

Inteligencia artificial y derecho de autor

Artificial Intelligence and Copyright Law

Gilberto Antonio Pazmiño Ycaza ¹  

¹Universidad Católica de Guayaquil, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales y Políticas. Guayaquil, Ecuador.

Recibido: 14/07/2023
Aceptado: 28/09/2023

RESUMEN

El presente trabajo incursiona en el impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones y las redes digitales, en especial internet, en el derecho de autor. El progreso tecnológico en cuanto a inteligencia artificial ha permitido la creciente utilización de algoritmos en diversos procesos de creación artística, desatando la polémica en torno a la autoría de las creaciones logradas mediante ella. Se argumenta y defiende la idea de que no es posible trasladar, ni siquiera metafóricamente, la condición o cualidad de autor a la máquina que da lugar al resultado similar a una obra a través de la llamada inteligencia artificial, porque no tiene sentido reconocer los derechos vinculados a la autoría, morales y patrimoniales, a quien no es persona natural o física, ni puede ejercerlos en calidad de tal.

Palabras clave: sociedad de la información; autor; derecho de autor; inteligencia artificial.

ABSTRACT

This paper explores the impact of information and communication technologies, digital networks, especially the Internet, on copyright law. The technological progress in Artificial Intelligence has allowed the growing use of algorithms in various processes of artistic creation, sparking controversy over the authorship of the creations achieved through it. Thus, this paper argues and defends the idea that it is not possible to transfer, not even metaphorically, the condition or quality of author to the machine that gives rise to the result similar to a work through so-called Artificial Intelligence, because it makes no sense to recognize the moral and economic rights inherent to such condition, to something that is neither a natural or physical person, nor can exercise them as such.

Keywords: information society; author; copyright law; artificial intelligence.

Introducción

Vivimos en una época que se caracteriza por cambios en la forma de generar, distribuir y obtener información. La comunicación impresa va perdiendo protagonismo y hay cada vez más una migración hacia los medios electrónicos y el uso de internet para producir, difundir y obtener información. Surgen nuevos sujetos que participan en la difusión, como los proveedores de internet; la red comienza a estar en todas partes y a permearlo todo, no solo las computadoras, también los teléfonos, la televisión, las cámaras fotográficas. Pero si bien no deben ponerse cortapisas a la necesidad de uso de esa información que ahora puede obtenerse con relativa facilidad e inusitada velocidad, el usuario debe hacer un uso ético y conforme a las leyes de esa información, lo cual incluye, en el caso de obras protegidas, el respeto al derecho que corresponde al autor (Cobos Flores y Arriola Navarrete, 2013, p. 79).

Por otra parte, se han reconocido y protegido nuevos tipos de obras y se ha extendido la protección a nuevos titulares de derechos de propiedad intelectual, como los proveedores de acceso a redes, los suministradores de información o los fabricantes de bases de datos. Si polémico resulta desde el punto de mira de los usuarios y otros utilizadores de obras, supuestos paladines del libre acceso a la información y la cultura, el establecimiento de medidas de protección o de represión de la piratería y otros usos inadecuados en internet, igualmente es controvertido que el derecho de autor extienda su manto protector a ciertas «creaciones» o servicios técnicos en la red global, que no cumplen con los requisitos imprescindibles o principios clásicos para ello, esencialmente que hayan sido resultado de la actividad creativa humana y que presenten algún grado de originalidad, aunque sea mínimo (Rogel Vide y Serrano Gómez, 2012, p. 23).

Lo cierto es que, para la sociedad y para los titulares de derechos de propiedad intelectual, en particular los autores, el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones ha representado oportunidades, conflictos y desafíos. El objetivo del presente artículo es explicar el impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones, las redes digitales, en especial internet, en el derecho de autor. De igual manera, se argumenta la idea de que, al menos hasta el presente, no es posible trasladar, ni siquiera metafóricamente, la condición o cualidad de autor a la máquina que da lugar al resultado similar a una obra a través de la llamada inteligencia artificial.

Para el desarrollo del trabajo se han utilizado como métodos esenciales de investigación el teórico jurídico y el exegético analítico. Estos métodos se completaron con el análisis de documentos, como técnica de investigación del nivel empírico, tomando como universo los documentos doctrinales y legales, nacionales e internacionales que regulan el derecho de autor, las normas específicas relativas al entorno digital e internet, así como sentencias, resoluciones administrativas y noticias especializadas respecto a la temática abordada.



La sociedad de la información y el derecho de autor

En la segunda mitad del pasado siglo se desarrollan las comunicaciones por satélite, aparece el primer disco de almacenamiento, surge el disco digital compacto, se estandariza el DVD que multiplica la capacidad de almacenamiento, aparecen las primeras computadoras personales, se desarrolla el concepto de *world wide web* y, finalmente, aparece la red pública internet, con servicio de red central de alta velocidad. La doctrina científica más destacada acoge para esta época la noción sociedad de la información o sociedad del conocimiento (Alfonso Sánchez, 2016, p. 235). Es decir, ese estadio de desarrollo social caracterizado por la capacidad de sus miembros (ciudadanos, empresas y administración pública) para obtener y compartir cualquier información instantáneamente, desde cualquier lugar y en la forma que se prefiera; el paso de lo analógico a lo digital constituye la marca indeleble de la llamada tercera revolución industrial, que no se detiene, y hoy se habla de inteligencia artificial, de redes neuronales, de *data-sets* y de *machine learning*, de múltiples aplicaciones que emulan al cerebro humano, con infinitas opciones de memoria y de análisis (Moreno Mendoza, 2023, p. 30).

El debate sobre el impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones, las redes digitales, en especial internet, en el derecho de autor ha atravesado por diferentes etapas, que se delimitan del siguiente modo (Lypszyk, 2004, p. 279):

- 1) Se predijo que el derecho de autor y los derechos conexos no serían de aplicación en el entorno de redes digitales
- 2) En contraposición a la etapa anterior, se inclinó la balanza hacia el criterio que consideraba perfectamente posible que el derecho de autor, sin cambio alguno, se aplicara también en el ámbito de las redes digitales
- 3) Luego se llegó a la conclusión de que eran necesarias algunas adaptaciones para aplicar las normas del derecho de autor y los derechos conexos al entorno digital. Adaptaciones que son motivadas por las particularidades de la explotación de las obras y prestaciones en ese ámbito, pues como bien señala Lypszyk (2004), se producen importantes cambios que resume de la forma siguiente:
 - En las redes digitales la información se encuentra desmaterializada: existe solo en la memoria del ordenador
 - No se transmiten copias tangibles. La copia tangible la hace el usuario final y no el proveedor
 - En la red digital mundial la información puede ser accesible simultáneamente a una cantidad ilimitada de personas en todo el orbe
 - Al no ser necesario trasladarse, la información es recibida por el usuario final, a su pedido, en el momento y lugar que él elija



En el ámbito internacional, el impresionante desarrollo de internet a finales de la última década del siglo XX evidenció la necesidad de adaptar las normas tradicionales del derecho de autor, contenidas en el Convenio de Berna de 1886, al nuevo entorno digital. Ya el *Acuerdo sobre los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio*, conocido en español por sus siglas *ADPIC*, adoptado en abril de 1994 por la Organización Mundial del Comercio, realizó algunas adaptaciones. Pero, en realidad, no modificó en gran medida las normas sustantivas del derecho de autor. En cuanto al contenido del derecho de los autores, el artículo 9.1 estableció la obligación básica de cumplir con los artículos 1 al 21 del Convenio de Berna y su Anexo; protegió expresamente a los programas de ordenador y bases de datos; el artículo 11 introdujo un cambio menor, al reconocer el arrendamiento respecto a los programas de ordenador y las obras cinematográficas, sin menoscabar la facultad de reproducción de los autores y extendió la aplicación de la regla de los tres pasos para la aplicación de los límites o excepciones a todas las facultades patrimoniales del autor, originalmente solo prevista para la facultad de reproducción en el artículo 9.2 del Convenio de Berna. Fueron adaptaciones que se correspondían con el desarrollo todavía incipiente de internet. Hoy el desarrollo tecnológico reclama la permanente adaptación a las nuevas situaciones jurídicas que se suscitan.

Esa adaptación no pone en tela de juicio el valor del derecho de autor y la importancia de la protección que se dispensa a las obras y sus creadores, sino que confirma su importancia como aliado de la identidad cultural de los pueblos en todos los tiempos. En este sentido, acertadamente Antequera apunta que:

Desde su reconocimiento expreso en el marco del derecho positivo hasta la fecha, el derecho de autor ha tenido que afrontar varios traumas con motivo del avance tecnológico, los que han sido superados, de una parte con una interpretación judicial basada en el espíritu y los propósitos que fundamentan la protección y no solo en la letra fría y estática de la norma; y de la otra, cuando ha sido necesario, con las reformas legislativas adecuadas al avance de los tiempos (Antequera, 2007, p. 305).

El acelerado desarrollo tecnológico de las comunicaciones y la información, especialmente desde las postrimerías del pasado siglo XX y el presente XXI, ha propiciado que se dispense protección a los autores de nuevos tipos de obras (programas de ordenador, bases de datos, multimedias) que aparezcan nuevos soportes para fijar y comunicar las obras (memorias, discos compactos, dispositivos internos de las computadoras), que se utilicen nuevos medios para la difusión de las obras (transmisión por cable, fibra óptica, satélite, internet). Si bien todo ello facilita el acceso del público a las creaciones, también hace más vulnerable la protección jurídica que se dispensa a los autores. A todos estos avances tecnológicos ha debido adaptarse el derecho de autor, para «entre inventos y leyes» (Rogel Vide, 2013, p. 12) continuar protegiendo a los creadores que siguen siendo los que incrementan, con sus obras, el acervo cultural de la humanidad.

En general, puede afirmarse que la digitalización de obras protegidas ha representado beneficios para los procesos creativos y sus autores, lo cual propicia, de manera especial, el acercamiento del



público a las creaciones y el acceso a la cultura. No obstante, ese acercamiento debe estar en adecuado equilibrio con el respeto al derecho de los autores, en una sinergia ineludible que favorezca el enriquecimiento de la sociedad a través del desarrollo cultural. La posibilidad de acceso a las obras, su amplísima difusión, la facilidad para almacenarlas, consultarlas, reproducirlas, distribuirlas, comunicarlas, casi a discreción del usuario, es algo que el público aplaude y disfruta; pero no debe olvidarse que se ponen en juego también otros derechos e intereses legítimos.

Es cada vez más fácil utilizar obras protegidas por el derecho de autor, no solo sin autorización y sin pagar, sino, además, afectando la integridad de la obra, obviando la mención a la correspondiente autoría, apropiándose, en definitiva, de creaciones intelectuales que corresponden a otros.

Paradójicamente, el autor, cuya obra encuentra medios para llegar al más amplio público, alcanzando fama y notoriedad, por otra parte, se puede ver afectado por el uso indiscriminado de sus creaciones. Asimismo, también se pueden afectar los titulares de derechos conexos que intervienen en muchos casos en la plasmación de la obra y no obtienen beneficios económicos por esas utilizaciones, así como la imagen, el nombre, la integridad de las prestaciones que ofrecen artistas, intérpretes y ejecutantes.

La piratería y el plagio, fenómenos que no son de nuestros tiempos pero que alcanzan mucha mayor magnitud en el mundo de hoy, entrañan riesgos cada vez más connotados. Ello es injusto para el autor y su trabajo, afectando inevitablemente la cultura, pues el autor se ve desmotivado y el seudautor, que se aprovecha de la obra de otro, desnaturaliza las creaciones y, por la vía del facilismo, poco o nada aporta a la vida cultural. Como afirma Rivero Hernández: "Si antes fue preciso encontrar un límite al derecho de monopolio del autor en beneficio de la sociedad, ahora hay que poner límites a los abusos excesivos por parte de ciertos usuarios contra los legítimos (y ya limitados) derechos del autor" (Rivero Hernández, 1997, p. 293).

Así, los usuarios consideran a la propiedad intelectual como un valladar para el disfrute de las obras, mientras que los autores y las industrias culturales consideran que la tecnología agrade a la propiedad intelectual; habrá que buscar, entonces, el justo equilibrio, pues en todo caso, ni la propiedad intelectual puede convertirse en un obstáculo para el desarrollo tecnológico, ni el desarrollo tecnológico debe erigirse en el ocaso de la propiedad intelectual.

Creaciones logradas mediante inteligencia artificial ¿Quién es el autor?

Otro tema polémico es el reconocimiento de derecho de autor sobre creaciones logradas mediante la llamada inteligencia artificial (IA). La evolución científica y tecnológica no se detiene



y en la actualidad tal parece que la inteligencia artificial se empeña en desplazar la actividad humana. Aspectos que parecían pura ciencia ficción, que asombraban en películas pasadas, hoy están presentes en la realidad.

El progreso tecnológico en materia de inteligencia artificial (IA) ha permitido la creciente utilización de algoritmos en diversos procesos de creación artística [...]. Los avances en computación, robótica y tecnologías de la información han permitido el crecimiento y sofisticación de la IA y, por lo tanto, de los trabajos generados por computadora (*CGW*, por sus siglas en inglés), en mucho de los cuales la IA deja de ser una herramienta para transformarse en parte del proceso (Cáceres Bustamante y Muñoz Navia, 2020, p. 28).

Según Ríos Ruíz (2009), se denomina «inteligencia artificial el conjunto de cualidades informáticas que presentan características similares a la de la inteligencia humana, que permiten resolver una serie de problemas por medio de la percepción, el entendimiento, el aprendizaje, el razonamiento, etcétera» (p. 348). Añade el propio autor que es común establecer un símil entre los procesadores de las computadoras y el cerebro humano, que tienen un funcionamiento semejante e incluso se han planteado proyectos para lograr comunicación directa entre ambos, máquina y ser humano, lo que puede constituir la antesala para obtener organismos cibernéticos con inteligencia propia.

Así, la nueva oleada de la inteligencia artificial comienza hace poco más de diez años, cuando se inician los primeros proyectos de *machine learning* y *deep learning*. En noviembre de 2022 irrumpió en el panorama mundial *Chat-GPT*, una máquina que puede entender y generar textos en diferentes idiomas, responder preguntas y mantener una conversación como si fuera una persona, destacando que no solo responde, también aprende de nosotros (Moreno Mendoza, 2023, p. 31).

Aquí es necesario aclarar que ese «entendimiento» de la máquina no pasa de ser el resultado del algoritmo creado por el ser humano y el entrenamiento de la propia máquina, no se trata de un verdadero razonamiento, para obtener buenos resultados es necesario de la estrategia de muestreo aplicada y del método de entrenamiento. Así lo describe, por ejemplo, uno de los fundadores de las empresas que desarrollaron algunos de estos sistemas de IA:

Cuando se le solicita a la IA que realice un dibujo, en realidad esta no recuerda ni sabe nada de lo que ha hecho. No tiene voluntad, no tiene objetivos, no tiene intención, no tiene capacidad de contar historias [...]. Es como un motor. Un motor no tiene adónde ir, pero la gente tiene adónde ir (Vincent, 2022, p. 3).

En resumen, la inteligencia artificial distingue entre el llamado aprendizaje automatizado y el aprendizaje profundo. El primero, se centra en entrenar la máquina para ver patrones y datos



llegando a conclusiones, mientras que el segundo se centra en redes neuronales artificiales que pueden procesar y analizar grandes cantidades de datos de manera más eficiente y precisa, especialmente cuando se trata de datos no estructurados. Este último es el que se conoce como IA generativas. La idea principal de este concepto no es muy alejada de la que se sostiene en la última versión del borrador de la *Artificial Intelligence Act* de 2023, al referirse como tal a los «*foundations models* destinados específicamente a generar, con distintos niveles de autonomía, contenidos como texto complejo, imágenes, audio o vídeo (IA generativa)» (Ordellín, 2023, p. 184).

Desde el punto de vista del derecho de autor, el tema de obras creadas o realizadas a través de computadoras, por IA, ha dado lugar a múltiples posiciones doctrinales. En el sistema del *copyright* se describen variadas propuestas: la posición simplista de atribuir autoría a quien emplea el programa para crear la obra, el reconocimiento de derechos al manipulador del programa conjuntamente con el creador del *software* (particular que no correspondería propiamente a un sistema de inteligencia artificial, donde no existe un manipulador del programa), atribuir derechos solo al programador, reconocer derechos a quien invirtió capital para la creación del programa de ordenador o, incluso, reconocer derechos al programa como *res* mecánica (Miller, 1993, p.978). Este autor rechaza esta última variante, criterio que se comparte, y señala que las restantes deben analizarse caso a caso, atendiendo fundamentalmente a los acuerdos concertados por las partes intervinientes en los contratos que permiten la utilización de los programas de ordenador.

Recientemente, en este propio año 2023, la Oficina de Derechos de Autor de los Estados Unidos se pronunció sobre esta cuestión en el caso *Zarya of the Dawn*, una historieta creada por la autora neoyorkina Kris Kashtanova utilizando la herramienta de IA denominada *Midjourney*. La oficina ha decidido, a juicio propio de manera correcta, que la inteligencia artificial no puede ser considerada autora, ni su trabajo susceptible de ser protegido por el *copyright*. Así, se ha negado el registro a las imágenes generadas por IA, determinando que la creadora Kris Kashtanova es autora del guion de la novela gráfica *Zarya of the Dawn*, así como de la selección, coordinación y arreglo del trabajo (escribió la historia, creó la estructura y eligió las indicaciones *-prompts-* para generar las imágenes) pero no de las ilustraciones obtenidas mediante instrucciones dadas a una IA.

En el sistema jurídico latino las opiniones son similares. Se considera que, si todos los elementos determinantes de la obra están contenidos en el programa de ordenador que se utiliza para su creación, la protección debe concederse al programador, o sea, el creador de dicho programa de ordenador (Bercovitz Rodríguez-Cano, 1997; Busaniche, 2010; Martínez Velázquez, 2015; Ramos Toledano, 2017).

Ortega Doménech (2000) distingue, refiriéndose a la obra plástica, entre la creación asistida por ordenador y la creación dirigida por ordenador. En la primera, la elaboración de la obra la dirige completamente el autor y la máquina es equiparable al pincel, se utiliza cualquier *software*, por lo que las posibilidades de creación son ilimitadas. En el segundo, a partir de datos básicos, el ordenador realizará todo el trabajo creativo, con lo que se pierde el carácter original de la obra resultante, por no reflejarse en ella la impronta personal del autor; señala como caso de verdadera creación el de la obra plástica informatizada en la que el diseño encuentra todo un haz de posibilidades.



Sirva como ejemplo ilustrativo el proyecto *The Next Rembrandt*. Tras recopilar datos de muchos de los retratos realizados por el afamado pintor del barroco, se logra que la computadora cree algoritmos que interpretan y crean una nueva obra al estilo Rembrandt, como si la hubiese realizado él mismo. Se estudió la técnica y el estilo utilizados por el autor, así como sus cuadros, por diferentes especialistas que llevaron esos datos a un programa de ordenador. Luego, el resultado puede imprimirse en 3D con más de 149 millones de píxeles y en varias capas, logrando plasmar hasta el relieve de las obras y parecer una verdadera pintura al óleo. El cuadro fue enmarcado y presentado a especialistas que lo consideraron un «original» de Rembrandt, lo que da idea de la perfección lograda. Sin embargo, la pregunta que importa realizar en este ámbito es: ¿dónde ubicar la autoría de esta «obra»?

Para Saíz García (2019), la selección de los materiales, los colores que han de emplearse, la programación del *software*, la elección de datos para el aprendizaje del sistema, escoger el resultado final dentro de otros posibles, reprogramar, entre otras, son actividades que, aunque concurren con el sistema de IA, son parte de un proceso creativo de complejidad, imposible de realizar por la máquina en solitario, pues las máquinas no tienen, a diferencia del ser humano (al menos todavía y casi todos), conciencia ni afecto que puedan verse influidos por la protección exclusiva de su esfuerzo (Saíz García, 2019, p.8).

El algoritmo creado por el hombre y los datos que los programadores proporcionan son los que permiten al sistema de IA aprender, tomar decisiones, disponer sobre el resultado final y generar el resultado. Los programadores aportan algunos parámetros, pero el resultado es producido por la red neuronal con un proceder similar al del pensamiento humano. El algoritmo, los procedimientos, las fórmulas, no se protegen por el derecho de autor, pero sí puede protegerse el *software* que expresa de un modo determinado las pautas que permiten generar dicho resultado. No obstante, una cosa es ese software y otra el resultado, que no puede generar autoría si es producto de IA.

Hay autores, como los chilenos Cáceres Bustamante y Muñoz Navia (2020), que consideran a los sistemas IA capaces de crear obras de forma autónoma y, por lo tanto, las leyes de derechos de autor disponibles que no toman en cuenta esa posibilidad y niegan la autoría en tales casos no responden a los desarrollos tecnológicos actuales. Señalan que ahora no podemos referirnos únicamente a la creatividad humana, porque la IA está en constante evolución. Apuntan, siguiendo lo publicado por Russ Pearlman, que los tribunales de justicia deben reconocer a las IA suficientemente creativas como autores, homologando los derechos de propiedad intelectual de la IA con los de las personas físicas o jurídicas.

Además, añaden Cáceres Bustamante y Muñoz Navia (2020) que uno de los aspectos más controvertidos es el umbral de originalidad, que se refiere a la propia creatividad del autor en la producción del trabajo original, y cómo podría aplicarse a la IA. Consideran que, si bien tradicionalmente la creatividad ha estado referida como un valor humano, también se puede encontrar en la IA, cuando se la entiende como novedosa y adaptativa. Traen a colación que Cock Buning muestra que la creatividad puede manifestarse de tres maneras: como un proceso mental; como un tipo de «persona» que exhibe creatividad; y, como los productos concretos que resultan del proceso creativo. En este último caso, las creaciones realizadas por IA podrían cumplir con este requisito de creatividad. Concluyen afirmando que, si los tribunales no evalúan al autor, sino a la



obra creada, el resultado de la creatividad de la IA y la humana podría compararse de forma objetiva.

Sin embargo, a criterio propio, como ya se planteó *ut supra*, se coincide con aquellos que niegan la opción de reconocer derecho de autor sobre el *opus* resultante al titular de derecho de autor sobre el programa de ordenador que lleva a ese resultado. Se entiende que el autor del programa de ordenador que lleva al sistema de expertos IA debe recibir protección específica por esa creación, pero no sobre las obras resultantes de la aplicación de ese sistema (literarias, plásticas, musicales o de cualquier otro tipo) que, siguiendo esa línea de pensamiento, si son el resultado de predeterminaciones incluidas en el programa, carecerán de originalidad y por tanto no debe recibir protección por el derecho de autor (Carrasco Perera, 1997).

Mucho menos sería predicable la autoría para la máquina, pues sería absurdo especular sobre la posibilidad de una obra del ingenio cuya autoría no correspondiera a un ser humano.

Para crear obras intelectuales se necesita intelecto. No puede haber obra del espíritu sin espíritu, y ya se sabe que este es privativo del género humano, el único con aptitud para sentir, pensar, entender, analizar, expresar, realizar, en definitiva, el acto de creación. Por ello solo la persona natural o física, utilizando términos jurídicos, puede ser acreedora de la condición de autora (Valdés Díaz, 2006, p. 437).

Por otra parte, Carrasco Perera (1997) precisa:

No es que el desarrollo futuro de las ideas sobre las que se asienta el Derecho de autor impidiera considerar a una máquina como autor, sino que resultaría de toda vacuidad atribuir derechos de cualquier tipo a una máquina, carente de capacidad jurídica para poder ejercerlos (p. 113).

Con anterioridad, Espín Cánovas (1996) ya había afirmado, refiriéndose a la del artículo 5.1. de la Ley de Propiedad Intelectual española: «Es de destacar el humanismo de esta definición que excluye del acto de la creación intelectual toda instrumentación o medio que sustituya al ser humano [...]. El derecho de autor está concebido en relación con la persona humana (p. 76).



Conclusiones

Internet y el ciberespacio son la principal muestra, el paradigma, de la sociedad de la información, representando por igual un espacio para la libre difusión de información de todo tipo y un espacio de mercado o comercial donde los principales objetos de comercio (comercio electrónico) son, precisamente, los materiales de tipo cultural, informativo o de entretenimiento protegidos por derechos de autor y derechos conexos.

En la última década se ha ido generalizando un discurso de confrontación, más que de equilibrio, entre el derecho de autor sobre las creaciones literarias, artísticas y científicas y el acceso al conocimiento por los usuarios, que está calando en la sociedad en forma de consideración de la propiedad intelectual como un obstáculo al progreso de la sociedad de la información.

En realidad, la situación conflictual se desvirtúa cuando se intentan enfrentar el derecho de autor y el derecho a la información. La utilización de tecnologías digitales permite la libre circulación de las ideas, que no son objeto de protección por el derecho de autor, pero la expresión formal de esas ideas, las obras, sí deben protegerse. Una cuestión es que las ideas, las noticias, el conocimiento y la cultura no sean apropiables, y otra muy diferente es que no puedan ser objeto de apropiación las creaciones intelectuales literarias, visuales o audiovisuales donde se plasme un conjunto de ideas elaboradas, fruto de la imaginación, o donde se plasme de manera coherente y ordenada las noticias, sucesos o simples informaciones del día a día. En consecuencia, el debate no debe plantearse sobre el acceso a la información, sino sobre el acceso a los materiales de los que se desprende esa información. Se trata de establecer claramente la diferencia entre contenido (información) y continente (obras y prestaciones conexas que contienen información).

El derecho de autor, como disciplina jurídica, ha ido acompasando su regulación y su doctrina al desarrollo tecnológico a lo largo de su devenir, para una adecuada adaptación a las tecnologías de la información y las comunicaciones. En la sociedad de la información, deben tenerse presente los principios rectores del derecho de autor como materia especial y el contenido *sui generis* del derecho que corresponde a los creadores, en estrecha relación con los límites establecidos a ese derecho, para armonizar sus intereses con los de utilizadores y el público destinatario de las obras. Así, en opinión propia, no es posible trasladar, ni siquiera metafóricamente, la condición o cualidad de autor a la máquina que da lugar al resultado similar a una obra a través de la llamada inteligencia artificial, porque no tiene sentido reconocer los derechos vinculados a la autoría, morales y patrimoniales a quien no es persona natural o física, ni puede ejercitarlos en calidad de tal. No obstante, vale señalar que hoy se discute en el ámbito jurídico internacional el reconocimiento de personalidad y capacidad jurídica a las máquinas con IA, lo cual puede conducir en un futuro próximo a una nueva (re)visión sobre este particular.



Referencias bibliográficas

- Alfonso Sánchez, I. R. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *Reflexiones. Anales de Investigación*, 12(2), 235-243. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5766698.pdf>
- Antequera Parilli, R. (2007). *Estudios de Derecho de Autor y Derechos afines*. AISGE - REUS.
- Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (1997). Artículo 10.1 a)-h). En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual* (151-185). 2.ª Ed. Tecnos.
- Cáceres Bustamante, J. P. y Muñoz Navia, F. A. (2020). Inteligencia Artificial y Derecho de autor: una discusión necesaria. En Terlizzi, M. S. y Wachowicz, M. (Coords.). *Propiedad intelectual, sociedad y desarrollo: reflexiones desde Latinoamérica* (28-43). GEDAI; FLACSO Argentina. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/187286>
- Busaniche, B. (11 de octubre de 2010) *El ejercicio de los derechos culturales en el marco de los monopolios del derecho de autor. Tensiones, normativas y vigencia de estos derechos en la era digital*. Fundación Vía Libre. <https://www.vialibre.org.ar/el-ejercicio-de-los-derechos-culturales-en-el-marco-de-los-monopolios-del-derecho-de-autor/>
- Carrasco Perera, A. (1997). Artículo 5. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual* (97-140). 2.ª Ed. Tecnos.
- Cobos Flores, A. y Arriola Navarrete, O. (2013). Implicaciones éticas del uso de la información y usuarios. *Códices*, 9(2), 79-113. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4581879>
- Espín Cánovas, D. (1996). *Los derechos del autor de obras de arte*. Civitas.
- Lypszyc, D. (2004). *Nuevos temas de derecho de autor y derechos conexos*, UNESCO/CERLALC/ZAVALÍA.
- Martínez Velázquez, A. (2015). Más problemas que soluciones. En *FARO. Panorámica del sector y las Industrias Culturales*, (6), 7-9. <https://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/2021/12/Revista-Faro-6.pdf>
- Miller, S. (1993). Copyright protection for computer programs, databases and computer-generated Works: is anything new since CONTU? *Harvard Law Review*, 5(106), 977-1073. <https://doi.org/10.2307/1341682>
- Moreno Mendoza, C. (2023). ¿Debemos temer a la inteligencia artificial? *Vistazo*, (1335), 30-34. <https://www.vistazo.com/estilo-de-vida/tecnologia/debemos-temer-a-la-inteligencia-artificial-MD4858169>



- Ortega Doménech, J. (2000). *Obra plástica y Derecho de Autor*, REUS.
- Ordellín Font, J. L. (2023). La piratería de la inteligencia artificial: el uso de las obras en el entrenamiento de modelos de IA generativos. *ADI*, (43), 177-197.
- Ramos Toledano, J. (2017). Propiedad Intelectual: transformaciones jurídicas y conflictos sociales en el ámbito de Internet. Un debate sobre la socialización de la cultura. [Tesis Doctoral]. Facultad de Filosofía, Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/662849>
- Ríos Ruíz, W. R. (2009). *La Propiedad Intelectual en la era de las tecnologías información y comunicaciones*. Temis.
- Rivero Hernández, F. (1997). Artículos 17-19. Artículo 20.1-2. En Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.). Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual (269-363). 2.ª Ed. Tecnos.
- Rogel Vide, C. (2013). *Estudios completos de Propiedad Intelectual*. (vol. IV). REUS.
- Rogel Vide, C. y Serrano Gómez, E. (2012). *Tensiones y conflictos sobre derecho de autor en el siglo XXI*. Fundación Coloquio Jurídico Europeo.
- Saíz García, C. (2019). Las obras creadas por sistemas de inteligencia artificial y su protección por el derecho de autor. *InDret Revista para el análisis del derecho*, (1). <https://www.raco.cat/index.php/InDret/article/view/354489/446475>
- Valdés Díaz, C. C. (2006). Acerca de la autoría y la titularidad en el contexto jurídico cubano. ¿El Estado como titular del derecho de autor? *Revista General de Legislación y Jurisprudencia*, (3), 435-466. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2141895>
- Vincent, J. (2 de agosto de 2022). «An engine for the imagination»: the rise of AI image generators. An interview with Midjourney founder David Holz. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2022/8/2/23287173/ai-image-generation-art-midjourney-multiverse-interview-david-holz>

Conflicto de intereses

El autor declara que no tiene conflicto de intereses.

