



Nuevos análisis en torno a los derechos de autoría e intangibles (artículos de investigación).

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.



En el análisis de los riesgos derivados de los sistemas de IA, se suceden las preocupaciones relacionadas con el uso de datos personales, con el análisis comportamental o con el uso de datos biométricos, y nos consta que se están haciendo todos los esfuerzos para que la protección de la identidad y las normativas de protección de los datos personales se cumplan en todos los pasos que permiten el funcionamiento de este tipo de sistemas. Cuando analizamos con mayor profundidad los posibles riesgos, nos damos cuenta que los derechos de propiedad intelectual están afectados desde el mismo momento de recogida de los datos necesarios para el entrenamiento de las herramientas de IA, ya que esos datos pueden ser obras protegidas con derechos vigentes. La fase de entrenamiento y aprendizaje, requiere de esa cantidad ingente de datos; si por ejemplo un sistema de IA generativa va utilizar textos ya publicados para entrenar un sistema de traducción automática, y aquí concluyera el uso de los textos, podríamos considerar que su uso no es comercial; pero sucede que el sistema, también genera nuevos textos a partir de los anteriores, y aunque sean textos “sintéticos” pueden ser muy similares a los reales. ¿Podríamos estar ante una reproducción o una modificación no autorizadas? ¿Qué vías existen para que en estos procesos de recogida, entrenamiento, aprendizaje y generación de nuevos datos el sistema de IA cumpla también con la legislación de propiedad intelectual? En este artículo analizamos de forma crítica las vías legales y contractuales adoptadas y otras vías posibles como solución al uso de obras con derechos de autor vigentes.

© Conchi Cagide Torres. Asociación Intangia. Navarra. 2024. ISBN: 0000000506286844

El punto de partida es, por lo tanto, el uso de obras que están protegidas por las legislaciones de propiedad intelectual, para entrenar los sistemas de IA o para generar nuevos datos; actualmente se aplican 3 vías que consiguen el pleno respeto a esos derechos de autoría:

(en este artículo investigamos sobre las dos primeras)

La firma de **acuerdos o autorizaciones** expresas con autores y entidades titulares de derechos;

La **denegación** de cualquier tipo de permiso para que esos datos no se utilicen por sistemas de IA;

La aplicación de **límites o excepciones** junto a los sistemas tecnológicos limitadores del uso.

En este ámbito actúan también las entidades representativas de autores y titulares de derechos, pero su labor de gestión colectiva se encuentra actualmente con una gran restricción legal si se quiere aplicar al ámbito de sistemas de IA, que es el **derecho de transformación**:

Es un derecho de explotación que no forma parte de los sistemas de gestión colectiva obligatoria

Las entidades de gestión colectiva no podrán negociar y firmar acuerdos colectivos que remuneren la modificación de los contenidos.

Por último debemos tener en cuenta también en qué posición se encuentran los **usuarios** de las herramientas de IA generativa. En este artículo analizamos también las **condiciones de uso** de los sistemas de IA generativa más utilizados.

Este análisis se centra en sistemas que existen en el momento de redacción del artículo; en poco tiempo pueden aparecer nuevas herramientas en el mercado de la generación de contenidos, ya que este sector está evolucionando a pasos de gigante.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

Los sistemas de IA generativa y los riesgos para los derechos de autor:

El uso del término “generativa” comprende la capacidad de este tipo de herramientas tecnológicas de IA para crear algo nuevo a partir de los datos que les proporcionamos, por lo tanto, es inherente a estos sistemas que a partir de un dato o contenido previo, y a través de las técnicas de aprendizaje automático y de la redes neuronales, se puedan crear todo tipo de contenidos: audios, piezas musicales, textos, imágenes, videos, obras artísticas digitales. A continuación proporcionamos un listado con tan solo algunos ejemplos de herramientas y su función:

Sistemas de IA para crear textos	ChatGPT
Para crear diseños	Midjourney
Para crear música	Suno AI
Para hacer presentaciones	Gamma
Para editar videos	Capcut
Para crear imágenes	Ideogram
Para clonar voces	Kits AI
Para transcribir audios	Pinpoint
Para traducir de forma simultánea	DeppL

(Cuadro I.Fuente: Juegos matemáticos)

El punto de partida son textos, sonidos, música, videos, imágenes, fotografías, etc, ya existentes (a disposición en internet) que se utilizan para entrenar las herramientas de IA y para que estas aprendan y puedan ofrecer soluciones tecnológicas avanzadas en su área de trabajo. La cuestión a resolver es si estas tareas automatizadas vulneran o no derechos de autor. Mientras que algunas empresas desarrolladoras (Microsoft) establecen que lo que hace la herramienta en su fase de entrenamiento es extraer patrones e ideas de esos contenidos existentes, para luego resolver problemas, y para esto no necesitan contenido expresivo de un material protegido (Cooper, S), otras empresas (OpenAI) se han dado prisa en firmar acuerdos con los titulares de derechos, como veremos en los puntos siguientes.

Detectamos claramente dos posiciones encontradas:

- ⇒ Por un lado, la de los autores y titulares de derechos de propiedad intelectual, ya que se observa con mucha preocupación que los contenidos creados no solo se utilizan como “combustible” para el entrenamiento y aprendizaje del “motor” de los sistemas de IA, sino que lo que se consigue es que estos sistemas modifiquen y generen **obras derivadas**, lo que les permite realizar una competencia directa con los propios autores y empresas creativas;
- ⇒ Por otro lado, la de las empresas desarrolladoras, que abogan por seguir avanzando en la innovación y el conocimiento, y justifican el uso de contenidos ajenos en la escasa rentabilidad económica de las herramientas de IA, aunque también confirman que los datos o contenidos que necesitan deben ser de calidad, ya que si ese parámetro no se cumple, los resultados que puede ofrecer un sistema de IA generativa tampoco serán de calidad, lo que puede generar problemas como la desaceleración de los propios sistemas de IA.

En el artículo de investigación anterior (El nº2/2024, en www.intangia.com) abordamos la aplicación de excepciones o límites a los derechos de propiedad intelectual (como la minería de textos y datos o el fair use americano) como posible solución legal a este problema. Analizamos a continuación otras vías distintas de solución a la problemática de los derechos de autoría y la IA generativa: los acuerdos de licencia y las prohibiciones al uso de contenidos de terceros.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.



Los derechos de propiedad afectados por el uso de herramientas de IA generativa

Antes de analizar ambas posibilidades, la opción de los acuerdos de licencia entre titulares de los derechos de propiedad intelectual y las empresas desarrolladoras de las herramientas de IA, y la opción de las medidas de prohibición de contenidos protegidos, ambas perfectamente aplicables, como veremos a continuación, es necesario aclarar, para dar por sentado de forma definitiva, qué **derechos de propiedad intelectual** están afectados en cualquiera de las herramientas que hemos mencionado en el Cuadro I o cualquiera de las herramientas que van apareciendo a medida que vamos avanzando en esta investigación:

- ⇒ La recopilación de datos no personales, como son los contenidos protegidos y con derechos de autor vigentes (si esos contenidos digitales pertenecen a personas que los han creado y no han pasado 70 años desde su fallecimiento) para entrenar herramientas de IA afecta al **derecho de reproducción**, entendiendo como tal el derecho a realizar copias parciales o totales del contenido protegido, también en un formato digital;
- ⇒ La mayoría de contenidos que se utilizan provienen además de fuentes como internet, están ya publicados en este medio de comunicación global, por lo que ya han sido objeto de actos de puesta a disposición, estamos en el ámbito de un derecho de explotación concreto, el **derecho de comunicación pública**; se supone que si esos contenidos están en internet es porque ya ha sido autorizada su publicación por los titulares de este derecho de explotación, o bien esta autorización es fácil de probar si el contenido ha sido publicado bajo una licencia libre, lo que no es tan sencillo ni tal legal es suponer que al publicar esos contenidos, los titulares están autorizando que terceras empresas los utilicen para fines diferentes de aquel que motivó su publicación; aunque no se ha dado mucha importancia a las **condiciones que regulan páginas web, plataformas digitales y redes sociales**, en este punto es donde cobran la transcendencia legal que actualmente tienen, ya que dichas condiciones nos pueden aclarar si un contenido publicado puede o no ser objeto de recopilación y entrenamiento de una herramienta de IA que esté desarrollando una tercera empresa, si puede o no estar vulnerando el derecho de propiedad intelectual exclusivo que los titulares tienen sobre dicho contenido;
- ⇒ El entrenamiento de las herramientas de IA con datos y contenidos digitales es también la base para que estas herramientas generen nuevos contenidos de tipo creativo; estos resultados pueden ser contenidos muy similares a otros ya existentes, o bien calificarse como obras derivadas, es decir, obras que se han generado por la adaptación o modificación de otras preexistentes; estas modificaciones afectan al **derecho de transformación**, otro derecho de explotación exclusivo de los titulares;
- ⇒ Además, algunos contenidos están generando, no solo derechos de autoría, sino **derechos conexos**, por ejemplo, los derechos de intérpretes musicales y audiovisuales o de productoras musicales o audiovisuales, así como **derechos sui generis** sobre bases de datos electrónicas, que pueden quedar afectados en estos casos;
- ⇒ Y no olvidemos que en algunos ámbitos territoriales, como el europeo, existen **derechos morales** como el derecho de reconocimiento a la persona autora, el derecho a la integridad de la obra, o el derecho a decidir cuándo y cómo se divulga una obra intelectual, que son irrenunciables, y que deben ser respetados, incluso en ámbitos divulgativos o de aprendizaje, es lo mismo que sea aprendizaje automático o de otro tipo.

Parece claro que en las distintas fases por las que una herramienta de IA se va desarrollando y generando resultados, se ven afectados derechos exclusivos de personas autoras y titulares de estos derechos. Entonces, ¿qué opciones se están aplicando actualmente para hacer cumplir la normativa de propiedad intelectual y conseguir el respeto a esos derechos? A continuación la investigación completa sobre las dos opciones analizadas.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

La 1ª vía de solución: los acuerdos entre las partes (titulares de derechos vs empresas de IA)

Como estamos en un entorno de derechos de propiedad intelectual, una alternativa para conseguir que el sistema de IA generativa pueda entrenarse con contenidos protegidos o incluso pueda generar contenidos a partir de otros existentes, es la de firmar **acuerdos y licencias** entre dos partes contratantes: los titulares de derechos de propiedad intelectual, por un lado, las empresas desarrolladoras de las herramientas de IA generativa, por otro.

Desde el lado de los titulares de derechos, un ejemplo de acuerdo es la creación en junio de este mismo año 2024, de la DPA o *Dataset Providers Alliance*, una alianza comercial supranacional de varias compañías (GCX y Rightsify Vaisual Calliope Network de EEUU, ADO de Japón y Datarade de Alemania) para licenciar contenidos de música, video, voz, y otros conjuntos de datos para entrenar sistemas de IA, a través de la licencia de nombre "*Licensing of intellectual property content for AI*".

Desde el lado de las empresas desarrolladoras, un ejemplo es Open AI, empresa que ha desarrollado la herramienta *ChatGPT*, y que desde 2023 ha firmado acuerdos, con plataformas como Shutterstock, o con editores de noticias de prensa, para poder usar los contenidos de estas editoras en sus sistemas de entrenamiento (acuerdos con The Financial Times, con Le Monde francés o con el grupo Prisa español, noticia 29 abril 2024). También ha creado el *Preferred Publisher Program* (en adelante, PPP), en traducción al castellano, el "programa de editores preferidos", programa que se basa en varios pasos legales en beneficio de las editoras de prensa, a cambio de que permitan que sus contenidos sean utilizados por OpenAI para el entrenamiento de su sistema de IA:

- ⇒ por un lado, la firma de licencias para el pago a las editoras de noticias, por el acceso a sus contenidos;
- ⇒ por otro lado, la aplicación de tarifas por visualización, OpenAI abona a las editoras por el número de veces que los usuarios interactúan con el contenido facilitado por las editoras de prensa;
- ⇒ además, OpenAI facilita otros beneficios a las editoras, publicita a la editora como "socio preferente", en zonas prioritarias de la aplicación, promociona los productos de la editora, inserta más anuncios e incluso le permite acceder a más incentivos financieros. Por ejemplo, se facilita un enlace sencillo al contenido de las editoras en las respuestas de *ChatGPT*, de forma que los usuarios del sistema de IA no hace falta que acudan a las webs de los medios de noticias, ya que tienen a su disposición ese enlace directo en la propia aplicación de IA.

En esta vía del PPP de Open AI, los titulares de derechos (las editoras de prensa) disponen de numerosas ventajas a cambio de la firma de una licencia para que sus contenidos se utilicen como datos de entrenamiento.

También se usan **licencias libres**, aunque en este entorno debemos distinguir el uso de software libre para el desarrollo de herramientas de IA (por ejemplo, la licencia GPL o de software libre usada por OpenAI para usar código abierto en la programación de *ChatGPT*), del uso de contenidos intelectuales con derechos de autor que han sido licenciados bajo el paraguas de las licencias libres (ejemplo, licencias *Creative Commons*) que siguen siendo licencias estándar con condiciones concretas, como la condición de "sin obra derivada" que impediría por ejemplo, que la herramienta de IA aprendiera de obras previas y generara un resultado creativo modificado o adaptado, es decir, una obra que deriva de otra anterior. Parece que las condiciones de la licencia en estos casos son también de gran importancia, ya que puede limitar la capacidad de la herramienta de IA.

Y un último escenario en esta vía de acuerdos y licencia, es la **licencia colectiva** que obligatoriamente podrían otorgar las entidades de gestión representativa en nombre de autores y titulares de derechos. Aún no estamos ante este escenario por lo que nos preguntamos si esto sería viable.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

La 1ª vía de solución: los acuerdos entre las partes (titulares de derechos y empresas de IA)- (continuación)

La **licencia colectiva** es un acuerdo para que usuarios y entidades de cualquier sector puedan utilizar contenidos protegidos, ajenos, para usos **no exclusivos**, como por ejemplo, la reproducción de un contenido ajeno para usos comerciales o la comunicación pública de dichos contenidos, con o sin finalidad comercial. Suelen ser licencias **obligatorias**, aplicables por mandato legal para usos concretos, por lo que no hace falta que el titular de cualquiera de estos derechos nombre a una entidad de gestión como representante para la concesión de ese tipo de licencias en su nombre, ya que es la Ley la que otorga este mandato a estas entidades gestoras. Desde 2014, las normativas europeas regulan también **licencias multiterritoriales** en el ámbito musical, que actualmente se gestionan a través de entidades supranacionales, como ICE SERVICES o POLARIS HUB, entidades que se encargan de firmar los acuerdos con las principales empresas proveedoras de contenidos en internet (META, YOUTUBE, SPOTIFY, etc).

La futura aplicación del sistema de gestión colectiva obligatoria al ámbito de los sistemas de IA está por ver, aunque ya hay algunas iniciativas, no en España, sí en Francia (proposición de Ley 1630, de 12 de septiembre de 2023), que están debatiendo en el ámbito parlamentario la posibilidad de que las remuneraciones que se deban abonar a titulares de derechos de las obras intelectuales utilizadas como datos de entrenamiento en sistemas de IA, se realice solo a través de las entidades de gestión representativas.

Sin embargo, esta vía de la licencia colectiva no sirve completamente, ya que hay derechos de propiedad intelectual, derechos de explotación, que no son de gestión colectiva obligatoria, y cuya gestión a través de entidades representativas solo puede realizarse si los titulares de derechos han decidido, de forma voluntaria, encomendarles dicha gestión. Uno de estos derechos de explotación es el **derecho de transformación**, que, como hemos señalado al principio de este artículo, es el derecho afectado en los supuestos en que el sistema de IA ofrece resultados muy similares a contenidos preexistentes, debido a que no solo los reproduce para entrenar el sistema y para que este aprenda, sino que adapta o cambia el contenido para generar otra obra derivada. Esto sucede habitualmente, pensemos por ejemplo, en una obra musical que sirve para crear nueva música, el sistema de IA puede generar a partir de una letra o una melodía preexistente, una nueva versión musical, adaptando la obra previa, protegida por derechos de autor, y generando una nueva versión musical, una obra derivada, una obra transformada. La normativa de propiedad intelectual exige que estos cambios sean autorizados expresamente por el titular de la obra preexistente, es un derecho de gestión directa o individual; el titular podrá encomendar la gestión de estas autorizaciones a una entidad de gestión colectiva, o a un tercero que le represente en esta gestión (organismo de gestión independiente, un tercero representante, etc), pero la ley no habilita a la entidad gestora a hacerlo bajo la forma del mandato legal o gestión colectiva obligatoria.

Igualmente, en entorno europeo se conceden a las personas físicas autoras **derechos morales**, derechos que además son irrenunciables y que nadie más que la propia persona autora puede decidir sobre estos derechos, ya que son derechos intransmisibles. Desconocemos aún la forma en que las empresas desarrolladoras de IA contemplen las vías para el reconocimiento a las personas autoras, para el respeto al derecho a la integridad de la obra, o derechos morales relacionados con intérpretes o ejecutantes de obras musicales o audiovisuales, ya que también se contempla este tipo de facultades para los titulares de derechos conexos.

La licencia colectiva obligatoria, por lo tanto, puede ser una solución legal viable, pero no completa, ya que algunos derechos de propiedad intelectual afectados por sistemas de IA no se acogen a este modelo de gestión.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

La 2ª vía de solución: negativas y prohibiciones de uso de los contenidos como datos de entrenamiento

La solución de establecer **condiciones restrictivas** para el uso de contenidos digitales protegidos como datos de entrenamiento es otra vía que da una solución legal a los derechos de propiedad intelectual en el ámbito de IA. En esta vía, no se firman acuerdos o licencias, sino que se **deniega cualquier permiso** o autorización para que el contenido protegido se use como dato de entrenamiento. Es una opción totalmente viable legalmente, ya que quien sea titular de los derechos de autor puede decidir de qué forma se explotan sus contenidos, y también tiene la capacidad de decidir si cede derechos de explotación a terceros, para que puedan operar comercialmente con esos contenidos y obtener rendimientos económicos o de otro tipo. Además, recordemos que incluso si se aplicara algún límite o excepción, como tratamos en un artículo de investigación anterior (www.intangia.com), al menos en el entorno europeo, límites como el de la minería de textos y datos no pueden aplicarse de forma genérica, sino a casos concretos, y siempre que no vulneren los intereses legítimos de los autores ni afecten a la normal explotación de dichos contenidos. Estas serían las reglas a aplicar y que determinarían si el límite está correctamente aplicado.

Tenemos ya ejemplos numerosos de la aplicación de condiciones restrictivas que deniegan el uso de contenidos para entrenamiento de sistemas de IA, pondremos dos que nos han parecido significativos:

- ⇒ Editoras como el New York Times prohíben en las condiciones de uso de su medio digital (art. 4.ap (3) y (8) de sus condiciones de servicio), que se use su contenido para entrenar modelos de IA (fecha consulta a las condiciones de servicio 19 junio 2024).
- ⇒ La asociación de escritores AUTHORS GUILD ha actualizado las condiciones para contratos como el de edición o traducción literaria para recoger una cláusula denominada "*sin uso de entrenamiento de IA generativa*", cláusula que prohíbe los usos de capacitación para IA, prohíbe al editor o a cualquier plataforma de distribución que se utilice o que pueda sublicenciar las obras literarias para entrenar IA generativa sin permiso expreso, excepto si se proporcionan soluciones para pagar a los autores por estos usos.

Además, se están desarrollando incluso sistemas tecnológicos como GLAZE, una herramienta que impide que los modelos de IA puedan aprender el estilo de un artista en particular; el artista puede subir a la herramienta su obra artística, y GLAZE se encarga de que cualquier sistema de IA lea algo completamente diferente a la obra artística. Este tipo de tecnologías evitan que el contenido se use para entrenar los modelos de IA o bien tenga la calidad necesaria para que sirva para ese fin.

En esta 2ª vía, volvemos a apreciar la importancia desde el punto de vista legal de las **condiciones de servicio o condiciones de uso**, auténticos sistemas de gestión directa de los derechos de propiedad intelectual. La vulneración de estas condiciones significa vulneración de los propios derechos que se gestionan a través de las mismas. Y tal y como nos recuerda el Tribunal de Justicia Europeo en la STJUE C-666/18 sobre el asunto FREE MOBILE cualquier titular de derechos de propiedad intelectual podrá beneficiarse de las herramientas de defensa, en concreto, en Europa, de la Directiva 2004/48/CE sobre infracciones de propiedad intelectual, con independencia de la legislación aplicable en cada Estado. Esto significa que si existe un incumplimiento contractual se podrá actuar en defensa de los derechos de autoría. Ya analizamos anteriormente que existen verdaderos contratos o acuerdos de licencia entre titulares de contenidos y plataformas digitales y redes sociales, si se incumple alguna de las condiciones de dicho acuerdo, se considerará que se ha vulnerado el derecho de autoría asociado al contenido que es objeto del acuerdo de licencia entre la parte autora o usuaria de la plataforma o red social y la empresa que gestiona dicha herramienta digital.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

Las condiciones de uso propias de los sistemas de IA generativa

El análisis de estas vías legales que proporcionan una solución a la problemática de los derechos de propiedad intelectual en relación a herramientas de IA generativa, que nos da como resultado que las condiciones que se aplican a los contenidos intelectuales en el medio digital tiene gran importancia y consecuencias legales, nos lleva a preguntarnos si las propias herramientas de IA han aplicado condiciones concretas que se apliquen a los derechos de propiedad intelectual. Si analizamos herramientas de IA como las que hemos clasificado en el Cuadro I (página 2), tras ese proceso de aprendizaje automático utilizando contenidos intelectuales como datos de entrenamiento, la herramienta no es solo un asistente en el proceso de creación sino que permite a los usuarios crear nuevos contenidos. Al tratarse de una herramienta digital, que proporciona un servicio digital, y puede ser utilizada por millones de usuarios en todo el mundo, en el territorio Europeo no solo debe cumplir con normativas como la Directiva 2001/29/CE sobre la sociedad de la información, o la Directiva 2000/31/CE sobre comercio electrónico, sino también con el Reglamento de servicios digitales, el Reglamento UE 2022/2065 (el denominado DSA) y la Directiva 2019/790/UE sobre derechos de autor en el mercado único digital. Todos ellos exigen que la herramienta que se ponga a disposición de los usuarios indique a modo de **condiciones de servicio**, todas aquellas cuestiones de naturaleza legal que son importantes en el momento de usar este tipo de sistemas, que además deben garantizar los derechos de los consumidores o usuarios, como cualquier otro servicio o contenido digital.

Hemos analizado algunas condiciones de servicio de sistemas de IA como los que desarrolla OpenAI (según IEBSCHOOL, la herramienta más popular es ChatGPT) que indican que: *“Usted [se refiere al usuario] es responsable del Contenido, lo que incluye asegurarse de que no infrinja ninguna ley aplicable ni estos Términos. Usted declara y garantiza que tiene todos los derechos, licencias y permisos necesarios para proporcionar Información a nuestros Servicios”*.

En relación a la propiedad del contenido *“Entre usted y OpenAI, y en la medida en que lo permita la ley aplicable, usted (a) conserva sus derechos de propiedad sobre el contenido de entrada y (b) es propietario del contenido de salida. Por la presente, le asignamos todas nuestras derechos, títulos e intereses, si los hubiera, sobre el contenido de salida.”*

En relación a la similitud de contenido, deja claro que el resultado (el output) puede no ser único y se puede repetir: *“Debido a la naturaleza de nuestros Servicios y de la inteligencia artificial en general, es posible que los resultados no sean únicos y que otros usuarios reciban resultados similares de nuestros Servicios. Nuestra tarea anterior no se extiende a los resultados de otros usuarios ni a los resultados de terceros”*.

Y en relación a cualquier contenido generado a través de ChatGPT, indica que *“Podemos utilizar su Contenido en todo el mundo para proporcionar, mantener, desarrollar y mejorar nuestros Servicios, cumplir con la legislación aplicable, hacer cumplir nuestros términos y políticas y mantener la seguridad de nuestros Servicios”*. Sí que da la opción de cambiar la configuración de la cuenta para que el contenido generado no sirva como dato de entrenamiento, aunque avisan de que esta decisión *“puede limitar la capacidad de nuestros Servicios para abordar mejor su caso de uso específico”*.

Es importante leer también las restricciones o lo que no puede hacer el usuario, entre otras: *“utilizar los servicios de manera que [el usuario] infrinja, se apropie indebidamente o viole los derechos de cualquier persona”; o “representando que la salida fue generada por humanos cuando no fue así”*.

[Condiciones de uso de ChatGPT, Dall-e y otros sistemas de Open AI: <https://openai.com/policies/terms-of-use/>, fecha consulta 4 junio 2024].

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

Las condiciones de uso aplicables a herramientas de IA y las implicaciones legales para los usuarios

La lectura de las condiciones de servicio de esta herramienta de IA tan conocida, nos lleva a las siguientes conclusiones:

1. El uso de ChatGPT y otros sistemas de IA de OpenAI tiene consecuencias directas para los usuarios, ya que la **responsabilidad** por el uso de los resultados generados por la herramienta es exclusiva para la **parte usuaria**; si esos resultados vulneran derechos de terceros, por ejemplo, derechos de propiedad intelectual, será el usuario el responsable ante el que la parte autora o titular de derechos puede reclamar.
2. El usuario es el **responsable** de indicar en el resultado obtenido por esta herramienta, que se trata de un resultado no humano.
3. Además, OpenAI puede utilizar los contenidos que el usuario utilice como entrada de datos para el entrenamiento del sistema, si el usuario no utiliza la opción de denegar este uso, la empresa podrá utilizar sus contenidos de entrada y sus contenidos de salida para seguir entrenando el sistema y alimentando el aprendizaje automático del mismo, ya que existe un **acuerdo de licencia** que se acepta en el momento de empezar a usar la herramienta, acuerdo que solo quedará anulado si el usuario ha tomado la iniciativa de denegar el propio acuerdo de licencia. Esto se hace de la siguiente forma: acudiendo al portal de privacidad de OpenAI y haciendo clic en "*no entrenar en mi contenido*", de esta forma se deshabilita la licencia para entrenamiento de IA.

En resumen, exenciones de responsabilidad, acuerdos de licencia y obligaciones para la parte usuaria. *Esto ya es un tema reiterativo, de hecho, lo analizamos en el artículo de investigación titulado "Las condiciones de cesión de derechos aplicables a los contenidos que publicamos en redes sociales"*, de junio 2023 [www.intangia.com]. El propio Tribunal de Justicia Europeo en su STJUE C-401/19, y ante el recurso planteado por el Estado de Polonia sobre el art. 17 de la Directiva 790/2019 sobre derechos de autor en el mercado único digital, que regula la responsabilidad de los prestadores de servicios en línea sobre contenidos que se ponen a disposición del público, aclara que dicha responsabilidad implica la implantación de sistemas de control efectivos sobre los contenidos que se publican en sus servicios digitales. La pregunta es si se podría aplicar este mismo artículo a herramientas de IA, que son también servicios digitales. Esta Directiva es mencionada en el nuevo Reglamento Europeo de IA (Reglamento UE 2024/1689), e insta a su cumplimiento. El Reglamento Europeo instaura un sistema de análisis y responsabilidad según el riesgo de cada herramienta. También impone una serie de obligaciones a las empresas desarrolladoras, que de forma paulatina, deben ir cumpliendo; en este artículo nos parece importante señalar la **obligación de transparencia**; el Reglamento de 2024 alude a un sistema transparente y explicable, ya que a más transparencia, más comprensión del funcionamiento de los sistemas de IA y de los riesgos derivados de su uso. El art. 50.2. del Reglamento IA indica que los proveedores de sistemas de IA generativa deben facilitar que los resultados (cualquier tipo de contenido: audio, imagen, video o texto), se detecte que han sido generados de manera artificial; su párrafo 4 establece que cuando el contenido forme parte de una obra o programa creativo, satírico, artístico, de ficción o análogo, la obligación de transparencia consistirá en que se haga público que dicho contenido ha sido generado o manipulado artificialmente. El propio Considerando 106 del Reglamento alude al cumplimiento de la Directiva 790 de 2019, y su Considerando 133, el más revelador, establece que los proveedores de sistemas de IA deberán integrar soluciones técnicas que permitan marcar que el resultado ha sido generado o manipulado por un sistema de IA y no por un ser humano. Se enumeran algunos de esos sistemas técnicos, por ejemplo, las marcas de agua, los métodos criptográficos para demostrar la procedencia y la autenticidad del contenido, la identificación de metadatos, los métodos de registro, las impresiones dactilares, u otras que sirvan para detectar esos contenidos, generados o manipulados artificialmente, como contenidos no humanos.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

Las condiciones de uso aplicables a herramientas de IA y las implicaciones legales para los usuarios (continuación)

Comprobamos por lo tanto, que empresas desarrolladoras de sistemas de IA como OpenAI son responsables por el uso de contenidos ajenos para entrenar sus sistemas, por lo que no pueden desplazar toda la responsabilidad en los usuarios del sistema. Deben aplicar **soluciones técnicas** para marcar y detectar que el resultado ha sido generado o manipulado por un sistema de IA y no por un ser humano. Se alude, por ejemplo, a un sistema de etiquetado, pero ¿cómo puede usarse? ¿Hay ya alguna solución técnica que sirva para esta finalidad?

En el análisis y búsqueda de este tipo de soluciones técnicas, nos encontramos con las llamadas **AI MODELS CARDS** o tarjetas modelo de IA, solución técnica que surge para cumplir con dichas obligaciones de transparencia y explicabilidad. Son dispositivos que sirven para mostrar el funcionamiento interno de un sistema de IA y para explicar las bases de dicho funcionamiento. Normalmente contienen información como detalles del modelo de IA, de sus algoritmos de entrenamiento, de los parámetros y restricciones de seguridad, también información sobre la empresa desarrolladora, sobre los usos previstos para ese sistema de IA, las métricas de rendimiento, los datos de entrenamiento (en el que se puede explicar el **origen de los datos** utilizados para el entrenamiento del sistema), incluso pueden contener información sobre los posibles sesgos o limitaciones del modelo, y apartados como recomendaciones éticas relacionadas con la privacidad, la equidad, el impacto social en los datos u otro tipo de informaciones personales que puedan quedar afectados por el sistema de IA. No son licencias ni condiciones de uso, pero sí pueden contener información sobre el origen de los datos y si se tuviera esta información, sobre los titulares de dichos datos si se trata de contenidos protegidos por la propiedad intelectual. Actualmente se redactan más como contenidos explicativos dirigidos a otros desarrolladores y no a los usuarios del sistema, pero su finalidad puede llegar a ser también la de informar al usuario sobre el origen de los datos utilizados como entrenamiento o incluso sobre los acuerdos firmados con titulares de dichos contenidos.

El Reglamento Europeo sobre IA regula también del **riesgo de los sesgos**, o posibles discriminaciones, con el objetivo de evitar la parcialidad en los contenidos generados por IA. El sesgo en el contenido proviene de los sesgos en los datos utilizados para el entrenamiento de sistemas de IA, si los datos no son diversos o inclusivos, y además no existe una supervisión humana o las empresas desarrolladoras eluden responsabilidades por este uso. Estos sesgos pueden derivar también del uso como datos de entrenamiento de contenidos ajenos que han sido autorizados en los acuerdos de licencia por determinados grupos editoriales. *¿O no hay sesgos si empresas como OpenAI firman acuerdos con determinados sellos editoriales, como en España el grupo Prisa, para usar sus contenidos como datos de entrenamiento? ¿A que está clara cuál es la línea editorial del grupo Prisa?*

Sin duda, todas estas obligaciones, que recién se han implantado en territorio Europeo, y que van a ir aplicándose de forma progresiva, nos llevarán a un nuevo estadio legal en el marco de los sistemas de IA. Y no solo en Europa, empresas como OpenAI entre otras, han manifestado ya su descontento con otras propuestas normativas que les pueden afectar, por cuestión de ley jurisdiccional aplicable, ya que la mayoría de estas empresas están instaladas en Estados Unidos de América, en concreto en el estado de California; hablamos de la propuesta de la Ley de California denominada "Secure innovation for frontier Artificial Intelligent Systems Act", esta propuesta quiere imponer restricciones a las empresas que han creado modelos de IA de propósito general como es, por ejemplo, ChatGPT ya que son modelos con capacidad de realizar varias tareas genéricas: la propuesta recoge obligaciones legales como el análisis de riesgos y los test de seguridad, el llamado botón de apagado (kill switch) para permitir el bloqueo del sistema, y en modelos de IA abiertos la responsabilidad de la empresa desarrolladora por usos ilícitos.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.

Conclusiones:

En esta ocasión, el artículo de investigación analiza dos vías de solución legal relacionada con los derechos de propiedad intelectual afectados por sistemas de IA generativa:

- ⇒ La primera vía legal, la de los acuerdos y licencias de uso de contenidos protegidos, utilizada por empresas que desarrollan sistemas de IA generativa; a cambio del uso de estos contenidos para el entrenamiento de los sistemas de IA, las empresas desarrolladoras remuneran a la parte titular de los derechos, y les proporcionan otras ventajas no económicas; con esta vía también se aseguran tener datos de entrenamiento de calidad.
- ⇒ La segunda vía legal, la de las prohibiciones o rechazo al uso de los contenidos protegidos, es utilizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual; para ello, utilizan tanto los contratos estándar de cesión de derechos, como las condiciones de uso de webs y plataformas digitales, auténticos sistemas de gestión de sus derechos de explotación; en esta vía, las empresas desarrolladoras de IA deben de aceptar la responsabilidad de acatar esas condiciones preestablecidas por autores y titulares.

Además, está la posición del usuario de los sistemas de IA, que no solo acepta unas condiciones de uso de las herramientas para beneficio propio directo o indirecto, sino que como usuario: primero, acepta la obligación de tener que informar de que el contenido que ha generado es contenido no humano; esta cuestión es importante ya que supone que el resultado obtenido con el sistema de IA no está protegido por derechos de autor; y segundo, como usuario puede ejercer una serie de facultades que son a la vez obligaciones para las empresas proveedoras del sistema de IA, como la de exigir total transparencia, explicabilidad, proporcionalidad y carencia de sesgos en el uso de estos sistemas digitales.

Nota final:

El debate en torno a los derechos de propiedad intelectual y los sistemas de IA generativa no ha hecho más que empezar, y seguro que en los siguientes meses aparecerán nuevos conflictos para analizar y nuevas propuestas legales de solución. Hace poco nos planteábamos si los contenidos generados por IA eran contenidos protegidos. Actualmente estamos analizando los modelos contractuales que permiten o bien prohíben el uso de esos contenidos, así como las condiciones de uso de las herramientas de IA y sus efectos para los usuarios. En este artículo hemos podido comprobar que las condiciones de uso, los contratos y acuerdos de licencia son clave en este entorno, requieren de un análisis jurídico personalizado, puede requerir de especialistas que intervengan asesorando a cualquiera de las partes implicadas: titulares de derechos y empresas desarrolladoras, de hecho, ya empezamos a leer sobre los agentes de IA intermediarios que facilitarán que los titulares tengan más control sobre sus contenidos, para que se tengan en cuenta sus derechos en cada fase de la labor creativa: producción, distribución, consumo y recompensa del contenido (FENWICK, M). En cuanto a la alternativa de las licencias colectivas no son precisamente una solución lo suficientemente completa, a no ser que se adapte la legislación y de pronto aparezcan derechos de explotación en el ámbito de la gestión colectiva obligatoria que hoy no se encuentran dispuestos en esta vía de gestión, como es el derecho de transformación. Todo evoluciona muy rápido, en breve aparecerán nuevas regulaciones, contratos estandarizados, límites y excepciones adaptados al entorno de IA, incluso nuevas prácticas legales... y todo esto, ¿será accesible?; me temo que no se cumplirá ese principio de transparencia, principio elemental que por el momento solo aparece entre los considerandos y el articulado de una normativa europea pionera a nivel mundial, pero que no se ve en la práctica, ya que hasta la fecha, acuerdos, licencias y contratos quedan en un entorno de confidencialidad y no accesibilidad. ¿Cuál será el motivo de tanto ocultismo?

Conchi Cagide Torres.

Derechos de propiedad intelectual y sistemas de IA: acuerdos con titulares de derechos, soluciones alternativas y sus efectos jurídicos en los usuarios.



Bibliografía y otras referencias

Artículo sobre *Licensing of intellectual of intellectual property content for AI*- <https://www.cio.com/article/2507660/new-trade-body-wants-to-license-training-data-for-ai-use.html> [Fecha consulta: 27 junio 2024].

Artículo González, D. " *FINANCIAL TIMES* también entrenará a ChatGPT con sus noticias: así es el acuerdo con OpenAI" - <https://www.reddeperiodistas.com/financial-times-tambien-entrenara-a-chatgpt-con-sus-noticias-asi-es-el-acuerdo-con-openai/> [Fecha consulta: 29 abril 2024].

Artículo Anokhy Desai, " 5 things to know about ai models cards"- <https://iapp.org/news/a/5-things-to-know-about-ai-model-cards> [Fecha consulta: 2 septiembre 2024]

Sentencias del Tribunal de Justicia Europeo analizadas:

STJUE C-666/18 asunto FREE MOBILE

STJUE C-401/19. asunto recurso Polonia

Webs:

<https://openai.com/policies/terms-of-use/> , [Fecha consulta 4 junio 2024].

<https://www.iebschool.com/blog/herramientas-aplicaciones-inteligencia-artificial-big-data/> [Fecha consulta 6 Agosto 2024]

Blogs: <http://www.aladda.es>

Creative Commons: <https://www.creativecommons.org>

FENWICK, MARC: [HTTPS://PAPERS.SSRN.COM/SOL3/CF_DEV/ABSBYAUTH.CFM?PER_ID=1379839](https://papers.ssrn.com/sol3/cf_dev/absbyauth.cfm?per_id=1379839)

Puedes acceder a todos los artículos de investigación en la web www.intangia.com

Autora: Conchi Cagide Torres. Directora del Departamento jurídico de Intangia.

Para citar a la autora:

© Conchi Cagide Torres. Asociación Intangia. Navarra. 2024. ISNI: 0000000506286844