

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de
Elche

Doble Grado CAU Periodismo

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2023-2024



Las obras audiovisuales creadas por Chat GPT

Audiovisual works created by Chat GPT

Alumno/a: Alfonso García Salas

Tutor/a: Manuel Ortiz Fernández

ÍNDICE

1. Introducción
2. Consideraciones generales acerca de la propiedad intelectual
3. La propiedad intelectual de las obras audiovisuales
 - 3.1. Fundamentos y aplicaciones de la regulación
 - 3.2. Desafíos específicos en la protección de obras audiovisuales
 - 3.3. Adaptaciones necesarias para la era de la inteligencia artificial
4. Obras audiovisuales y Chat GPT
 - 4.1. Descripción del modelo Chat GPT y su capacidad para generar obras
 - 4.2. Ejemplos relevantes de obras generadas por Chat GPT
 - 4.3. Obras generadas por Chat GPT: autoría, originalidad
5. Propuestas y adaptaciones legales para abordar la autoría en obras con inteligencia artificial
6. Consideraciones éticas en la regulación de la propiedad intelectual para obras generadas por Chat GPT
7. Metodología
8. Resultados
9. Conclusiones
10. Bibliografía





Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se enfoca en analizar los desafíos relacionados con la autoría y la originalidad de las obras audiovisuales generadas por Chat GPT, una avanzada herramienta de inteligencia artificial desarrollada por OpenAI. La utilización de esta tecnología para crear contenido audiovisual plantea cuestiones complejas sobre quién debe ser reconocido como autor de una obra y bajo qué criterios una creación puede considerarse original. Este estudio examina detalladamente las implicaciones legales y éticas de atribuir autoría a las producciones generadas total o parcialmente por Chat GPT, considerando las normativas actuales y los desafíos específicos que surgen en este contexto. Además, se propone un marco de posibles soluciones para gestionar adecuadamente estos desafíos, ofreciendo recomendaciones para la atribución de autoría y la protección de los derechos creativos.

A través de un enfoque multidisciplinar que combina análisis legal, ético y técnico, este TFG pretende proporcionar una comprensión integral y propuestas prácticas para la gestión de obras audiovisuales creadas con Chat GPT en el ámbito de la comunicación audiovisual. Se aborda la revisión exhaustiva de la literatura académica y la legislación vigente, además de un análisis detallado de casos específicos donde Chat GPT ha sido utilizado para la creación de contenido audiovisual. Este análisis incluye tanto éxitos como disputas legales y controversias, lo que permite identificar las mejores prácticas y las áreas con mayores desafíos.

Los hallazgos de este estudio no solo abordan las problemáticas actuales, sino que también buscan anticipar futuras controversias y establecer bases sólidas para la creación de políticas y normativas adaptadas a la era de la inteligencia artificial. Se desarrollan criterios claros para la atribución de autoría y la evaluación de la originalidad en obras generadas por Chat GPT, así como recomendaciones dirigidas a legisladores y organismos reguladores para actualizar las normativas existentes y enfrentar eficazmente los desafíos que plantean las creaciones de IA. Este TFG busca contribuir de manera significativa al debate en curso sobre la integración de la inteligencia artificial en la creación audiovisual y ofrecer soluciones prácticas para una convivencia armónica entre la creatividad humana y la innovación tecnológica.

Palabras clave: autoría, originalidad, Chat GPT, obras, propiedad intelectual

Abstract

This Final Degree Project (TFG) focuses on analyzing the challenges related to authorship and originality of audiovisual works generated by Chat GPT, an advanced artificial intelligence tool developed by OpenAI. The use of this technology to create audiovisual content raises complex questions about who should be recognized as the author of a work and under what criteria a creation can be considered original. This study thoroughly examines the legal and ethical implications of attributing authorship to productions generated entirely or partially by Chat GPT, considering current regulations and the specific challenges that arise in this context. Additionally, it proposes a framework of possible solutions to adequately manage these challenges, offering recommendations for authorship attribution and the protection of creative rights.

Through a multidisciplinary approach that combines legal, ethical, and technical analysis, this TFG aims to provide a comprehensive understanding and practical proposals for managing audiovisual works created with Chat GPT in the field of audiovisual communication. It includes an exhaustive review of academic literature and current legislation, as well as a detailed analysis of specific cases where Chat GPT has been used to create audiovisual content. This analysis includes both successful cases and legal disputes and controversies, identifying best practices and areas with the greatest challenges.

The findings of this study not only address current issues but also seek to anticipate future controversies and establish solid foundations for the creation of policies and regulations adapted to the era of artificial intelligence. Clear criteria for authorship attribution and originality assessment in works generated by Chat GPT are developed, along with recommendations aimed at legislators and regulatory bodies to update existing regulations and effectively address the challenges posed by AI creations. This TFG seeks to contribute significantly to the ongoing debate on the integration of artificial intelligence in audiovisual creation and offer practical solutions for harmonious coexistence between human creativity and technological innovation.

Keywords: authorship, originality, Chat GPT, Works, Intellectual Property

1. Introducción

La irrupción de Chat GPT en el campo de la creación audiovisual ha planteado nuevos interrogantes y desafíos respecto a la autoría y la originalidad de las obras producidas. Chat GPT, desarrollado por OpenAI, es una herramienta avanzada capaz de generar contenido creativo, incluyendo guiones, diálogos y ediciones de video. Sin embargo, su uso plantea cuestiones complejas sobre quién debe ser considerado el autor de una obra y bajo qué criterios puede una creación ser considerada original.

En este contexto, el presente TFG se enfoca en explorar los problemas inherentes a la autoría de obras audiovisuales generadas por Chat GPT. Se examinan los criterios legales y conceptuales que determinan la autoría y la originalidad, considerando tanto las normativas actuales como los desafíos específicos que plantea el uso de Chat GPT en la creación de contenido. Además, se analizan las implicaciones éticas de atribuir autoría y derechos a las creaciones generadas por esta IA, y se proponen posibles soluciones para enfrentar estos problemas de manera equitativa y efectiva.

El objetivo principal de este estudio es proporcionar una visión clara y detallada de los problemas asociados con la autoría y la originalidad en las obras generadas por Chat GPT, así como ofrecer recomendaciones prácticas para la gestión de estos desafíos en el ámbito de la comunicación audiovisual.

2. Consideraciones generales acerca de la propiedad intelectual

El 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 (en adelante, LPI) es un marco legal diseñado para proteger los derechos de los creadores y fomentar la innovación y la creatividad en diversos campos, como la literatura, la música, las artes visuales, las invenciones científicas y tecnológicas, entre otros. Esta legislación establece un conjunto de normas y regulaciones que otorgan a los autores, artistas, inventores y empresas derechos exclusivos sobre sus creaciones intelectuales, brindándoles la posibilidad de controlar el uso, reproducción y distribución de sus obras.

La LPI abarca diferentes derechos de propiedad intelectual, esto es, los derechos de autor y los denominados derechos conexos, afines o vecinos. Cada uno de estos derechos protege aspectos específicos de la propiedad intelectual y busca equilibrar los intereses de los creadores con el acceso público a la información y la promoción de la competencia.

Dentro de este contexto, los derechos de autor desempeñan un papel fundamental al salvaguardar los intereses de los autores y fomentar la creatividad. Los derechos de autor abarcan tanto aspectos morales como patrimoniales, cada uno con sus propias características y finalidades.

En términos generales, los derechos de autor otorgan al creador el control exclusivo sobre el uso de su obra, permitiéndole decidir cómo se utiliza, reproduce y distribuye. Estos derechos surgen automáticamente cuando una obra original es creada y fijada por cualquier medio, como papel, grabación o archivo digital, sin necesidad de registro formal.

Ahora bien, dentro de los derechos de autor, es crucial diferenciar entre los derechos morales y los patrimoniales. Los derechos morales están estrechamente vinculados a la autoría de la obra y son inalienables e irrenunciables. Estos derechos incluyen:

Derecho de divulgación: el autor tiene el derecho de decidir cuándo y cómo se dará a conocer su obra por primera vez al público. Este derecho implica que el autor puede controlar el momento de la divulgación y puede oponerse a la publicación no autorizada de su obra.

Derecho de paternidad: el autor tiene el derecho de ser reconocido como tal, y su nombre debe figurar en todas las reproducciones y representaciones públicas de la obra. Asimismo, puede decidir divulgar la obra utilizando un seudónimo (sea o no "máscara").

Derecho de integridad: el autor tiene el derecho de oponerse a cualquier modificación, distorsión o mutilación de su obra que pueda perjudicar su reputación.

Derecho de arrepentimiento o retirada: Se concreta en el derecho de los autores a retirar su obra del mercado en determinadas circunstancias, como cuando la obra ha sido distorsionada o utilizada de manera que perjudique la reputación del autor.

El derecho de modificación: el autor tiene derecho a modificar su obra, siempre y cuando respete los derechos adquiridos por terceros y las exigencias de protección de los bienes de interés cultural, si es que la obra ha sido declarada como tal. Es fundamental diferenciar esta facultad moral del derecho patrimonial de transformación. Cuando las modificaciones introducidas en una obra dan lugar a una obra nueva, derivada de la anterior, que se mantiene intacta, nos encontramos ante el derecho de transformación. En cambio, cuando las modificaciones introducidas en una obra no dan lugar a una obra nueva, permaneciendo entonces una única obra, pero modificada, nos encontramos ante el derecho moral de modificación.

El derecho de acceso al ejemplar raro o único de la obra: el autor tiene derecho a acceder al ejemplar único o raro de la obra, cuando se encuentre en poder de otro, para ejercer el derecho de divulgación o cualquier otro que le corresponda. El ejercicio de esta facultad también se encuentra sujeto a limitaciones, por ejemplo, el autor no tiene derecho a exigir el desplazamiento de la obra. Su ejercicio deberá realizarse en las condiciones que menos incomodidades ocasionen al poseedor de la obra, de manera que se le indemnice por los daños y perjuicios que se le puedan causar.

Por otro lado, los derechos patrimoniales se refieren a la explotación económica de la obra y son transferibles a terceros. Podemos diferenciar entre los derechos patrimoniales exclusivos, que permiten al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra; y los derechos patrimoniales de simple remuneración, que no permiten realizar dicho control, lo único que confieren al autor es el cobro de determinadas cantidades cuando se produzcan determinadas utilizaciones de la obra, sin tener capacidad de control o decisión alguna sobre las mismas. En cuanto a los derechos exclusivos encontramos los siguientes:

Derecho de reproducción: el derecho de reproducción implica fijar una obra, total o parcialmente, de manera directa o indirecta, de forma temporal o permanente, mediante cualquier medio y en cualquier formato, que permita su comunicación o la obtención de copias. Con el avance tecnológico, este concepto ha evolucionado, de tal manera que ahora se incluyen las copias digitales de la obra almacenadas en la memoria de un ordenador, ya sea en la RAM para visualización por parte del usuario, o en la caché del servidor para facilitar el acceso rápido a la información solicitada por el usuario.

Derecho de distribución: el derecho de distribución implica poner a disposición del público el original o copias de una obra en un formato físico, ya sea mediante venta, alquiler, préstamo u otras formas. Es el método común para obras como libros, discos, vídeos y cualquier obra tangible. Para que haya distribución, la obra debe estar físicamente incorporada a un soporte que permita su comercialización pública y que el usuario la pueda conservar indefinidamente. Los métodos de explotación que no incluyan la incorporación física de la obra no se consideran distribución (por ejemplo, la exhibición pública de una estatua o el acceso a una base de datos). La distribución puede ser tanto onerosa (como una venta) como gratuita (como una donación). Una vez que el titular del derecho pone la obra en circulación, ya sea por sí mismo o por un tercero con su consentimiento, pierde el derecho de autorizar o prohibir la distribución de la obra original o las copias distribuidas, siempre y cuando la primera transmisión haya sido en la Unión Europea (lo que se conoce como agotamiento del derecho de distribución). Este agotamiento no se aplica en casos de alquiler o préstamo.

Derecho de comunicación pública: el autor tiene el derecho de autorizar la comunicación de su obra al público, ya sea a través de medios tradicionales como la radiodifusión y la exhibición pública, o mediante medios digitales como la transmisión en línea.

Derecho de transformación: Derecho a transformar o alterar una obra, adquiriendo así su autor la titularidad de la obra derivada o compuesta resultante de dicha transformación.

Por otro lado, los derechos de simple remuneración son:

Derecho de participación en la reventa de originales plásticos: los autores de obras de arte gráficas o plásticas tienen derecho a percibir del vendedor una participación en el precio de toda reventa que de las mismas se realice tras la primera cesión realizada por el autor.

El derecho de compensación equitativa por copia privada: la retribución otorgada al autor, en concepto de indemnización, por la pérdida patrimonial que le causa el permitir la reproducción para uso privado y sin fin comercial de su obra, es decir, se trata de un mecanismo de compensación, que busca resarcir al creador por ese límite que la legislación le ha impuesto sobre sus derechos de autor.

Estos derechos patrimoniales pueden ser cedidos, licenciados o transferidos, permitiendo al autor beneficiarse económicamente de su obra. Es importante destacar que, a diferencia de los derechos morales de paternidad e integridad, los derechos patrimoniales pueden tener una duración limitada, variando según la legislación de cada país.

Como hemos mencionado anteriormente, junto a los derechos de autor se encuentran los denominados derechos afines, conexos o vecinos, entre los que podemos mencionar los de los artistas intérpretes o ejecutantes sobre sus interpretaciones o ejecuciones, los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los derechos de los organismos de radiodifusión sobre sus programas de radio y de televisión.

En resumen, la Ley de Propiedad Intelectual desempeña un papel crucial en el equilibrio entre la protección de los derechos de los creadores y el fomento de la innovación y la competencia. Proporciona un marco legal sólido que regula la relación entre los creadores y la sociedad, promoviendo así el avance continuo en diversas áreas y garantizando un entorno propicio para el desarrollo y la difusión de ideas creativas y tecnológicas.

3. La propiedad intelectual de las obras audiovisuales

La LPI en el ámbito de las obras audiovisuales aborda la protección de los derechos de los creadores, productores y otros participantes involucrados en la producción y distribución de contenidos audiovisuales. A continuación, se destacan algunos aspectos clave relacionados con la propiedad intelectual en el contexto de las obras audiovisuales:

1. Derechos de autor en obras audiovisuales: la legislación de propiedad intelectual reconoce derechos de autor específicos en obras audiovisuales. Estos derechos suelen abarcar aspectos como el guión, la dirección, la cinematografía, la música original y otras contribuciones creativas al proyecto. El art. 87 de la LPI considera autor al director-realizador; así como a los autores del argumento, la adaptación y los del guión o los diálogos; y a los autores de las composiciones musicales creadas especialmente para la obra.

2. Derechos morales y patrimoniales: los derechos morales protegen la integridad y la autoría de los creadores de obras audiovisuales, otorgándoles el derecho a ser reconocidos como autores y a oponerse a modificaciones que puedan dañar su reputación. Los derechos patrimoniales, por otro lado, otorgan a los creadores y titulares de derechos la capacidad de controlar la explotación económica de la obra.

3. Derechos de los actores y otros participantes: además de los creadores, la LPI puede reconocer derechos específicos para actores, productores y otros participantes en la realización de una obra audiovisual. Esto puede incluir derechos relacionados con la reproducción, distribución y comunicación pública de la obra.

4. Licencias y contratos: la propiedad intelectual en obras audiovisuales también se gestiona a través de licencias y contratos. Los titulares de derechos pueden otorgar licencias para el uso de la obra a terceros, y los contratos entre los participantes en la producción establecen cómo se distribuirán los ingresos generados por la explotación de la obra.

5. Derechos de remuneración: en el contexto de los derechos de remuneración, varias legislaciones, como la Ley de Propiedad Intelectual en España, han incorporado disposiciones específicas para asegurar una compensación justa a los creadores y participantes en obras audiovisuales por la explotación de sus contribuciones. Estas disposiciones abarcan derechos de remuneración equitativa, los cuales comprenden la

retransmisión y otros usos específicos de las obras. En España, por ejemplo, la Ley de Propiedad Intelectual reconoce el derecho a una remuneración equitativa para los creadores y artistas intérpretes o ejecutantes, especialmente en el ámbito de la retransmisión y la comunicación pública de obras audiovisuales. Además, la gestión colectiva a través de entidades como SGAE juega un papel fundamental para garantizar que los titulares de derechos reciban una compensación justa por la explotación comercial de sus creaciones en el ámbito audiovisual.

6. Duración de los derechos: no todos los derechos tienen la misma duración. Los derechos morales constituyen manifestaciones de la propia personalidad del autor y tienen el carácter de irrenunciables. Tras el fallecimiento del autor no pueden ejercitarse, salvo el derecho de divulgación -por un plazo de 70 años a contar desde la muerte- y salvo el derecho a exigir el respeto a la paternidad de la obra y el derecho a la integridad -que son perpetuos-.

En torno a la duración y transmisión de los derechos de explotación, se trata de derechos transmisibles tanto *inter vivos* como *mortis causa*. En todas las leyes reguladoras de la propiedad intelectual publicadas en España se ha reconocido este derecho con carácter temporal: se le reconoce al autor de forma vitalicia y a sus sucesores por un periodo de tiempo que oscila de una ley a otra. Por ejemplo, la Ley de 1879 fijaba ese plazo en 80 años a contar desde el fallecimiento del autor. La Ley de 1987 lo rebajó a 60 años, mientras que en la actualidad, el plazo que se recoge en el TRLPI es 70 años (a contar desde el 1 de enero del año siguiente a aquel en que se produjo la muerte o la declaración de fallecimiento del autor). Una vez agotado ese plazo, la obra puede ser publicada o divulgada por el Estado, instituciones o particulares. Pero, en tal caso quien la publique o divulgue no goza de monopolio alguno y por tanto no puede legítimamente prohibir que cualquier otra persona haga lo mismo. Es decir, la obra entra en dominio público.

La legislación de propiedad intelectual en obras audiovisuales busca equilibrar la protección de los derechos de los creadores con la necesidad de fomentar la difusión cultural y el acceso público a estas obras. La evolución constante de la tecnología y las prácticas de la industria audiovisual también plantea desafíos continuos para adaptar y actualizar las leyes en este ámbito.

3.1. Fundamentos y aplicaciones de la regulación

La LPI se posiciona como un referente jurídico que orienta y protege el delicado equilibrio entre la creación individual y el bienestar colectivo. En un mundo impulsado por la innovación y la creatividad, la LPI desempeña un papel fundamental en la protección de las obras intelectuales, confiriendo a sus creadores los derechos y las protecciones necesarias para estimular la inventiva y la expresión artística.

Fundamentos de la Ley de Propiedad Intelectual

En el núcleo de la LPI yace la convicción de que el acto creativo merece ser reconocido y recompensado. Esta premisa, arraigada en el respeto por la originalidad, se traduce en la protección de una amplia gama de creaciones, desde las obras literarias y artísticas hasta las invenciones científicas y tecnológicas. La LPI, como baluarte de esta filosofía, busca no

solo salvaguardar los derechos de los creadores, sino también estimular la continua exploración de nuevas fronteras en el ámbito intelectual.

Los derechos de autor, uno de los pilares de la LPI, se erigen como el reconocimiento de la laboriosa danza entre la mente creativa y la obra tangible. Este derecho exclusivo permite al autor decidir cómo su creación será utilizada, distribuida y adaptada. La LPI, en su sabiduría, reconoce que el arte y la innovación no solo merecen reconocimiento, sino también un espacio para florecer y contribuir al enriquecimiento cultural.

Aplicaciones prácticas de la Ley de Propiedad Intelectual

La LPI no es un marco estático; es un organismo dinámico que se adapta al ritmo de la evolución cultural y tecnológica. En el ámbito audiovisual, por ejemplo, la LPI no solo protege la esencia creativa de una película, sino también la disposición de sus elementos, los guiones y hasta las interpretaciones individuales de los actores. Este enfoque integral refleja la necesidad de abordar la propiedad intelectual en un contexto global y multidimensional.

Perspectivas futuras

A medida que la sociedad se adentra en la era de la inteligencia artificial, la LPI se enfrenta a desafíos inéditos. La creación de obras por entidades no humanas plantea cuestiones fundamentales sobre la atribución de autoría y la titularidad de derechos. La LPI, en su adaptabilidad intrínseca, debe explorar nuevas formas de garantizar la protección y el reconocimiento adecuado en este paradigma emergente.

3.2. Desafíos específicos en la protección de obras audiovisuales

La protección de obras audiovisuales presenta varios desafíos específicos debido a la naturaleza única de este tipo de contenido. Algunos de los desafíos más destacados incluyen:

1. Piratería y violación de derechos de autor: la piratería de contenido audiovisual es un problema persistente. Las obras pueden ser copiadas, distribuidas y compartidas ilegalmente, lo que afecta negativamente a los creadores y a la industria en general.
2. Tecnologías de copia y reproducción: con el avance de la tecnología, se han vuelto más accesibles las herramientas que permiten copiar y reproducir obras audiovisuales de manera no autorizada. Esto incluye la grabación ilegal en cines, la reproducción no autorizada en dispositivos digitales y la distribución a través de plataformas en línea.
3. Protección contra la ingeniería inversa: los esfuerzos por proteger las obras audiovisuales pueden ser vulnerables a la ingeniería inversa, donde personas malintencionadas intentan eludir las medidas de protección implementadas en el contenido.
4. Difusión no autorizada en línea: con la popularidad de las plataformas de transmisión y redes sociales, las obras audiovisuales pueden ser fácilmente compartidas sin el

consentimiento del titular de los derechos de autor. Esto puede conducir a la pérdida de ingresos y control sobre la distribución.

5. Protección de datos y privacidad: en algunos casos, las obras audiovisuales pueden contener información sensible o datos personales. La protección de estos datos se vuelve crucial para evitar problemas legales y garantizar la privacidad de las personas involucradas en la producción.

6. Fragmentación de derechos: en la industria audiovisual, los derechos de propiedad intelectual pueden estar fragmentados entre diferentes partes, como productores, directores, escritores y actores. La gestión y protección efectiva de estos derechos pueden volverse complejas.

7. Globalización y jurisdicciones múltiples: las obras audiovisuales a menudo se distribuyen a nivel mundial, lo que implica que la protección de los derechos de autor y la lucha contra la piratería deben abordarse en diversas jurisdicciones, cada una con sus propias leyes y regulaciones.

Para abordar estos desafíos, los creadores y la industria audiovisual suelen recurrir a tecnologías de protección, acuerdos contractuales sólidos, vigilancia en línea, educación del consumidor y colaboración con organismos gubernamentales y plataformas digitales.

3.3. Adaptaciones necesarias para la era de la inteligencia artificial

En el contexto actual de la convergencia entre la inteligencia artificial (IA) y la industria audiovisual, se hace evidente la necesidad de adaptar la legislación de propiedad intelectual, específicamente la LPI, para hacer frente a los nuevos desafíos y oportunidades que surgen.

Una de las áreas clave que requiere atención es la protección de los algoritmos creativos. Con la creciente participación de sistemas de IA en la creación de contenido audiovisual, es esencial revisar y ajustar la definición de derechos de autor para incluir a estos algoritmos como posibles titulares de derechos. Reconocer la autoría algorítmica y establecer mecanismos para proteger la propiedad intelectual generada por estos sistemas se vuelve fundamental.

Además, la capacidad de la IA para generar contenido visual y auditivo de alta calidad plantea desafíos adicionales en la lucha contra la falsificación, como por ejemplo Sora, el nuevo modelo de Open AI que permite generar vídeos realistas a partir de descripciones textuales. La legislación debe ser actualizada para fortalecer las medidas antifalsificación, incorporando tecnologías de huellas digitales y sistemas de identificación robustos que consideren la generación automática de contenido por parte de algoritmos.

La gestión de derechos en entornos colaborativos entre creadores humanos y sistemas de IA también requiere atención. La fragmentación de derechos en la producción audiovisual se complica aún más con la participación de algoritmos en el proceso creativo. Se necesitan

enmiendas legislativas que aborden la asignación y gestión de derechos de manera equitativa, asegurando una distribución justa de regalías y reconocimiento para todos los involucrados.

La transparencia en el uso de IA en la creación de obras audiovisuales se vuelve esencial. La legislación debe requerir la divulgación de la participación de algoritmos en la creación de obras, permitiendo a los consumidores y titulares de derechos comprender mejor la autoría y facilitando la atribución adecuada.

Además, la integración de IA en la industria audiovisual conlleva cambios en los modelos de negocio y distribución. Es crucial que la legislación aborde la gestión de derechos en plataformas de transmisión y distribución basadas en algoritmos, garantizando una compensación justa para todos los creadores, ya sean humanos o algoritmos.

Por último, pero no menos importante, la protección de obras audiovisuales debe extenderse a la ciberseguridad y la privacidad de datos. La IA también puede ser utilizada para manipular contenido con fines maliciosos, por lo que se necesita legislación que garantice la integridad del contenido y proteja la privacidad de los involucrados en la producción.

La adaptación de la legislación de propiedad intelectual a la era de la inteligencia artificial no solo implica reconocer la autoría algorítmica, sino también abordar los desafíos y oportunidades emergentes de manera integral. Una legislación actualizada y reflexiva contribuirá no solo a la protección de obras audiovisuales, sino también al fomento de la innovación responsable y el desarrollo sostenible en esta nueva era digital.

4. Obras audiovisuales y Chat GPT

La creación audiovisual ha sido durante mucho tiempo un campo reservado para la creatividad humana, una expresión artística que fusiona imágenes en movimiento, sonidos cautivadores y narrativas envolventes. Sin embargo, en los últimos años, hemos sido testigos de un cambio radical en este paradigma creativo con la introducción de la inteligencia artificial, y en particular, con la llegada de modelos como Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*).

Desde su lanzamiento, Chat GPT cuenta con tres modelos diferentes cada uno perfeccionando el anterior. En primer lugar tenemos Chat GPT 3.0, modelo que fue lanzado en junio del 2020 como un modelo de inteligencia artificial desarrollado por OpenAI con la capacidad de generar texto coherente y estructurado en una variedad de contextos. Es una herramienta versátil que ofrece diversas funcionalidades.

En este sentido, puede generar texto coherente y bien estructurado para emitir preguntas, describir productos, redactar correos electrónicos o crear contenido para redes sociales. Además, tiene la capacidad de traducir entre varios idiomas. También puede realizar análisis de sentimientos en textos, determinando si el tono emocional es positivo, negativo o neutro, aunque con cierta subjetividad. Asimismo, puede ser entrenado para escribir en

diferentes estilos gracias a los conjuntos de datos y los hiperparámetros utilizados durante su entrenamiento.

En segundo lugar, ChatGPT 3.5 es la evolución de la revolucionaria inteligencia artificial desarrollada por OpenAI, ampliando aún más las capacidades de su predecesor, el ChatGPT 3.0. Este modelo emergió como una respuesta avanzada a las demandas crecientes de una IA más sofisticada y versátil.

Este modelo fue lanzado en noviembre de 2022 y trajo consigo una serie de características innovadoras que lo diferenciaron notablemente de su versión anterior. Entre sus mejoras más destacadas se encuentra una capacidad de generación de texto aún más refinada, con una comprensión más profunda de contextos complejos y la capacidad de producir respuestas más precisas y coherentes. Además, su capacidad para traducir entre múltiples idiomas se ha expandido, agregando nuevos idiomas a su repertorio y mejorando la calidad de las traducciones.

En tercer y último lugar, tenemos Chat GPT 4.0, lanzado en marzo de 2023. Es el modelo de lenguaje más potente lanzado hasta la fecha de gran tamaño (LLM) de OpenAI que puede ayudarnos con distintas tareas, desde escribir correos hasta generar código.

Chat GPT4.0 es un avance importante con respecto a los modelos de IA generativa anteriores de OpenAI, particularmente por cómo maneja indicaciones complejas y matizadas. En comparación con los modelos anteriores de IA generativa, Chat GPT 4.0 OpenAI puede adaptarse a tonos, emociones y géneros específicos. También puede generar código, procesar imágenes e interpretar 26 idiomas. Lo más destacado de esta cuarta generación de Chat GPT es su capacidad para trabajar con imágenes. A diferencia de los chats convencionales, esta nueva generación de IA puede procesar y responder a través de imágenes, lo que representa una gran innovación en el campo de la Inteligencia Artificial.

Chat GPT Dall-e y la reciente Sora, desarrollados por OpenAI, son modelos de inteligencia artificial capaz de generar texto, imágenes y, más recientemente, contenido audiovisual convincente. Este avance tecnológico ha desencadenado una serie de reflexiones y debates sobre el papel de la creatividad humana, la autoría y el futuro de la producción audiovisual.

Por un lado, es crucial comprender la naturaleza de las obras artísticas creadas por Chat GPT. Estas obras son el resultado de algoritmos entrenados en grandes cantidades de datos, lo que les permite aprender patrones y producir contenido que se asemeja a la creación humana. Sin embargo, a diferencia de las obras creadas por artistas humanos, las producciones de Chat GPT carecen de intencionalidad consciente y contexto emocional. Esto plantea preguntas fundamentales sobre la autenticidad y el valor artístico de estas obras.

Además, el surgimiento de obras audiovisuales generadas por inteligencia artificial plantea desafíos únicos en términos de reconocimiento de autoría y propiedad intelectual. A diferencia de las obras tradicionales, donde la autoría es atribuible a un individuo o un equipo claramente identificable, las obras de Chat GPT desafían las nociones convencionales de autoría y originalidad. ¿A quién pertenece realmente una obra creada

por una máquina? ¿Cómo se atribuyen derechos de autor y quién es responsable en caso de infracción?

Estos interrogantes no solo tienen implicaciones legales, sino que también plantean cuestiones éticas y filosóficas más profundas sobre la naturaleza de la creatividad y la inteligencia artificial. ¿Hasta qué punto la inteligencia artificial puede considerarse "creativa"? ¿Deberíamos otorgar derechos de autor a algoritmos? ¿Cómo reconciliamos la colaboración entre humanos y máquinas en el proceso creativo?

A medida que exploramos estas preguntas, también debemos considerar el impacto potencial de las obras generadas por Chat GPT en la industria del entretenimiento y la cultura en general. Si bien es innegable que la inteligencia artificial ofrece nuevas herramientas y oportunidades para la creatividad, también plantea desafíos significativos en términos de diversidad creativa, accesibilidad y control de la narrativa.

Lo que está claro es que las obras audiovisuales creadas por Chat GPT representan un punto de inflexión en la evolución de la creatividad humana y la tecnología. A medida que continuamos explorando los límites de lo que es posible con la inteligencia artificial, es imperativo abordar estos desafíos con una mente abierta y un enfoque reflexivo. Solo entonces podremos navegar con éxito la encrucijada de la creatividad en la era de la inteligencia artificial.

4.1. Descripción del modelo Chat GPT y su capacidad para generar obras

La inteligencia artificial (IA) ha sido una fuerza transformadora en diversos campos, y la creación de contenido audiovisual no es una excepción. Dentro del vasto panorama de modelos de IA, Chat GPT ha emergido como uno de los más destacados, impulsando la generación de contenido audiovisual de una manera nunca antes vista.

En su esencia, Chat GPT es un modelo de lenguaje basado en redes neuronales desarrollado por OpenAI. Su arquitectura se basa en la técnica de transformadores, que permite capturar y procesar secuencias de datos de manera eficiente. Lo que distingue a Chat GPT es su capacidad para comprender y generar texto de manera coherente y contextual, imitando en gran medida el estilo y la estructura del lenguaje humano.

El funcionamiento de Chat GPT se basa en su entrenamiento con enormes cantidades de datos textuales provenientes de fuentes diversas, como libros, artículos de noticias, páginas web y conversaciones humanas. A través de este proceso de entrenamiento, el modelo aprende a reconocer patrones lingüísticos y a generar texto que sea coherente y relevante dentro de un contexto dado.

Lo que hace que Open AI sea especialmente fascinante es su capacidad para generar contenido audiovisual, ya sea a través de Chat GPT o Dall-e, una tarea que anteriormente se consideraba exclusiva del talento humano. Además, el nuevo modelo de inteligencia artificial de texto a vídeo y multimodal desarrollado por OpenAI llamado Sora que permite generar vídeos realistas a partir de descripciones textuales perfecciona todavía más la creación de obras audiovisuales con inteligencia artificial. Utilizando técnicas de generación

de texto a imagen (T2I), el modelo puede interpretar descripciones textuales y generar imágenes correspondientes de manera automática y sorprendentemente realista.

Por ejemplo, al proporcionar una descripción detallada de una escena, como "un campo soleado con árboles verdes y un cielo azul claro", Dall-e puede proporcionarte la imagen completa con detalles realistas y coherentes, mientras que Chat GPT puede proporcionarte la idea de lo que posteriormente quieres generar. Esta capacidad para convertir texto en imágenes ha abierto nuevas posibilidades en áreas como el diseño gráfico, la animación y la producción audiovisual.

Sin embargo, no todo es perfecto en el mundo de Chat GPT. A pesar de sus impresionantes habilidades, el modelo aún enfrenta desafíos significativos en términos de comprensión contextual y coherencia narrativa. En ocasiones, las generaciones de texto pueden carecer de sentido o presentar errores gramaticales, lo que limita su utilidad en aplicaciones prácticas.

Además, la cuestión de la originalidad y la autoría también surge en el contexto de las obras audiovisuales generadas por Chat GPT. Dado que el modelo se basa en datos existentes para generar contenido, existe el riesgo de que las obras producidas sean percibidas como derivadas o no originales, planteando interrogantes sobre la atribución de autoría y los derechos de propiedad intelectual.

A pesar de estos desafíos, el impacto potencial de Chat GPT en la generación de contenido audiovisual es innegable. Desde la creación de imágenes y videos hasta la generación de guiones y narrativas, el modelo está desempeñando un papel cada vez más importante en la industria del entretenimiento y la producción de medios, abriendo nuevas fronteras en la creatividad y la expresión artística.

La descripción del modelo Chat GPT y su capacidad para generar obras artísticas representa un hito significativo en el campo de la inteligencia artificial y la creación de medios. A medida que continuamos explorando las posibilidades de esta tecnología, es crucial abordar los desafíos éticos, legales y técnicos asociados con su uso, garantizando que la innovación se desarrolle de manera responsable y ética en beneficio de la sociedad en su conjunto.

4.2. Ejemplos relevantes de obras generadas por Chat GPT

El avance de la inteligencia artificial ha permeado múltiples ámbitos de la vida contemporánea, incluida la producción cultural. Una de las áreas donde esto se hace más evidente es en la creación de obras artísticas utilizando modelos como Chat GPT. A través de casos concretos en la cultura popular, como los que se describen a continuación, podemos entender mejor el impacto y las implicaciones de esta tecnología en la producción de contenido creativo.

Caso de South Park

En el universo televisivo, la serie animada "South Park", la serie estadounidense transmitida por MTV desde hace más de 10 años es conocida por su sátira y su humor irreverente. En

el cuarto episodio de la temporada 26, titulado "Aprendizaje Profundo", los estudiantes del pueblo utilizan la inteligencia artificial para hacer sus tareas y para que les ayude en otras cosas del día a día como para enviar mensajes de amor a sus novias. Lo más sorprendente es que, al finalizar el episodio, en los créditos se atribuye parte de la escritura del guión a Chat GPT. Este caso ejemplifica cómo la inteligencia artificial está siendo incorporada en la creación de contenido audiovisual, incluso en producciones de renombre como "South Park".

Caso Bad Bunny

En el ámbito musical, el cantante de reggaetón Bad Bunny se encontró en una situación peculiar relacionada con la inteligencia artificial. Se quejó públicamente de que se había creado una canción titulada "Nostalgia" utilizando Chat GPT, la cual imitaba su estilo y posteriormente con otra IA se imitaba su voz de manera sorprendentemente precisa. Los fans incluso opinaron que la canción era mejor que muchas de las producciones del propio artista. Esto generó un conflicto, ya que Bad Bunny sintió que estaban aprovechándose de su imagen y talento sin su consentimiento. Su reacción, expresada en redes sociales, reflejó su frustración al afirmar: "Ustedes no merecen ser mis amigos". Este caso ilustra los desafíos éticos y legales que surgen cuando se utiliza inteligencia artificial para crear obras que imitan la identidad artística de un individuo. Dentro de la música este no es el único ejemplo, en los últimos meses multitud de artistas están siendo imitados por una inteligencia artificial, ya sea haciendo una parodia de sus propias canciones o cantando otras que no les pertenece.

Caso Scarlett Johansson

El reciente incidente entre Scarlett Johansson y OpenAI ha revelado preocupaciones importantes sobre el uso de la inteligencia artificial en la industria del entretenimiento y más allá. En septiembre, Scarlett Johansson recibió una oferta de OpenAI para usar su voz en la nueva versión de su chatbot, ChatGPT-4o. Sam Altman, el presidente ejecutivo de OpenAI, le expresó que su voz ayudaría a "cerrar la brecha entre empresas tecnológicas y creadores y a confortar a los usuarios". Sin embargo, Johansson declinó la oferta después de una reflexión considerable.

A pesar de su negativa, OpenAI continuó con el lanzamiento de una voz de IA que, según Johansson, sonaba notablemente similar a la suya. La nueva voz, llamada Sky, fue inmediatamente reconocida por amigos, familiares y el público en general por su parecido con la voz de la actriz. Johansson emitió un comunicado a la cadena de radio NPR en el que expresó su sorpresa y enfado ante la situación. Según Johansson, el tweet de Altman con la palabra "her", una referencia directa a la película de 2013 en la que ella interpretó la voz de un asistente virtual, es una prueba clara de las intenciones de Altman de imitar su voz sin permiso.

OpenAI, por su parte, anunció la retirada de la voz Sky antes del comunicado público de Johansson, afirmando que la voz no era una imitación deliberada de la actriz, sino que pertenecía a una actriz profesional diferente usando su voz natural. Sin embargo, la polémica ya había escalado, poniendo de manifiesto dos problemas clave con la inteligencia artificial y la gestión de OpenAI bajo la dirección de Altman.

Estos casos ejemplifican cómo la inteligencia artificial está transformando la producción cultural y generando nuevas preguntas sobre la originalidad, la autoría y la ética en el arte. A medida que continuamos explorando el potencial de la inteligencia artificial en la creación de contenido, es crucial abordar estos desafíos de manera reflexiva y colaborativa, asegurando que la innovación tecnológica se utilice de manera responsable y respetuosa con los derechos de los creadores y artistas.

4.3. Obras Generadas por Chat GPT: autoría, originalidad

El avance de la inteligencia artificial, especialmente en sistemas como Chat GPT, plantea desafíos significativos en la determinación de la autoría en obras generadas por esta tecnología. Estos desafíos abarcan aspectos éticos, legales y creativos que requieren una reflexión cuidadosa para desarrollar políticas y prácticas que promuevan la equidad, la transparencia y el respeto hacia los creadores en el ámbito de la comunicación audiovisual.

La noción tradicional de autoría se basa en la idea de que una obra es el producto intelectual y creativo de un individuo humano identificable. Sin embargo, en el caso de obras generadas por Chat GPT, la autoría se vuelve difusa. Atribuir la creación a un individuo específico se vuelve complicado debido a la incapacidad de estos sistemas para crear contenido de manera autónoma, dependiendo en cambio de un entrenamiento previo con datos proporcionados por humanos.

La falta de originalidad y creatividad autónoma en las obras generadas por Chat GPT plantea otro desafío. Si bien estos sistemas son capaces de producir texto coherente y relevante, su capacidad para generar ideas verdaderamente originales se ve limitada por la naturaleza de su programación y los datos de entrenamiento proporcionados.

La atribución de autoría también se ve afectada por la falta de claridad en cuanto a quién debería recibir el reconocimiento por las obras generadas por inteligencia artificial. ¿Debería atribuirse la autoría al creador del algoritmo, a los desarrolladores que lo implementaron, o a aquellos que proporcionaron los datos de entrenamiento? Esta falta de definición dificulta la protección de los derechos de propiedad intelectual y la compensación justa para aquellos involucrados en el proceso de creación.

La dificultad para definir y aplicar la originalidad en obras generadas por IA complica aún más la atribución de autoría. La originalidad, un criterio fundamental para la valoración y protección del contenido creativo, se ve desafiada en obras generadas por sistemas como Chat GPT, que basan su generación en datos preexistentes. Esto plantea preguntas éticas y legales sobre quién debería recibir el reconocimiento como autor y cómo se protegen los derechos de propiedad intelectual.

El problema ético de identificar al creador original en obras generadas por Chat GPT es especialmente relevante. La falta de transparencia en el proceso de generación de contenido por parte de la IA complica la identificación del verdadero autor y plantea preocupaciones sobre la equidad en la atribución de créditos.

Para abordar estos desafíos, es necesario un enfoque multidisciplinario que considere tanto los aspectos técnicos como los éticos de la generación de contenido por parte de la IA. Esto

podría incluir la creación de nuevas categorías de derechos de autor específicas para obras generadas por IA, así como la consideración de la IA como una entidad autónoma con derechos y responsabilidades propios.

5. Propuestas y soluciones para abordar la autoría en obras con inteligencia artificial

El avance de la inteligencia artificial (IA) en la creación de contenidos plantea desafíos significativos en la determinación de la autoría. En el contexto del ordenamiento jurídico español, es esencial desarrollar soluciones que equilibren los derechos y responsabilidades de los creadores humanos y la contribución de la IA. A continuación, se presentan propuestas específicas para abordar estos desafíos:

Reconocimiento de derechos conexos para los involucrados en la creación

Una posible solución es reconocer derechos conexos a las personas que participan en el proceso de creación de obras generadas por IA. Estos derechos podrían extenderse a:

Desarrolladores del algoritmo: aquellos que diseñan y programan el software de IA deberían recibir reconocimiento por su contribución. En el marco legal español, se podría establecer una categoría especial de derechos que reconozca su esfuerzo creativo y técnico.

Proveedores de datos de entrenamiento: los individuos y entidades que proporcionan datos utilizados para entrenar modelos de IA deberían ser considerados como co-creadores. Esto puede implicar la atribución de derechos conexos que garanticen su reconocimiento y posible compensación económica.

Usuarios que generan contenido: los individuos que utilizan herramientas de IA para generar contenido específico podrían ser reconocidos como co-autores, especialmente si aportan ideas originales o una dirección creativa significativa.

Categorías específicas de derechos de autor para obras generadas por IA

Otra propuesta es la creación de una nueva categoría dentro del derecho de autor español que cubra específicamente las obras generadas por IA. Esta categoría podría incluir:

- **Derechos de autor compartidos:** se puede establecer un marco donde los derechos de autor de una obra generada por IA se compartan entre los desarrolladores de la IA, los proveedores de datos y los usuarios finales. Esto aseguraría que todas las partes involucradas reciban reconocimiento y protección adecuada.
- **Derechos de autor atribuidos al operador:** en casos donde la IA actúe bajo la dirección de un operador humano, los derechos de autor podrían atribuirse directamente al operador, considerando a la IA como una herramienta en manos del creador humano.

Denegación total de protección de obras generadas por IA

Otra propuesta radical es la denegación total de protección de derechos de autor para las obras creadas por IA. Según esta perspectiva, las obras generadas por IA pasarían directamente al dominio público, permitiendo su uso gratuito por cualquier persona. Los argumentos a favor de esta propuesta incluyen:

- Fomento de la innovación y el acceso libre: al no otorgar derechos de autor, se incentivaría la libre circulación de ideas y contenidos, promoviendo un entorno más colaborativo y accesible.
- Evitar problemas de atribución: esta solución eliminaría la complejidad de determinar quién debería ser el titular de los derechos de autor, simplificando el panorama legal.

Transparencia y trazabilidad en la generación de contenidos

Para abordar la falta de claridad en la autoría, es fundamental mejorar la transparencia y la trazabilidad en el proceso de generación de contenidos por IA:

- Documentación del proceso creativo: establecer normativas que obliguen a documentar el proceso de creación de obras generadas por IA, incluyendo información sobre los datos de entrenamiento, el algoritmo utilizado y la intervención humana. Esta documentación puede ayudar a clarificar la contribución de cada parte y asegurar una atribución justa.
- Etiquetado de contenidos generados por IA: implementar un sistema de etiquetado obligatorio que identifique claramente cuando una obra ha sido generada total o parcialmente por una IA. Esto no solo promoverá la transparencia, sino que también facilitará la protección de los derechos de autor.

Reforma del marco legal existente

Adaptar el marco legal español a la realidad de la IA requiere reformas específicas en la legislación de derechos de autor:

- Inclusión explícita de obras generadas por IA: modificar la Ley de Propiedad Intelectual para incluir disposiciones específicas que reconozcan y protejan las obras generadas por IA. Esto puede implicar la creación de cláusulas que definan los derechos y obligaciones de los desarrolladores, proveedores de datos y usuarios finales.
- Protección de la originalidad en contextos de IA: redefinir el concepto de originalidad para incluir contribuciones significativas realizadas a través de herramientas de IA. Esto permitiría una protección más adecuada y justa de las obras que, aunque generadas por IA, contienen elementos creativos originales aportados por humanos.

Fomento de un enfoque multidisciplinario

Finalmente, abordar la autoría en obras generadas por IA requiere un enfoque multidisciplinario:

- Colaboración entre juristas, tecnólogos y creativos: promover la colaboración entre expertos legales, desarrolladores de IA y creadores de contenido para desarrollar normativas que sean justas y aplicables. Esta cooperación puede ayudar a asegurar que las soluciones propuestas sean viables tanto desde un punto de vista técnico como legal.
- Formación y concienciación: implementar programas de formación y concienciación para todos los actores involucrados sobre los desafíos y oportunidades que presenta la IA en la creación de contenidos. Esto puede incluir talleres, seminarios y recursos educativos que aborden tanto los aspectos técnicos como legales.

6. Consideraciones éticas en la regulación de la propiedad intelectual para obras generadas por Chat GPT

Como hemos mencionado anteriormente, el avance de la inteligencia artificial ha revolucionado la forma en que se generan obras creativas, dando lugar a nuevos desafíos éticos y legales en la regulación de la propiedad intelectual. En este contexto, el ChatGPT ha destacado como una herramienta capaz de producir contenido de manera autónoma. Sin embargo, surge la pregunta de cómo abordar las cuestiones éticas en la regulación de la propiedad intelectual para las obras generadas por ChatGPT.

La generación de obras por ChatGPT plantea importantes consideraciones éticas que deben ser abordadas en la regulación de la propiedad intelectual. En primer lugar, es crucial tener en cuenta que ChatGPT carece de conciencia y voluntad propia, a diferencia de los seres humanos. Esto suscita interrogantes sobre si las obras producidas por ChatGPT pueden considerarse como expresiones genuinas de creatividad.

Por otro lado, la capacidad de ChatGPT para generar contenido se basa en datos proporcionados por humanos. Sin embargo, el control sobre el contenido generado por ChatGPT es limitado, lo que puede conducir a la difusión de información falsa o perjudicial. Esta falta de control plantea preocupaciones sobre la responsabilidad ética en la divulgación de las obras generadas.

Además, la proliferación de obras generadas por IA como ChatGPT genera inquietudes sobre el impacto en la creatividad humana y la posible devaluación del trabajo creativo humano. La facilidad con la que la IA puede producir contenido podría llevar a una menor valoración del esfuerzo humano en la creación artística.

Para abordar estas preocupaciones éticas, se proponen varias medidas de regulación de la propiedad intelectual. En primer lugar, se debe exigir transparencia en la autoría de las obras generadas por ChatGPT, lo que incluye la divulgación de su naturaleza autónoma y el papel del humano en su creación. Asimismo, se propone reconocer la autoría compartida

entre el usuario humano y ChatGPT, reflejando la contribución humana en la configuración y supervisión del modelo.

Es esencial establecer mecanismos de protección de los derechos de autor para las obras generadas por ChatGPT, así como desarrollar licencias específicas que regulen su uso, distribución y modificación. Además, se deben establecer estándares éticos para evaluar estas obras, garantizando que no promuevan la desinformación, el sesgo u otros daños sociales.

Para implementar estas consideraciones éticas, las leyes de propiedad intelectual deben ser revisadas y adaptadas para reconocer la autoría compartida y proteger los derechos en obras generadas por IA como ChatGPT. Es fundamental educar a la sociedad sobre las implicaciones éticas de estas obras y promover una mayor sensibilización sobre su uso responsable.

Finalmente, se debe fomentar la colaboración entre expertos en ética, derecho y tecnología para desarrollar marcos regulatorios efectivos que aborden estas consideraciones éticas en la regulación de la propiedad intelectual para obras generadas por ChatGPT. La colaboración interdisciplinaria es clave para garantizar un enfoque equilibrado y ético en la regulación de estas nuevas formas de creación artística.

Las consideraciones éticas en la regulación de la propiedad intelectual para obras generadas por ChatGPT son fundamentales para garantizar un uso responsable y ético de la inteligencia artificial en la producción de contenido creativo. Las propuestas presentadas buscan establecer un equilibrio entre la protección de los derechos de autor, la transparencia en la autoría y la promoción de la creatividad humana, asegurando así un marco ético y legal adecuado para el desarrollo y la utilización de tecnologías como ChatGPT.

7. Metodología

Para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), centrado en el estudio de la propiedad intelectual en el contexto de las obras generadas por Chat GPT se ha seguido una metodología rigurosa y sistemática que abarca diversas etapas y enfoques.

En primer lugar, se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica que incluyó una variedad de fuentes primarias y secundarias. Entre las principales referencias utilizadas se encuentra el "Manual de Propiedad Intelectual" de Rodrigo Bercovitz Rodríguez-Cano, el cual proporciona una visión detallada de los principios fundamentales de la propiedad intelectual y su aplicación en diferentes contextos. Además, se consultaron numerosos artículos académicos que abordan las implicaciones legales y éticas de las obras generadas por IA, así como tesis y trabajos de investigación previos sobre la propiedad intelectual y la inteligencia artificial. También se revisó la legislación vigente, específicamente la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) española y su aplicación a las obras audiovisuales, incluyendo propuestas de reforma para incorporar disposiciones específicas para obras generadas por IA.

El enfoque metodológico de este TFG se basó en varias etapas clave. Primero, la revisión bibliográfica implicó la identificación y recopilación de libros, artículos, tesis y legislación relevante, seguida de un análisis crítico de estas fuentes para identificar los principales problemas y desafíos en la propiedad intelectual de obras generadas por IA. Este análisis permitió construir una base sólida de conocimiento sobre el tema.

Además, se realizó un estudio de casos prácticos que involucran obras generadas por sistemas como Chat GPT. Este estudio implicó analizar casos específicos para evaluar cómo se han gestionado los derechos de autor y qué problemas han surgido en la práctica. A partir de estos casos, se identificaron áreas donde la legislación actual resulta insuficiente y se propusieron posibles reformas.

Paralelamente, se consideraron las implicaciones éticas asociadas con la generación de obras por IA. Se evaluó la responsabilidad y transparencia de los desarrolladores de IA, proveedores de datos y usuarios en la generación de estas obras, así como el impacto de la proliferación de obras generadas por IA en la creatividad humana y la valoración del trabajo creativo humano.

De esta manera, se busca no solo profundizar en la comprensión de los desafíos legales y éticos que plantean las obras generadas por Chat GPT, sino también ofrecer propuestas concretas para la adaptación del marco legal vigente. La metodología empleada permite abordar de manera integral los problemas actuales y anticipar las necesidades futuras en la regulación de la propiedad intelectual en la era de la inteligencia artificial.

8. Resultados

En el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) sobre la autoría y originalidad de las obras audiovisuales generadas por Chat GPT, se han obtenido resultados significativos y diversos, que abarcan desde aspectos legales hasta implicaciones éticas y técnicas.

Primero, se analizó la autoría y originalidad de las obras generadas por inteligencia artificial (IA). Se identificó una falta de claridad en las normativas actuales respecto a la autoría de estas obras. Dado que Chat GPT carece de conciencia y voluntad propia, no puede ser considerado autor en el sentido tradicional. Esto destaca la necesidad de actualizar las leyes de propiedad intelectual para incluir la autoría compartida entre desarrolladores de IA, proveedores de datos y usuarios finales. Adicionalmente, se propusieron nuevos criterios para evaluar la originalidad de las obras generadas por IA, los cuales deben considerar la combinación de inputs humanos y la capacidad generativa del modelo Chat GPT. Esto implica una redefinición del concepto de originalidad que refleje las contribuciones tanto de humanos como de la IA.

En cuanto a los desafíos éticos y legales, la capacidad de Chat GPT para generar contenido plantea importantes consideraciones éticas, como la necesidad de transparencia en la autoría y la divulgación de la naturaleza autónoma de estas creaciones. También se abordaron las preocupaciones sobre la posible devaluación del trabajo creativo humano debido a la proliferación de contenidos generados por IA. En términos de protección de derechos, se destacó la importancia de establecer mecanismos específicos para la

protección de los derechos de autor de obras generadas por IA, incluyendo la creación de licencias que regulen el uso, distribución y modificación de estas obras.

Asimismo, se propusieron regulaciones adaptadas a este nuevo contexto. Se sugirió la creación de un marco legal específico que reconozca y proteja las obras generadas por inteligencia artificial, incluyendo la modificación de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) para integrar disposiciones sobre la autoría compartida y nuevos derechos de autor que reflejen las contribuciones de todos los actores involucrados. También se propuso exigir transparencia en la autoría y fomentar la colaboración entre desarrolladores de IA, proveedores de datos y usuarios finales para garantizar una atribución justa y equitativa de los derechos de autor.

El impacto en la creatividad humana también fue un tema central en los resultados. Se resaltó la necesidad de valorar y proteger la creatividad humana en un contexto donde la IA puede generar contenido de manera rápida y eficiente. Entre las medidas propuestas se incluyen aquellas que aseguren que las creaciones humanas no se vean desvalorizadas por la proliferación de contenido generado por IA.

Finalmente, el estudio incluyó un análisis detallado de casos específicos donde Chat GPT ha sido utilizado para crear contenido audiovisual. Estos casos abarcan tanto éxitos como disputas legales y controversias, proporcionando una visión integral de los desafíos y mejores prácticas en la gestión de obras generadas por IA.

9. Conclusiones

Las conclusiones de este trabajo fin de grado abordan de manera integral los aspectos más relevantes y las implicaciones de la inteligencia artificial, particularmente Chat GPT, en la creación de obras audiovisuales, así como los desafíos y propuestas en el ámbito de la propiedad intelectual.

- I. Una de las principales conclusiones es la urgente necesidad de establecer un marco legal específico que reconozca y regule la autoría de las obras generadas por inteligencia artificial. Actualmente, la ausencia de claridad sobre la autoría de estos contenidos presenta importantes desafíos éticos y legales. Dado que la IA no posee conciencia ni voluntad propia, no puede ser considerada creadora en el sentido tradicional. En este contexto, se propone un enfoque multidisciplinario que involucre a desarrolladores de IA, proveedores de datos y usuarios finales en el reconocimiento de derechos de autor compartidos. Este enfoque no solo ayudará a clarificar la atribución de autoría, sino que también fomentará la colaboración y el respeto a los derechos de todas las partes implicadas.
- II. En el ámbito de las obras audiovisuales, se han identificado desafíos específicos como la piratería, la ingeniería inversa y la difusión no autorizada en línea. La legislación actual debe adaptarse para abordar estos problemas, especialmente en un contexto global donde las obras se distribuyen a través de múltiples jurisdicciones. Es esencial una protección efectiva de los derechos de propiedad intelectual para garantizar la sostenibilidad de la industria audiovisual y proteger a

los creadores de contenido. Las medidas propuestas incluyen el fortalecimiento de las normativas contra la piratería y la implementación de tecnologías que dificulten la reproducción y distribución no autorizada de obras.

- III. Además, el trabajo propone modificaciones específicas en la LPI para incluir disposiciones que reconozcan y protejan las obras generadas por inteligencia artificial. Esto requiere una redefinición del concepto de originalidad y el establecimiento de nuevas categorías de derechos de autor que reflejen las contribuciones de todos los actores involucrados en el proceso de creación, desde los desarrolladores de algoritmos hasta los usuarios finales. Esta adaptación es crucial para mantener un equilibrio justo entre la innovación tecnológica y la protección de los derechos de los creadores humanos, garantizando así que los avances en inteligencia artificial beneficien a la sociedad en su conjunto sin socavar los derechos de los individuos.
- IV. Por último, las conclusiones también reflejan la necesidad de una continua reflexión y adaptación frente a la evolución de la inteligencia artificial, que seguirá presentando nuevos retos en el ámbito de la propiedad intelectual. Para abordar estos desafíos de manera efectiva, es esencial fomentar la colaboración entre juristas, tecnólogos y creativos. Además, se recomienda la implementación de programas de formación y concienciación sobre las implicaciones éticas y legales de la IA en la creación de contenidos. Las futuras investigaciones podrían centrarse en desarrollar normativas específicas y en evaluar su impacto en la protección de la creatividad humana y el desarrollo tecnológico.
- V. Este trabajo ha puesto de manifiesto la urgente necesidad de revisar y adaptar el marco legal existente para abordar las complejidades introducidas por la inteligencia artificial en la creación de obras, garantizando así una protección adecuada de los derechos de autor y fomentando al mismo tiempo la innovación y el desarrollo cultural. La integración de estos cambios en la legislación no solo protegerá los derechos de los creadores, sino que también promoverá un entorno de creatividad y avance tecnológico sostenible y ético.

10. Bibliografía

AECCEM. (2023). Inteligencia artificial y propiedad intelectual: Desafíos.

<https://aecem.es/noticias/inteligencia-artificial-y-propiedad-intelectual-desafios/>

Berenzon, B. (2023). *Desafíos éticos de la inteligencia artificial: ¿Están los creadores en peligro?*. Ovaciones.

<https://ovaciones.com/desafios-eticos-de-la-inteligencia-artificial-estan-los-creadores-en-peligro/>

Cáceres, J. y Muñoz, F. Inteligencia artificial y derecho de autor.

https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/187286/Inteligencia_artificial_y_derecho_de_autor.pdf?sequence=1

Castro, A. (2012). *Autoría y titularidad en el derecho de autor*. Informática Jurídica.

<https://www.informatica-juridica.com/trabajos/autoria-y-titularidad-en-el-derecho-de-autor/>

Cuartero, A. (2023). *Bud Bunny estalla contra la IA: "Me suplantarón la voz en una canción viral y no se lo merecen mis amigos"*. La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/gente/20231107/9358860/bud-bunny-estalla-ia-suplantado-voz-cancion-viral-merecen-mis-amigos.html>

Cuervo, J. L. (2022). *Reglas de compra y venta de arte: Autoría y autenticidad*. El Cierre Digital.

<https://elcierredigital.com/cultura-y-ocio/687416116/reglas-compra-venta-arte-autoria-autenticidad-originalidad-.html>

Cuervo, S. (2023). *ChatGPT escribió el último capítulo de South Park*. Infobae.

<https://www.infobae.com/tecno/2023/03/21/chatgpt-escribio-el-ultimo-capitulo-desouth-park/>

El País. (2024). *Scarlett Johansson no permitió que ChatGPT usara su voz, pero OpenAI lo hizo igualmente: "Me enfadé, no podía creerlo"*. El País.

<https://elpais.com/tecnologia/2024-05-21/scarlett-johansson-no-permitio-que-chatgpt-usara-su-voz-pero-openai-lo>

ESADE BUSINESS & LAW SCHOOL. (2017). *La originalidad en el derecho de autor*. El País.

https://cincodias.elpais.com/cincodias/2017/04/26/idearium/1493190360_149319.html

Esqueda, J. A. y Vargas, A. (2023). *Inteligencia artificial y derecho de autor: Proyecto jurídico final*. Universidad Iberoamericana Puebla.

<https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/5950/ESQUEDA%2c%20Jorge%20y%20VARGAS%2c%20Anah%c3%ad%2c%20PROYECTO%20JUR%c3%8dDICO%20FINAL%20ASE%20III%20%28repositorio%29.pdf?sequence=1>

Hernández, A. (2018). *La originalidad en el derecho de autor*. Universidad de La Laguna.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10357/La%20originalidad%20en%20el%20derecho%20de%20autor.pdf?sequence=1>

Intelectual. (2024). Derechos morales de los creadores en el contexto digital: Un enfoque legal.

<https://intelectual.org/derecho-de-entretenimiento/derechos-morales-creadores-contexto-digital-enfoque-legal/>

Intelectual. (2024). Desafíos éticos y autoría en contenidos generados por IA.

<https://intelectual.org/derechos-de-autor/desafios-eticos-autoria-contenidos-generados-ia/>

Intelectual. (2024). Dilemas éticos en derechos de propiedad intelectual en la era de la IA autónoma.

<https://intelectual.org/propiedad-intelectual-y-tecnologia/dilemas-eticos-derechos-propiedad-intelectual-era-ia-autonoma/>

Intelectual. (2024). Protección de obras generadas por IA: Retos y soluciones legales.

<https://intelectual.org/derechos-de-autor/proteccion-obras-generadas-ia-retos-soluciones-legales/>

Legálitas. (2023). ChatGPT y los plagios: Derechos de autor.

<https://www.legalitas.com/actualidad/chatgpt-plagios-derechos-autor>

López, D. (2016). *¿Qué es el canon digital o compensación equitativa por copia privada?*. Legal Today.

<https://www.legaltoday.com/practica-juridica/derecho-internacional/derecho-union-europea/que-es-el-canon-digital-o-compensacion-equitativa-por-copia-privada-2016-07-22/>

McCregor, M. (2023). *GPT-4: Guía completa*. SEMrush.

<https://es.semrush.com/blog/gpt-4-guia-completa/>

Ministerio de Cultura y Deporte. Sujetos de la propiedad intelectual.

<https://www.cultura.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual/sujetos.html>

Ojeda, M. (2023). *Chat GPT-4 ya es usado en cine y series: South Park lo hizo*. Urgente24.

<https://urgente24.com/omni/chat-gpt-4-ya-es-usado-cine-y-series-south-park-lo-hizo-n552803>

Olivares, A. (2023). *Inteligencia artificial y derecho de autor: Un análisis legal*. Universidad a Distancia de Madrid.

<https://udimundus.udima.es/bitstream/handle/20.500.12226/2035/TFM%20Alexandra%20Olivares.pdf?sequence=1>

Sequera, M. (2024). *Plagio e inteligencia artificial*. TEDIC.

<https://www.tedic.org/plagio-e-inteligencia-artificial/>

Sered. (2023). ¿Qué es ChatGPT?. <https://sered.net/blog/que-es-chatgpt>

Soriano, R. (2023). *Bad Bunny carga contra una canción creada con IA: “Si les gusta esa mierda no merecen ser mis amigos”*. El País.

<https://elpais.com/cultura/2023-11-08/bad-bunny-carga-contra-una-cancion-creada-con-ia-si-les-gusta-esa-mierda-no-merecen-ser-mis-amigos.html>

Universidad de Granada. (2009). Derechos de autor.

https://www.ugr.es/~derechosdeautor/derechos_autor.html

