

Miguel L. LACRUZ MANTECÓN

Inteligencia artificial y Derecho de Autor¹

Almudena Valiño Ces

Investigadora Postdoctoral de Derecho Procesal
Universidad de Santiago de Compostela

En la actualidad, la Inteligencia Artificial (IA) ya forma parte de nuestra vida diaria, en tanto pretende aportar importantes beneficios. De hecho, a juicio de muchos especialistas, podemos afirmar que nos encontramos ante una de las principales novedades, por no decir la principal, que va a conformar una auténtica revolución: la 4ª Revolución, que implicará una transformación de la humanidad. En esta transformación juegan un papel protagónico las máquinas, que en el caso que nos ocupa, vienen a ejercer de creadoras de contenido artístico.

Hasta hace no muchos años, la cuestión de la titularidad de los derechos de autor con relación a las obras creadas por ordenador no planteaba problema alguno, porque el programa informático constituía un instrumento de ayuda al desarrollo creativo del ser humano. No obstante, con el avance tecnológico, en general, y con la IA, en particular, ese programa informático pasa a asumir muchas de las decisiones ligadas al desarrollo creativo sin intervención humana. Esta realidad hace que nos planteemos cuestiones tan evidentes, pero a la vez tan complejas, como si una obra creada totalmente por IA puede estar protegida por derechos de autor o si la autoría humana constituye un requisito para obtener dicha protección.

Como consecuencia de todo ello, la doctrina ha empezado a abordar qué es lo que ocurre con las obras que han sido creadas por mecanismos autónomos, pues hoy en día toda la regulación a este respecto está asociada al intelecto de los humanos. Ejemplo de ello es el trabajo de investigación que ha realizado el profesor Lacruz Mantecón y que ha plasmado en el libro objeto de esta reseña: *Inteligencia Artificial y Derecho*

¹ LACRUZ MANTECÓN, MIGUEL L. *Inteligencia Artificial y Derecho de Autor*. Editorial Reus, Madrid, 2021, 198 pp. (ISBN: 978-84-290-2555-2).

de Autor, donde, además de analizar el tema de una forma rigurosa y completa, nos ofrece respuestas a estas y otras cuestiones.

El punto de partida de esta obra se sitúa en la aplicación de la IA al mundo del arte y en la consideración de la actividad de creación artística como una actividad inteligente. A partir de ahí, el autor plantea la posibilidad de que los sistemas inteligentes consigan un grado de creatividad análogo al humano, logrando resultados que alcancen la valoración de «obras», tanto literarias, como musicales, pictóricas y artísticas. Con todo, el quid será determinar si a través de un sistema inteligente se puede lograr una cualidad que no todas las personas poseen: la creatividad artística. De ser positiva la respuesta, es decir, si se admite que es posible una creatividad cibernética o robótica, el problema fundamental reside en que se estaría admitiendo también la cualidad de «autor» en el sistema inteligente y por extensión las titularidades aparejadas a tal condición, las de los derechos del autor.

Todo ello es desarrollado en este trabajo donde se trata, sobre todo, de apreciar las cosas en su concreta realidad, y por ello desligar la autoría cibernética o robótica de la titularidad de los derechos sobre la obra, buscando criterios de atribución de estos a las personas que «están detrás de la máquina».

El objetivo de esta recensión no es analizar minuciosamente todos y cada uno de los aspectos que se detallan en el libro; no obstante, sí nos detendremos en los aspectos que estimamos más relevantes y que más debate están suscitando en la doctrina.

En lo que respecta a la estructura, el libro consta de 7 capítulos y en el primero de ellos, titulado *El surgimiento de un arte robótico o cibernético*, el profesor Lacruz investiga el origen del arte cibernético, concretamente, señala que el Derecho de autor «o Propiedad Intelectual» es una especialización jurídica que surge de la mano de los mecanismos de reproducción de obras, por lo que está estrechamente ligado a la tecnología y a las nuevas invenciones tecnológicas. De esta forma, con la aparición de la IA implantada en el ordenador empieza a desarrollarse un medio de ayuda a la creación y, posteriormente, de creación directa y automática, dando lugar a un arte creado por máquinas y a una nueva serie de cuestiones a resolver por este Derecho de autor.

Se continúa ahondando en el origen de este tipo de arte haciendo referencia a las obras generadas por sistemas inteligentes, entre ellos, el ordenador. Y es que la implementación de la IA en estas máquinas permite crear obras originales que son denominadas «arte generativo» o «arte cibernético». A pesar de ello, la pregunta es clara: ¿puede la IA ser verdaderamente creativa? Lacruz plasma esta cuestión con la opinión que expresan varios autores al respecto. Y a renglón seguido, analiza la

aplicación de la IA en diferentes ámbitos artísticos, como pueden ser las obras literarias, la pintura y las artes plásticas o la música, así como en el mundo de la interpretación y de la actuación.

En la parte final de este capítulo se hace referencia a una serie de textos europeos sobre IA y propiedad intelectual. Entre ellos, podemos citar algunas Resoluciones del Parlamento Europeo, como la de 16 de febrero de 2017, con recomendaciones destinadas a la Comisión sobre normas de Derecho civil sobre robótica, la cual no incide apenas en temas de propiedad intelectual; la de 12 de febrero de 2019, sobre política industrial global europea en materia de inteligencia artificial y robótica; o la de 20 de octubre 2020, sobre derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de las tecnologías relativas a la inteligencia artificial; así como también la más reciente, la Propuesta de Reglamento por la que se establecen Normas Armonizadas sobre Inteligencia Artificial y se modifican otras normas de la Unión.

A este respecto, tal y como señala el autor, cabe destacar que aun cuando la producción reciente de Resoluciones, Directivas, Propuestas de Reglamentos o Estudios sobre inteligencia artificial es abundante, lo cierto es que su incidencia en el ámbito de la propiedad intelectual no constituye uno de los aspectos de especial interés.

El Capítulo 2 se titula *La creatividad cibernética o robótica*. En él, fundamentalmente, y más allá de examinar la IA y la inteligencia no biológica, Lacruz se plantea si la actividad de una máquina puede ser creativa. Para encontrar una respuesta se nutre de las opiniones de diferentes autores, en las que se destaca la importancia que ostentan los algoritmos y si estos permiten llevar a cabo una creatividad robótica. En la parte final se dedica a analizar el concepto de las redes neuronales, a través de las cuales se facilita el surgimiento de la actividad creativa por parte de los sistemas inteligentes no humanos. De todos modos, Lacruz afirma que para calificar a una actividad como «creativa» es necesario que produzca unos resultados que alcancen la consideración de «obras artísticas». En consecuencia, el problema se traslada desde la naturaleza de la actividad a los resultados de la actividad misma, es decir, que sus producciones merezcan el calificativo de «obras de arte o artísticas». Cuestión esta que se examinará en el capítulo 3, que se titula *Los resultados de la computación inteligente como genuinas obras*. El autor pretende comprobar si lo que crean los sistemas inteligentes realmente son genuinas «obras».

Para ello se empieza analizando el concepto de «obra artística» de acuerdo con la Ley de Propiedad Intelectual, incidiendo en la necesidad de que tal concepto vaya acompañado de dos requisitos: la originalidad, es decir, que no se esté plagiando o reproduciendo una obra anterior, y el mérito o calidad de la obra, aun cuando este

último no se prevé en la Ley en tanto es de difícil precisión. Para que una obra sea original, debe de ser el resultado de una actividad humana, pues según la Ley solo es posible predicar el carácter original de ese modo. Por su parte, respecto al segundo de los requisitos «el autor denomina «altura creativa» en lugar de mérito», son varias las posturas en torno a su exigencia. Existen autores que rechazan la necesidad del mérito de una obra, pero también existen otros que se posicionan a favor de este requisito, así como también lo hace la jurisprudencia norteamericana. Ello, no obstante, otra parte de nuestra doctrina considera que la idea de la «altura creativa» se encuentra ínsita en el requisito de la originalidad.

Una vez examinados los requisitos exigidos para determinar la existencia de obras protegidas por la Ley, el autor plasma la necesidad de que se produzca la intervención humana para poder calificar un producto como obra de arte. En las siguientes líneas se profundiza en esta cuestión y una de las formas para tratar de resolverla es a través del test de Turing.

En el capítulo 4 —*La autoría cibernética*—, Lacruz recoge la opinión de gran parte de la doctrina que asegura que el concepto de autoría se encuentra vinculado al de humanidad del sujeto, por lo que para poder hablar de autoría es preciso que el resultado sea fruto de la inteligencia humana.

Así pues, se ha podido comprobar a lo largo de estas páginas que la intervención del ser humano en el desarrollo de un sistema inteligente dotado de algoritmos de tipo creativo es siempre necesaria. Es por ello que el autor se dedica a reflexionar acerca de los distintos grados de la intervención humana en la utilización de las máquinas, de tal suerte que, en su opinión, a mayor autonomía de los sistemas inteligentes, menor es la participación humana.

A continuación, y siguiendo esta línea argumentativa, Lacruz aborda el tema de la autoría como la pieza central del Derecho de autor y, por ende, del sistema de propiedad intelectual. Ahora bien, antes de adentrarse en esta cuestión, hace una breve referencia al precedente más inmediato de creación mediante una máquina como es la fotografía.

El hecho de que una obra fotográfica haya sido generada por una máquina no imposibilita que sea apreciada como una auténtica obra merecedora de toda protección derivada del Derecho de autor, ni que el fotógrafo sea calificado como autor de la obra. No obstante, estos conceptos se atenúan y se vuelven borrosos cuando la máquina que se usa es un sistema inteligente. Así, la consideración de la actividad de la máquina como inteligente y creativa únicamente se realiza para estimar sus resultados

como obras que pueden ser objeto de explotación, no para atribuir a la máquina la condición de autor, a lo que se opone su naturaleza no humana. Esto es así, porque sea o no la máquina autor, lo relevante es que el producto esté protegido mediante unos derechos de explotación, porque de no estarlo, dejaría de tener valor. En este punto, es donde el criterio de la autoría deja de resultar útil para conceder los derechos y así proteger la explotación de la obra. Y ello porque la máquina inteligente, aunque sea ella misma quien lleva a cabo la creación, y aunque su producto sea apreciado como auténtica obra, no puede ser titular de derechos sobre dicha obra. Y no puede serlo sencillamente porque no es persona, no ya porque no sea humana «las personas jurídicas tampoco lo son», sino porque carece de toda capacidad de obrar jurídicamente, de toda subjetividad jurídica.

A la vista de lo expuesto, en la última parte de este capítulo, se plantea el problema de determinar a qué persona, física o jurídica, se atribuyen esos derechos. Por este motivo, en las líneas siguientes Lacruz se detiene a indagar acerca de a quién corresponde la autoría de una obra cibernética y, por ende, a quien se le pueden atribuir los derechos de autor.

El capítulo 5, cuyo título es *Los derechos sobre las creaciones cibernéticas*, prosigue con el análisis del problema de la titularidad sobre la creación cibernética. En él se plasman las diversas soluciones que aporta la doctrina, según las cuales solo los seres humanos pueden ser autores. De igual modo, para Lacruz, solo las personas naturales o jurídicas pueden ser titulares de derechos sobre cualquier cosa, porque únicamente ellas tienen subjetividad jurídica. Y, en la parte final de este apartado, se recoge una serie de críticas sobre la autoría, concretamente, acerca de la utilidad práctica del reconocimiento de la autoría o de los casos de atribución de derechos con independencia de la autoría.

El capítulo 6 *-Buscando un titular de los derechos-* comienza con una afirmación, y así lo recoge la Ley, y es que la autoría constituye el criterio tradicional para una atribución originaria de los derechos sobre la obra. De este modo, en todos los supuestos en los que el sistema de IA pueda ser considerado como un mero instrumento en manos del autor, o como auxiliar técnico en la creación, la obra y todos los derechos sobre la misma se atribuirán a ese ser humano, que recibirá la calificación de autor de la obra.

Ahora bien, no siempre la autoría se va a erigir como uno de los posibles criterios de atribución de los derechos sobre la obra, porque en las obras creadas por sistemas inteligentes este criterio no es el que nos va a resolver los problemas. Esto es así porque puede suceder que el autor no humano sea el que hace todo el trabajo, en cuyo caso habría que acudir a otros criterios para la atribución de las titularidades. A esto se

dedica Lacruz en las siguientes páginas para continuar exponiendo una serie de candidatos humanos para atribuir la titularidad de derechos, como puede ser el programador y el diseñador del sistema o el propietario y el usuario de la máquina. Finalmente, se decide por el utilizador del sistema como la persona mejor posicionada para obtener los derechos sobre la obra y ello porque no solo pone en funcionamiento la máquina, sino que también elige el mejor de los resultados posibles.

El último apartado de este capítulo se refiere a la protección mediante derechos conexos o no derivados de la autoría. El motivo es que siempre que las obras puedan incluirse en el ámbito de la propiedad intelectual deben protegerse buscando atribuir derechos sobre las mismas al ser humano que esté más próximo a la figura del autor. En caso de no poder protegerse atribuyendo la autoría, se deberán establecer medios supletorios de protección, es decir, atribuirse derechos conexos. Para hacerlo, Lacruz hace referencia a la realidad norteamericana, donde se habilita a poner la titularidad de los derechos de propiedad intelectual en sujeto distinto del creador –lo que denominan la teoría de la «obra por encargo», y a otras posturas que adopta la doctrina, en virtud de las cuales se puede otorgar derechos a la figura del «divulgador», al gestor de la difusión, generando, así un derecho de divulgación.

Con todo, el autor, recogiendo la opinión de la doctrina española, manifiesta que, si no se admite que el autor material de la obra sea un sistema inteligente, debido a que no es un ser humano, se debe de admitir que el producto del «ingenio» de un algoritmo pase al dominio público. A esta solución más conservadora de denegar la protección del derecho a las creaciones del ordenador, en tanto no son originales, se dedica en la parte final de este capítulo, donde se exponen las posiciones de diferentes autores de la doctrina europea y española. En realidad, se podría pensar que tal solución tendría la ventaja de favorecer el interés general, sin embargo, no estaría exenta de problemas, toda vez que resultaría difícil determinar qué obras han sido creadas exclusivamente por una máquina.

Por último, en el capítulo 7 se abordan las *Paradojas en la escena del derecho de autor y más novedades técnicas*. Por un lado, se hace referencia a las paradojas en la protección y desprotección de las obras cibernéticas, además de a la protección por vías distintas a la de la Propiedad Intelectual. Y, por otro lado, se recogen las novedades en el mercado del arte. Entre ellas, se encuentra la posibilidad de encriptación de obras en archivos informáticos, derivada de la nueva tecnología *Blockchain* o DLT (*Distributed Ledger Technologies*), la cual descansa sobre cinco conceptos: Bases de datos, Transacción, Tercero de confianza, Tecnologías de registro y Token. Este último concepto alude a una unidad de valor interno que se maneja con un determinado sistema de tecnología *blockchain*. Lacruz hace una reflexión final acerca de la idea de

convertir las obras en tokens —tokenización del arte—, en tanto está pensada para lograr una contratación inteligente y rápida de los derechos sobre la obra.

El libro objeto de recensión concluye con una relación de bibliografía en la que se puede constatar como el autor ha recurrido a numerosas referencias, tanto nacionales como internacionales, lo que, sin duda, enriquece enormemente el contenido de este trabajo.

A la vista de los siete capítulos, se comprueba que en el presente libro se examinan en profundidad, desde el punto de vista doctrinal, aspectos generales y concretos de cuestiones referentes a la IA y a cómo su utilización tiene implicaciones muy importantes para los derechos de autor en el ámbito del arte y de la creatividad cibernética. Por tanto, todo lo relativo a la cualidad de autor y a la posibilidad de que un sistema inteligente consiga un grado de creatividad análogo al humano, con todas las particularidades que ello presenta, constituye el leitmotiv de la monografía del profesor Lacruz quien, con rigurosidad, ofrece una panorámica de un tema interesante con el que nos encontraremos en numerosas ocasiones a lo largo de nuestra vida profesional. Por tal motivo, su valoración ha de realizarse atendiendo a la plena actualidad y oportunidad del tema, y es que cada vez con mayor frecuencia de la IA derivan grandes retos en el mundo de los derechos de autor.

Así las cosas, y en atención a la completa labor del profesor Lacruz, esta investigación está destinada a ser una obra de referencia que consigue dilucidar muchos de los interrogantes que plantean los avances en los sistemas de IA, unidos a los derechos de autor, en la medida en que han posibilitado que las máquinas sean capaces de crear por sí solas contenido artístico. Por todo ello, no cabe sino recomendar la lectura de esta obra, en tanto constituye un claro exponente de la mejor doctrina de nuestro país.

FECHA DE RECEPCIÓN: 13.10.2022

FECHA DE ACEPTACIÓN: 28.11.2022