen,²¹⁶ hvor de udvalgte elleve ord selvstændigt kunde identificeres som en del af det ophavsretligt beskyttede værk. I *Techno-skaberens* tilfælde er de elleve ord i prompten ikke direkte genkendelige i slutproduktet, og resultatet kan derfor ikke anses som brugerens *egne intellektuelle frembringelse*.²¹⁷

Denne manglende personlige formgivning minder om *Premier League*-sagen,²¹⁸ hvor fastlagte spilleregler udelukkede ophavsretlig beskyttelse. På tilsvarende vis fastlægger AI'ens database de mulige udfald og efterlader kun lidt eller ingen plads til menneskelig kreativitet.

Samlet set synes værket ikke at opfylde originalitetskravet. De kreative valg begrænser sig til prompten, mens selve frembringelsen ikke stammer fra en fysisk persons intellektuelle indsats. Dermed falder outputtet udenfor den ophavsretlig beskyttelse.

6.1.2. Designretslige perspektiv

I modsætning til ophavsretten opererer designretten med mere objektive vurderingskriterier, hvor det er designets udseende – og ikke designerens personlighed – der er i centrum. Spørgsmålet bliver derfor, om slutproduktet opfylder kravene om nyhed og individuel karakter, jf. § 3 og DEF art. 4–6.

Antag, at brugeren efter at indtaste den korte prompt udvælger ét blandt flere AI-genererede design. Alle væsentlige designvalg såsom form, proportioner, materialitet, stil og farve – foretages af AI'en, mens brugeren blot udpeger et forslag. Spørgsmålet her er, om denne udvælgelse indebærer en tilstrækkelig intellektuel indsats.

I en dom fra Sø- og Handelsretten fastslog retten, at køb og udvælgelse af LED-lamper ikke udgjorde en designmæssig frembringelse.²¹⁹ Udvælgelse alene – uden skabende medvirken – kan derfor ikke danne grundlag for en rettighed da der ikke er foretaget nogen formgivningsmæssige visuelle valg.

I designlovens § 3, stk. 3 og *Doceram*-sagen²²⁰ er det slået fast at designeren skal have haft en reel mulighed for at træffe visuelle og æstetiske valg. Jo større graden af frihed er, desto større mulighed er der for at sætte et individuelt præg – og desto større sandsynlighed er der for beskyttelse. Når disse valg udelukkende foretages af AI'en, er det svært at tale om en

²¹⁶ Sag C-5/08 *Infopaq*; Les kap. 3.3.2.1.

²¹⁷ Egen kursiv

²¹⁸ Sag C-403/08 *FAPL*; Les kap. 3.3.2.1.

²¹⁹ Sø- og Handelsretten: Dom afsagt i sag SH2024.BS-39050/2024-SHR

²²⁰ Sag C-395/16 *Doceram*

menneskelig frembringelse som designretten og design-doktrinen kræver (jf. designloven § 1 og DEF art. 14).

Selvom flere teoretikere lægger vægt på designer doktrinen, foreslår Grønbogen en mere pragmatisk tilgang: At den person, som anvender AI-teknologi og udvælger blandt genererede forslag, i visse tilfælde bør anses som designer – forudsat at designet opfylder kravene om nyhed og individuel karakter.²²¹

Dette udgør dog næppe et egentligt opgør med designer-doktrinen, men snarere et forsøg på at tilpasse reglerne til nye skabelsesformer.²²² Det centrale må fortsat være, at brugeren skal have bidraget med konkrete, visuelle og æstetiske valg. En generisk prompt som “design en moderne stol i skandinavisk stil, der fremstår som nyskabende” med en passiv udvælgelse vil næppe være tilstrækkelig, idet udvælgelse blandt tilfældigt genererede forslag ikke er et kvalificeret designmæssigt valg.

6.2. Hybrid-skaberen

Hybrid-skaberen adskiller sig fra Techno-skaberen ved ikke blot at acceptere det første AI-genererede output, men ved aktivt at engagere sig i udvælgelsen og bearbejdningen af resultatet. Brugeren udvælger de mest lovende forslag og forfiner dem gennem mere præcise prompts- eller efterredigering – for eksempel ved at justere farver, former eller fjerne visuelle elementer, som AI'en har tilføjet.

I denne proces udfolder der sig en form for kuratering og aktiv frembringelse, hvor brugeren udøver stigende kontrol. Resultatet er et samspil mellem menneskelig og maskinel indsats, hvor det menneskelige bidrag er afgørende for, om retlig beskyttelse kan opnås. Vurderingen af, om outputtet er beskyttelsesværdigt, beror derfor på en konkret og samlet vurdering af det menneskelige bidrags art og omfang.

6.2.1. Ophavsretsligt perspektiv

Hybrid-skaberen kombinerer menneskelig styring med AI-generering og foretager visse kreative valg undervejs. Brugers rolle minder om den fotograf, der arbejder med automatiserede kameraindstillinger, men selv vælger motiv, vinkel og lys. Ophavsretligt er det afgørende, om det endelige resultat afspejler brugers personlige og kreative valg.

Det ophavsretlige originalitetskrav er dog relativt mildt. Allerede en vis mængde kreativ indsats kan være tilstrækkelig til at opnå beskyttelse, forudsat at resultatet ikke med høj

²²¹ *Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design*, 1991, pkt 5.6.2. «It should be admitted that the generation of a design by computer is just one untraditional method of operating which should entitle the person using the computer to this effect and choosing the design generated among the possible multiplicity of solutions given by the computer, to obtain protection if the design fulfils the objective requirement of distinctive character»

²²² *Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design*, 1991, pkt. Pkt. 7.1.2.

sandsynlighed kunne være blevet skabt af en anden uafhængigt (dobbeltskabelseskriteriet)²²³. Den kreative indsats kan således manifestere sig på forskellige stadier i processen.

Brugeren forfiner det AI-genererede billede ved hjælp af såkaldt ‘vægtning’ hvor bestemte designelementer – såsom farver, materialer og form – fremhæves eller nedtones. Denne form for selektion omfatter til- og fravalg og udgør et centralt kreativt element i brugerens frembringelse.²²⁴ I modsætning til Techno-skaberen har Hybrid-skaberen et klart visuelt mål og styrer AI’ens output med øget bevidsthed og æstetisk præcision. Selvom ophavsretten ikke kræver, at værket er skabt ved en bevidst handling,²²⁵ vil en sådan intention typisk styrke sandsynligheden for at opnå beskyttelse fordi det repræsenterer skaberens personlighed. Dette minder om *Painer*-sagen²²⁶, hvor EU-Domstolen anerkendte, at selv begrænsede valg kan være nok til at præge værket med ophaverens personlighed.²²⁷ Det afgørende er ikke, hvor mange regler der findes – men om skaberen har haft reelt spillerum til at præge resultatet med sin kreative indsats. Hvor Techno-skaberens indsats kan sammenlignes med en fodboldkamp²²⁸ vil Hybrid-skaberens kreative rum kunne være nok til at præge værket på en original måde.

En videre dimension af brugerens kreativitet ligger i den efterfølgende bearbejdning: En bruger kan for eksempel hente et genereret design ind i et CAD-program eller i Photoshop og foretage finjusteringer, ændre proportioner, farver, tilføje grafiske elementer eller tilpasse funktionen. Denne form for videreudvikling kan være afgørende for, om værket opnår ophavsretlig beskyttelse.

Både fotografering og brugen af kunstig intelligens i denne type anvendelse har det til fælles, at det skabende element i høj grad ligger i udvælgelsen af motivet snarere end i selve frembringelsen. En dygtig fotograf kendetegnes ikke nødvendigvis ved at skabe motivet, men ved at identificere og indramme det – eksempelvis gennem valg af vinkel, lys og kameratekniske indstillinger, der fremhæver motivets visuelle kvaliteter. I begge tilfælde handler det om en bevidst kuratering og æstetisk iscenesættelse – ikke om teknisk udførelse alene, men om en målrettet formgivning gennem valg.

6.2.2. Designretsligt perspektiv

I designretsligt perspektiv arbejder Hybrid-skaberen videre med designet efter, at AI’en har genereret et første udkast. I denne sammenhæng fungerer AI i højere grad som et værktøj til idéudvikling – en inspirationskilde, hvorfra designeren videreudvikler og konkretiserer et endeligt udtryk. Her synes Hybrid-skaberens fremgangsmåde at ligge tættere på traditionel

²²³ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 78

²²⁴ Hugenholtz og Quintais: ‘Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?’, 2021, s. 1204

²²⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s.76

²²⁶ C-145/10 Painer

²²⁷ C-145/10 Painer, præmiss 90

²²⁸ Læs Kap. 6.1.1. og 3.3.2.1

designpraksis: Brugeren inspireres af AI's forslag, men udvikler selv det endelige udtryk gennem æstetiske og funktionelle valg.

I sådanne tilfælde vil det være vanskeligt at argumentere imod designretlig beskyttelse, forudsat at designet er nyt og har individuel karakter. Det afgørende spørgsmål bliver i stedet, hvor væsentlig brugerens videre bearbejdning skal være, før der foreligger en designretlig frembringelse.

AI kan for eksempel instrueres i at kombinere historiske designelementer med moderne møbler, som en stol inspireret af 1200-tallets industridesign. Designeren kan styre processen og undgå generiske resultater, men hvis en anden person med samme prompt og værktøj ville opnå et tilsvarende udtryk, opfylder det næppe ophavsrettens krav om originalitet og personligt præg. Dette er, hvad dobbeltskabelseskriteriet søger at afgrænse. I designretten gælder dette ikke – her er det nok, at designet er nyt og ikke identisk med et tidligere offentliggjort design. Derfor udelukker det ikke beskyttelse, at flere uafhængigt ville skabt lignende designs – så længe designet ikke allerede er kendt af fagkredsen, da systemet bygger på et først-til-mølle-princip.

Uanset udgangspunktet vil de afsluttende designvalg – som proportioner, overfladestruktur og funktionelle justeringer – kunne vurderes efter traditionelle kriterier, da det her er en fysisk person, der træffer de visuelle beslutninger. Det er dermed tale om samskabelse, hvor AI fungerer som redskab, og designeren former det endelige udtryk. Men hvis designeren ikke reelt bidrager med æstetiske eller funktionelle valg, og blot accepterer AI's forslag, som i Techno skaberen tilfælde, vil kravene til designretlig beskyttelse næppe være opfyldt.²²⁹

Hvor Hybrid-skaberen i stigende grad former outputtet gennem præcise valg og bearbejdning, går Den klassiske kunstner endnu videre: Her bliver AI blot ét redskab blandt mange i en dybt menneskestyret og visionær proces.

6.3. Den klassiske kunstner

Forestil dig nu at, den klassiske kunstner, ønsker at skabe en ny stol i skandinavisk stil med et klart defineret kreativt udtryk. Udgangspunktet er ikke blot en generisk prompt, men kunstnerens egne, nøje udarbejdede skitser, tegninger og tidligere værker, som allerede er ophavs- eller designretligt beskyttede. Disse uploades til AI-systemet, som dermed enten erstatter eller supplerer sin standarddatabase med kunstnerens materiale. Det påvirker konkret, hvilke former, proportioner og æstetiske udtryk AI'en kan generere.

Den oprindelige prompt – “Design en moderne stol i skandinavisk stil, der fremstår som nyskabende” – fungerer nu blot som en vejledende instruktion. AI bruges som et redskab til at videreudvikle og forfine kunstnerens vision. Hele processen kontrolleres af kunstneren, fra

²²⁹ Les pkt. 6.1.

materialevalg og proportioner til farvesammensætning og detaljegrad. AI's forslag bearbejdes manuelt, indtil resultatet præcist afspejler den oprindelige intention.

6.3.1. Ophavsretsligt perspektiv

Den klassiske kunstner anvender AI som et værktøj i en menneskestyret, kreativ proces – på samme måde som en fotograf, der bevidst vælger manuelle indstillinger, motiv og lys for at skabe et bestemt udtryk. Ved at styre databasen, parametre og software sikrer kunstneren, at resultatet ikke kun er et produkt af teknologien, men afspejler en personlig, kunstnerisk vision.

Denne styring reducerer også risikoen for dobbeltskabelse, da ændringer i input og valg af data gør det usandsynligt, at en anden bruger ville frembringe samme resultat. Originalitetskravet opfyldes derfor klart, og værket kan sidestilles med ophavsretligt beskyttede frembringelser. På denne måde rykker brugeren sig udover den indflydelse en fotograf har over sit kameraudstyr og udover situationen i *Painer*-sagen,²³⁰ hvor formatet (skoleportrættet) i sig selv begrænsede den kreative frihed.

Forskellen mellem AI og fotografi udviskes: AI er begrænset af databasen, og fotografiet af fysikkens regler – men i begge tilfælde er det brugerens styring, der afgør, om resultatet fremstår som en fri og personlig frembringelse. Med de stigende muligheder for at påvirke både hvad der kan fremstilles, og hvordan det fremstilles, må det forventes, at værker skabt ved hjælp af AI i fremtiden vil kunne opfylde kravene til ophavsret i mindst samme grad som traditionelle fotografier.

6.3.2. Designretsligt perspektiv

Den klassiske kunstners brug af AI indebærer typisk en høj grad af designfrihed, hvilket taler for, at designet opfylder kravet om individuel karakter. Når kunstneren kontrollerer datagrundlag, parametre og den underliggende model, minder processen om traditionel produktudvikling – blot med AI som værktøj i stedet for CAD eller Photoshop.

Ved at styre form, materialer, proportioner og overfladestruktur sikres det, at designet fremstår som en selvstændig formgivning. Ud over individuel karakter kræver designretten som allerede nævnt at designet er nyt, jf. designloven § 3. Da den klassiske kunstner styrer både proces og output, vil det normalt være enkelt at sikre, at designet er nyt og dermed opfylde også dette krav.

Dog er det værd at nævne, at ophavsretten og designretten adskiller sig væsentligt i vurderingen af nye frembringelser, der ligner tidligere designs skabt af en selv. Dette får særlig betydning, når brugeren løbende udvikler variationer over samme formudtryk, som i den klassiske kunstners tilfælde.

²³⁰ C-145/10 Painer, præmiss 90

I designretten stilles der krav om objektiv nyhed og individuel karakter. Det indebærer, at helhedsindtrykket af et nyt design skal adskille sig fra allerede offentliggjorte designs – også selvom det er skaberen selv, der tidligere har offentliggjort et lignende design. Designretten opererer dermed med et såkaldt selvmodsigelsesprincip, hvor designeren kan blive nyhedshindret af sine egne tidligere skabelser.

I modsætning hertil vurderes ophavsret ud fra det subjektive kriterium om originalitet. Der kræves ikke nyhed i objektiv forstand, men snarere at værket er resultatet af ophaverens egen intellektuelle frembringelse. Det indebærer, at en designer kan opnå ophavsret til flere nært beslægtede værker – også selvom de ligner hinanden – så længe hvert enkelt udtryk er skabt uafhængigt og bærer præg af frie og kreative valg. Det er netop, hvad dobbeltskabelseslæren understreger.

Den Klassiske kunstner bør derfor være opmærksom på netop at skabe noget nyt, hvor helhedsindtrykket adskiller sig tilstrækkeligt fra egne tidligere designs, hvis der ønskes designretlig beskyttelse.

Derudover viser Doceram-sagen²³¹ at graden af frihed i designprocessen er afgørende. Når kunstneren ikke blot vælger mellem forslag, men former hele processen og definerer et specifikt udtryk, er friheden høj – og dermed også sandsynligheden for beskyttelse. AI fremstår i denne sammenhæng som et avanceret værktøj, der bruges til at realisere en vision, snarere end som skabende aktør. Jo mere præcist designeren styrer proces og resultat, desto tydeligere opfyldes beskyttelseskravene.

Som det fremgår, tydeliggør de tre brugerprofiler, hvordan graden af menneskelig indsats påvirker mulighederne for retlig beskyttelse. Modellen illustrerer spændet mellem fuldt AI-genereret og AI-assisteret indhold og giver et nuanceret grundlag for at vurdere, hvornår og i hvilket omfang ophavsret og designret kan komme i spil.

6.4. Del-konklusion

Kapitlet har vist, at vurderingen af menneskelig indsats ved AI-genereret og AI-assisteret skabelse skal vurderes konkret og er forskellig for ophavsret og designret.

Techno-skaberen opnår som udgangspunkt ikke ophavsretlig beskyttelse, da en generisk prompt eller passiv udvælgelse ikke udtrykker brugerens personlige og kreative indsats. Derimod kan designretlig beskyttelse være mulig, forudsat at designet opfylder kravene om nyhed og individuel karakter – og at brugeren foretager konkrete valg, der rækker ud over en ren udvælgelse af AI-genereret output

Hybrid-skaberen adskiller sig ved at foretage aktive og kreative valg både i udvælgelsen og efterbearbejdningen af AI-outputtet. Dette øger sandsynligheden for ophavsretlig beskyttelse,

²³¹ Sag C-395/16 Doceram

da resultatet i højere grad bærer præg af brugerens personlige præg. I designretten er vurderingen mere ligetil, idet Hybrid-skaberen næsten altid vil kunne opnå beskyttelse, så længe designet fremstår som nyt og individuelt. Det skyldes, at den efterfølgende formgivning normalt opfylder kravet om en menneskelig indsats af visuel og æstetisk betydning.

Den Klassiske kunstner, som styrer hele processen og anvender egne skitser, data og æstetiske valg, opfylder uden tvivl kravene til både ophavsret og designret. Kombinationen af et klart kreativt udgangspunkt og omfattende kontrol over formgivningen sikrer, at resultatet både bærer personligt præg og fremstår som en selvstændig, visuel frembringelse. Det gælder dog at, hvor ophavsretten tillader beskyttelse af nært beslægtede værker skabt uafhængigt – dobbeltskabelse- stiller designretten krav om objektiv nyhed – også over for egne tidligere designs.

7. Hvem ejer, det en AI skaber?

Indtil nu har analysen vist, at mulighederne for ophavs- og designretlig beskyttelse ved AI-genereret indhold afhænger af graden og karakteren af menneskelig indsats i skabelsesprocessen. Hvor menneskelig medvirken er minimal – som hos Techno-skaberen – falder resultatet typisk uden for beskyttelse og tilhører det offentlige domæne.²³² Værker skabt i samspil mellem menneske og AI kan opnå beskyttelse, men rejser spørgsmål om ophav, især når de menneskelige og maskinelle bidrag er uadskillelige.

Det næste spørgsmål er derfor ikke blot, om der *kan* opnås immaterialretlig beskyttelse – men *hvem* der i så fald skal anses som rettighedshaver: udvikleren, som har skabt AI-systemets rammer, eller brugeren, som aktiverer og styrer det konkrete output.

7.1. Ophaver

Det ophavsretlige udgangspunkt er klart: der skal være en rimeligt direkte forbindelse mellem det færdige værk og den person, der påberåber sig ophavsretten.²³³ Man får ikke ophavsret alene ved at stille et værktøj eller en platform til rådighed, som andre anvender til at skabe noget, man ikke selv har kontrol over eller kendskab til. Producenten af et musikinstrument får eksempelvis ikke ophavsret til den musik, der spilles på det, ligesom en pensel- eller maling-fabrikant ikke opnår ophavsret til de værker, der skabes med deres materialer.²³⁴

Typisk vil ligeledes AI-udviklere ikke have rettigheder til det, brugeren skaber, medmindre de samarbejder direkte og kreativt om det konkrete resultat – som i projektet *The Next Rembrandt*,²³⁵ hvor AI-udviklere og eksperter samarbejdede om at skabe et nyt værk. I de fleste tilfælde leverer udvikleren dog blot AI-værktøjet uden at deltage i brugerens skabende proces, og kan derfor normalt ikke anses som (med)ophaver efter ophavsretslovens § 6.

Selvom der findes få forarbejder, der direkte omhandler værkshøjde ved computerbaseret skabelse, er der visse centrale kilder. Allerede i 1982 anbefalede WIPO,²³⁶ og siden også det danske Ophavsretsudvalg i betænkning nr. 1064/1986,²³⁷ at computere skal betragtes som tekniske redskaber i en menneskelig skabelsesproces. WIPO/UNESCO har i deres rekommandationer forholdt sig til spørgsmålet om, hvem der kan anses som ophaver til værker genereret af automatiserede systemer. De anerkender, at programmøren kan identificeres som forfatter eller medforfatter til et automatisk genereret værk, hvis vedkommende har bidraget med det skabende element, der er afgørende for værkets tilblivelse.²³⁸

²³² Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 159

²³³ Les Kap. 5 og 6.

²³⁴ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 77

²³⁵ Microsoft News, 'The Next Rembrandt', 2016.

²³⁶ WIPO: *WIPO Copyright Problems Arising from the Use of Computers*, WIPO Copyright Monthly Review, september 1982, s. 239 ff. Tilgængelig på: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/120/wipo_pub_120_1982_09.pdf (tilgået 7. maj 2025)

²³⁷ Justitsministeriet: *Betænkning nr. 1064 om ophavsret*, 1986. s.69

²³⁸ Ibid

Også Schovsbo, Rosenmeier og Petersen, fremhæver at visse typer redskaber i særlig grad begrænser brugerens kreative rum, hvilket kan medføre, at det i høj grad er redskabets udformning – og ikke brugerens valg – der bestemmer det endelige udtryk. De nævner eksempler som støbeforme, hvor det kreative råderum er så indskrænket, at brugerens bidrag ikke kan siges at udtrykke en personlig eller fri skabende indsats. I sådanne tilfælde kan det snarere være skaberen af redskabet – den, der har udformet støbeformen – som har truffet de kreative valg, der præger det endelige form.²³⁹

Hvis brugerens rolle er så indskrænket, at vedkommende ikke træffer selvstændige og kreative valg – eksempelvis ved blot at formulere en kort prompt eller trykke på en knap – vil brugeren som udgangspunkt ikke kunne anses for ophaver til det genererede indhold.²⁴⁰ I sådanne tilfælde reduceres brugerens rolle typisk til blot at aktivere processen. Dette minder snarere om at spille et computerspil end om at skabe et værk. Hugenholtz/Quintais bruger spillet *Grand Theft Auto* for at illustrere netop dette eksempel. Selvom spilleren navigerer og foretager valg, er det stadig spillets programmør der har fastlagt rammerne og det visuelle indhold. Spilleren har ingen indflydelse på selve de kreative udtryk, og de valg, der træffes undervejs.²⁴¹

Her ser vi således at det må bero på en konkret vurdering, hvem der i det enkelte tilfælde kan anses som ophaver eller eventuelt med-ophaver til det kunstneriske udtryk, der fremkommer som output fra et AI-system. Det kan eksempelvis være den person, der har programmeret algoritmen og fastlagt systemets struktur og funktion, eller den bruger, som har formuleret input og dermed styrer den kreative retning. Det kan også være den, der efterfølgende kuraterer, redigerer eller bearbejder outputtet på en måde, der indebærer selvstændige kreative valg.

Herudover kan det heller ikke udelukkes, at ophavsretten – afhængigt af de konkrete omstændigheder – i et vist omfang kan tillægges ophaveren til de værker, som indgår i træningsmaterialet. Hvis AI-outputtet i høj grad bærer præg af eller viderefører karakteristiske elementer fra disse tidligere værker, kan der være tale om en bearbejdelse, der kræver samtykke fra rettighedshaverne til de oprindelige værker, jf. ophavsretsloven § 4.²⁴²

7.2. Designeren

Der findes færre nationale og internationale kilder, der eksplicit behandler spørgsmålet om retten til designs skabt af AI, end i tilfældet inden for ophavsretten. Ikke desto mindre eksperimenterer flere virksomheder allerede med AI i designprocessen. Et eksempel er modetøjsfirmaet G-Star Raw, som lancerede et denimdesign skabt ved hjælp af generativ AI (MidJourney) som inspirationsværktøj. Programmet genererede billeder ud fra tekstbeskrivelser,

²³⁹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 77

²⁴⁰ Læs Kap. 5.1.

²⁴¹ Hugenholtz og Quintais: 'Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?', 2021, s. 1208

²⁴² Peter Schønning: 'Ophavsret til kunstværker skabt ved hjælp af kunstig intelligens', U.2023B.220, s. 3

hvorefter designerne udvalgte og videreudviklede ét af forslagene i atelieret i Amsterdam.²⁴³ Her var det tydeligt, at AI'en alene fungerede som støtte da det endelige design blev skabt og finpudset af menneskelige designere, som derfor også blev anset som rettighedshavere.

Retten til et design tilkommer efter designloven § 1 og DEF art. 14 den person, som har udviklet designets individuelle karakter og truffet de visuelle valg, der former designets helhedsudtryk.²⁴⁴ Dette princip svarer i vid udstrækning til ophavsrettens: Det afgørende er ikke, hvem der har skabt værktøjet, men hvem der har formgivet designets konkrete udtryk.

Producenter af CAD, 3D-printere eller andre AI-systemer får således ikke automatisk designret til de objekter, der skabes med deres teknologi – medmindre de også har haft indflydelse på det konkrete udtryk. På samme måde som en penselfabrikant ikke har rettigheder til værker skabt med penslen,²⁴⁵ kan udvikleren af et designværktøj ikke gøre krav på designs skabt af brugeren. Retten tilkommer den person, der tilfører designet den nødvendige grad af selvstændighed og visuel karakter.

Det bringer os tilbage til de materielle betingelser. For at et design kan opnå retlig beskyttelse, kræves der tilstrækkelig menneskelig medvirken i processen, så der kan identificeres en designer, som har udviklet det konkrete udtryk. Samtidig skal designet opfylde kravene om nyhed og individuel karakter. Da tærsklen for designbeskyttelse generelt er lavere end for ophavsret, navnlig fordi der ikke stilles krav om samme grad af kreativitet som ved originalitetsvurderingen, må det også kunne siges at det vil være lettere at opnå designbeskyttelse end ophavsretlig beskyttelse ved brug af AI.²⁴⁶

Det centrale spørgsmål forbliver derfor, hvem der har truffet de udformningsmæssige valg – programmøren eller brugeren?

Meddesignerskab kan efter DEF art. 14, stk. 2 opstå, hvis både programmør og bruger har ydet kreative bidrag som led i en fælles plan.²⁴⁷ Det forudsætter dog, at begge parter har haft til hensigt at samarbejde om det konkrete design – hvilket sjældent er tilfældet. Programmøren har som udgangspunkt ingen kontrol over, hvordan værktøjet anvendes, men leverer alene teknologien og former ikke det endelige udtryk

Der kan dog tænkes tilfælde, hvor programmøren har fastlagt så snævre rammer for funktion og form, at brugerens kreative råderum er stærkt begrænset. Et eksempel er Ikeas rumdesignprogram, hvor valgmulighederne er reduceret til et begrænset udvalg af farver, former, materialer og overfladebehandlinger. I sådanne tilfælde taler det i bred udstrækning for at det er

²⁴³ G-Star RAW: 'Artificial Intelligence Meets Fashion', 2023. Tilgængelig på: https://www.g-star.com/en_us/stories/art/artificial-intelligence-fashion (tilgået 7. maj 2025)

²⁴⁴ Læs Kap. 5 og 6.

²⁴⁵ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 77

²⁴⁶ Læs Kap. 5

²⁴⁷ Læs Kap. 4.4.2.

programmøren som må anses som designer, på samme måde som for støbeforme som nævnt over.²⁴⁸

Bevidste samarbejd kan naturligvis føre til fælles skabelse. Et ofte fremhævet eksempel er projektet *The Next Rembrandt*,²⁴⁹ hvor AI-udviklere, dataanalytikere og kunsthistorikere indgik i et tæt, flerårigt samarbejde for at skabe et nyt værk i Rembrandts stil. Alle parter bidrog med kreative og konceptuelle valg, som blev integreret i det endelige resultat. Selvom spørgsmålet ikke er prøvet ved domstolene, må det antages, at graden af menneskelig kontrol og det fælles kreative bidrag ville kunne opfylde kravene til ophavsretlig beskyttelse.²⁵⁰ Hvis værket i stedet var blevet brugt i en designmæssig kontekst – for eksempel som mønster på et industrielt produkt – kunne det formentlig også opnå designretlig beskyttelse. Det forudsætter dog, at kravene om nyhed og individuel karakter er opfyldt.

Derudover kan rettigheder reguleres kontraktuelt. Mange AI-platforme angiver i deres brugerbetingelser, at brugeren beholder alle rettigheder til det genererede indhold – også selv om teknologien har haft en vis indflydelse.²⁵¹ Sådanne aftaler kan skabe en tydeligere og mere forudsigelig rettighedsfordeling end lovgivningens generelle principper. Men ud fra et lovgivningsmæssigt synspunkt ligger ophavet hos den, der “udvikler designet og giver produktet dets konkrete udseende”, for at citere designlovens ånd. Dette er den person, der fører idé til form, om så ved hjælp af AI. Som det også fremhæves i Grønbogen, bør det være brugeren af AI-teknologien, der anses som designer – forudsat at det færdige udtryk opfylder kravene om nyhed og individuel karakter.²⁵²

7.3. Del-konklusion

Spørgsmålet om ejerskab ved AI-assisteret skabelse er tæt forbundet med vurderingen af, hvor og hvornår den menneskelige kreativitet manifesterer sig i skabelsesprocessen. Ophavsretligt er det afgørende kriterium, hvem der konkret har truffet de frie og kreative valg, der former værkets endelige udtryk. Dette vil typisk være brugeren, der gennem aktiv interaktion med AI-systemet styrer og bearbejder outputtet. Udvikleren vil normalt kun kunne opnå medophavsret, hvis denne direkte og kreativt deltager i brugerens konkrete skabelsesproces. På designrettens område gælder tilsvarende, at designretten tilkommer den person, som foretager de konkrete udformningsmæssige valg og dermed giver produktet dets visuelle særpræg, forudsat at det er nyt og individuelt.

Hvor den menneskelige indsats er meget begrænset – for eksempel hos Techno-skaberen, som blot aktiverer en AI-proces med minimale valg – vil resultatet typisk ikke opnå

²⁴⁸ Læs 7.1

²⁴⁹ Microsoft News, ‘The Next Rembrandt’, 2016.

²⁵⁰ Lee, Hilty og Liu: ‘*Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence*’, 2021, s. 162-163

²⁵¹ OpenAI: ‘Terms of Use’, senest opdateret 10. april 2024. Tilgængelig på: <https://openai.com/policies/terms-of-use/> (tilgået 5. maj 2025)

²⁵² *Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design*, 1991, pkt. Pkt. 7.1.2.

immaterialretlig beskyttelse og i stedet tilhøre det offentlige domæne. Omvendt kan der opstå situationer, hvor AI-systemets udvikler har truffet så væsentlige kreative valg i systemets udformning, at ejerskabet – eller i hvert fald medejerskab – falder tilbage på udvikleren.

I praksis reguleres spørgsmål om ejerskab ofte også kontraktuelt, idet brugervilkår for AI-platforme typisk fastlægger, at rettighederne til genereret indhold tilfalder brugeren, uanset teknologiens kompleksitet eller udviklerens potentielle kreative indsats. Disse aftaler kan dermed skabe en klarere og mere forudsigelig rettighedsfordeling end lovgivningens generelle principper, hvilket understreger vigtigheden af at have klare kontraktuelle rammer ved anvendelse af AI-teknologier.

Samlet set afhænger ejerskabet således af både lovgivningens materielle kriterier og konkrete kontraktuelle forhold, hvilket gør det nødvendigt med en individuel vurdering af hver enkelt AI-assisteret skabelsesproces. En sådan konkret vurdering er afgørende for at sikre klarhed og forudsigelighed i rettighedsfordelingen mellem aktørerne.

8. Refleksioner

Den gældende ret i Danmark og EU udelukker ophavsretlig og designretlig beskyttelse af produkter, der er frembragt udelukkende af kunstig intelligens uden menneskelig skabende indsats. Der følger et krav om en vis grad af menneskelig kreativitet i både ophavsretsloven § 1 og designloven § 1. Selvom tærsklen for beskyttelse i designretten generelt er lavere og primært baseret på udseendet, er den menneskelige medvirken stadig afgørende.

Dette rejser spørgsmålet, om der overhovedet er muligt at forestille sig en form for beskyttelse, som ikke kræver menneskelig skaberkraft?

Den teknologiske udvikling bevæger sig hurtigt, derfor er det nødvendigt at undersøge, hvilke udfordringer den nuværende retstilstand medfører, før man eventuelt overvejer en ændring. En sådan vurdering bør tage afsæt i de grundlæggende formål, nemlig at fremme kulturel og industriel skabelse og at sikre en hensigtsmæssig balance mellem individuelle rettigheder og samfundsmæssige interesser.

Kapitel 8.1 identificerer en række konkrete problemstillinger ved den eksisterende retstilstand – herunder bevisvanskeligheder, manglende gennemsigtighed og risikoen for, at investeringer eller rettighedsfordeling forvrides. Kapitel 8.2 udvider analysen med en retspolitisk diskussion, der stiller skarpt på hvilke principper og hensyn der bør vægtes, hvis immaterialretten skal tilpasses en virkelighed, hvor ikke-menneskelige aktører spiller en stigende rolle i kreative processer.

8.1. Udfordringer knyttet til dagens retstilstand

8.1.1. Komplekse vurderinger

En væsentlig udfordring ved at anvende ophavs- og designretten på produkter skabt med AI-teknologi, er at vurderingerne i høj grad beror på skøn og varierer mellem jurisdiktioner.²⁵³ Det skyldes blandt andet, at vurderingen skal foretages konkret og afhænger af, hvilken aktør der har ydet hvilke bidrag. To tilsyneladende ens AI-systemer kan operere meget forskelligt under overfladen, hvilket kan medføre betydelige variationer i graden af menneskelig indsats – ofte uden at dette er synligt udefra.²⁵⁴

Samtidig udfordrer AI-samarbejde den traditionelle rollefordeling mellem teknologi og skaber, da det ofte er uklart, hvem der reelt har truffet de kreative, visuelle eller formgivningsmæssige valg – især når AI'ens funktionalitet i vidt omfang er defineret af udvikleren, og brugerens kontrol er begrænset til at igangsætte processen.

²⁵³ Illustrerende er C-310/17 (Levola Hengelo) præmis 56 - 60 hvor EU-domstolen (uden øvrig sammenligning) opstiller krav til at et værk skal kunne identificeres med tilstrækkelig præcision og objektivitet. Dette bliver gjort under henvisning til at alle aktører.

²⁵⁴ Les opgavens pkt. 2.

Dette rejser tvivl om, hvorvidt de klassiske kriterier i ophavs- og designretten – såsom kravet om frie og personlige valg – fortsat er egnede til at vurdere AI-genererede frembringelser. Vurderingen risikerer at blive for spekulativ, fordi det ofte er vanskeligt at dokumentere, hvor og hvordan kreative beslutninger er truffet.

Et alternativt perspektiv findes i britisk ret, hvor ophavsretten efter CDPA § 9(3)²⁵⁵ tildeles den person, der har truffet de nødvendige foranstaltninger for værkets frembringelse – også når outputtet er skabt af en maskine. Her fokuseres ikke på værkshøjde, men på hvem der har initieret og organiseret processen bag skabelsen.

Omvendt er der gode grunde til at være tilbageholdende med at indføre særregler for ny teknologi. Ophavsret har for eksempel altid været forbundet med komplekse og subjektive vurderinger, hvor der skal træffes juridiske afgørelser om æstetik og kreativitet. De udfordringer, som AI rejser, bør derfor ikke nødvendigvis føre til lovændringer, men i alle fald imødegåes ved at forstå teknologien bedre og anvende eksisterende regler med større teknisk indsigt.

8.1.2. Investeringer

Brugen af kunstig intelligens i kreative processer rejser spørgsmålet om, hvordan de ofte betydelige investeringer i udvikling og skabelse af AI-genereret indhold kan og bør beskyttes. Mange aktører investerer betydelige økonomiske og teknologiske ressourcer i udviklingen af AI-værktøjer og deres output. Selvom sådanne investeringer ikke tillægges vægt i vurderingen af originalitet, nyhed eller individuel karakter,²⁵⁶ udgør de et væsentligt hensyn i både ophavs- og designrettens formålsbestemmelser – og er desuden indirekte anerkendt i EU-retten, jf. DEF-præambel, betragtning 7,²⁵⁷ og Infosoc-direktivets præambel, betragtning 4 og 10,²⁵⁸ hvor der fremgår at harmoniseringen skal bidrage til innovation, intellektuel skabelse samt den kulturelle og økonomiske udvikling i EU's indre marked.

Når AI-systemer selvstændigt genererer indhold uden menneskelig medvirken, falder resultatet udenfor ophavsrettens og designrettens beskyttelse, da begge ordninger kræver en vis grad af menneskelig skabende indsats. Ifølge Guadamuz er der en reel risiko for, at den manglende retlige beskyttelse kan hæmme investeringer i AI-genereret indhold.²⁵⁹ Ubeskyttet indhold kan frit kopieres, hvilket reducerer virksomhedernes incitament til at udvikle nye værktøjer og kan underminere den kommercielle værdi for brugere af AI-værktøjer.

²⁵⁵ UK: *Copyright, Designs and Patents Act 1988* (CDPA), § 9(3).

²⁵⁶ Se bl.a. C-604/10 (Football Dataco) præmis 42 hvor domstolen præciserer at «skill and labour» som er lagt ned er irrelevant for originalitetsvurderingen – samt designer-doktrinen

²⁵⁷ Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 af 12. december 2001 om EF-design, præambelns betragtning 7.

²⁵⁸ Infosoc-direktivet, betragtning 4 og 10

²⁵⁹ Andres Guadamuz: 'Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in AI-Generated Works', *Intellectual Property Quarterly*, 2017, nr. 2(1), s. 19.

Omvendt vil en anerkendelse af retlig beskyttelse uden menneskelig indsats kunne føre til monopolisering, hvor aktører gennem masseproduktion opnår eneret til store mængder indhold – og i værste fald blokerer for uafhængigt skabte værker. En sådan udvikling vil stride mod formålet i både ophavs- og designretten, som søger at fremme kreativitet og adgang til den fælles kulturarv.

Samtidig kan den nuværende retstilstand give virksomheder et incitament til bevidst at udvikle produkter med fuldt autonome systemer – ikke for at opnå rettigheder, men for at undgå, at medarbejdere eller kreative bidragsydere kan gøre krav på dem. Det giver mulighed for at udnytte AI-output kommercielt uden at dele kontrol eller økonomiske rettigheder. Dermed risikerer retstilstanden at blive et redskab til at undgå den rettighedsfordeling, som immaterialretten netop har til formål at sikre. Dette illustrerer behovet for retlig afklaring og eventuelle justeringer i takt med teknologiens udvikling og praktiske anvendelse.

8.1.3. Black box fænomenet og bevismæssige vanskeligheder

8.1.3.1. Vildledning

Den gældende retstilstand rummer en særlig bevismæssig udfordring ved anvendelsen af autonome AI-systemer. Hvis en aktør bruger avanceret AI til at frembringe et udtryk, som i realiteten ikke opfylder kravene til ophavs- eller designretligt beskyttelse, men efterfølgende hævder, at det er skabt af et menneske, kan resultatet fejlagtigt fremstå som beskyttet. Dette muliggør, at man skjuler brugen af algoritmer og i stedet tildeler ophavsrollen til en fysisk person for at opnå rettigheder.

Risikoen for bevidst vildledning forstærkes af AI-teknologiens black box-karakter: Mange systemer – særligt dem baseret på deep learning – træffer beslutninger via autonome og uigenkendselige processer.²⁶⁰ Dermed bliver det nærmest umuligt at rekonstruere, hvilke dele af outputtet der stammer fra AI'en, og hvilke der er resultat af menneskelig indgriben. Når disse processer ikke kan dokumenteres, bliver det tilsvarende svært at påvise fraværet af menneskelig skabende indsats – hvilket i praksis kan føre til, at værker, der burde være frie, fejlagtigt anses som beskyttede.

Modsat traditionelle tvister, hvor det typisk er muligt at afklare, om det er A eller B, der har skabt værket, og hvor begge parter kan forklare og føre bevis, står man i AI-sager ofte uden sådanne muligheder. En kunstig intelligens kan ikke udtale sig, og dens output bærer sjældent tydelige tegn på maskinel generering. At afsløre en eventuel misbrug af ophavsret kræver derfor adgang til det anvendte AI-system, teknisk ekspertise og en retlig vurdering af, om og hvordan aktørerne har bidraget til frembringelsen.

²⁶⁰ Les. Kap 2.

8.1.3.2. Håndhævelsesvanskeligheder og utilsigtede krænkelse

Når AI genererer indhold ud fra en generiske prompts – som "tegn en moderne stol i skandinavisk stil" – opstår risikoen for, at værket uforvarende genbruger beskyttede elementer fra eksisterende designs. Ophavsretligt skal sådanne frembringelser vurderes efter ophavsretsloven § 4 hvor det følger at bearbejdelser kan opnå selvstændig beskyttelse, hvis de bærer præg af nye, frie og kreative valg. Imidlertid forudsætter ophavspersonens udnyttelse af sådanne frembringelser samtykke fra ophavspersonen til det oprindelige værk.

Et centralt problem opstår, når AI-systemer fungerer som en "black box", hvor det er umuligt at identificere præcist hvilke elementer fra træningsdataene, der er indgået i frembringelsen.

I ophavsretten opstår et særligt bevismæssigt problem, da originalitetskravet bygger på en subjektiv vurdering af, om værket afspejler ophaverens personlige, frie og kreative valg, jf. EU-Domstolens praksis i bl.a. Painer-sagen. Ophavsretten accepterer, at to værker skabt uafhængigt af hinanden kan nyde beskyttelse, selv om disse ligner hinanden (dobbeltskabelses-kriteriet).²⁶¹ Denne subjektive originalitet bliver imidlertid særligt svær at bevise ved brug af AI-teknologi, da black box-effekten umuliggør dokumentation af, om outputtet uforvarende gengiver beskyttede elementer fra AI'ens træningsdata. Modsat vil denne subjektiviteten også kunne indebære at brugeren faktisk ikke ved at den bruger andres værk i skabelsesprocessen og derfor faktisk skaber noget subjektivt uafhængigt. Brugeren risikerer dermed utilsigtet at begå krænkelse uden mulighed for at dokumentere værkets uafhængige tilblivelse.

I designretten opereres der ikke med bearbejdelsesbegrebet som i ophavsretten, men der fokuseres på nyhed og individuel karakter. Her medfører AI-teknologien en risiko for, at genererede designs utilsigtet efterligner eksisterende, beskyttede designs. For uregistrerede EU-designs kræves der ond tro for at krænkelse skal foreligge, jf. DEF art. 19, stk. 2. Dette indebærer at krænkeren har haft, eller burde have haft kendskab til det uregistrerede design. AI'ens black box-effekt betyder imidlertid, at brugeren typisk ikke vil have indsigt i, om designet bygger på tidligere beskyttede elementer, hvilket gør det vanskeligt at bevise at ond tro hos brugeren foreligger. Dette faktum reducerer effektiviteten af beskyttelsen mod AI-genererede knock-offs, da det skaber et retligt tomrum, hvor AI-output kan udvikles uden risiko for retlige sanktioner.

Denne udfordring peger på nødvendigheden af at genoverveje lovgivningen, eventuelt ved at indføre objektive kriterier eller krav til dokumentation af designprocesser og træningsdata for at styrke retssikkerheden og undgå utilsigtede krænkelse.

²⁶¹ Schovsbo, Rosenmeier og Salung Petersen, *Immaterialret*, 2024, s. 76

8.1.4. Gennemsigtighed

De nævnte bevismæssige forhold skaber et retligt tomrum, hvor AI-genererede frembringelser kan krænke eksisterende rettigheder uden konsekvenser. Det understreger behovet for større transparens i AI-systemer og en klarere regulering af ansvar, bearbejdelser og god tro i kreative AI-processer.

AI-systemer kan i teorien med sin teknologi gøre det lettere at udelukke plagiat ved at foretage tekniske analyser af datakilden og algoritmens betingelser. Dog viser en undersøgelsen *AI Transparency in Practice* fra 2023, at gennemsigtighed har lav prioritet hos udviklerne af AI-systemer, selvom brugerne kræver det.²⁶² En ny rapport fra Stanford University viser desuden, at alle de store AI-systemer aktuelt scorer "ikke imponerende" på gennemsigtighed,²⁶³ hvilket må forklares med fraværet af lovgivning.

Behovet for gennemsigtighed er anerkendt i den vedtagne AI-forordning (AI Act), hvor artikel 53 og 55²⁶⁴ stiller krav om, at udbydere af højrisiko-AI skal dokumentere og offentliggøre et tilstrækkeligt detaljeret sammendrag af den ophavsretligt beskyttede træningsdata, der er anvendt.

Formålet er at imødegå problemer, der opstår, når AI anvender menneskeskabte værker som træningsmateriale uden tilladelse fra ophavsmændene. Det er imidlertid vigtigt at bemærke, at denne form for gennemsigtighed primært angår udviklerleddet i værdikæden – altså programmeren, der udvikler og træner de grundlæggende AI-modeller. For virksomheder, der efterfølgende anvender disse modeller til at udvikle og markedsføre produkter, gælder der i udgangspunktet ingen tilsvarende forpligtelse til at oplyse om, hvorvidt outputtet er baseret på ophavsretligt beskyttet materiale.²⁶⁵

Dog gælder nogen gennemsigtighedskrav for virksomheder og brugere der bruger generativ AI til at skabe og dele indhold. Ifølge AI-forordningens artikel 50²⁶⁶ skal det tydeligt fremgå, når forbrugere præsenteres for AI-genereret tekst, lyd, billede eller video – for eksempel deepfakes – eller interagerer med et AI-system som en chatbot. Bestemmelsen omfatter derimod ikke for fysiske produkter.

Det betyder i praksis, at slutbrugeren – eksempelvis forbrugeren af et AI-designet produkt – ikke nødvendigvis informeres om, hvorvidt designet bygger på ophavsretligt beskyttet materiale. Dermed opstår en retlig ubalance, hvor kun én del af værdikæden – nemlig AI-udvikleren

²⁶²Ramak Molavi Vasse'i og Jesse McCrosky: *AI Transparency in Practice*, Mozilla Foundation, marts 2023. Tilgængelig på: <https://foundation.mozilla.org/en/research/library/ai-transparency-in-practice/> (tilgået 7. maj 2025)

²⁶³ Stanford Center for Research on Foundation Models: *Foundation Model Transparency Index*, maj 2024. Tilgængelig på: <https://crfm.stanford.edu/fmti/May-2024/index.html> (tilgået 7. maj 2025)

²⁶⁴ AI-forordningen (EU) 2024/1689, art. 53 og 55.

²⁶⁵ Eeva Härkönen: 'The Impact of Artificial Intelligence on the Fashion Sector: A Moral Rights' Perspective', SSRN Working Paper, 2023, s. 11. Tilgængelig på: <https://ssrn.com/abstract=4573087> (tilgået 07. maj 2025)

²⁶⁶ AI-forordningen (EU) 2024/1689, art. 50

– pålægges gennemsigtighedsforpligtelser, mens de kommercielle aktører, der udnytter outputtet, ikke er forpligtet til at oplyse om dets ophav.²⁶⁷

Denne asymmetri risikerer at svække den samlede transparens i AI-værdikæden og efterlader både rettighedshavere og forbrugere utilstrækkeligt beskyttet. Når gennemsigtighedskrav alene pålægges udviklere af AI-modeller, mens de kommercielle aktører, der anvender og tjener penge på outputtet, ikke underlægges tilsvarende forpligtelser, opstår der et hul i reguleringen. Det skaber uklarhed om værkets ophav og gør det vanskeligt for både brugere og rettighedshavere at gennemskue, om AI-genereret indhold er lovligt og etisk frembragt. På længere sigt kan denne mangel på balance underminere tilliden til AI-teknologi og hæmme en bæredygtig anvendelse af generativ AI i kreative brancher.

8.2. Retspolitiske overvejelser

Afslutningsvis rejser spørgsmålet om design- og ophavsretlig beskyttelse af AI-genereret indhold en mere grundlæggende overvejelse: Ønsker vi at forbeholde immaterialrettens beskyttelsesmekanismer udelukkende til menneskelig kreativitet?

Der er nemlig en væsentlig forskel mellem det juridiske spørgsmål om, hvorvidt rent AI-genererede produkter kan omfattes af gældende regler – og det retspolitiske spørgsmål om, hvorvidt de bør være omfattet. Selvom fokus her har været på den nuværende retlige status og ikke på, hvordan reglerne bør udformes, er det nødvendig kort at fremhæve visse hensyn, som fremtidige lovgivere bør medtage i overvejelsen af, om rent AI-genereret produkter i fremtiden skal kunne opnå retsbeskyttelse.

I mange årtier har immaterialretten udviklet sig i takt med teknologien, men samtidig holdt fast i et fundamentalt princip: at det er menneskets frie og intellektuelle skaberkraft, der udløser eneret.²⁶⁸ Spørgsmålet er imidlertid, om denne antagelse kan opretholdes i lyset af en teknologisk virkelighed, hvor AI i stigende grad er i stand til at generere kreative udtryk, som – i hvert fald visuelt og æstetisk – er uadskillelige fra menneskeskabte værker og designs. Det centrale bliver således ikke blot at identificere, hvad der juridisk udgør et værk eller design, men at tage stilling til, om retsordenen også fremadrettet bør insistere på et menneskeligt element som betingelse for beskyttelse.

Set fra et retspolitisk perspektiv står vi over for et valg. Enten fastholdes det antropocentriske udgangspunkt, hvor kun mennesker kan være ophavspersoner og designere – eller så åbnes der for en mere teknologineutral tilgang, hvor beskyttelsen i højere grad knyttes til produktets egenskaber end til dets skaber.

I den danske og europæiske designret er det allerede karakteristisk, at designerens rolle er relativt svag.²⁶⁹ Designretten beskytter det ydre udtryk snarere end den kreative proces, og

²⁶⁷ Ibid

²⁶⁸ Læs Kap. 1.1.

²⁶⁹ Læs Kap. 5.2.

eneretten tildeles den, der har "frembragt" designet, uden at det nærmere præciseres, hvad dette indebærer.²⁷⁰ Denne åbning kunne i princippet danne grundlag for en udvidelse af beskyttelsen til også at omfatte rent AI-genereret output. Men en sådan ændring ville imidlertid forskyde det normative udgangspunkt for hele systemet og kræve en grundlæggende revurdering af de principper, som designretten hviler på.

Det er vigtigt at anerkende, at de forskellige discipliner inden for immaterialretten vægter menneskelig skaberindsats forskelligt. I ophavsretten er forbindelsen mellem skaberen og værket central – retten opstår automatisk og uadskilleligt ved skabelsen.²⁷¹ At give ophavsret til rent maskinelt frembragte værker uden menneskelig medvirken vil derfor stride mod ophavsrettens ideologiske og retshistoriske grundlag. I designretten er beskyttelsen mere instrumentel og knyttet til det visuelle udtryk, hvilket gør det mere plausibelt at overveje en udvidelse – men det vil stadig kræve, at man foretager en eksplicit afvejning af hensynet til innovation og investering over for hensynet til menneskelig skaberkraft.

Forskningen viser at der ikke er enighed. Yilmaztekin fremhæver, at manglende beskyttelse af AI-genererede design kan virke innovationshæmmende og afholde virksomheder fra at anvende teknologien i kreativt øjemed – særligt i brancher, hvor AI er mere effektiv end mennesker.²⁷² Set herfra kunne en beskyttelse af sådanne frembringelser fremme teknologisk udvikling og økonomisk vækst. Omvendt argumenterer Tischner for at en udvidelse af beskyttelsen til rent maskinelt genererede designs vil være i strid med designrettens legitimitet, fordi det risikerer at begrænse menneskers adgang til det fælles domæne og dermed hæmme kreativ frihed.²⁷³

Som tidligere nævnt synes også Europa-Parlamentet at dele denne opfattelse, idet det er blevet understreget, at den teknologiske udvikling ikke bør ske på bekostning af menneskelige skaberes interesser.²⁷⁴ I designretten, hvor skaberens identitet spiller en mindre rolle, kan en udvidelse af beskyttelsen forekomme mindre indgribende, men vil stadig kræve en afklaring af, hvordan vi fremover forstår begreberne "designer", "frembringe" og "udvikle".

Det er værd at nævne, at EU's vedtagelse af Regulering (EU) 2024/2822 og Direktiv (EU) 2024/2823 har til formål at modernisere og forenkle designretssystemet, så det i højere grad afspejler nutidens teknologiske virkelighed. Reformen indebærer blandt andet digitale ansøgningsformater, forenklede registreringsprocedurer og nye regler om dele af sammensatte produkter.²⁷⁵ Trods moderniseringen forholder reformen sig ikke til spørgsmålet om AI-genererede designs. Der er hverken indført en særskilt beskyttelsesordning for AI-output eller foretaget en afklaring af, om – og i givet fald hvordan – design skabt primært ved hjælp af kunstig

²⁷⁰ *ibid*

²⁷¹ Læs Kap. 3.4.1.

²⁷² Yilmaztekin: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, 2023, s. 128.

²⁷³ Tischner: 'Design Rights and Designer's Rights in the EU', 2021, s. 177.

²⁷⁴ Europa-Parlamentets rapport (n 46), paras. D, E og 6.

²⁷⁵ IPKat: 'Design reform reaches its finale', 2024.

intelligens kan registreres. Systemet hviler således fortsat – om end stiltiende – på forudsætningen om, at en fysisk person står bag det design, der søges beskyttet.

Det samme gælder på internationalt niveau, hvor World Intellectual Property Organization (WIPO) fungerer som platform for dialog om AI og immaterialret. Organisationen har afholdt flere rundbordsdrøftelser om AI og IP, senest i november 2024 under overskriften “*AI Output: To Protect, or Not to Protect*”. Her drøftes behovet for beskyttelse af AI-genereret indhold og fremtidige traktatmuligheder. Indtil videre har WIPO dog ikke fremlagt konkrete forslag, og den gældende internationale ramme – herunder Bernerkonventionens krav om at værker skal skabes af fysiske personer – er fortsat uændret.²⁷⁶

Afslutningsvis må det konstateres, at diskussionen ikke blot handler om teknik, men også om værdier. Den handler om, hvilke former for kreativitet vi som samfund ønsker at belønne og beskytte gennem retten. Hvis der er politisk vilje til at tilpasse immaterialretten til en ny virkelighed, hvor ikke-menneskelige aktører spiller en stadig større rolle i den kreative proces, vil det være nødvendigt at udvikle nye modeller, der respekterer både teknologiens potentiale og de principper, som immaterialretten bygger på. Det kan betyde, at designretten – snarere end ophavsretten – bliver det foretrukne instrument, hvis man ønsker at tilgodese fremtidens skabende praksis. Men enhver bevægelse i denne retning kræver en klar bevidsthed om, hvad der er på spil – juridisk, politisk og kulturelt.

²⁷⁶ IP Tango: ‘10th Session of WIPO Conversation on IP and Frontier Technologies’, 12. november 2024. Tilgængelig på: <https://iptango.blogspot.com/2024/11/10th-session-of-wipo-conversation-on-ip.html> (tilgået 7. maj 2025)

9. Konklusion

Både ophavsretten og designretten spiller en væsentlig rolle for anvendelsen og den fortsatte udvikling af AI-teknologi som redskab til at skabe immaterielle aktiver. Spørgsmålet om, og i hvilket omfang kunstig intelligens kan opnå retlig beskyttelse, har stor økonomisk betydning for en bred kreds af aktører. Teknologiske fremskridt skaber imidlertid juridisk usikkerhed og stiller komplekse krav til fortolkningen af gældende regler. For at kunne anvende reglerne hensigtsmæssigt er det derfor nødvendigt at forstå de teknologiske realiteter. Samtidig må det erkendes, at gældende ret ikke altid er tilstrækkelig, hvilket kan nødvendiggøre nye regulerings tiltag.

Indledningsvis er det undersøgt, under hvilke betingelser et produkt skabt ved anvendelse af AI-teknologi kan opnå ophavsretlig og/eller designretlig beskyttelse. Både ophavsret og designret bygger på et antropocentrisk fundament, hvor menneskets skabende indsats er grundlaget for retlig beskyttelse. Jo stærkere dette fundament vægtes, desto vanskeligere bliver det at anerkende skabelser uden væsentlig menneskelig medvirken. Frembringelser skabt af AI uden tilstrækkelig menneskelig indflydelse afvises derfor fra beskyttelse, ligesom AI selv ikke kan være rettighedshaver, da subjektkravet ved skabelse forudsætter en fysisk person med retsevne og personlighed. Dette indebærer, at produkter skabt udelukkende af autonome systemer falder i det fri. Designretten fremstår dog som et mere fleksibelt system med et mindre udtalt antropocentrisk udgangspunkt end ophavsretten, hvilket åbner mulighed for, at produkter, der ikke opnår ophavsretlig beskyttelse, alligevel kan beskyttes efter designretten, forudsat at der foreligger en vis grad af menneskelig påvirkning og valgfrihed i designprocessen.

Dernæst er det analyseret, hvordan graden og karakteren af menneskelig indsats påvirker muligheden for beskyttelse, ved at identificere grænsen mellem AI-genererede og AI-assisterede frembringelser. Analysen har taget udgangspunkt i tre idealtyper – Techno-skaberen, Hybrid-skaberen og den Klassiske kunstner – og illustrerer spændingsfeltet mellem teknologiens automatiserede skabelsesprocesser og de krav, ophavsretten og designretten stiller til originalitet, personlighed, nyhed og individuel karakter.

Den ophavsretlige analyse viser, at beskyttelse forudsætter originalitet, der indebærer en påviselig menneskelig kreativ indsats, der klart afspejler ophaverens frie og personlige valg. For at opnå beskyttelse skal AI-teknologien anvendes som et redskab, hvor brugeren udøver væsentlig kontrol over input og output. Techno-skaberens automatiserede AI-output, baseret på generiske instrukser uden reel personlig styring, opfylder ikke originalitetskravet. Hybrid-skaberens frembringelser, som indebærer en aktiv, men begrænset menneskelig indsats, befinder sig i en juridisk gråzone, hvor beskyttelsen afhænger af en konkret vurdering af den menneskelige påvirknings omfang og karakter. Derimod opnår den Klassiske kunstner ophavsretlig beskyttelse, idet omfattende styring af databaser, algoritmer og efterbearbejdning sikrer en tydelig personlig og original skabelsesproces, der opfylder kravene til originalitet og dobbelt-skabelse.

I forhold til designretten tegner der sig et andet billede. Her er det afgørende, at designet opfylder objektive krav om nyhed og individuel karakter, mens den menneskelige kreativitet spiller en mindre fremtrædende rolle. Derfor kan AI-genereret indhold opnå designretlig beskyttelse, selv ved begrænset menneskelig indsats, forudsat at der er foretaget konkrete visuelle valg, der rækker ud over en passiv udvælgelse af teknologiens forslag. Designet skal endvidere fremstå som nyt og adskille sig fra tidligere offentliggjorte designs. Techno-skaberens begrænsede eller manglende menneskelige bidrag indebærer kun en svag mulighed for beskyttelse, mens Hybrid-skaberens aktive kuratering og tilpasning væsentligt øger sandsynligheden for beskyttelse. Den Klassiske kunstner opfylder utvivlsomt kravene om nyhed og individuel karakter såfremt man kontrollerer processen i denne retning.

Dernæst er det undersøgt, hvilke menneskelige aktører der kan anses som ophavere eller designere til AI-assisterede frembringelser. Ejerskabet beror på, hvem der foretager de frie og kreative valg, der præger det endelige udtryk. Ophavsretten tilkommer brugeren, hvis dennes input og bearbejdning indebærer selvstændige kreative valg. Udvikleren af AI-systemet kan alene opnå medophavsret, hvis vedkommende har udvist direkte kreativ indflydelse på det konkrete output, hvilket i praksis forekommer sjældent. Designretten følger tilsvarende principper: Retten tilkommer den, der formgiver designets visuelle særpræg, forudsat kravene om nyhed og individuel karakter er opfyldt. Hvor den menneskelige indsats er minimal – som hos Techno-skaberen – vil resultatet typisk falde i det fri. Kun i særlige tilfælde, hvor udvikleren afgørende præger AI'ens kreative funktioner, vil ejerskabet kunne tillægges udvikleren.

Afslutningsvis er særlige udfordringer ved gældende ret fremhævet. Manglende beskyttelse, hvor den menneskelige indsats er begrænset, rejser spørgsmålet, om gældende regler er tilstrækkelige, eller om nye initiativer bør overvejes. Black box-fænomenet vanskeliggør dokumentationen af, hvornår og hvordan kreative valg træffes – hvilket medfører komplekse vurderinger og risiko for uforudsigelige afgørelser. Samtidig kan manglende beskyttelse svække incitamentet til innovation og forrykke balancen mellem udviklere og brugere. Teknologiens intransparens skaber betydelige bevismæssige udfordringer og øger risikoen for bevidst vildledning og utilsigtede krænkelse, hvilket forringer håndhævelsen af rettigheder og svækker retssikkerheden.

Gennemsigtighed fremstår derfor som en central fremtidig reguleringsparameter. Selvom AI-forordningen stiller visse krav til gennemsigtighed, er forpligtelsen i størst grad begrænset til udviklere og adresserer ikke hele værdikæden. Der er derfor et presserende behov for en mere helhedsorienteret reguleringsramme, som fordeler ansvar og gennemsigtighed mere retfærdigt mellem alle aktører i kæden – fra udvikling og træning til anvendelse og distribution af AI-genereret indhold. Kun derved kan immaterialretten fortsat fungere som et bæredygtigt værktøj, der både understøtter innovation og sikrer retssikkerhed i mødet med AI-teknologiens praktiske anvendelse

I den forbindelse må spørgsmålet om, hvorvidt vi fremadrettet ønsker at forbeholde design- og ophavsretlig beskyttelse til menneskelig kreativitet, anses for retspolitisk afgørende. Selvom EU's nyligt vedtagne designreform moderniserer procedurerne og udvider

beskyttelsen til digitale og animerede udtryk, tages der ikke eksplicit stilling til design skabt ved hjælp af kunstig intelligens. Dermed hviler systemet fortsat på forudsætningen om, at en fysisk person står bag det beskyttede udtryk. Spørgsmålet om at anerkende rent AI-genereret output som beskyttelsesværdigt vil kræve en revurdering af de normative grundantagelser i især designretten, som i mindre grad end ophavsretten insisterer på menneskelig skaberkraft. Internationale drøftelser, herunder i WIPO-regi, peger på behovet for en mere afklaret retsstilling, men foreløbig uden konkrete lovgivningsmæssige initiativer.

Udviklingen af en fremtidssikret regulering for AI-teknologisk skabelse kræver en nøje afvejning mellem beskyttelse, innovation og adgang, så immaterialretten fortsat kan tjene både individuelle og samfundsmæssige formål. Selvom nærværende analyse har haft fokus på gældende ret, peger de identificerede gråzoner og retsusikkerheder på et muligt behov for fremtidig lovgivningsmæssig afklaring, som dog må overlades til videre retspolitiske overvejelser.

10. Litteraturliste

Nationale retskilder - Lov, forarbejder og betænkninger

Betænkning til L 145, afgivet af Kulturudvalget, FT 2023–24, Tillæg B. Forslag til lov om ændring af lov om ophavsret og lov om videregående kunstneriske uddannelsesinstitutioner under Kulturministeriet

Designloven, lovbekendtgørelse nr. 89 af 20. januar 2019

Justitsministeriet: Betænkning nr. 1480 om ophavsret, 1986

Ophavsretsloven, lovbekendtgørelse nr. 1093 af 20. august 2023

Forordninger og direktiv

Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 af 12. december 2001 om EF-design, EUT L 3 af 5.1.2002. [Designforordningen]

Direktiv 96/9/EF af 11. marts 1996 om retlig beskyttelse af databaser, EFT L 77 af 27.3.1996. [Databasedirektivet]

Direktiv 98/71/EF af 13. oktober 1998 om retlig beskyttelse af design, EFT L 289 af 28.10.1998. [Designdirektivet]

Direktiv 2001/29/EF af 22. maj 2001 om harmonisering af visse aspekter af ophavsret og beslægtede rettigheder i informationssamfundet, EUT L 167 af 22.6.2001. [InfoSocdirektivet]

Direktiv 2006/116/EF af 12. december 2006 om beskyttelsestiden for ophavsret og visse beslægtede rettigheder, EUT L 372 af 27.12.2006, som ændret ved direktiv 2011/77/EU af 27. september 2011, EUT L 265 af 11.10.2011. [Beskyttelsesdirektivet]

Direktiv 2009/24/EF af 23. april 2009 om retlig beskyttelse af edb-programmer, EUT L 111 af 5.5.2009. [Softwaredirektivet]

Forordning (EU) 2024/1689 af 13. juni 2024 om harmoniserede regler for kunstig intelligens og om ændring af visse retsakter (forordningen om kunstig intelligens), EUT L 1689 af 12.7.2024. [AI-forordningen]

Forordning (EU) 2024/2822 af 23. oktober 2024 om ændring af Rådets forordning (EF) nr. 6/2002 om Community designs og ophævelse af Kommissionens forordning (EF) nr. 2246/2002, EUT L 2822 af 18.11.2024. [Designforordningen]

Direktiv (EU) 2024/2823 af 23. oktober 2024 om retsbeskyttelse af designs (recast), EUT L 2823 af 18.11.2024. [Designdirektivet]

Internationale retskilder

Bernerkonventionen af 9. september 1886 om beskyttelse af litterære og kunstneriske værker (senest revideret i Paris 1971, med ændringer 1979)

CDPA (Copyright, Designs and Patents Act 1988), UK. Tilgængelig på: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (tilgået 7. maj 2025)

Europa-Kommissionen: Green Paper on the Legal Protection of Industrial Design, III/F/5131/91-EN, juni 1991. Tilgængelig på: <https://aei.pitt.edu/1785/> (tilgået 5. maj 2025)

Europa-Parlamentets beslutning af 16. februar 2017 om civilretlige bestemmelser om robotteknologi (2015/2103(INL)). Tilgængelig på: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_DA.html (tilgået 7. maj 2025)

Europa-Parlamentet: Report on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies (2020/2015(INI)), Juridisk Udvalg, 2. oktober 2020. Tilgængelig på: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2020-0176_EN.html (tilgået 7. maj 2025)

FN's Verdenserklæring om Menneskerettigheder af 10. december 1948. Tilgængelig på: <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights> (tilgået 7. maj 2025)

Locarnooverenskomsten af 8. oktober 1968 om oprettelse af en international klassifikation for industrielle design (senest ændret 1971)

Pariserkonventionen af 20. marts 1883 til beskyttelse af industriel ejendomsret (senest ændret i Stockholm 1967, med ændringer 1979)

TRIPS-aftalen (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights), bilag 1C til Marrakesh-aftalen om oprettelse af Verdenshandelsorganisationen (WTO), 15. april 1994

WIPO Copyright Treaty af 20. december 1996, vedtaget under Verdensorganisationen for Intellectuel Ejendomsret (WIPO)

EU-domstolens retspraksis

Sag C-5/08, Infopaq International A/S mod Danske Dagblades Forening, dom af 16. juli 2009, EU:C:2009:465

Sag C-32/08, *Foundation Ente Italiano per il Festival Internazionale del Cinema di Taormina (FEIA) mod Ministero per i Beni e le Attività Culturali*, EU:C:2009:313

Sagerne C-101/11 P og C-102/11 P, Herbert Neuman og Andoni Galdeano del Sel mod José Manuel Baena Grupo SA, dom af 18. oktober 2012, EU:C:2012:641

Sag C-123/20, Ferrari SpA mod Mansory Design & Holding GmbH m.fl., dom af 28. oktober 2021, EU:C:2021:889

Sag C-145/10, Eva-Maria Painer mod Standard VerlagsGmbH m.fl., dom af 1. december 2011, EU:C:2011:798

Sag C-168/09, Flos SpA mod Semeraro Casa e Famiglia SpA, dom af 27. januar 2011, EU:C:2010:759

Sag C-281/10 P, PepsiCo, Inc. mod Grupo Promer Mon Graphic SA, dom af 20. oktober 2011, EU:C:2011:679

Sag C-310/17, Levola Hengelo BV mod Smilde Foods BV, EU:C:2018:899

Sag C-345/13, Karen Millen Fashions Ltd mod Dunnes Stores og Dunnes Stores (Limerick) Ltd, dom af 13. marts 2014, EU:C:2014:2013

Sag C-395/16, Doceram GmbH mod CeramTec GmbH, dom af 8. marts 2018, EU:C:2018:172

Sag C-403/08, Football Association Premier League Ltd m.fl. mod QC Leisure m.fl., dom af 15. december 2011, EU:C:2011:631

Sag C-479/12, H. Gautzsch Großhandel GmbH & Co. KG mod Münchener Boulevard Möbel Joseph Duna GmbH, dom af 13. februar 2014, EU:C:2014:75

Sag C-683/17, Cofemel – Sociedade de Vestuário SA mod G-Star Raw CV, dom af 12. september 2019, EU:C:2019:721

Sagerne C-24/16 og C-25/16, Nintendo Co. Ltd mod BigBen Interactive GmbH og BigBen Interactive SA, dom af 27. september 2017, EU:C:2017:724

Sag T-525/13, H&M Hennes & Mauritz BV & Co. KG mod OHIM, dom af 10. september 2015, EU:T:2015:617

Sag T-651/16, Crocs, Inc. mod EUIPO, dom af 14. marts 2018, EU:T:2018:843

Dansk Retspraksis

U 1987.901 H2 (Politiken)

U.1993.731 H (Tips-dommen)

U.2020.2817 H (Ilse Jacobsen Gummistøvler)

Sø- og Handelsretten: Dom af 14. februar 2012 i sag V-34-10 (Zone-opvaskesættet)

Sø- og Handelsretten: Dom i sag SH2024.BS-39050/2024-SHR

Juridisk litteratur

Gervais, Daniel J.: ‘The Machine as Author’, *Iowa Law Review*, vol. 105, 2020, s. 2053–2102. Tilgængelig på: <https://scholarship.law.vanderbilt.edu/faculty-publications/1164> (tilgået 5. maj 2025).

Guadamuz, Andrés. *Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in Artificial Intelligence Generated Works*. Intellectual Property Quarterly, 2017 (2). Sussex: University of Sussex, 2017.

Härkönen, Eeva: ‘The Impact of Artificial Intelligence on the Fashion Sector: A Moral Rights’ Perspective’, SSRN Working Paper, 2023. Tilgængelig på: <https://ssrn.com/abstract=4573087> (tilgået 07. maj. 2025)

Hilty, Reto; Liu, Kung-Chung og Lee, Edward (red.): *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, Oxford University Press, 2021.

Hilty, Reto M.; Hoffmann, Jörg og Scheuerer, Stefan: ‘Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence’, i Lee, Jyh-An; Hilty, Reto M. og Liu, Kung-Chung (red.), *Artificial Intelligence and Intellectual Property*, Oxford University Press, 2021, s. 37–59

Hugenholtz, P. Bernt og Quintais, João Pedro: ‘Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?’, *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, vol. 52, 2021, s. 1190–1213. Tilgængelig på: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-021-01115-0> (tilgået 5. maj 2025).

Kur, Annette; Dreier, Thomas og Luginbuehl, Stefan: *European Intellectual Property Law*, Edward Elgar Publishing, 2019.

Margoni, Thomas: 'Not for Designers: On the Inadequacies of EU Design Law and How to Fix It', preprint, SSRN, oktober 2013. Tilgængelig på: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2361682 (tilgået 7. maj 2025)

Munk-Hansen, Carsten.: *Rettens grund: Filosofi, videnskab, metode*, Aalborg Universitetsforlag, 2010.

Munk-Hansen, Carsten.: *Retsvidenskabsteori*, DJØF Forlag, 2018.

Rosenmeier, Morten: *Værkslæren i ophavsretten*, Jurist- og Økonomforbundets Forlag, 2001.

Schønning, Peter: *EU-direktiverne om ophavsret*, DJØF Forlag, 2025.

Schovsbo, Jens; Rosenmeier, Morten; og Salung Petersen, Clement: *Immaterialret*, DJØF Forlag, 2024.

Tischner, Anna: 'Design Rights and Designer's Rights in the EU', i Hartwig, Henning (red.), *Research Handbook on Design Law*, Edward Elgar Publishing, 2021

Yilmaztekin, Hasan Kadir: *Artificial Intelligence, Design Law and Fashion*, Routledge, 2023.

Juridiske artikler:

Cerri, Alessandro: 'Czech Court Finds That AI Tool DALL·E Cannot Be the Author of a Copyright Work', IPKat, 15. april 2024. Tilgængelig på: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/04/czech-court-finds-that-ai-tool-dall-e.html> (tilgået 5. maj 2025)

Müller, Vincent C. og Bostrom, Nick: 'Future Progress in Artificial Intelligence: A Survey of Expert Opinion', *Fundamenta Informaticae*, vol. 139(1), 2015, s. 555. Tilgængelig på: <https://nickbostrom.com/papers/survey.pdf> (tilgået 7. maj 2025)

Rejcek, Peter: 'Can Futurists Predict the Year of the Singularity?', *Singularity Hub*, 31. marts 2017. Tilgængelig på: <https://singularityhub.com/2017/03/31/can-futurists-predict-the-year-of-the-singularity/> (tilgået 5. maj 2025)

Schønning, Peter: 'Ophavsret til kunstværker skabt ved hjælp af kunstig intelligens', *Ugeskrift for Retsvæsen*, U.2023B.220.

Rapporter

EUIPO: *Impact of Technology: Deep Dive Report I – Study on the Impact of Artificial Intelligence on the Infringement and Enforcement of Copyright and Designs*, European Union Intellectual Property Office, marts 2022. Tilgængelig på: <https://www.euipo.europa.eu/en/publications/study-on-the-impact-of-artificial-intelligence-on-the-infringement-and-enforcement-of-copyright-and-designs> (tilgået 7. maj 2025).

Implement Consulting Group: *The Economic Opportunity of AI in Denmark*, udarbejdet for Google, maj 2024. Tilgængelig på: <https://www.danskindustri.dk/brancher/di-digital/nyhedsarkiv/nyheder/2024/5/ny-rapport-viser-store-okonomiske-fordele-ved-udbredelse-af-generativ-ai/> (tilgået 7. maj 2025).

Molavi Vasse'i, Ramak og McCrosky, Jesse: *AI Transparency in Practice*, Mozilla Foundation, marts 2023. Tilgængelig på: <https://foundation.mozilla.org/en/research/library/ai-transparency-in-practice/> (tilgået 7. maj 2025).

PwC: *Global Artificial Intelligence Study: Exploiting the AI Revolution – Sizing the Prize*, 2017. Tilgængelig på: <https://www.pwc.com/gx/en/issues/artificial-intelligence/publications/artificial-intelligence-study.html> (tilgået 7. maj 2025).

Stanford Center for Research on Foundation Models: *Foundation Model Transparency Index*, maj 2024. Tilgængelig på: <https://crfm.stanford.edu/fmti/May-2024/index.html> (tilgået 7. maj 2025).

Andre kilder

G-Star RAW: 'Artificial Intelligence Meets Fashion', 2023. Tilgængelig på: https://www.g-star.com/en_us/stories/art/artificial-intelligence-fashion (tilgået 7. maj 2025)

IPKat: 'Czech Court Finds That AI Tool DALL·E Cannot Be the Author of a Copyright Work', blogindlæg, 16. april 2024. Tilgængelig på: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/04/czech-court-finds-that-ai-tool-dall-e.html> (tilgået 7. maj 2025)

IPKat: 'Design reform reaches its finale: It is now or never', blogindlæg, 15. november 2024. Tilgængelig på: <https://ipkitten.blogspot.com/2024/11/design-reform-reaches-its-finale-it-is.html> (tilgået 7. maj 2025)

IP Tango: '10th Session of WIPO Conversation on IP and Frontier Technologies', blogindlæg, 12. november 2024. Tilgængelig på: <https://iptango.blogspot.com/2024/11/10th-session-of-wipo-conversation-on-ip.html> (tilgået 7. maj 2025)

Microsoft News: ‘The Next Rembrandt’, 2016. Tilgængelig på: <https://news.microsoft.com/europe/features/next-rembrandt/> (tilgået 5. maj 2025)

OpenAI: ‘Terms of Use’, senest opdateret 10. april 2024. Tilgængelig på: <https://openai.com/policies/terms-of-use/> (tilgået 5. maj 2025)

WIPO: *WIPO Copyright Problems Arising from the Use of Computers*, *WIPO Copyright Monthly Review*, september 1982, s. 239 ff. Tilgængelig på: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/120/wipo_pub_120_1982_09.pdf (tilgået 7. maj 2025)