



# La magia de la IA tiene un límite: los derechos de autor

Dudas razonables sobre las obras de arte creadas por modelos de inteligencia artificial como ChatGPT, DALL-E o Midjourney

ÍÑIGO GALPARSORO



Las posibilidades de una Inteligencia Artificial (IA) como Midjourney son ilimitadas y nuestros sueños, por qué no, también. Por ello nos hemos rendido a su software y, una vez fijada nuestra mirada en el Prompt (línea de comandos inferior), hemos dado rienda suelta a nuestra imaginación. 'Mikel Oyarzabal marca con su pierna izquierda el gol del triunfo en la final de la Champions disputada en el Olímpico Atatürk de Estambul. El capitán, sobrepasado por la emoción, es incapaz de contener las lágrimas mientras sus compañeros corren a felicitarle por la heroicidad el 10 de junio de 2023. 4K, --ar 3:2 --quality 1'. ¿Resultado? Este conocido generador de imágenes lo ha bordado a base de avanzados algoritmos de aprendizaje automático. Ahora, con la versión elegida (da siempre cua-

tro), hemos optado por compartir nuestra obra de arte con nuestros colegas. Porque, la imagen, esa que a base de ingenio hemos configurado con términos cuidadosamente seleccionados, es nuestra, ¿verdad? ¿O pertenece a la propietaria del modelo de IA?

«En general, la obra gráfica generada por una IA es considerada una creación derivada y su propiedad intelectual quedaría compartida entre el propietario del modelo de IA y la persona que solicitó la imagen —explica Ignacio González Gugel, socio fundador y abogado de dPG Legal— Eso sí, hay que considerar el contexto en el que se va a usar, pues su empleo con fines comerciales o de otro tipo puede conllevar implicaciones legales adicionales».

## El aprendizaje, en el origen

El punto de partida de cualquier

IA se encuentra en los contenidos de los que aprende inicialmente, y que a su vez son la base de ese 'machine learning' que tanta admiración ha generado con chatbots conversacionales como el de ChatGPT. «Cada modelo de IA puede haber sido entrenado con diferentes conjuntos de datos y propósitos. Por ejemplo, ChatGPT se nutre de su propia fuente de información, adquirida por OpenAI, para dar esa respuesta 'humanizada' en las conversaciones». A partir de ahí, el sistema aprende y crea así una respuesta original y sujeta a derechos de autor. Es decir, «no se nutre de internet como fuente, sino que tiene su propia base de datos, obtenida por los desarrolladores previo pago», explica Ignacio González.

Así, ya hay varias demandas interpuestas a algunas de estas tecnologías basadas en la IA. Una de las más conocidas es la de Getty Images contra Stability AI (desarrollador de Stable Diffusion), en Reino Unido, por «copiar y procesar ilegalmente millones de imágenes protegidas».

## La clave de una IA legal

La teoría está clara pero en la práctica no resulta nada sencillo identificar las imágenes con derechos de autor en una imagen generada por una IA. «La tarea puede ser ardua, ya que a menudo son únicas y no se basan en una sola fotografía o dibujo de origen». No obstante, podría ser útil emplear motores de búsqueda de imágenes inversas (como Google Images), que permiten buscar copias similares o idénticas en la web a partir de una imagen de origen. Para este abogado de dPG Legal también resulta clave revisar las licencias y términos: «Si los datos de imagen tienen limitaciones de uso, es posible que el resultado generado por la IA también esté sujeto a esas restricciones».

La gran pregunta es: ¿de qué depende que los derechos intelectuales de la obra final sean de una u otra parte? Para Ignacio González obedece a tres factores: los términos y condiciones de cada modelo (por eso resulta clave leer bien la letra pequeña); la naturaleza legal de los datos utilizados para entrenar el modelo; y el grado de originalidad de la obra final. Y puntualiza: «la imagen o el texto generados por el modelo de IA deben tener cierto grado de originalidad para estar sujetas a derechos de autor».

## Sin personalidad jurídica

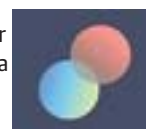
Y por ley, ¿puede una obra creada íntegramente por IA estar protegida por derechos de autor? La respuesta resulta llamativa: en España no existe actualmente una normativa específica que regule la protección de obras creadas íntegramente por una IA. Al respecto, aunque la Ley de Propiedad Intelectual no establece explícitamente que una obra deba ser creada por una persona física para estar protegida, «la clave está en que un software no tiene personalidad jurídica propia, es una herramienta. Por ello, el responsable en cualquier caso será el usuario o su desarrollador», afirma Ignacio González.

Entonces, ¿puedo compartir 'mi' obra de arte y ser la envidia de mis seguidores en redes sociales? «Dependerá de diversos factores, como el origen de los datos usados para entrenar el modelo de IA y los términos y condiciones de uso. Si no infringe los derechos de autor de terceros, porque se han empleado bases de datos legalmente adquiridas, no hay problema. Pero si la obra generada por la IA contiene elementos protegidos (por ejemplo, imágenes o música) es preciso obtener los permisos de su titular antes de compartirla».

ON

## La app

¿Quieres añadir en tu móvil una serie de accesos



directos más complejos, tanto a herramientas del sistema como a acciones en las apps? 'Atajos' te lo pone muy fácil aunque, eso sí, no ofrece -ni de lejos- la versatilidad de la función de Atajos que implementan los iPhone.

Plataformas: Android  
Precio: gratis

## El truco

Si quieres ahorrar tiempo a la hora de escribir expresiones comunes (nombres, emails, etc.), ve a los Ajustes del teclado de tu iPhone. Allí, en 'Sustitución de texto' deberás definir la frase que quieras sustituir y el comando abreviado (por ejemplo, @1, en vez de un email o #2 en lugar de un contacto). Y listo.



## El videojuego

Los fans de Jill Valentine y Carlos Oliveira están de enhorabuena. Y es que acaba de salir al mercado 'Resident Evil 4', una reedición de la clásica saga de acción en tercera persona. Con un apartado gráfico mejorado y una jugabilidad fuera de toda duda, este título de terror asegura diversión, tensión y más de un susto. Disponible para Xbox, PlayStation y PC.

Precio: 59,99 euros