

# LA PROPIEDAD INTELECTUAL

## EN FOCO

$$\frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} + \frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} \cdot \frac{u_1^2}{2} + \frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} \cdot \frac{u_1^2}{2} + \frac{(k+1)! \cdot (n-k)!}{(n+1)!} \cdot \frac{u_1^2}{2} + \dots$$



## LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

### ¿Qué tienen en común la inteligencia artificial y el arte?

La idea de la inteligencia artificial tiene un objetivo muy ambicioso: *descubrir la manera de funcionamiento del sistema cognitivo humano y reproducirlo para obtener procesos comparables para la toma de decisiones*. En los últimos años, gracias a la combinación del gran poder de computación, la formación de datos y los algoritmos potentes, la inteligencia artificial ha entrado en una nueva era. El gigante Google, incluso, comenzó a

financiar un programa para la escritura de artículos de noticias.

La empresa Deep Mind, también propiedad de Google, posee un software capaz de generar música después de haber escuchado grabaciones. En el año 2016 un grupo de museos e investigadores de los Países Bajos, presentó un retrato titulado “El Próximo Rembrandt”. Se trata de una obra generada por ordenador, creada mediante el análisis de una gran cantidad de obras del gran artista del

siglo XVII. Una novela corta escrita por un programa informático japonés ha llegado a la segunda fase de un concurso literario nacional. También existen proyectos para escribir poesía, editar fotografías e incluso componer un musical a través de ordenador.

Desde hace mucho tiempo los artistas robots participan en varios tipos de actividades creativas. Desde la década de 1970, obras de arte menos refinadas se crean por ordenador, esfuerzos que continúan hasta hoy. La mayoría de las obras generadas por ordenador se basan principalmente en la contribución creativa de los programadores, mientras que la máquina es en el mejor caso una herramienta, parecida a un pincel o a un lienzo. Sin embargo, la revolución tecnológica nos hace repensar la interacción entre el ordenador y el proceso creativo.

Esta revolución se basa en el rápido desarrollo del software de aprendizaje automático, un elemento de inteligencia artificial que produce sistemas autónomos capaces de enseñar sin ser especialmente programados por el hombre. El programa tiene un algoritmo para el aprendizaje de los datos apuntados, para el desarrollo propio y la toma de decisiones, los cuales pueden ser dirigidos o independientes. Cuando se aplican a obras artísticas, musicales y literarias, los algoritmos aprenden realmente de lo que han introducido los programadores. Como resultado, ellos generan una nueva obra, tomando decisiones independientes a lo largo del proceso. Mientras los programadores establecen los parámetros, la obra es creada por el programa de ordenador, llamado red neural, en un proceso que es similar al proceso de pensamiento humano.

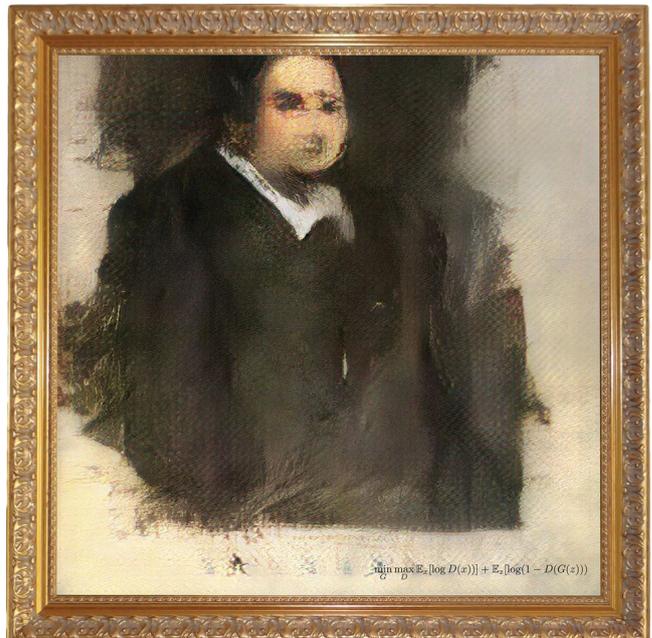


foto: © [www.theartnewspaper.com](http://www.theartnewspaper.com)

El ejemplo más reciente de arte generado íntegramente por un algoritmo es la pintura "El Retrato de Edmond Belamy", que fue vendida en una subasta el año pasado en los Estados Unidos por los impresionantes \$ 432.000.

## ¿Existen motivos para otorgar derechos de autor?

Para que una obra esté sujeta a derechos de autor, debe ser ante todo „original“. Sin embargo, en los diferentes países la ley no interpreta este término con el mismo significado y se actúa de forma distinta a la hora de determinar el grado de originalidad.

La propiedad de los derechos de autor de las obras generadas por ordenador no se ha discutido hasta hace poco, ya que el programa es simplemente una herramienta para apoyar el proceso creativo. Las obras están sujetas a protección de derechos de autor si son originales y la mayoría de las definiciones de originalidad requieren que el autor sea humano. Las jurisdicciones, en su

mayoría, dictaminan que solo una obra hecha por un hombre puede recibir protección de derechos de autor. No obstante, con el último avance tecnológico de la IA, el programa ya no es solo una herramienta, sino que toma muchas de las decisiones en el proceso creativo sin intervención humana.

Cuando un programa es generado completamente por inteligencia artificial, ésta puede aprender por sí sola de grandes bases de datos y alcanzar resultados impredecibles para los programadores. En este caso el criterio de originalidad puede cumplirse difícilmente debido a la falta de una actividad intelectual humana en el proceso de creación. La originalidad de la obra no deriva de una idea humana, sino de la forma de acción y aprendizaje de la inteligencia artificial.

El Reino Unido es el líder en el reconocimiento de los derechos de la IA. Según su ley de derechos de autor, el autor del contenido generado por ordenador es „la persona que hizo los preparativos necesarios para la creación de la obra“. Se han adoptado disposiciones similares en otros países de la Comunidad Británica. Según estas leyes, el autor de una obra generada por ordenador es la persona que hizo posible su creación. De esta forma se supera el requisito de originalidad.

En otros países, incluida la legislación de la UE, no existe una ley específica. Las reglas generales también se aplican a las obras de algoritmos y el requisito de originalidad es válido.

foto: iStock/Getty Images

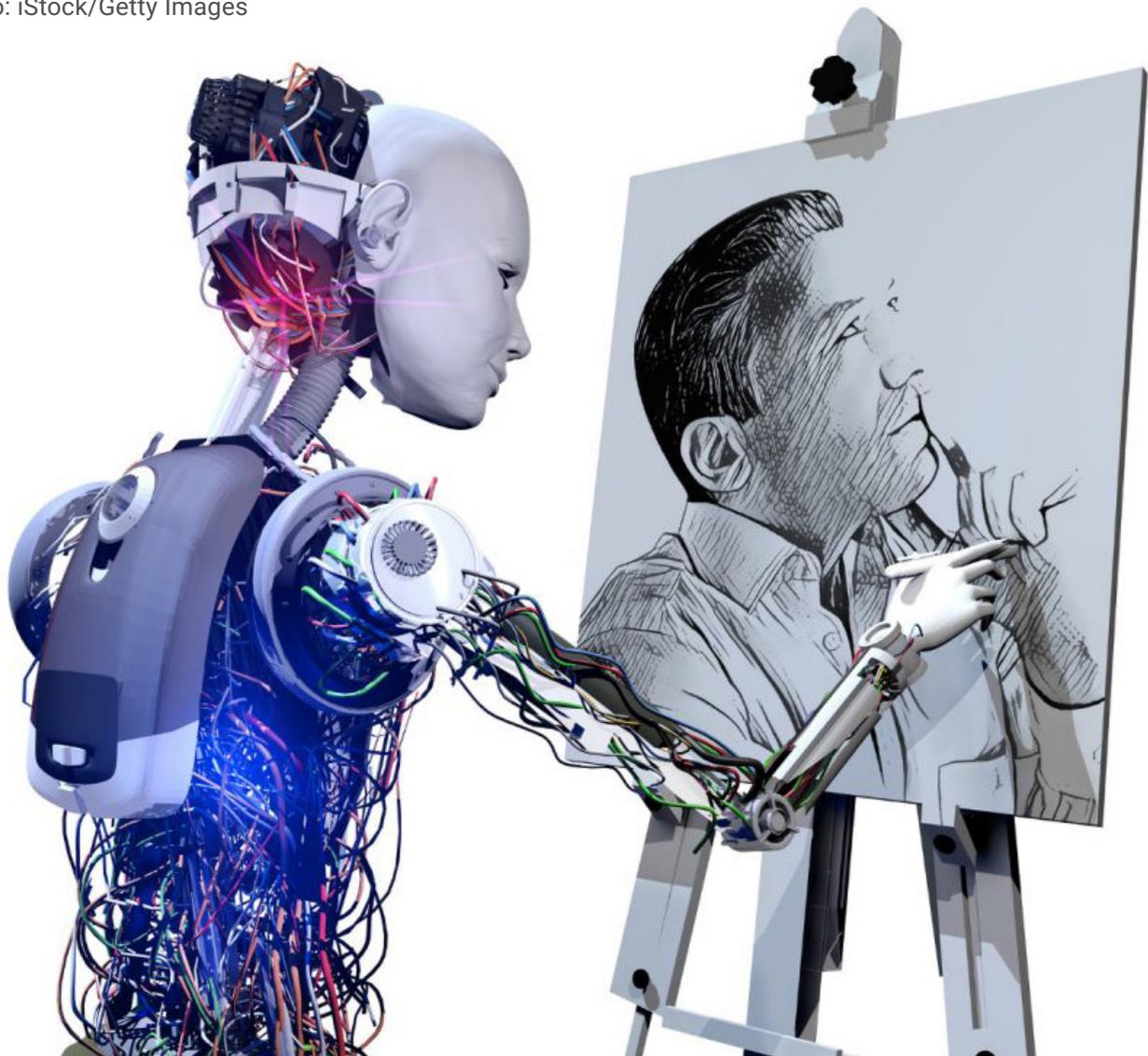




Foto: Pixabay

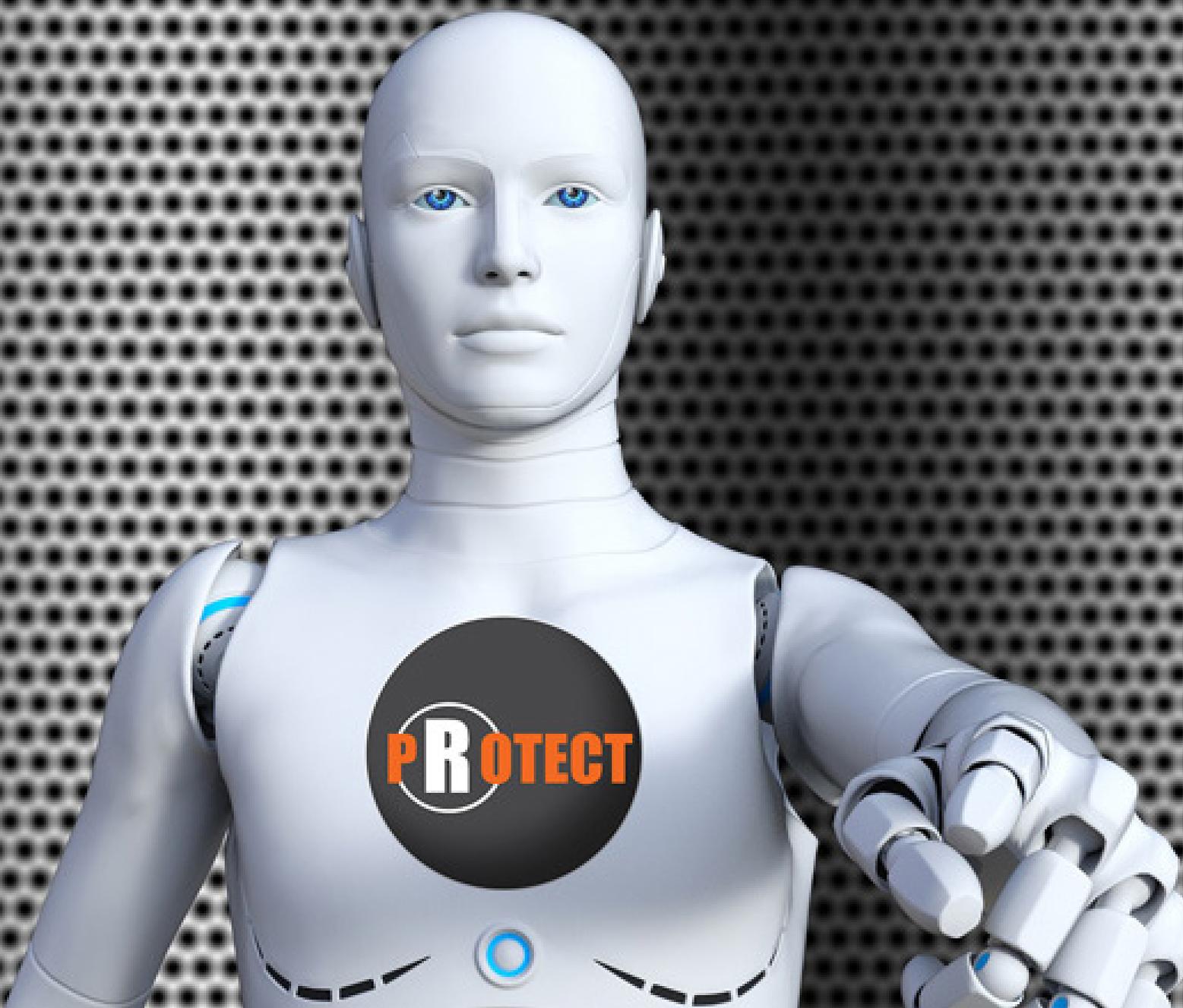
## ¿Cuáles son los efectos para la industria?

En teoría, las obras musicales y periodísticas de la IA no pueden considerarse obras de autor en la mayor parte del mundo, ya que no son creadas por el hombre. Por lo tanto, se pueden utilizar por todos, lo cual es una mala noticia para las empresas que las venden. La manera en que la ley trata la nueva creatividad de las máquinas puede tener graves consecuencias comerciales. Imaginaos que una empresa invierte millones en un sistema informático de música para videojuegos, solo para descubrir que dicha música no está protegida por la ley y todo el mundo puede utilizarla de forma gratuita.

## ¿Cuál es el futuro?

A pesar de que es difícil estimar cuál sería exactamente el efecto de la IA en la economía creativa, la falta de protección de derechos de autor sin duda tendrá un efecto disuasorio sobre las inversiones en sistemas automatizados. Existen dos formas en las que la ley de derechos de autor puede proceder con obras en las que la intervención humana es mínima o ausente: negarse a proteger las obras generadas por un ordenador u otorgar la autoría al creador del programa. Si todas las obras generadas por

inteligencia artificial se excluyen de la protección mediante derechos de autor, el sistema de protección será percibido como una herramienta para estimular la dignidad de la creación humana y su colocación por encima de la creatividad de las máquinas. Si se otorgan derechos de autor a estas obras, esos derechos simularán una herramienta para proporcionar acceso a los consumidores a una cantidad mayor de productos creativos e igualar el valor de la creatividad humana y la artificial.



El artículo es parte de la **campaña “PI: ¿POR QUÉ DEBERÍA IMPORTARME?”**

La campaña explica el valor de la propiedad intelectual. La propiedad intelectual son los derechos que protegen la creatividad. Esta campaña trata de involucrar a los jóvenes en los esfuerzos por respetar los derechos de los artistas y así apoyar la creación.



<http://ipwhy.europe.bg>

*La campaña se realiza con el apoyo de la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea (EUIPO) e Ideas Powered*

Supported by:

