

Cómo citar este texto:

Moreno, A. (2023). Los derechos de autor en la era de la Inteligencia Artificial: el caso Silverman y OpenAI, *Derecom*, 35, 1-9, <http://www.derecom.com/derecom/>

LOS DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EL CASO SILVERMAN Y OPENAI

COPYRIGHT IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE SILVERMAN CASE AND OPENAI CASE

© Adrián Moreno
Universidad Complutense de Madrid (España)
adrianmorenof@protonmail.com

Resumen

La propiedad intelectual juega un papel relevante en la era de la inteligencia artificial (IA). Las herramientas de IA necesitan alimentarse de gran cantidad de datos. Es aquí donde aparecen los derechos de autor. El caso de Sarah Silverman contra OpenAI ha generado un debate en torno a la propiedad intelectual y la IA. Este caso muestra cómo los autores y creadores pueden sentir que sus obras están siendo utilizadas sin su consentimiento por sistemas de IA, lo que genera disputas sobre la propiedad intelectual y los derechos de autor. Los desafíos que la IA plantea para los derechos de autor han sido evidenciados por este caso.

Abstract

Intellectual property plays an important role in the age of artificial intelligence (AI). AI tools need to be fed with large amounts of data. This is where copyright comes in. The case of Sarah Silverman v. OpenAI has sparked a debate about intellectual property and AI. This case shows how authors and creators may feel that their works are being used without their consent by AI systems, leading to disputes over intellectual property and copyright. The challenges that AI poses for copyright have been highlighted by this case.

Palabras clave: Inteligencia Artificial. Derechos de autor. Propiedad intelectual. Datos.

Keywords: Artificial Intelligence. Copyright, Intellectual property. Data.

1. Introducción. La Inteligencia Artificial como forma de vida

Se habla ya con cierta intensidad de la Inteligencia Artificial (IA) a mediados del siglo XX. Este sistema ha entrado en una nueva era como consecuencia de una serie de factores: una gran capacidad informática, amplia base de datos y algoritmos eficaces.

La IA está cada vez más presente en nuestra cotidianidad. Está en nuestros dispositivos domésticos del Internet de las Cosas, en los servicios y plataformas digitales, en los espacios públicos, en los automóviles o en los entornos laborales.

Los sistemas de IA adoptan cada vez más decisiones por nosotros. Delegamos la toma de decisiones en algoritmos externos. Por ejemplo, Amazon nos selecciona los libros y Google Maps nos guía a través de un mapa para llegar a la dirección que queremos.

En definitiva, la IA tiene un papel importante en la transformación digital de la sociedad.

2.¿En qué consiste la IA?

La IA es “la habilidad de una máquina de presentar las mismas capacidades que los seres humanos, como el razonamiento, el aprendizaje, la creatividad y la capacidad de planear” (Parlamento Europeo, 2020).

Por otro lado, McCarthy (2007:2) define la IA como

la ciencia y la ingeniería de la fabricación de máquinas inteligentes, especialmente programas informáticos inteligentes. Está relacionada con la tarea similar de comprender la inteligencia humana, pero la IA no tiene por qué limitarse a métodos biológicamente observables.

El artículo 3 de la Propuesta del Reglamento de la Comisión Europea define Sistema de Inteligencia Artificial como

el software que se desarrolla empleando una o varias de las técnicas y estrategias que figuran en el anexo I, y que puede, para un conjunto determinado de objetivos definidos por seres humanos, generar información de salida como contenidos, predicciones, recomendaciones o decisiones que influyan en los entornos con los que interactúa.

Lasse Rouhiainen, en la obra *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*, define la IA como la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos empleados y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal como lo haría el ser humano.

3.Normativa sobre la IA

El uso de la IA en la Unión Europea (UE) estará regulado por la Ley de Inteligencia Artificial, *la primera ley integral sobre IA del mundo*. La UE quiere regular la IA para garantizar buenas condiciones de desarrollo y uso de esta tecnología.

El Parlamento Europeo adoptó el 14 de junio de 2023 su posición negociadora sobre la Ley de IA. Está previsto alcanzar un acuerdo a finales de 2023. La prioridad del Parlamento es garantizar que los sistemas de IA utilizados en la UE sean seguros, transparentes, trazables,

no discriminatorios y respetuosos con el medio ambiente. Los sistemas de IA deberán ser supervisados por personas, en lugar de por procesos de automatización, con el objetivo de evitar resultados negativos.

La nueva normativa establece obligaciones en función del nivel de riesgo de la IA: riesgo inaceptable, alto riesgo y riesgo limitado.

Los sistemas de IA de riesgo inaceptable se consideran una amenaza para las personas y deberán ser prohibidos. Estos incluyen: manipulación cognitiva del comportamiento de personas o grupos vulnerables específicos; clasificación de personas en función de su comportamiento, estatus socioeconómico o características personales; y sistemas de identificación biométrica en tiempo real y a distancia.

Los sistemas de IA que afecten negativamente a la seguridad y a los derechos fundamentales serán considerados de alto riesgo. En este sentido, el Parlamento hace mención especial de la IA generativa, como ChatGPT, advirtiéndole de que tendrá que cumplir requisitos de transparencia: revelar que el contenido ha sido generado por IA; diseñar el modelo para evitar que genere contenidos ilegales; publicar resúmenes de los datos protegidos por derechos de autor utilizados para el entrenamiento.

Así, los sistemas de IA de riesgo limitado deben cumplir requisitos de transparencia que permitan que los usuarios sean conscientes de en qué momento están interactuando con la IA.

Por otro lado, en el *Libro Blanco sobre la IA* ya se indica que *el uso de la Inteligencia Artificial presenta tanto oportunidades como amenazas* apuntando que *los principales riesgos relacionados con el uso de la Inteligencia Artificial afectan a la aplicación de las normas diseñadas para proteger los derechos fundamentales y la seguridad*.

La UE ha propuesto que las empresas deberán revelar cualquier material con derechos de autor empleado en sus sistemas, mientras que en otros lugares, como es el caso de Japón, se ha tomado la decisión de que los entrenadores de modelos tengan vía libre para recopilar datos públicos sin tener que obtener licencia o permiso de los propietarios.

En definitiva, es necesaria una regulación proactiva y no reactiva para evitar escenarios caóticos y peligrosos. La cooperación global es la forma más eficaz de regular estos sistemas. Las regulaciones a nivel nacional no servirán porque siempre habrá tensiones mundiales por no quedarse atrás. Si los gobiernos continúan mirando hacia otro lado, las empresas se seguirán ocupando del desarrollo ético y jurídico de la IA.

4.El derecho de autor

El liderazgo mundial de la UE sobre la regulación de la IA pasa por contar con un sistema de derechos de propiedad intelectual efectivo. La propiedad intelectual juega un papel trascendental en la IA conversacional, como es el caso de ChatGPT. Este tipo de herramientas se alimentan de una enorme cantidad de datos. Y es aquí donde nos topamos con los denominados derechos de autor.

Para que una máquina pueda ser registrada como autora de una obra, *previamente habría que reconocerla como personalidad jurídica y eso plantea problemas añadidos que van más allá del derecho de autor* (Rico Sesé, J., 2023).

El Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual considera autor a la *persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica* (art. 5.1 RDL 1/1996). Ya, en su momento, el artículo 2 del Reglamento de la Propiedad Intelectual de 1880 supo indicar que es autor quien *concibe y realiza una obra científica o literaria, o crea y ejecuta una obra artística* (art. 2 RD 3 septiembre 1880). Así pues, la legislación española se ha limitado, históricamente, a reconocer estos derechos exclusivamente a la persona física creadora de una obra original.

Al respecto, la Ley de Propiedad Intelectual indica (art. 10 RDL 1/1996):

1. Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, comprendiéndose entre ellas: a) Los libros, folletos, impresos, epistolarios, escritos, discursos y alocuciones, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y cualesquiera otras obras de la misma naturaleza. b) Las composiciones musicales, con o sin letra. c) Las obras dramáticas y dramático-musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general, las obras teatrales. d) Las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales. e) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas. f) Los proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería. g) Los gráficos, mapas y diseños relativos a la topografía, la geografía y, en general, a la ciencia. h) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía. i) Los programas de ordenador. 2. El título de una obra, cuando sea original, quedará protegido como parte de ella.

En definitiva, las obras creadas por la IA no serán protegidas por derechos de autor, salvo que se encuentre a la figura del autor de las creaciones. Por tanto, hasta el momento los sistemas automatizados no son titulares de los derechos de propiedad intelectual. Es necesaria una modificación de la legislación que atribuya derechos a los datos que alimentan estos sistemas.

Uno de los problemas principales con los que se van a encontrar los diseñadores gráficos que utilicen la IA en sus creaciones es el de los derechos de autor. Este es un tema bastante complejo que no suscita unanimidad en cada una de las legislaciones de los distintos países. Hasta ahora se ha entendido que la utilización de una computadora para la elaboración de una obra artística, no era más que una mera herramienta en manos de un artista como lo podían ser un lápiz o un pincel. Pero cuando hablamos de IA en la que un algoritmo puede tener bastante autonomía en las decisiones que toma, el tema se complica.

Para que una máquina pudiera ser registrada como autora de una obra, previamente habría que reconocerla como personalidad jurídica y eso plantea una serie de problemas añadidos que van más allá del derecho de autor. Y en caso de poder producirse generaría una serie de problemas jurídicos, penales y financieros. Siempre se plantea la opción de que las obras pasen a ser de dominio público, lo que de alguna forma revertiría en el propio bien de la humanidad. Pero al ser estas más baratas por no generar derechos de autor, supondría que acabarían adquiriéndose en mayor cantidad que las obras humanas. Aunque hay quien opina que el público siempre va a estar dispuesto a pagar un precio superior para acceder a creaciones humanas (Gervais, 2019).

Jenkins y Lin (2023) consideran que los sistemas de IA no pueden ser nombrados autores porque carecen de responsabilidad y no pueden aprobar la versión final. Mientras que Polonsky y Rotman (2023) se oponen a denegar la autoría a las herramientas de IA porque no son seres humanos.

La Ley de la Propiedad Intelectual dispone un catálogo de obras que no se encuentran amparadas por la propiedad intelectual (art. 13 RDL 1/1996):

No son objeto de propiedad intelectual las disposiciones legales o reglamentarias y sus correspondientes proyectos, las resoluciones de los órganos jurisdiccionales y los actos, acuerdos, deliberaciones y dictámenes de los organismos públicos, así como las traducciones oficiales de todos los textos anteriores.

5.El caso Silverman y OpenAI

La humorista y autora estadounidense, Sarah Silverman, ha presentado una demanda contra OpenAI y Meta, alegando que sus obras habían sido utilizadas de manera inapropiada por los sistemas de IA de estas empresas. OpenAI es la creadora del chatbot ChatGPT, mientras que Meta, propiedad de Mark Zuckerberg, ha desarrollado su propio modelo de lenguaje extenso llamado LLaMA.

Silverman, en la demanda presentada en el Tribunal de Distrito de California, argumenta que sus obras protegidas por la Ley de derechos de autor de Estados Unidos han sido infringidas por ambas IA. Según la información contenida en el documento legal, se alega que tanto ChatGPT como LLaMA fueron entrenados utilizando un conjunto de datos de libros que tenían un tamaño de cientos de gigabytes y cuya fuente no era legal.

6.La respuesta de OpenAI a la infracción de derechos de autor

OpenAI declara que los autores

conciben erróneamente el alcance de los derechos de autor, al no tener en cuenta las limitaciones y excepciones (incluido el uso justo) que dejan adecuadamente espacio para innovaciones,

Asimismo, OpenAI argumenta que su objetivo es *enseñar a sus modelos a deducir las reglas que sustentan el lenguaje humano* para realizar tareas como ayudar a la gente a *ahorrar tiempo en el trabajo, simplificar la vida cotidiana* o sencillamente entretenerse tecleando instrucciones en ChatGPT.

Según OpenAI, la legislación de derechos de autor tiene como propósito *fomentar el avance de la ciencia y las artes prácticas* al salvaguardar la forma en que los autores expresan sus ideas, mientras que no extiende su protección a la idea misma, los datos concretos presentados en el mensaje del autor o los elementos esenciales de la creatividad. Estos últimos aspectos podrían ser de utilidad para el proceso de entrenamiento del modelo ChatGPT.

En referencia a un caso emblemático relacionado con Google Books, OpenAI señala ante el tribunal que *«a pesar de que un autor registra su obra, la “información estadística” relacionada con “frecuencias de palabras, patrones sintácticos y marcadores temáticos” de dicho libro quedan fuera del ámbito de la protección de los derechos de autor.*

Según el precedente jurídico resultante, no constituye una infracción crear “copias en masa [de una obra] como un paso preliminar” para desarrollar un nuevo producto no infractor, aunque compita con el original, señala la empresa creadora de ChatGPT.

En definitiva, en el caso Silverman y OpenAI hay interrogantes que resolver. Si bien es cierto que la artista nunca dio su consentimiento para que OpenAI entrene sus modelos de IA con sus libros, es una tarea difícil comprobar que los resúmenes generados por ChatGPT sean a partir de dichas obras, y no de otros artículos ya publicados en Internet.

Conclusiones

La UE se encuentra en el proceso de establecer la Ley de Inteligencia Artificial, que se proclama como *la primera ley integral sobre IA del mundo*. El objetivo principal de esta regulación es garantizar un entorno seguro y ético para el desarrollo y uso de la inteligencia artificial en la UE.

El Parlamento Europeo ha avanzado en la negociación de esta ley, centrándose en garantizar que los sistemas de IA sean seguros, transparentes, rastreables, no discriminatorios y respetuosos con el medio ambiente. La normativa clasifica los sistemas de IA en función de su nivel de riesgo y establece diferentes requisitos y prohibiciones en consecuencia.

Los sistemas de IA de alto riesgo se someterán a requisitos especiales de transparencia, incluyendo la revelación de su origen y la prevención de la generación de contenido ilegal. Los sistemas de riesgo limitado también deben cumplir con ciertos requisitos de transparencia.

El desafío de la propiedad intelectual en la IA, especialmente en herramientas alimentadas por grandes cantidades de datos como ChatGPT, se destaca como un punto importante. La UE busca garantizar la revelación de materiales con derechos de autor utilizados en sistemas

de IA y la posible necesidad de modificar la legislación para atribuir derechos a los datos que alimentan estos sistemas.

Es necesaria una regulación proactiva y cooperación global en lugar de soluciones nacionales aisladas. La IA presenta oportunidades y desafíos significativos que deben abordarse de manera conjunta para evitar problemas caóticos y peligrosos. La cooperación entre gobiernos y empresas se presenta como fundamental para el desarrollo ético y jurídico de la Inteligencia Artificial en un mundo cada vez más impulsado por esta tecnología.

El caso Silverman contra OpenAI plantea una serie de cuestiones legales y éticas en el ámbito de la IA y los derechos de autor. Silverman alega que sus obras han sido utilizadas de manera indebida por sistemas de IA desarrollados por estas empresas, generando preocupaciones sobre la propiedad intelectual en un mundo cada vez más impulsado por la tecnología.

OpenAI considera que la legislación de derechos de autor debe considerar las limitaciones y excepciones, como el uso justo, para permitir la innovación en IA. Argumentan que su objetivo es mejorar la comprensión del lenguaje humano y facilitar tareas cotidianas, sin infringir los derechos de autor.

Este caso también destaca la complejidad de diferenciar entre la expresión de ideas y la protección de las ideas en sí mismas, lo que plantea interrogantes sobre cómo aplicar la legislación de derechos de autor en el contexto de la IA.

En última instancia, la resolución de este caso podría tener un impacto significativo en la relación entre la creatividad humana y la IA, así como en la interpretación y aplicación de las leyes de derechos de autor en la era digital. Además, podría sentar un precedente importante para futuros casos que involucren el uso de obras protegidas por derechos de autor en el entrenamiento de modelos de IA.

Bibliografía

BELANGER, A. (2023). OpenAI impugna denuncias por violaciones de derechos de autor cometidas por ChatGPT. *Wired*. <https://es.wired.com/articulos/openai-impugna-denuncias-por-violacion-de-derechos-de-autor-cometidos-por-chatgpt>(consultado el 31 de agosto de 2023).

GERVAIS, D. (2019). The Machine As Author en *Iowa Law Review*, Vol. 105. Disponible en: <https://ssrn.com/abstract=3359524>, p. 46. (consultado el 31 de agosto de 2023).

JENKINS R. y LIN P. (2023). Autoría asistida por IA: cómo asignar crédito en una beca sintética» (documento académico, SSRN número 4342909). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4342909> (consultado el 31 de agosto de 2023).

MCCARTHY, J. (2007). *What is artificial intelligence?*, Stanford University. <http://www-formal.stanford.edu/jmc/> (consultado el 31 de agosto de 2023).

POLONSKY M. y ROTMAN J. (2023). *¿Deberían los agentes de inteligencia artificial (IA) ser su coautor? Argumentos a favor, informados por ChatGPT* (SSRN Scholarly Paper nº. 4349524). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4349524>(consultado el 31 de agosto de 2023).

RICO SESÉ, J. (2023). *Nuevos retos para el diseño y la comunicación. La inteligencia artificial en los procesos creativos del diseño gráfico* [Tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/192876> (consultado el 31 de agosto de 2023).

ROUHIAINEN, L. (2018). *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Barcelona: Editorial Planeta.

Legislación

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930> (consultado el 26 de julio de 2023).

Documentación

Libro Blanco sobre la Inteligencia Artificial. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0065> (consultado el 31 de agosto de 2023).

PARLAMENTO EUROPEO. (2021). ¿Qué es la inteligencia artificial y cómo se usa?. <https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20200827STO85804/que-es-la-inteligencia-artificial-y-como-se-usa> (consultado el 31 de agosto de 2023).

(Borrador) Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de Inteligencia Artificial (Ley de Inteligencia Artificial) y se modifican determinados actos legislativos de la Unión. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021PC0206> (consultado el 26 de julio de 2023).

Jurisprudencia

Demanda presentada al Tribunal de Distrito de California. Caso Silverman contra OpenAI. <https://www.courtlistener.com/docket/67569326/1/kadrey-v-meta-platforms-inc/> (consultado el 26 de julio de 2023).