



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Derecho

Máster Universitario en Derecho Digital

**Propiedad Intelectual e IAs generativas:
La problemática de las creaciones
musicales y clonación de voz**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Enrique Jesús Herrero Carrión
Tipo de trabajo:	Trabajo Fin de Estudios
Director/a:	D. Adán Carlos González Ulloa
Fecha:	16 de julio de 2024

Resumen

En este trabajo se partirá de la definición, funcionamiento y aplicación práctica de las inteligencias artificiales generativas para, desde el impacto disruptivo que éstas están provocando en el ámbito cotidiano social y empresarial, analizar las problemáticas jurídicas asociadas a su capacidad creativa en general y, más en concreto, a su capacidad de clonación de voces.

Así, el trabajo recorrerá la normativa y jurisprudencia anterior, dictada en los distintos ámbitos jurídicos afectados por esta tecnología, que encuentran puntos de conexión con los problemas fácticos y legales surgidos a partir de la irrupción de las inteligencias artificiales y, en concreto, el uso que se está realizando de la clonación de voz de personalidades relevantes, y se podrá comprobar cómo aquella base jurídica ha devenido en los ferreros cimientos de la novedosa normativa dictada en materia de inteligencias artificiales, cristalizada en el Reglamento (UE) 2024/0138, de 13 de marzo de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial.

Palabras clave:

- Inteligencia Artificial.
- Capacidad generativa.
- Autor.
- Competencia comercial.
- Dato personal.

Abstract

This thesis will start from the definition, operation and practical application of generative artificial intelligences to, from the disruptive impact that they are causing in the daily social and business environment, analyze the legal problems associated with their creative capability in general and, more specifically, its ability to clone voices.

Thus, the work will cover the previous regulations and jurisprudence, dictated in the different legal areas affected by this technology, which connects with the factual and legal problems that have arisen from the emergence of artificial intelligence and, specifically, the use that is being carried out to clone relevant personalities voices, and there will be proof of how that legal basis has become the iron foundations of the new regulations issued on artificial intelligence, crystallized in Regulation (EU) 2024/0138, of March 13, 2024, establishing harmonized standards on artificial intelligence.

Keywords:

- Artificial intelligence.
- Generativity.
- Author.
- Business Competition.
- Personal data.

Índice de contenidos

1.Introducción	6
1.1. Justificación del tema elegido.....	7
1.2. Problema y finalidad del trabajo.....	8
1.3. Objetivos	9
2. La Inteligencia Artificial generativa.....	10
2.1. La ética en las Inteligencias Artificiales.....	11
2.2. Conflicto con la Propiedad Intelectual y Derechos de Autor	13
2.3. Titularidad de las creaciones	20
3. Un caso particular: la generación de creaciones musicales.....	24
3.1. Casos relevantes.....	26
3.2. Incidencia de la creación en distintos ámbitos legales	30
3.2.1. Materia de Protección de Datos Personales.....	31
3.2.2. Materia de Competencia: aprovechamiento reputacional y publicidad.....	36
3.2.3. Materia penal.....	38
4. Conclusiones	48
Referencias bibliográficas.....	52
Listado de abreviaturas	59

Índice de figuras

Figura 1. «Diagrama de red neuronal». (Fuente: Science learning hub,(disponible en: https://www.sciencelearn.org.nz/images/5156-neural-network-diagram).....	10
Figura 2. «Lógica en que se basa la normativa en vigor de la Unión en materia de seguridad de los productos». (Fuente: Comisión Europea, 2020, disponible en: https://publications.europa.eu/resource/cellar/4ce205b8-53d2-11ea-aece-01aa75ed71a1.0006.03/DOC_4)	14
Figura 3. «OpenAI’s valuation and yearly revenue in USS, 2022/2023». (Fuente: GOLDHAMMER, K., LENA MACKUTH, M., KOMMA, D., 2024. Pág. 21)	22
Figura 4. «AI and music: Market Development». (Fuente: GOLDHAMMER, K. et al. 2024. Pág. 7).....	25
Figura 5. «Global generative AI compound annual growth rate 2023-28 by market segment». (Fuente: GOLDHAMMER, K. et al. 2024. Pág. 23).....	25
Figura 6. «Stream-ripping: Its role in the UK music piracy landscape three years on». (Fuente: PRS, INCOPRO, 2020. Pág. 12. Disponible en: https://www.prsformusic.com/-/media/files/prs-for-music/research/full-stream-ripping-research-report-2020.pdf).....	46

1. Introducción

¿Poseen las Inteligencias Artificiales un reconocimiento jurídico específico, concerniente a la autoría sobre las creaciones surgidas de su capacidad generativa?.

En los últimos años, esta cuestión ha sido objeto de un profundo debate en el ámbito doctrinal y científico, atendiendo a la cada vez mayor y más rápida capacidad generativa de las inteligencias artificiales (en adelante y en aras a la brevedad, IA o IAs). Así, las IAs han estado sometidas a un constante entrenamiento, que a día de hoy perdura, para generar creaciones de toda índole (también conocidas como outputs), que pueden tener, entre otros, carácter literario, científico o audiovisual, con finalidades que van desde lo meramente recreativo, al consumo propio, pasando por aportar un valor añadido para determinados modelos de negocio, como dotar de contenidos perfiles de redes sociales monetizados e, incluso, ser en sí mismo el objeto de negocio a través de su venta, reproducción o comunicación pública.

La discusión jurídica quedaba de este modo, en su fase más temprana, planteada en términos de identificación del titular de los derechos de propiedad intelectual sobre las creaciones generadas por una IA, así como la naturaleza jurídica que otorgarle a estas obras sintéticas. Con posterioridad y pese a no despejarse en su totalidad esta cuestión previa, se abrió un debate acerca de cuáles eran los repositorios de datos (*dataset*) en los que las IAs generativas encontraban su «*inspiración*», y si estos comprendían obras susceptibles de protección bajo la normativa de la propiedad intelectual, o de los datos personales. Pero lejos de que estas cuestiones desembocaran en un campo pacífico, en el que el desarrollo de las habilidades de las IAs se conjugase adecuadamente con los derechos de autor o los datos personales de personas físicas, la cuestión ha continuado dificultándose a ritmos exponenciales, con la entrada en juego de factores tecnológicos altamente disruptivos que hasta el momento eran desconocidos, o únicamente residían en el imaginario popular.

Un caso paradigmático de ello se encuentra en las recientes polémicas surgidas en torno a creaciones musicales, generadas por IAs, que reproducen no solo la voz clonada de un determinado artista, sino también imágenes falsas de éstos en videos, o suponen una réplica de su estilo de música, lo cual puede producir, de facto al menos, un demerito en la capacidad de rentabilizar o explotar ese estilo personal.

El presente estudio pretende partir de una visión global de los encuentros, muchas veces plagados de aristas, entre las IAs generativas y los derechos de propiedad intelectual y de protección de datos personales, pasando por el análisis de las distintas normativas que actualmente, o en el futuro cercano, habrán de converger con la actividad de esta tecnología, descendiendo finalmente al supuesto particular de aquellas creaciones musicales basadas en la clonación de voz, que están penetrando con fuerza en el mercado y que están suponiendo un importante reto jurídico para el colectivo de artistas y productores, que es necesario afrontar con garantías, prontitud y una alta perspectiva jurídica.

1.1. Justificación del tema elegido

El avance de las IAs en general, y las generativas en particular, está creciendo de manera exponencial en los últimos años, hasta situarnos en el estado actual en el que muchas actividades de nuestra cotidianeidad son resueltas con el concurso de dichas tecnologías. Para ello, estas se han visto sometidas a un entrenamiento ininterrumpido provisto por millones de usuarios en todo el mundo, bebiendo de fuentes de información de datos que incluyen obras tuteladas bajo derechos de autor (ORTEGO RUIZ, 2022), para poder verter sus resultados sintéticos.

La consecuencia negativa de esta actividad se ha hecho patente en la dificultad, por parte de la ciencia jurídica, de alcanzar con prontitud y agilidad entornos de regulación efectivos, frente al abanico de nuevos retos surgidos constantemente por la disrupción tecnológica. A los efectos ilustrativos oportunos, téngase en cuenta que ChatGPT se lanzó al público en el mes de noviembre de 2022 y, actualmente, ya dispone de cuatro versiones distintas en el mercado (la cuarta únicamente en modalidad de pago). En cambio, la primera iniciativa regulatoria de la inteligencia artificial, a nivel europeo, se remonta a la Propuesta de la Comisión Europea del año 2021, si bien no ha sido hasta el mes de diciembre de 2023, que la Comisión se congratulaba (sic) del acuerdo político sobre una futura Ley de Inteligencia Artificial (COMISION EUROPEA, 2024), siendo aprobado el Reglamento, finalmente, en el mes de marzo de 2024 (R (UE) P9_TA 2024/0138).

En el ínterin hasta la entrada en vigor de esta normativa específica, el tratamiento de los problemas jurídicos, surgidos en torno a la actividad de las IAs generativas, debería quedar

subsumido en la anterior regulación normativa, con objeto de dar cobertura y protección a los legítimos derechos de propiedad intelectual y datos personales frente a los eventuales quebrantos en que incurrieran las creaciones o actividad de las IAs. No obstante, los esfuerzos por plantear soluciones tempranas han llegado tarde, y si bien se ha producido una importante actividad investigadora en este sentido, analizando las funciones y habilidades de las IAs, lo cierto es que se han descuidado otros aspectos como la naturaleza y contenido de los repositorios de datos empleados, o limitaciones preventivas a habilidades altamente invasivas como es la clonación de voces, que están saliendo a la luz en los últimos meses e, incluso, conforme se desarrollaba este trabajo.

El intento de tratamiento jurídico de la cuestión, con las herramientas normativas anteriores a la aprobación del Reglamento Europeo, alimentada con la aportación de los jueces en sus líneas jurisprudenciales, ha supuesto los cimientos en los que, con posterioridad, se ha edificado el Reglamento europeo, a través del cual ya se identifican problemas prácticos concretos, cuya regulación se basa en casos reales registrados. Por tanto, el estudio aporta el enriquecimiento imprescindible de conocer el origen normativo, para trazar el destino de los próximos años.

1.2. Problema y finalidad del trabajo

En el escenario planteado anteriormente, altamente volátil y que exige un ritmo legislativo y de análisis jurídico lo más dinámico posible, se ponen sobre la mesa nuevas cuestiones que han de ser abordadas desde un punto de vista legal, de modo que en ningún momento se pierda de vista la defensa de los derechos en los que se apuntalan las normas afectadas por las tecnologías generativas:

- Cuando tratamos obras creadas por una IA, ¿nos encontramos ante un derecho de autoría *sui generis*, o el concepto de autor queda excluido de tales creaciones?. ¿Podemos hablar de una obra original, o por las fuentes que las originan se trata de una obra derivada?. ¿Es predicable de las IAs el atributo de la «*inspiración*»?.
- En el caso de las creaciones musicales generadas por las IAs, en las que se clonan voces o imágenes de artistas de relevancia, o el estilo propio en el que descansa el trabajo creativo de estos, ¿se estaría recurriendo a elementos personales identificativos cuya reproducción y

explotación ha de corresponder exclusivamente a su titular, pese a la relevancia pública que éste le ha querido otorgar?, ¿se puede hablar de una usurpación o aprovechamiento económico de los elementos identificativos de ese artista, como es su voz, estilo o incluso su imagen, en una suerte de marca personal, que le reportan beneficios y, en ocasiones, relevancia mediática a nivel mundial en el mercado musical?, ¿qué ocurre con la competencia directa de las IAs con las productoras y las personas implicadas en estos procesos creativos, cuando la IA reduce costes, estructura y tiempo de producción de manera notable?.

El presente Trabajo pretende arrojar luz sobre las medidas legales adoptadas en el actual marco de acontecimientos, tan colmado de retos y cuestiones jurídicas emergentes a cada paso de las IAs en sus capacidades creativas.

1.3. Objetivos

El objetivo de este trabajo es analizar y situar, en el mapa jurídico, las obras generadas a través de las IAs y determinar, en la medida de lo posible, la naturaleza particular de las obras musicales creadas por IAs, en las que se reproduce la voz y estilo identificable de determinados artistas, así como los posibles quebrantos que suponen estas obras para los derechos patrimoniales de propiedad intelectual correspondientes a los afectados, o la incidencia que de ello se pueda detraer en lo relativo a los datos personales.

Igualmente, se entrará a conocer de la posible incidencia que estas creaciones pueden tener en otros campos jurídicos, como es el ámbito penal, el Derecho al Honor y Propia Imagen o la libre competencia en el mercado musical.

Además, partiendo de los casos reales que se han venido produciendo (y lo siguen haciendo) y que han alcanzado el conocimiento público, se analizará la doctrina y jurisprudencia en casos semejantes o en asuntos donde se desarrollen tesis jurídicas de eventual aplicación tangencial o analógica.

Por último, se entrará a conocer de los lapsos temporales habidos entre el inicio de la actividad de las IAs y su regulación específica, un campo que actualmente supone un limbo sin respuesta concreta.

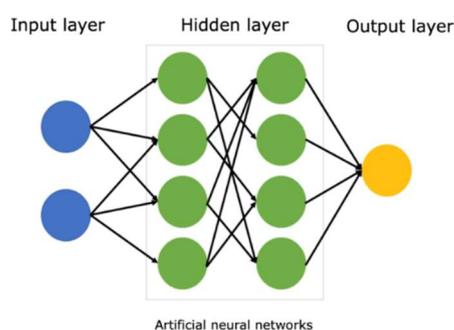
2. La Inteligencia Artificial generativa

La inteligencia artificial generativa, conocida también como redes creativas o generativas adversarias (FRALEY A., 2023), es una modalidad de IA que, alimentándose de bases de datos heterogéneas y recursos ya creados, como por ejemplo obras artísticas, científicas, literarias (Deep learning), dan lugar a nuevas creaciones, llamadas output. Así mismo, son modelos entrenados con una mayor potencia y capacidad, convirtiéndose en una tecnología altamente disruptiva, pues las muestras sintéticas que generan, amparadas en distribuciones estadísticas de las características replicadas, pueden resultar creíbles a los ojos de un experto en comparación con las muestras originales (FLORES GALEA, A.L., 2024).

La IA generativa se basa en el funcionamiento de dos redes neuronales artificiales (ANN, *artificial neural network*, por sus siglas en inglés) enfrentadas o adversarias, la primera generativa, cuyo funcionamiento ha sido expuesto anteriormente, y la segunda discriminativa, que examina las muestras y determina cuál es auténtica y cuál de ellas es replicada. De este modo, la mejora de la primera en su capacidad de generación, mejora a la segunda en la función de investigación y detección, y a su vez el reporte de la segunda a la primera hace que ésta mejore su capacidad de replicar, de manera que cada vez se van afinando más los trabajos de replicación hasta que la ANN discriminativa obtiene un porcentaje de fallo del 50% en la identificación de la réplica sintética del repositorio (*dataset*) de muestras originales (FLORES GALEA, A.L., 2024).

El funcionamiento de las ANN quedaría reflejado gráficamente en el siguiente esquema:

Figura 1. Diagrama de red neuronal.



Fuente: Science learning hub, 2023.

Desde el alumbramiento de la tecnología de las IAs generativas, se han venido constatando los que, a la postre, serían elementos definitorios de sus capacidades: **(I) la velocidad** a la que es capaz de generar un gran número de creaciones. Sirva como ejemplo que ya en los años 90 del siglo pasado se decía, en relación al trabajo desarrollado por David Cope, profesor de musicología de la Universidad de California, que le llevó siete años terminar su programa de generación musical y, gracias a él, EMI compuso 500 piezas en un solo día, replicando el estilo de Johann Sebastian Bach. Como se verá, esta velocidad en la capacidad generativa rompe con los plazos creativos que, hasta el momento, eran habituales para el desarrollo completo de una obra musical (en un disco suelen emplearse varios meses o incluso años), y la inmediatez permite un consumo constante y acelerado de novedades musicales, muy en consonancia con la fluidez actual de oferta en muchos mercados; **(II) la accesibilidad** de esta tecnología y sus resultados al público en general, dejando de ser una materia restringida a personas con determinados conocimientos técnicos o dotes artísticas. Como ejemplo de esta característica, baste mencionar el primer Doodle sustentado en inteligencia artificial que Google publicó en su sitio web, con motivo de la efeméride del nacimiento de Bach. A través de él, el usuario podía componer una melodía eligiendo unas pocas notas musicales tras lo cual, presionando un botón, la IA era capaz de crear una composición musical con el estilo propio del famoso compositor alemán (LACRUZ MANTECON, M.L., 2021).

Tal es el profundo impacto que se deriva de esta tecnología, que se ha venido manteniendo, con acierto, que la ética ha de estar presente y empapar todo el sistema propio de las IAs, de modo que su uso no incurra en responsabilidades o prácticas dañinas para los derechos e intereses de terceros. Llegados a este punto, cabe preguntarse: ¿qué se entiende por la ética aplicada a la tecnología de las IAs generativas?.

2.1. La ética en las Inteligencias Artificiales

Esta ética se concretaría en el conjunto de buenas prácticas y normas que, estableciéndose desde el inicio de los trabajos de programación (*ex ante*), han de guiar la labor de los equipos de diseño de la IA, con el objetivo último de evitar los mencionados impactos negativos cuando la IA ejecute sus funcionalidades.

A tal efecto, ya en el 2017 se registran referencias a las contrataciones masivas de humanistas expertos en filosofía y ética, por parte de startups o las grandes tecnológicas como Microsoft, IBM o Google, vislumbrando el fuerte impacto social que, posteriormente, alcanzarán las tecnologías disruptivas como son las IAs. Citando a Platón, «*Cualquier conocimiento, si se separa de la justicia y de la virtud, es visto como astucia y no como sabiduría*». (DE VEGA, B.G., 2017).

Relacionado con lo anterior, un interesante punto de vista, que se vislumbra a corto plazo, es el modo en que podría redefinirse el contrato social, desde el prisma de la regulación de la convivencia y protección de los derechos y libertades de los ciudadanos en entornos como el ciberespacio, o aquellos donde la línea entre lo real y lo digital se encuentra desdibujada. De esta manera, surgen importantes retos como establecer una organización social con base en el acceso a internet y a las tecnologías más avanzadas, la limitación de poder, la gobernanza, la justicia y la equidad o la necesidad de hacer cumplir las leyes que los ciudadanos se hayan otorgado (GARCIA LEON, R., 2023).

Sin embargo, estas tecnologías han encontrado un escenario global en el que prolifera su uso con fines fraudulentos, como son las *fake news* a partir de las clonaciones de imágenes y voces de importantes dirigentes mundiales, que persiguen desestabilizar el sistema político o socavar la imagen pública del afectado, o el uso de las IAs para perpetrar las estafas telefónicas, a través de la reproducción de voces de familiares o conocidos con objeto de propiciar un error en los interlocutores y provocar disposiciones económicas no deseadas (GONZALEZ VALENZUELA, C., 2024).

En terrenos más relacionados con la propiedad intelectual, pero en ocasiones rayanos igualmente con la ilegalidad, se ha constatado un notable impacto negativo de estas tecnologías en los derechos de propiedad intelectual de autores, así como en el esquema productivo tradicional del sector musical y su economía, al facilitar la capacidad de monetizar las creaciones sintéticas y generar una demanda de éstas cada vez más creciente.

Precisamente por el eventual uso indebido que se le puede otorgar a los outputs, en los próximos apartados podremos comprobar cómo la ética ha ido desplazándose desde su imposición y cumplimiento en las fases de diseño de las IAs generativas (y no generativas), a su exigibilidad en los comportamientos posteriores de los usuarios de estas, revelando e

incluso positivizando una necesidad de alfabetización de todos los actores intervinientes en el proceso creativo donde intervenga una IA generativa.

2.2. Conflicto con la Propiedad Intelectual y Derechos de Autor

Sentado lo expuesto en el apartado anterior, surge la necesidad de determinar, en primer lugar, el modo en que las IAs generativas se nutren de material para entrenarse y formular sus outputs, y si, en su caso, lo hacen subyugando derechos de terceros, siendo una cuestión que debe plantearse *ab initio*, antes incluso del inicio de los procesos creativos, encontrándose en la naturaleza de los repositorios (*dataset*) empleados para sus entrenamientos y actividad.

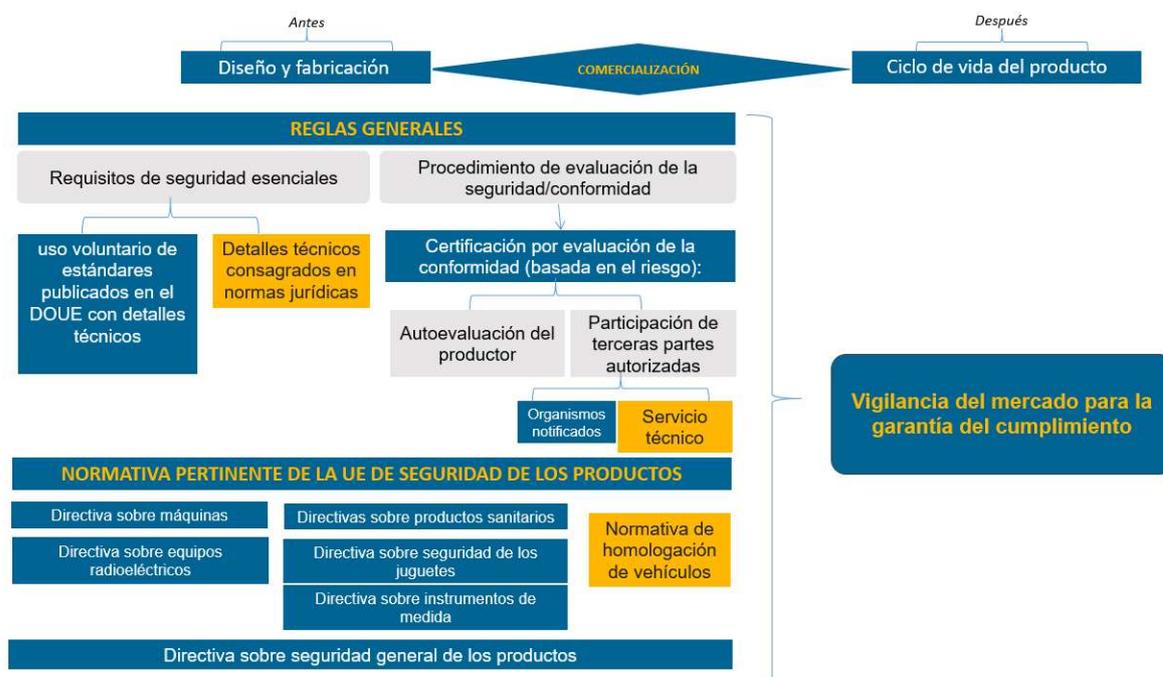
La alta dependencia que estas tecnologías tienen en sus fuentes de datos, para su posterior rendimiento y capacidad creativa, vuelve a situar en el núcleo de la cuestión la calidad y diversidad de dichos datos, su pertinencia, exactitud y su aplicación en las fases de ensayo de las IAs, de modo que a más variados sean los datos empleados en su entrenamiento, más efectiva y original será la IA en su respuesta (FRALEY, A. 2023). Esta cuestión encuentra conexidad con la exactitud de los datos positivizada en la actual normativa de protección de datos personales (art. 5.1.d) Reglamento (UE) 2016/679), y países como China lo consideran fundamental en su legislación sobre inteligencia artificial. A mayor calidad de los datos, mayor efectividad en las respuestas de las IAs.

Sin embargo, al igual que es deseable, en términos de efectividad, que los dataset dispongan de datos exactos y pertinentes, es igualmente necesario que esto sea así conforme a la ética que ha de seguirse desde el diseño de las IAs generativas, y exigible atendiendo al rumbo normativo asumido por la Unión Europea, para que estas tecnologías guarden una vertiente garantista para la seguridad física y psicológica de los posibles afectados, evitando los sesgos excluyentes o discriminatorios, protegiéndose los derechos de propiedad intelectual, industrial y privacidad de terceros, de modo que se genere un clima de seguridad y confianza que concilie todo ello sin necesidad de limitar las capacidades y oportunidades que ofrecen estas nuevas tecnologías (COMISION EUROPEA, 2020).

Siguiendo este camino, la normativa pone su énfasis en la seguridad, hasta el punto de citar reiteradamente la responsabilidad civil en la que se puede incurrir para el supuesto de quebranto de los derechos de las personas implicadas.

Esta responsabilidad, predicable durante todo el proceso, queda perfectamente definida en el siguiente gráfico:

Figura 2. Lógica en que se basa la normativa en vigor de la Unión en materia de seguridad de los productos.



Fuente: Comisión Europea, 2020.

Sin embargo, lo que suponía un ejercicio de coherencia en la teoría, en cuanto al respeto a Derechos, ética desde el diseño y seguridad durante todos los procesos, no ha tenido reflejo en la práctica, revelándose que estos mandatos éticos no conforman las bases en las que se asientan las IAs, ni se estaban haciendo exigibles en su actividad.

Como muestra, en el mes de febrero de 2024, la Comisión de Comunicaciones y Asuntos Digitales de la Cámara de los Lores publicó un informe (COMISIÓN DE COMUNICACIONES Y ASUNTOS DIGITALES DE LA CÁMARA DE LOS LORES, 2024), en el que se advertía que la empresa OpenAI, titular de la conocida IA ChatGPT, utilizaba obras y contenidos generados por seres humanos y protegidos por derechos de autor, localizadas en internet, para entrenar a su modelo GPT-4, todo ello sin informar ni compensar, en modo alguno, a los titulares de estos derechos.

Es más, la Sociedad de Autores Británica señalaba que los sistemas de las IAs colapsarían en caso de no poder acceder a estas obras bajo propiedad intelectual, y la Copyright Licensing

Agency avanzaba más allá, manteniendo que las creaciones socavan gravemente la economía de la industria creativa. En palabras de Dan Conway, CEO de la Publishers' Association, los derechos bajo copyright están siendo infringidos en una «*absoluta escala masiva*» (COMISIÓN DE COMUNICACIONES Y ASUNTOS DIGITALES DE LA CÁMARA DE LOS LORES, 2024, p. 69).

Con tales acusaciones, la lupa se posaba sobre OpenAI, cuya respuesta, que se esperaba desde que esta información se volvió opaca con su versión de IA GPT-2, no desveló un argumento jurídico robusto en defensa de sus intereses, pues la empresa americana manifestó, por un lado, que respeta los derechos de los autores, aludiendo a las bondades de su herramienta para fomentar la innovación en este campo, pero paradójicamente reconoció, de manera expresa, que era imposible entrenar a las IAs sin utilizar contenidos protegidos por copyright, concediendo de este modo veracidad a las alarmas que asaltaban a los colectivos de autores afectados. Compañías como Meta, Stability o Microsoft reconocieron idéntico uso ilícito, siendo la razón para ello la necesidad de prestar un mejor servicio a los usuarios (al obtener un mayor rendimiento en los output), y eludir la aparición de sesgos.

Planteadas de este modo las posiciones, resulta evidente que se confrontan dos intereses: por un lado, los derechos de autores de propiedad intelectual y, por otro, el servicio que las IAs pueden prestar a la sociedad en materia de desarrollo e innovación (y los intereses por no limitar sus funcionalidades).

Este escenario de conflicto ha sido identificado inmediatamente por la Unión Europea, que ha querido tratar la cuestión en la fase de elaboración de su Reglamento de IA (R (UE) P9_TA 2024/0138). Así, esta normativa establece la obligación, por parte de los proveedores de servicios a través de IAs, de implantar y seguir una política de respeto hacia los derechos de autor, y elaborar y publicar un informe detallado de los contenidos empleados como fuentes para el entrenamiento de sus modelos (CORAGGIO, G., 2024).

Sin embargo, pese a disponer de la voluntad y la oportunidad, el Legislador Comunitario ha decidido continuar caminando en barro pues no ha revisado, con la profundidad que se merece, las excepciones en la minería de datos, abriéndose una brecha importante por la que las IAs obtienen ingentes recursos para sus entrenamientos, y que afectaría directamente a los derechos de autor o datos personales que, en otras ocasiones y foros, con tanta profusión se defienden.

A este respecto, anteriormente la Directiva de Copyright 2019/790/UE, introdujo las denominadas excepciones de minería de textos y datos (arts. 3 a 7 D(UE) 2019/790). En concreto, su artículo 4 establece que la minería de datos supondrá una excepción a:

- El Derecho exclusivo del autor de la base de datos a la reproducción, con carácter temporal o permanente, total o parcial, por cualquier medio y de cualquier forma, de su base de datos (art. 5 D. 96/9/CE).

- El Derecho del autor de la base de datos a prohibir la extracción y/o reutilización de la totalidad o de una parte sustancial del contenido de ésta, cuando la obtención, la verificación o la presentación de dicho contenido representen una inversión sustancial desde el punto de vista cuantitativo o cualitativo. Este Derecho queda legalmente amparado por los Estados miembros de la Unión (art. 7.1 D. 96/9/CE).

- El Derecho de reproducción, exclusivamente asignado al autor, establecido en la Directiva 2001/29/CE sobre armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información (art. 2 D. 2001/29/CE).

Es más, la Directiva 2019/790 añade que las reproducciones y extracciones *«podrán conservarse durante todo el tiempo que sea necesario para fines de minería de textos y datos»* (art. 4.2 y 3 D(UE) 2019/790).

Pues bien, toda vez que los entrenamientos y capacidad generativa de las IAs solo pueden hacerse posibles a través del data mining sobre bases de datos (preferiblemente a más grandes y heterogéneas sean éstas), los titulares de estas tecnologías pueden situarse en estos puntos de excepcionalidad, que recoge la Directiva, para acceder a los tan ansiados repositorios de datos, pues de otro modo se dificultaría el desarrollo de sus IAs. Por otro lado, en aplicación directa y expresa de esta excepción normativa, se tratarían datos e información en perjuicio de titulares de derechos de propiedad intelectual legítimos, por ejemplo los correspondientes a los propietarios de las bases de datos objeto de los trabajos de minería, Derechos que en la práctica quedarían inoperativos por disposición normativa, cediendo a la demanda de cubrir una necesidad práctica para el desarrollo de una tecnología incipiente. Esto supone que el primer «sacrificio» de Derechos, en favor del desarrollo tecnológico, tendría ahora mismo un sustento normativo, lo cual no es cuestión menor, pues refleja el posicionamiento oficialista de las Instituciones legislativas europeas al respecto.

En esta misma línea de permisividad se orienta el reciente Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial (R (UE) P9_TA 2024/0138), al establecer en su articulado una serie de controles para la calificación de la actividad de las IAs, bien como de alto riesgo o de menor riesgo, en base al eventual quebranto que éstas puedan causar a los derechos fundamentales de los afectados, condicionando pues dicha calificación al impacto negativo causado. Es decir, se parte de una posible actividad dañina de la IA (aun en su entrenamiento) sobre derechos de terceros, pero se condiciona el reproche proporcionalmente al daño causado por la actividad (art. 7.2 R (UE) P9_TA 2024/0138), si bien posteriormente el articulado corrige parcialmente esta posición, y requiere del cumplimiento de controles precisos para la protección de los datos personales o bajo propiedad intelectual empleados en el entrenamiento (art. 10 R (UE) P9_TA 2024/0138). Como se puede ver, la normativa no establece posiciones maximalistas de protección, sino que busca el equilibrio entre los intereses de ambos mundos.

Otro ejemplo de esta paradoja es la legislación regulatoria de las IAs presentada en Chile, al tipificar ésta, en su articulado, el deber de respetar la confidencialidad en la información y datos obtenidos por la actividad de una IA, ante la posibilidad de quebranto de Derechos de Propiedad Intelectual (Art. 23, MENSAJE 063/372). Sin embargo, la misma norma establece una modificación en la Ley de Propiedad Intelectual nacional, introduciendo una eximente de los derechos de Propiedad Intelectual para el entrenamiento de las IAs, al considerar lícito, sin derecho a remuneración y sin recabar previo consentimiento del titular de los derechos, los actos de *«reproducción, adaptación, distribución o comunicación al público, de una obra lícitamente publicada, cuando dicho acto se realice exclusivamente para la extracción, comparación, clasificación, o cualquier otro análisis estadístico de datos de lenguaje, sonido o imagen, o de otros elementos de los que se componen un gran número de obras o un gran volumen de datos, siempre que dicha utilización no constituya una explotación encubierta de la obra o de las obras protegidas»* (Art. 31, MENSAJE 063/372). Evidentemente, la dificultad radica en probar la concurrencia de una eventual voluntad de explotar obras protegidas, voluntad que no puede ser atribuible a la IA generativa, pero sí a quien utilice el output resultante, si es que a su vez éste es capaz de identificar que en la elaboración de dicho output hay quebranto de derechos previos.

En conclusión, nos encontramos ante la contradicción de una defensa cerrada de los derechos de autor por parte de los actores políticos nacionales y supranacionales, mientras que la propia normativa emanada desde sus órganos legislativos permite el uso de bases de datos, obras y creaciones, en el contexto del data mining, para el entrenamiento de las IAs. Conflicto de intereses subyacente o técnica legislativa deficiente (o impotente para abarcar el fenómeno), lo cierto es que, actualmente, parece que el desarrollo de la tecnología de las IAs se impone por varios cuerpos en su pugna con los derechos de propiedad intelectual.

En el marco de este conflicto, no se puede ignorar la política adoptada por la administración Biden en los EEUU de América, para la regulación de las IAs. Dicho Gobierno ha optado por otorgar un margen nada despreciable a las grandes tecnológicas (recordemos, las más potentes de ellas, a nivel mundial, son de nacionalidad estadounidense) para adoptar compromisos de control de carácter voluntario, relacionados primordialmente con riesgos de seguridad (al estilo europeo). Resultado de ello, en el mes de julio de 2023, varias compañías como Amazon, Google, Meta, Microsoft y OpenAI, adoptaron voluntariamente sus regulaciones, siguiendo la estela de la normativa impuesta por el Gobierno. Sin embargo, estas regulaciones se refieren fundamentalmente a impactos de seguridad, en los sesgos o en el medioambiente, pero parece que la vulneración de ciertos derechos de propiedad intelectual sigue siendo asumible o, por lo menos, desplazado a un plano inferior de prioridades.

Misma senda sigue el Gobierno Chino, al regular que los datos que sean empleados para el entrenamiento de las IAs sean ciertos y precisos (para optimizar la calidad de los resultados o output), sin entrar en limitaciones relacionadas con los derechos de autor que pudieren estar eventualmente implicados (Art. 31, MENSAJE 063/372).

Aun con todo, resulta curioso cómo, en el escenario previo a dictarse las regulaciones específicas en materia de IAs, los titulares de estas tecnologías realizaban piruetas jurídicas para intentar excluir toda responsabilidad de su actividad, allí donde no alcanzaban los supuestos de exclusión recogidos en las normas regulatorias anteriores. Verbigracia, OpenAI establece en sus condiciones de uso, en concreto en el apartado de uso de sus servicios, que se calificaran como acciones no permitidas aquellas que infrinjan, se apropien o violen los derechos de cualquier persona, añadiendo, no sin cierta temeridad, que el usuario será responsable del resultado y deberá asegurarse que éste no infringe la legislación aplicable o las Condiciones de uso. Haciendo una interpretación jurídica literal y taxativa de esta

redacción, se concluye que OpenAI traslada a sus usuarios toda asunción de eventuales quebrantos legales que, sin embargo, están contenidos en el propio ADN de su tecnología.

Sin embargo, el Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial ha terminado acogiendo esta misma concepción, como decimos surgida mucho antes de que se dictara dicha normativa, e impone a los titulares de las IAs que informen de manera transparente (evidentemente más de lo que anteriormente lo hacían) al responsable del despliegue (concepto que englobaría a los usuarios), acerca del uso ilícito que puede dársele al output (art. 13 R (UE) P9_TA 2024/0138). Es más, el Reglamento establece (y reitera en innumerables ocasiones) la obligación de alfabetización de todos aquellos que diseñen IAs, las utilicen, e igualmente lo impone para aquellos afectados por las mismas, en orden a que todos los actores del proceso sean conscientes de las consecuencias de sus posibles actos ilícitos y, en su caso, la posibilidad de reclamación de sus legítimos derechos. Es decir, el progreso de las IAs no se ha de detener, y serán las partes implicadas y afectadas quienes gestionarán sus respectivas responsabilidades particulares.

Esta regulación ha de interpretarse como un nuevo argumento de laxitud a la hora de imputar responsabilidad a los titulares de las tecnologías o, cuanto menos, una concurrencia de culpas entre titulares de las IAs y usuarios que, en el caso de los primeros, podría ser «salvada» a través de los sistemas de seguridad de la información que se recogen igualmente en el Reglamento, los estudios del impacto por el uso de sus IAs, los protocolos de protección de datos personales y las políticas de información y formación a las que obliga este cuerpo normativo.

Por tanto, ya no queda duda acerca de los contenidos de los repositorios de datos empleados por las IAs para su capacidad generativa: entre otros, obras preexistentes, estén éstas o no bajo tutela de derechos de propiedad intelectual, inmersas en ingentes bases de datos sobre las que se realiza data mining.

2.3. Titularidad de las creaciones

Superados los primeros puntos, referentes al diseño de las IAs y sus fuentes de información, debemos dar un paso más allá y abordar la atribución de autoría de las creaciones generadas por estas IAs, dado que se trata del elemento fundamental que define el surgimiento y titularidad de eventuales derechos de propiedad intelectual sobre el output.

Y para ello, partimos de las consideraciones de las IAs como tecnologías surgidas del intelecto humano y entrenadas por humanos desde el punto de vista subjetivo de éstos (de ahí el riesgo de la aparición de sesgos en los output). Por tanto, ¿podría atribuirse por extensión, al resultado de su creación, la naturaleza de fruto del intelecto humano? Si la respuesta es afirmativa, ¿la obra podría subsumirse dentro de las creaciones comprendidas en el ámbito del artículo 1 de la Ley de Propiedad Intelectual? (Art. 1 RDL 1/1996).

El intelecto humano es el creador de la IA, por tanto antecede a ésta como condición sine qua non de su existencia. Por otro lado, la IA es estimulada a través de entrenamientos realizados por humanos, y su trabajo ejecutado conforme a las instrucciones llamadas prompts, que en sí mismo son creaciones humanas que limitan, condicionan y orientan el proceso de creación, aportando una visión artística empírica y, en consecuencia, refinando el resultado. En este sentido, podría hablarse de la IA como una herramienta de creación o edición, mientras que el control sigue ejerciéndose por la persona física que diseña el prompt, y que se encuentra más cercana a la IA. En suma, una relación simbiótica entre la creatividad humana y el algoritmo matemático (FRALEY, A., 2023).

No obstante, una vez recibe las instrucciones limitativas u orientativas, la IA se desliga del elemento humano al realizar la creación sintética, en un ejercicio que replica la capacidad intelectual de la mente humana. No por gratuidad se asegura que la IA es la tecnología que piensa y actúa como las personas (FLORES GALEA, A.L., 2024). Así, pese a la impronta personal que, en su caso, pudiere imprimir el prompt empleado, el algoritmo no «crea», en el bien entendido de creación humana subjetiva, trufada de emociones o percepciones, sino que sus respuestas se basan en los patrones estadísticos y correlaciones concurrentes en los ingentes océanos de datos que maneja en sus entrenamientos (FRALEY, A., 2023).

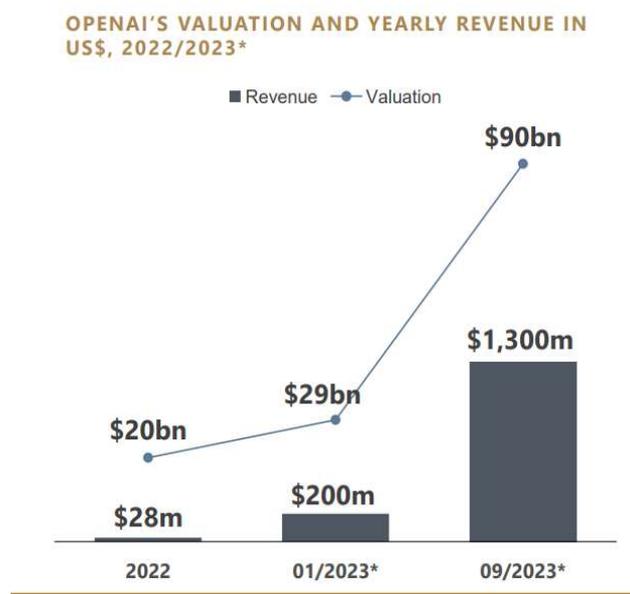
Por tanto, es en ese preciso momento donde la capacidad de la IA se confronta con el contenido de la normativa de propiedad intelectual (art. 5.1, RDL 1/1996), que define expresamente al autor como «*persona natural*», y se alcanza la conclusión de que el ejercicio creativo no se realiza por un ser humano. De este modo, se reduce la cuestión (quizá con cierto simplismo) al silogismo: si no hay ser humano en el momento creativo (aunque esté cerca de él o lo haya dirigido), no hay obra susceptible de propiedad intelectual. Esta tesis mantiene el concepto romántico de autor heredado de siglos anteriores y que determinados autores, como Ortego Ruiz, piden superar, para abandonar el constreñimiento del autor humano como el único capaz de alumbrar obras desde el espíritu, y abordar una concepción más «*pragmática o tecnológica*» (LACRUZ MANTECON, M.L., 2021).

Debido al revisionismo que están experimentando estas teorías, la doctrina ha desarrollado distintas posiciones en consideración a las fases que componen el proceso creativo, analizando la intervención humana y de la IA en cada una de ellas. La convergencia de estas posiciones doctrinales hace que, por un lado, haya corrientes que rebajan la intervención de las IAs a meros intérpretes, considerando por tanto sus creaciones como derivadas de obras preexistentes, y otras que identifican dos hitos en el proceso creativo, por un lado el plan creativo, donde cabría la concepción de la obra y el control de su ejecución (aquí tendría cabida el concepto de autoría a través del prompt) y por otro lado la ejecución, donde encontraría sitio la acción de la IA y del cual surgiría el resultado sintético, de tal modo que la ejecución, bajo supervisión del autor, no atribuye autoría al ejecutante (LACRUZ MANTECON, M.L., 2021). Estas últimas corrientes se encuentran más alineadas con el concepto antropocéntrico de autoría, contenido en las distintas legislaciones de propiedad intelectual y que, actualmente, son mayoritarias.

Por último, no puede dejar de observarse que, cuando la intervención del ser humano es genérica o de escasa relevancia en el proceso creativo de la IA, y la capacidad ejecutiva de ésta suple o rellena ese vacío creativo, se puede abrir otro flanco jurídico, dado que las creaciones accidentales o no intencionales también encuentran amparo en la legislación de propiedad intelectual. No obstante, parece que la complejidad técnica que requiere la elaboración del prompt supera lo meramente accidental, siendo incluso objeto de apropiación pública por sus autores.

Despejada la cuestión de la autoría, veamos qué sucede con la titularidad de las creaciones nuevas generadas por medio de IAs. Para ello, consideraremos una de las más relevantes compañías de IAs, OpenAI, cuya evolución y posicionamiento está siendo imparable, tal y como se muestra en el siguiente gráfico:

Figura 3. OpenAI's valuation and yearly revenue in US\$, 2022/2023.



Fuente: GOLDHAMMER, K., LENA MACKUTH, M., KOMMA, D., 2024. Pág. 21.

En un análisis de las condiciones de uso de OpenAI, encontramos que esta empresa considera comportamiento no permitido el que un usuario manifieste que el denominado output (o respuesta sintética generada por la IA) ha sido creado por un ser humano, con conocimiento de no ser cierto. Es decir, se refuerza el control y etiquetado de la réplica frente a la realidad, en aras al mantenimiento y fomento de la confianza e identificación de la autenticidad (FRALEY, A., 2023).

Por otro lado, y pese a que se ha determinado que el proceso generativo, en su vertiente ejecutiva, es de la IA y no del usuario, OpenAI otorga los derechos de propiedad del input (las instrucciones previas o prompt) y del output al usuario, si bien se reserva la posibilidad de emplear ambos para sucesivos entrenamientos de la IA y mejora de sus servicios (en una política de beneficio y retroalimentación mutua). Dicha atribución contiene, en sí misma, el intento de definir una autoría que otorgar al humano que ha intervenido en el proceso, ya sea a nivel de usuario de la IA o aquél otro que aproveche para sus fines el output, por ser quien está en mejor posición de relación con la IA y tratarse, por ende, de quien la dirige (LACRUZ

MANTECON, M.L., 2021), sin que por ello se abandone el continuo entrenamiento que las IAs realizan con sus propios resultados.

No obstante, pese a esta atribución de autorías o propiedades que las partes involucradas en el proceso se efectúan unilateralmente (sobre todo al margen de posibles titulares de derechos ajenos a ellas), no puede quedar sin tratamiento la cuestión de que las IAs beben de una «inspiración» (algunos autores hablan incluso de inspiración múltiple, aunque, por el momento, este rasgo es reservado exclusivamente a humanos) proveniente de obras preexistentes, por lo que sus respuestas pudieran ser consideradas obras derivadas de aquellas creaciones anteriores.

Para ello, en primer lugar, hay que recordar que las obras derivadas son aquellas que transforman una obra literaria, artística o científica preexistente, o un arreglo musical, sin perjuicio de los derechos de autor sobre la obra original (art. 11, Ley 1/1996) (art. 2.3 C. Berna 1971). Estas obras también han de contar con un mínimo de altura creativa, considerando ésta cómo (I) que la obra represente o contenga la impronta personal de un determinado sujeto y (II) que posea un carácter novedoso objetivable (LACRUZ MANTECON, M.L., 2021). Ninguno de estos puntos resulta predicable del resultado sintético, pues en él no aparece el componente personal del director del proceso (componente de por sí complejo de encontrar en obras creadas por humanos), ni tampoco el carácter novedoso de la obra, al tratarse de multitud de contrastes estadísticos comparando una miríada de obras anteriores. Esto conduce a considerar que las obras no pueden considerarse derivadas, conforme a la figura jurídica contenida en la legislación de Propiedad Intelectual.

En conclusión, la naturaleza de las obras generadas por las IAs sigue siendo, a día de hoy, una cuestión compleja en la que ni siquiera se simplifica el concepto de ejecución creativa, definiéndolo por un lado como un trabajo basado en coincidencias estadísticas de características comunes halladas en repositorios de enormes cantidades de datos (y por lo tanto bebiendo de esos datos, sin novedad aparente), pero por parte de ciertos sectores, a su vez tratándolo como una obra nueva, con rasgos de cierta originalidad. Tampoco resulta sencilla la posición que ocupa el prompt, pues hay corrientes que lo identifican como una formulación susceptible de protección en si misma, debido a su alta complejidad técnica y creativa.

3. Un caso particular: La generación de creaciones musicales

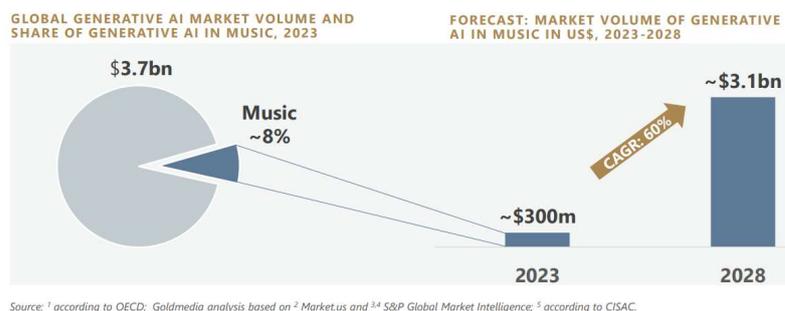
«—Escuche —dijo Case—, es una IA, ¿sabe? Inteligencia artificial. La música que ustedes oyeron probablemente se metió en los bancos de aquí y cocinó lo que pensaba que les gustaría...». La cita corresponde al libro *Neuromante* (GIBBSON, W., 2016, pág. 137), publicado en el año 1984, y es traída a colación en el presente estudio atendiendo, por una parte, a lo profético de sus palabras, y por otra a la capacidad de condensar dos elementos de las IAs generativas en el ámbito musical, que trataremos en los siguientes apartados desde un punto de vista jurídico: (I) la dificultad y consiguiente riesgo de no poder distinguir una creación sintética de una creación del intelecto humano, y (II) la capacidad de las IAs para generar creaciones plenamente adaptadas a los gustos y necesidades de los usuarios, de modo que con sus output sintéticos se alcance la plena satisfacción de estos.

Si bien en los años 80 del siglo veinte ya se apuntaba como una funcionalidad distópica, actualmente las creaciones musicales generadas a través de las IAs es una realidad. Pese a ello, aun no suponen el grueso total de la actividad generativa, situándose lejos de las creaciones gráficas, de texto o de otra índole, si bien los usuarios están comenzando a asomarse a estas capacidades creativas y vislumbrar las posibilidades y ventajas que aportan, lo que marca un devenir prolífico a corto plazo.

Así lo ha apuntado la consultora alemana Goldmedia GmbH Strategy Consulting en su informe sobre el uso de inteligencia artificial en el sector musical (GOLDHAMMER, K., LENA MACKUTH, M., KOMMA, D., 2024), en concreto en los mercados de Francia y Alemania, cuyos resultados fueron expuestos en el mes de marzo de 2024 en el seno del congreso internacional sobre retos de la propiedad intelectual frente a la inteligencia artificial, organizado por la Sociedad General de Autores y Editores, en adelante SGAE (ADEPI, 2024).

Así, la precitada consultora llama la atención en la, por el momento, escasa relevancia de la IA generativa a nivel musical respecto de otro tipo de creaciones (alcanza el 8% del volumen total, y reportó en torno a los 300 millones de dólares en 2023), pero proyecta la tendencia alcista en su uso, previendo un mercado con niveles de facturación en torno a los 3.1 billones de dólares en 2028.

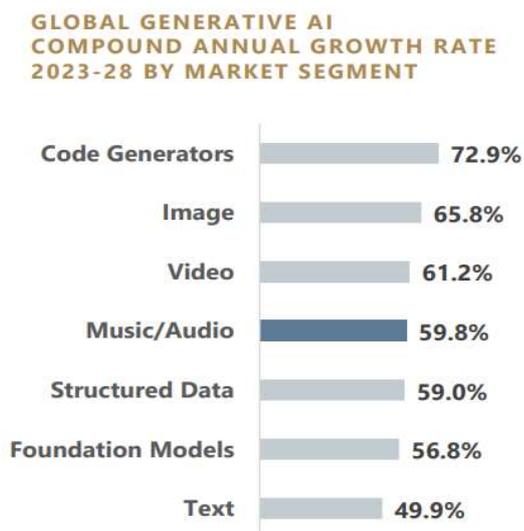
Figura 4. AI and music: Market Development.



Fuente: GOLDHAMMER, K. et al. 2024. Pág. 7.

Así, en el año 2028 se prevé que la IA generativa, aplicada a la música, alcanzará niveles cercanos a los que actualmente tienen otras creaciones cuyo avance tecnológico se produjo con anterioridad, como es la aplicada a vídeos o imágenes.

Figura 5. Global generative AI compound annual growth rate 2023-28 by market segment.



Fuente: GOLDHAMMER, K. et al. 2024. Pág. 23.

Pues bien, en el trasfondo de este imparable incremento creativo y de uso de las IAs, continúa la pugna entre creadores reacios a la intervención de las IAs generativas en el ámbito musical, y los partidarios de la entrada de esta tecnología en el proceso creativo, que apoyan su posición en la innovación y la democratización de creación de contenidos, entendido desde el libre acceso a estas tecnologías y el fomento de una facilidad creativa que rompa la llamada «brecha», esto es, la distancia entre la idea perfecta que reside en la mente (reminiscencia

platónica) y el resultado, tras un proceso creativo realista, no sintético (GOLDHAMMER, K. *et al.* 2024. Pág. 31).

Como muestra de lo anterior, cabe citar la web oficial de Suno AI, inteligencia artificial generativa de contenidos musicales, que en su apartado «*acerca de*», describe la tecnología del siguiente modo: «*Suno está construyendo un futuro en el que cualquiera puede hacer buena música. Ya seas un cantante de ducha o un artista de listas, rompemos barreras entre tú y la canción que sueñas hacer. No se necesita ningún instrumento, sólo imaginación. De tu mente a la música*» (SUNO, 2024).

Este extracto resume el objetivo que se pretende alcanzar a través de las IAs generativas: capacidad creativa de alta calidad al alcance de todos los usuarios, tengan o no dotes creativas o artísticas para la música. Y ante este pensamiento, el reflejo de la posición contraria, que se resume de modo extremadamente gráfico en la frase, devenida en viral, acuñada por la escritora Joanna Maciejewska: «*You know what the biggest problem with pushing all-things-AI is? Wrong direction. I want AI to do my laundry and dishes so that I can do art and writing, not for AI to do my art and writing so that I can do my laundry and dishes*», en español: «*¿Sabéis cuál es el mayor problema al impulsar todo lo relacionado con la IA? La dirección incorrecta. Quiero que la IA lave mi ropa y los platos para que yo pueda hacer arte y escribir, no que la IA haga mi arte y escritura para que yo pueda lavar mi ropa y los platos*» (MACIEJEWSKA, J., 2024). El debate está servido.

3.1. Casos relevantes

La problemática, que ha venido apuntándose en los apartados anteriores, ya ha tomado tierra, concretándose en diversos casos que han tenido una gran relevancia pública, en buena medida por la popularidad de las personalidades implicadas en ellos. Tal es el caso del artista Bad Bunny, que el pasado mes de noviembre de 2023 hubo de ver cómo FlowGPT, una plataforma digital dedicada a la ingeniería de prompts de IA, emulaba de manera artificial la voz de este artista y lanzaba la creación llamada 'NostalgIA', una canción de estilo reguetón (Música de origen caribeño, según la RAE) que se tornó viral en la plataforma Tiktok y que alcanzó cerca de un millón de reproducciones en la plataforma Spotify (SORIANO, R., 2023).

La reacción inmediata del artista fue verter públicamente su repulsa hacia las visualizaciones y descargas que se estaban realizando, por parte de sus seguidores, de esta obra. Así, se visualizaban y quedaban retratados, a nivel internacional, los problemas suscitados en torno a estas creaciones y, en particular, aquellos con impacto negativo en el artista y el negocio creado en torno a él: una competencia directa, con unos costes de producción extremadamente reducidos, un alto potencial económico y una efectividad objetiva e innegable en la rapidez de su difusión, si atendemos al volumen de descargas registradas en un breve espacio de tiempo, así como la posibilidad de accesibilidad, a nivel mundial, que el ciberespacio otorga a la obra.

El caso mencionado anteriormente reveló la profunda problemática asociada a las creaciones musicales con clonación de voz, pero no fue el primero que puso esta funcionalidad sobre el mapa ya que, con anterioridad, Roberto Nickson, cofundador de MV3, ya había publicado en la red social X un tutorial explicando lo sencillo que resultaba suplantar la voz de cualquier artista a través de algoritmos de sustitución. En concreto, sustituía su voz por la del artista Kanye West, y la revestía con un ritmo musical identificable con el estilo propio de este músico, obtenido a través de las creaciones contenidas en la plataforma YouTube. A resultas de la gran difusión que alcanzó, este video fue desalojado de la red social y ya no es accesible, quizá por protección a los derechos de autor o en aras a evitar una eventual generación descontrolada de creaciones musicales (PASTOR, J., 2023), pero en ningún caso con el tratamiento preventivo que mereciera una tecnología tan potente.

En este escenario, los artistas se han posicionado en contra del empleo de sus creaciones e interpretaciones para el entrenamiento e impulso de las capacidades de las IAs generativas de música, identificando tal función como una amenaza directa a sus intereses.

Así, el 1 de abril de 2024 se publicó una carta (ARTIST RIGHTS ALLIANCE, 2024), firmada por más de doscientos artistas de relevancia mundial que, por el interés de su contenido, resulta necesario analizar, dado que en ella se exponen los motivos de oposición al uso inadecuado de las IAs y, de estos, se detraen no pocas pinceladas jurídicas que apuntan a la futura estrategia defensiva de los intereses de la industria. Sintetizando los argumentos expuestos por los artistas, estos podrían concretarse en los siguientes puntos de fricción con la irrupción tecnológica de las IAs:

1.- Oposición al entrenamiento de las IAs con sus creaciones, práctica pacífica y tardíamente reconocida por los titulares de estas tecnologías, como hemos podido ver anteriormente.

2.- Se califica el uso de las IAs generativas musicales como infracción y devaluación de los derechos de los artistas humanos, y un asalto a su creatividad.

Particularmente interesante resulta este alegato, toda vez que se vierte al socaire de razonamientos jurídicos ya vistos, como la falta de autoría legal de las IAs en su capacidad creativa, al quedar restringido a las obras alumbradas por el intelecto humano (persona natural), de lo que se deduce que, en primer lugar, los artistas han actuado debidamente asesorados desde el punto de vista legal y, en segundo lugar, que en la actividad de las IAs hay un conflicto filosófico y conceptual muy evidente para todas las personas, posean o no conocimientos jurídicos.

Además, en la carta se citan, expresamente, términos netamente jurídicos, tales como privacidad, identidad, sustento económico (medio de vida), voces y semejanzas (apuntando a un eventual plagio), todos ellos identificados con los problemas planteados en los apartados anteriores.

3.- Igualmente, se invocan los intereses de la industria en general, calificando de catastrófico (sic) el impacto de las IAs generativas sobre la misma, trayendo a colación actores de este ámbito que resultarían potencialmente perjudicados, como artistas, compositores, músicos y titulares de derechos, en el bien entendido de productores y otras entidades participantes del proceso creativo.

Por otro lado, hay un llamamiento a la inundación del mercado con masivas cantidades de creaciones (sic), consistentes en sonidos e imágenes, que diluyen la remuneración a los artistas vía royalties. Evidentemente, se trata de un llamamiento a la protección de un ámbito de competencia leal y ecuánime, entre el sistema de mercado musical actual, y las capacidades de creación de una IA generativa.

4.- Por último, se aclara que no se trata de un manifiesto contra el empleo de la IA en general, siendo esta una tecnología con un enorme potencial para el progreso de la creatividad humana (sic), sino que pone el foco sobre el uso irresponsable de estas IAs y los perjuicios que tal uso puede generar.

Esta posición guarda plena consonancia con las adoptadas por distintos países, que se ven obligados a navegar en procelosas aguas que concilien la regulación de las IAs y su progreso tecnológico, con la defensa de los intereses de los creadores.

La respuesta, por parte de la Entidades Gestoras, no se ha hecho esperar, y la SGAE celebró, en el mes de marzo de 2024, un congreso internacional sobre retos de la propiedad intelectual frente a la inteligencia artificial, en el que se afrontaron los problemas, retos y ventajas de las IAs en las creaciones musicales, definiéndose numerosas posiciones encontradas, como por ejemplo aquellas tesis que propugnan la adaptación de los artistas a los avances, como ya ha sucedido en el pasado, o el desarrollo de mercados de licencias, de modo que se garantice la remuneración en caso de que los entrenamientos de las IAs generativas se realicen con obras protegidas por derechos de propiedad intelectual (SGAE, 2024).

Como se puede ver, muchos son los colectivos que entienden que la IA hará un daño a la capacidad creativa humana. Sin embargo, en contraposición no faltan las bandas musicales famosas que han aplicado las IAs en beneficio del proceso creativo, como sucede con los Beatles, que en 2023 grabaron una canción con la ayuda de la IA, rescatando y depurando, de un viejo casete, la voz de John Lennon, componente fallecido en 1980 (GOLDHAMMER, K. *et al.* 2024. Pág. 31).

Uno de los últimos ejemplos de aparición de las IAs en el panorama musical, como herramienta generativa y colaborativa para la creación de contenidos, acaeció durante el evento de Eurovisión 2024, en el que los miembros de la banda sueca ABBA fueron clonados en imagen y voz, cuando sus componentes ganaron el primer certamen de Eurovisión en el que participaron (año 1974). Este empleo «*amable*» de la IA generativa, y su aparición en uno de los eventos musicales más relevantes del año para la zona europea, que aglutinó a 4.886.000 espectadores (CALLE, E., 2024), simboliza de manera muy gráfica el maridaje entre contenido musical e IA, así como que esta última ha desembarcado en el sector para quedarse.

Por tanto, podemos mantener sin riesgo a equívoco que el impacto de la IA, sobre la industria musical, ha generado la movilización de todos sus componentes, en aras a alcanzar un entendimiento entre desarrollo tecnológico, adaptabilidad y especialización de los puestos de trabajo, siempre desde el respeto a los derechos de propiedad intelectual, si es que todo ello es conciliable.

3.2. Incidencia de la creación en distintos ámbitos legales

Una vez estudiado el cada vez más creciente uso de las IAs generativas y su impacto con carácter general en materia de propiedad intelectual y, más en particular, en el sector de la música, es necesario analizar el alcance jurídico y los nuevos retos que plantea dicha irrupción en otros campos del Derecho.

Así, a continuación se tratarán las distintas posiciones jurídicas que se han venido adoptando a raíz de la incursión de esta tecnología, pero también la jurisprudencia y normativa aplicadas en casos anteriores que, pese a tener lugar en un momento en que lo analógico reinaba, son trasladables, con ciertos matices, a cuestiones que pueden debatirse actualmente por la implicación de las IAs.

La exposición agrupará las problemáticas en disciplinas o materias jurídicas distintas a la ya tratada de la propiedad intelectual, como es el ámbito penal y el uso indebido que pueda realizarse del output, el perjuicio causado a nivel de marca, ámbito publicitario o en materia de competencia, así como en lo relativo a la Protección de datos de carácter personal, cuestión ésta de ardiente actualidad debido a la cada vez mayor trascendencia social que está adquiriendo el empleo de datos personales para el funcionamiento de las IAs con capacidad generativa.

A fecha de elaboración de este Trabajo, la sociedad en su conjunto es cada vez más consciente de la importancia radicada en que sus datos personales sean empleados para el desarrollo de estas tecnologías, y se está instalando un nada despreciable recelo a colaborar en este proceso, por lo menos de manera gratuita o altruista. No obstante, en los casos en que se ha abonado contraprestación por ello, se demuestra que el valor de estos datos aún está lejos de ser comprendido (todavía resuenan los ecos por la venta masiva de imágenes de los iris, por un precio irrisorio). (DONATE, F., 2024).

Por todos estos motivos, el estudio del impacto de las IAs generativas musicales no puede constreñirse a la única perspectiva de la propiedad intelectual, sino que ha de realizarse desde su incidencia en múltiples caras jurídicas, en consonancia con la gigantesca revolución generada por su irrupción.

3.2.1. Materia de Protección de Datos Personales

La Protección de Datos Personales también es una materia que puede verse quebrantada por la actividad y creaciones de las IAs, debido a la capacidad de éstas para generar temas musicales clonando la voz de determinados artistas famosos, siendo esta una capacidad de altísima disrupción en el panorama actual.

Para dar respuesta a este asunto, en primer lugar es necesario analizar el tratamiento legal y jurisprudencial que recibe la voz, si ésta es subsumible dentro de los datos personales y, en su consecuencia, si se debería obtener el consentimiento del artista con objeto de tratar la misma para los fines de la IA generativa (máxime si este tratamiento pudiera emplearse para generarle competencia en el mercado o daño reputacional), pese a la trascendencia pública que el propio artista ha querido otorgarle a su voz, o existe alguna excepción, para los titulares de las IAs, que permita eludir dicho consentimiento específico.

Pues bien, a nivel legal, la voz se considera un elemento identitario propio de la persona, susceptible de protección conforme a la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad personal y familiar y a la Propia Imagen.

Desde su nacimiento, dicha normativa ha generado una prolija línea jurisprudencial en la cual se ha venido incluyendo la voz (además de la imagen y la identidad), dentro del ámbito de la propia imagen, sobre la cual las personas tienen un poder de decisión en cuanto a los fines a los que hayan de aplicarse sus manifestaciones (FD 4º STSJ Madrid 954/2012). A su vez, esta materia se asocia al Derecho a la Intimidad, entrando por tanto en la órbita de protección constitucional otorgada a los Derechos Fundamentales.

De este modo, al tratarse de un Derecho Fundamental que, además, versa sobre la expresión de la persona misma, se han de limitar las eventuales intervenciones de terceras personas y de los poderes públicos en ese ámbito de la vida privada, tanto respecto de la observación y captación de la imagen y sus manifestaciones, como de la difusión o divulgación posterior de lo captado.

Como se sabe, estos Derechos han tenido su desarrollo en las complejas normativas de Protección de Datos Personales actuales. Así, encontramos que el Reglamento Europeo de Protección de datos vigente (en adelante, RGPD), guardando la misma línea que marcaba la

anterior Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, (en adelante en aras a la brevedad, LOPD), otorga la categoría de dato de carácter personal a aquella información sobre una persona física que sea identificada o identificable (art. 4.1), REGLAMENTO (UE) 2016/679), siendo la voz uno de los elementos identificadores de las personas, en este caso con mayor motivo, dado que es el medio de expresión artístico de los cantantes o actores (incluyendo los de doblaje), por ejemplo, y por tanto uno de sus elementos identificadores más evidente.

Es más, el RGPD (art. 4 y 9 R (UE) P9_TA 2024/0138), reconoce la voz como un dato biométrico, en la medida en que es capaz de identificar a una persona por ser una característica fisiológica y física de ésta, otorgándole por ello un mayor valor de protección. (MERINO SANCHEZ, W., 2024).

En idénticos términos se ha expresado la jurisprudencia. Así, la Sentencia del Tribunal Supremo español, de 22 de junio de 2020, con citas de las Sentencias de la Audiencia Nacional española, de 19 de marzo de 2014 (Rec. 176/2012), y Sentencias del TJUE, de 20 de mayo de 2003, Österreichischer Rundfunk y otros, C-465/00, C-138/01 , Rec. p. I-4989, apartado 64; de 16 de diciembre de 2008, Huber, C-524/06 , Rec. p.I-9705, apartado 43, y de 7 de mayo de 2009, Rijkeboer, C-553/07 , Rec. p. I-3889, apartado 42), resuelve que la voz de una persona es un dato de carácter personal, por llamamiento legal expreso del artículo 3.a) de la extinta LOPD. En esta misma resolución, el Más Alto Tribunal recuerda que como dato personal que es, requiere del consentimiento del afectado para su tratamiento, con independencia de la finalidad del mismo (A.H.1º.33, STS 839/2020).

En base a este pronunciamiento se puede mantener que el tratamiento de la voz, con finalidad distinta para el que fue recabada, como es el caso de los entrenamientos de las IAs, requiere de un consentimiento expreso por parte del artista, por mucha relevancia pública o difusión mediática que le haya otorgado a este rasgo de su personalidad. De este modo, el tratamiento no podría ser subsumible en la excepción contenida en el RGPD (art. 9.2.e) R (UE) P9_TA 2024/0138), en relación a aquellos datos que el interesado haya hecho manifiestamente públicos, pues dicha publicidad se circunscribe a una actividad comercial o artística definida.

Particularmente interesante resulta esta sentencia, pues continúa añadiendo, con cita de la Sentencia del TJUE de 11 de Diciembre de 2014, que no cabe el tratamiento al amparo de la satisfacción de un interés legítimo, pues éste, de existir, cedería ante el interés de los derechos

y libertades del interesado (A.H.1º.33, STS 839/2020), interés protegido, a su vez, por el dictado del artículo 18.4 de la Constitución Española, el cual preceptúa que *«la ley limitará el uso de la informática para garantizar el honor y la intimidad personal y familiar de los ciudadanos y el pleno ejercicio de sus derechos»* (F.D.2º, STS 839/2020).

Alcanzado este punto, es conveniente detenerse para estudiar la posibilidad de aplicación, al particular, de la excepción de interés legítimo contenida en el RGPD (art. 6.1.f), REGLAMENTO (UE) 2016/679), atendiendo a la necesidad de entrenamiento de las IAs con objeto de hacer progresar estas tecnologías y perfeccionar sus funcionalidades.

En este sentido, la Comisión de la Unión Europea se ha pronunciado expresamente en su sitio web oficial, en cuanto a la posibilidad de realizar un tratamiento acogiéndose al interés legítimo como excepción al consentimiento del titular del dato personal, por tratarse de un concepto genérico que posee cierto margen interpretativo subjetivo. Así, más que identificar en qué consiste el interés legítimo, la Comisión identifica cuándo no cabe alegar éste, exigiendo al responsable el deber de comprobar que su interés legítimo no afecte a los derechos y libertades de otras personas, debiendo en ese caso encontrar otro fundamento jurídico (COMISION EUROPEA, 2024).

Por otro lado, el hecho de que la titular de la IA posea un ánimo de lucro y, en última instancia, el dueño del output también lo tenga (como se ha visto, a través de actos externos que lo revelen, como la comercialización de los resultados creativos, no su uso privado o doméstico), hace que estos intereses económicos deban decaer frente a los Derechos Fundamentales de los cantantes. Así se recoge en la citada Sentencia del Tribunal Supremo (F.D.3º, STS 839/2020), al concluir la misma recordando que *«el tratamiento de datos efectuado por una empresa en el marco de su actividad mercantil no puede considerarse comprendido en el supuesto de exclusión de la protección de datos por tratarse de actividades exclusivamente personales o domésticas, aunque el servicio prestado por la empresa consista en facilitar una relación entre personas físicas»*.

A estos efectos, es importante recordar que OpenAI, en sus condiciones de uso, derivaba al usuario la responsabilidad por eventuales infracciones de derechos de terceros, derivación refrendada posteriormente por el Reglamento de Inteligencia Artificial de la Unión Europea, motivo por el que, junto al desarrollo de estas tecnologías, debe realizarse una profunda labor de difusión de conocimiento jurídico y de concienciación, dado que actualmente cualquier

persona que cuente con un dispositivo conectado a la red, es capaz de generar contenido y otorgarle difusión pública con extrema facilidad, con los perjuicios inherentes a este comportamiento.

Por otro lado, aun en el supuesto de que los titulares de las IAs o sus usuarios entendieran la concurrencia de un interés legítimo y, a su vez, obtuvieran el respaldo judicial a este criterio, sería posible para el artista ejercitar el derecho de oposición, exigiendo la finalización del tratamiento de sus datos personales, en este caso su voz, para este fin concreto de generación de creaciones o, incluso, el entrenamiento de las IAs.

Sin perjuicio de lo anterior, aun habría un escenario en el que los derechos del artista pudieran verse afectados, y es la obtención del dato personal a través de las fuentes accesibles al público, identificadas éstas como aquellas de acceso no restringido ni limitado legalmente, incluyéndose determinados sitios web de internet.

Pues bien, a tenor de la escasa regulación que el RGPD realiza de esta figura, reducida a la obligatoriedad de informar al interesado de que sus datos han sido obtenidos de una fuente de acceso público (art. 14.2.f), REGLAMENTO (UE) 2016/679), la Agencia Española de Protección de datos emitió un informe en el que trata la regulación (o ausencia de ella) de las fuentes de acceso público, concluyendo que aun en el supuesto de encontrarnos en presencia de datos contenidos en una fuente de estas características, para que el tratamiento sea conforme a la normativa sin requerir consentimiento, habrá de concurrir que los datos sean adecuados, pertinentes y no excesivos con los fines legítimos perseguidos con el tratamiento, añadiendo que no es posible tratarlos con finalidades incompatibles a aquellas para los que se hubiera recabado el dato, todo ello con cita de la sentencia del Tribunal Supremo 2344/2016, de 2 el de noviembre de 2016, recurso 2538/2015 (Dict. AEPD, 2020).

En el caso estudiado, no existe una aparente correlación entre los fines por los que se pudo recabar el dato, y el tratamiento otorgado en última instancia, pues el que la IA generativa lo obtenga para su entrenamiento o en su proceso creativo, no implica que el output que contiene el dato pueda ser comercializado o difundido como obra musical. El tratamiento sería, en este caso, excesivo, y requeriría el consentimiento del interesado para obtener una base legitimadora sólida. En conclusión, habría dos controles que realizar, uno ex ante, con la obtención de la voz como dato personal con fines de entrenamiento de las IAs, donde podría alegarse la posibilidad de un interés legítimo (o incluso la difusión pública del dato por parte

de su titular), y el posterior, dependiendo éste de los comportamientos o actividades que quiera realizar el titular del output.

Como conclusión a este apartado dedicado a la voz como dato personal protegido, diremos que la misma posee un carácter netamente identificador de la persona a la que se le asocia, sin necesidad de otro dato para efectuar dicha correlación, y es acreedora de considerarse dato de carácter personal de especial relevancia, como dato biométrico que es. En su consecuencia, es susceptible de especial protección, siendo que el tratamiento que, de facto, están realizando las IAs y, por extensión, sus usuarios, supera los límites admisibles de proporcionalidad y licitud, llegando incluso a hacer ostentación de un ánimo de lucro que entra en competencia directa con los intereses comerciales del artista en cuestión, su productora, y los distintos intervinientes. Si el artista en cuestión lo deseara, podría oponerse al tratamiento y excluir su voz del ámbito de actividad de la IA generativa (vía ejercicio del Derecho de Oposición).

Por último y a raíz de la conclusión anterior, traer a colación que una de las grandes tecnológicas, Meta, ya ha reconocido que su IA va a entrenarse a través de los datos personales de los usuarios de sus distintas plataformas, amparándose para ello en el cajón de sastre del interés legítimo, otorgando a estos la posibilidad de que ejerciten sus respectivos derechos de oposición al tratamiento para dicha finalidad (OCU, 2024). El ejercicio de este derecho de oposición, por parte de autores, interpretes famosos o actores, provocaría que la IA generativa no dispusiera de la voz del artista en cuestión a la hora de ejecutar su capacidad creativa. Luego *a contrario sensu*, actualmente se estaría cooperando en estos comportamientos rayanos con la ilegalidad, al haber promovido entrenamientos con datos personales sin haber recabado el consentimiento del interesado o informado de su legítimo derecho de oposición de un modo más claro y transparente, como está sucediendo actualmente con la Compañía Meta. Una vez más, asoma el limbo jurídico en el que se han estado moviendo las IAs en los últimos años, obteniendo no pocas ventajas en ese oscurantismo jurídico.

3.2.2. Materia de Competencia: aprovechamiento reputacional y publicidad

Toda vez que en la normativa nacional española la voz no es un componente de la marca personal de un artista, pero en el derecho anglosajón sí lo es a través de la figura del «*Right of Publicity*», el objeto del presente apartado es realizar un estudio comparado de este concepto y el distinto enfoque jurídico que, a través de él, se hace de la voz, con especial atención en el supuesto estudiado de su clonación por parte de las IAs.

El «*Right of Publicity*» es definido como un derecho vinculado a la propiedad intelectual, que en el derecho anglosajón posee un profundo alcance comercial y mercantil, el cual protege contra apropiaciones indebidas e injerencias de terceros efectuadas sobre el nombre, imagen o elementos de identidad personal como la voz, para beneficio comercial.

De este modo, el nombre, imagen o voz de una persona es susceptible de ser convertido en una marca personal registrable y, por tanto, explotable económicamente, siendo que muchas celebridades, por ejemplo en el panorama artístico estadounidense, han optado por esta modalidad de defensa a través de su registro. Resulta muy común que este tipo de protección se proyecte en el ámbito publicitario, por el uso de los elementos identificativos de la persona como reclamo y valor añadido a la promoción de determinados productos, haciendo una vez más patente el potencial económico de la marca personal que implica la identidad de la celebridad (INTA, 2024). Sirvan como ejemplo de lo expuesto Tiger Woods, que ha prestado su imagen en la campaña publicitaria de los vehículos Buick, o Nicole Kidman como nuevo rostro publicitario del icónico perfume Nº 5 de la marca Chanel, cuya imagen asociada a un producto o servicio le puede otorgar, incluso, valores como credibilidad (WIPO, 2005).

En este caso, el «*Right of Publicity*» ha de interpretarse como lo contrario a la intimidad, es decir, la explotación de la propia imagen, pero en unas determinadas condiciones, de modo que puede resultar perfectamente compatible con el Derecho al Honor, Intimidad y Propia Imagen consagrado en la legislación española, por ejemplo, y que ha sido tratado con anterioridad.

Un ejemplo gráfico de la protección otorgada a este «*Right of Publicity*» y sus limitaciones frente a abusos por parte de terceros, es la reclamación presentada en el mes de enero de 2024 por los herederos del humorista George Carlin, cómico fallecido, contra una plataforma

de contenidos, por la difusión de un especial de humor de una hora de duración, empleando la IA generativa con la voz y el estilo propio de este humorista (DALTON, A., 2024).

En el seno de la Unión Europea no se ha legislado una figura jurídica semejante, que dote de uniformidad el tratamiento de esta cuestión a nivel jurídico, más allá de los llamamientos del reciente Reglamento sobre Inteligencia Artificial al tratamiento de la voz como dato biométrico, pero no en cuanto a su explotación. No obstante, en estados como Alemania existe una expresa y robusta protección de la personalidad frente a eventuales usos comerciales ilícitos, contenida en el cuerpo de su Constitución, cuya interpretación es semejante al «*Right of Publicity*».

Por otro lado, es posible hacer lícita la clonación de voz de celebridades y su generación sintética, siempre que se haya establecido esta posibilidad en un contrato entre el interesado en su explotación y el artista o actor. No obstante, los posibles perjuicios derivados de estos acuerdos hacen que los mismos deban ser estudiados con extrema cautela.

En el año 2023, los actores de la industria del cine y el entretenimiento audiovisual estadounidense se declararon en huelga, ante el recelo provocado por las posibilidades de clonación de las IAs generativas. Esta huelga, que se prolongó durante más de 118 días, tuvo una adhesión masiva, algo que no sucedía desde 1960, visibilizando la desconfianza ante el impacto de las IAs generativas o, más bien, ante el uso que, de sus capacidades, podían hacer las grandes productoras. Así, la situación denunciada consistía en el interés de los grandes estudios por hacerse con la imagen y voz de los actores, lo más identificativo de su persona en pantalla, para identificarlos y clonarlos a través de IAs, de modo que la dependencia de estos actores desapareciera en la práctica. Evidentemente, semejante cesión debería ir acompañada de una remuneración acorde con la entrega de las herramientas profesionales más preciadas en un actor. Sin embargo, los estudios ofrecían a los extras el salario correspondiente a la jornada de recogida de datos, como contraprestación de la cesión a perpetuidad de estos elementos personales (PEREZ, E., 2023).

Dichos contratos quedarían bajo la tutela de la normativa contractual general, de modo que le serían aplicables los vicios del consentimiento para aquellas cláusulas que resultaran manifiestamente abusivas, como pueden ser las que vinculan de manera indefinida a ambas partes contratantes, o aquellas que estipulan una contraprestación desproporcionada en las relaciones sinalagmáticas (en este caso, la cesión por el actor notablemente superior a la

efectuada por la productora), además de la nulidad de cláusulas por imposición de la parte contratante más fuerte del vínculo, en este caso la productora, que impone condiciones absolutamente leoninas a la parte más débil, los actores (que para encontrar amparo a sus reivindicaciones, hubieron de acudir juntos a la huelga).

Misma incidencia reviste esta tecnología en lo que hace al colectivo de actores en general, y actores exclusivamente de doblaje (de gran predicamento en España), al registrarse casos de modificaciones de voz de estos una vez finalizados los rodajes, ante la imposibilidad de contar con su disponibilidad para volver a grabar una escena.

En este supuesto concreto, resulta curioso el caso de la película «Fall», de la productora Lionsgate, que para conseguir acceder a un público más amplio, empleó la IA para modificar los diálogos de los actores y suprimir el exceso de palabras malsonantes en el metraje (PASTOR, J., 2022).

Por tanto, la voz es, en estos tiempos más que nunca con la aparición de las IAs, un elemento fundamental que ha de estar debidamente protegido y valorado, pues la capacidad de clonación de las IAs generativas pueden sobreexplotar dichos elementos personales sin limitación alguna, rentabilizando sobradamente la escasa inversión realizada por los grandes estudios en su obtención.

3.2.3. Materia Penal

No puede dejar de estudiarse la incidencia que la cuestión, aquí tratada, puede poseer a nivel de ciberdelincuencia, en concreto la eventual comisión de un delito de estafa o contra los derechos de propiedad intelectual.

Como es sabido, para la comisión del delito de estafa han de concurrir una serie de requisitos que conforman el tipo, como son el ánimo de lucro, el engaño bastante en la víctima para producir un error, y la inducción para que éste realice un acto de disposición en perjuicio propio o ajeno (art. 248, LO 10/1995). Así vista, esta cuestión parece estar lejos de las IAs generativas y el mercado musical, pero nada más lejos de la realidad.

En primer lugar, atendamos al título de la canción en la que se empleó la clonación de voz del artista Bad Bunny, y que ya se ha tratado con anterioridad: 'NostalgIA'. El título de la creación

musical no ofrece lugar a la duda, pues incluye en él, intencionadamente, las palabras «IA». De este modo, se evidencia que esta tecnología está presente en la composición de la canción o, tal y como sucede, en su creación artificial. En este caso habría de excluirse el engaño o error en el consumidor que adquiriera o acceda a esta composición, dado que cualquier persona con una diligencia o conocimiento medio sería capaz de advertir que hay una intervención de la IA y que es posible que el artista no sea Bad Bunny.

No obstante, toda vez que durante la elaboración de este Trabajo los adelantos tecnológicos están pugnando por superar las teorizaciones aquí vertidas, imaginemos que en un (cercano) futuro hay un creador de contenidos que realiza composiciones musicales con IAs generativas, clonando la voz de artistas mundialmente conocidos, y las publica sin advertir de la falsedad de su autoría o interpretación, apoyándose para ello en clonación de páginas web, o reproducciones inconsentidas de marcas comerciales (que en sí mismo son comportamientos que podrían suponer delitos en concurso medial con la estafa). De hecho, este supuesto ya es intuido como posible en el Reglamento de la UE de Inteligencia Artificial, al preceptuar como prácticas de IA prohibidas aquellas que suponen *«La introducción en el mercado, la puesta en servicio o la utilización de un sistema de IA que se sirva de técnicas subliminales que trasciendan la conciencia de una persona o de técnicas deliberadamente manipuladoras o engañosas con el objetivo o el efecto de alterar de manera sustancial el comportamiento de una persona o un grupo de personas, mermando de manera apreciable su capacidad para tomar una decisión informada y haciendo que una persona tome una decisión que de otro modo no habría tomado, de un modo que provoque, o sea probable que provoque, perjuicios considerables a esa persona, a otra persona o a un grupo de personas»* (art. 5.1.a) R (UE) P9_TA 2024/0138).

En ese punto, al titular de los derechos de propiedad intelectual únicamente le cabría (I) dirigir las acciones pertinentes frente al titular del contenido y (II) realizar un esfuerzo de comunicación para difundir, a la mayor velocidad, el origen ilícito de la composición, de modo que no se vincule a ambos (creación y autor). Por desgracia, la adquisición de la canción por parte de miles o millones de personas podría haberse producido llegado ese momento.

Para la comisión del eventual delito, la IA tendría un papel nuclear, cual es generar el engaño suficiente en el consumidor, el error y la consiguiente disposición económica, en este caso la adquisición por un precio, que puede estar o no en los niveles comerciales del artista en

cuestión. Este puede ser un punto menor dentro del relato fáctico, pero como veremos a continuación no es así. La jurisprudencia ha venido excluyendo el engaño, e incluso el perjuicio económico para los consumidores (otro de los requisitos que exige la estafa), cuando se adquieren teóricas composiciones de un artista que luego resultan no serlas, a precios inferiores y alejados de los que serían habituales para ese artista.

Ya en el año 1984, el Tribunal Supremo dictaba sentencias en términos parecidos, pero en este caso las imitaciones realizadas al socaire de la fama de artistas famosos, con el aprovechamiento de su relevancia comercial, carecían de las ayudas tecnológicas actuales. No obstante, los casos enjuiciados guardan paralelismos con lo que sucede actualmente.

En una de sus Sentencias (FD 1º a 5º, STS de 30 de mayo de 1984), el Tribunal Supremo trataba un supuesto en el que una empresa empleaba la imagen y nombre de un intérprete famoso en las carátulas de las cajas de cassette comercializadas (en el caso estudiado, se trataba del célebre Julio Iglesias), pero las canciones que contenía ese cassette no eran grabadas ni con la voz ni el instrumental de dicho cantante, sino que recogía una versión nueva y original (en palabras de la defensa interviniente), de la obra musical preexistente, con el «generoso» propósito de poner al alcance del público, por un precio módico, las mismas canciones que le eran atribuibles al artista, pero interpretadas por cantantes y conjuntos de segunda fila.

Así, el error se hacía palpable al reproducir el contenido del cassette, momento en el que el consumidor podía ser consciente del producto adquirido y de su calidad, proporcional al desembolso efectuado. Por tanto, la adquisición del producto a través de la información de su carátula generaba, en primera instancia, un engaño suficiente. Por este motivo, en la Sentencia se precisa que las primeras *«cintas eran etiquetadas bajo el nombre de "éxitos de J.I." y un dibujo del rostro del artista, sin que los primeros mil ejemplares del cartucho que contenía la cinta se pusiese otro nombre, si bien en las siete mil restantes se sobreimpresionaba en la parte inferior, en tipos menores sobre una orla negra, la frase "por los Cover's band"»*.

Según el Tribunal Supremo, este comportamiento daba lugar a la consideración del concepto general de defraudación, que se concretaba y tocaba suelo en las figuras delictivas del plagio y la eventual suplantación de personalidad del autor, entendiendo el primero como *«copiar la obra original de manera servil, o de modo que induzca a error sobre la autenticidad, con una doble proyección patrimonial: frente al autor y frente al público por el perjuicio que puede llevar consigo la defraudación»*.

Sin perjuicio de lo anterior, continuaba la sentencia añadiendo que *«esta versión fue interpretada por distinta voz y con distinto acompañamiento orquestal, pero haciendo en la interpretación del cantante y en el conjunto de la impresión discográfica una muy perfecta imitación de la versión de discos "Fábrica de discos C., S.A.", como puso de manifiesto el informe pericial y la llamada diligencia de audición»*, finalizando con un contundente razonamiento que acaba retratando a la empresa infractora: *«la actuación de su cantante y equipo musical trataban de imitar casi a la perfección la versión fonográfica de "Fábrica de Discos C., S.A.", presentando la cinta apócrifa como si se tratara de la grabación original con grave perjuicio para los derechos de autor que sobre su versión tenía esta última Sociedad, constituyendo dicha conducta una de las modalidades de plagio más característica»*.

Es decir, desde la década de los ochenta del siglo pasado era necesario recurrir a periciales para determinar las imitaciones a los artistas originales, siendo el segundo hito que conforma el engaño suficiente el contenido del cassette (el primero era la carátula), que consistía en una reproducción estilística fiel a la del interprete original, y que podía dar lugar a que los consumidores prefirieran esa versión cercana a la original (cuando no indistinguible), por un precio módico, lo que entra en frontal competencia con los productos originales del artista. Este sería el mismo supuesto que actualmente sucede con las inteligencias artificiales, pero arrojando éstas un nivel de clonación de voz e imagen cada vez más perfecto y complicado de discernir, cuyo control es ajeno a los recursos limitados disponibles para un consumidor medio.

Dicho todo lo anterior puede defenderse, con consistencia, que el tipo penal del plagio se aleja del supuesto de una creación novedosa realizada a través de las IAs generativas, pues este caso supera el de la mera imitación del artista en la interpretación de obras preexistentes, pero continúa siendo aprovechable, para el estudio de la cuestión, el razonamiento jurídico que sigue la sentencia del Tribunal Supremo, al hacer descansar el reproche penal en que el comportamiento de la empresa infractora supone un perjuicio económico al patrimonio inmaterial del artista, sus productoras o editoras, a través de los derechos patrimoniales de propiedad intelectual sobre la obra y, además, frente al público seguidor de dicho artista, que adquiere el producto desconociendo que el material no proviene de este.

Así, la posible reconducción del relato fáctico desde su calificación como delito de plagio a otros distintos, ya era apuntado por el Tribunal Supremo en los Fundamentos de la Sentencia

tratada, al plantear un concurso de delitos entre un eventual delito contra la propiedad intelectual y la tan traída estafa, resolviendo la cuestión a favor de la teoría del doble delito en los siguientes términos (se reproduce textualmente debido a su importancia): *«infracción de los derechos de autor, con un lucro logrado para la empresa del acusado y correlativo perjuicio para la concesionaria, pero ha de advertirse, de inmediato, que este lucro y correlativo perjuicio no debe confundirse con el logrado a costa del público comprador, que es el que sustentaría el delito concurrente de defraudación en la calidad, aunque sin olvidar que la estafa exige de la existencia de perjuicio, porque el engaño - admitiendo que hubiera existido-, siempre reprobable en el orden ético, carece de sustancia delictiva si no hay perjuicio, y hay serios motivos para dudar de la existencia del mismo en consideración a los precios de venta de las "cassettes" -ciento setenta y cinco pesetas las plagiadas y setecientas cincuenta las genuinas-, sin que pueda señalarse dicho perjuicio, como sugiere agudamente el recurrente en el acto de la vista, en la adquisición de unas cintas apócrifas que en otro caso no lo hubieran sido, lo cual nos conduciría a un terreno de posibilidades e hipótesis en cada caso que nunca podrían servir de base a una decisión de condena. Pero sobre todas estas razones, y con anterioridad a ellas, hay en este supuesto un hecho que obsta o cierra definitivamente el tema, y es la inexistencia de pretensión acusatoria válida respecto del delito de estafa, porque la "Fábrica de Discos C., S.A.", que acusa no sería ofendida por este presunto delito de estafa, a no ser ejercitado la acción popular».* (FD 5º, STS de 30 de mayo de 1984).

En conclusión, la acción penal por un delito contra la propiedad intelectual habría de ejercitarse por el titular de los mismos, y el delito de estafa únicamente podría ser ejercitado por los adquirentes o las asociaciones de consumidores que pudieren actuar en defensa de los intereses de aquellos, por el supuesto perjuicio que les hubiere causado el adquirir bajo engaño un cassette de su artista favorito, sin estar éste vinculado en su creación.

En cualquier caso, el elemento determinante continúa siendo el engaño suficiente que genera la presentación del producto y su vinculación con el artista a través de la imitación exacta de su voz. Como se ha visto, el devenir del tiempo ha perfeccionado este engaño y sus primeras formulaciones, que consistían en una carátula que revela la información estrictamente necesaria para advertir que no es realmente ese artista quien interviene en la obra que se adquiere, o una interpretación imitando el estilo del artista, se ha tornado tan extremadamente sutil que si el consumidor no es advertido del origen artificial de la obra, tal

y como se estipula en el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial (art. 50.2 R (UE) P9_TA 2024/0138), un consumidor medio podría no diferenciar en modo alguno que esa voz (y por extensión la composición) son ajenas al artista (de eludir el proveedor de esa IA la obligación de etiquetado del output como artificial), con el añadido de que el cumplimiento de la obligación de información del Reglamento quedaría igualmente sometida al albur del comercializador (a su vez, autor del comportamiento ilícito), y la alternativa a ambos incumplimientos habría de provenir de fuentes de información ajenas, como es por ejemplo que la productora que ostente los derechos sobre las obras reniegue de la propiedad de dicha composición.

Centrado pues que es la clonación de la voz o la imagen del artista el punto determinante para articular el engaño, es necesario tratar jurídicamente la posibilidad de derivación de responsabilidad a la IA generativa o a su titular, por mucho que, como ya hemos visto, en sus condiciones de uso se exija que el titular del output advierta expresamente del origen sintético de la composición, en caso de publicación o uso de ésta. Al desempeñar la IA una función de tan extraordinario alcance dentro de la ejecución de los hechos delictivos, cabe preguntarse: ¿podría este hecho abrir la posibilidad de aplicar la figura del cooperador necesario al titular de la tecnología, en el bien entendido del que coopera a la ejecución, con un acto sin el cual el delito no se hubiera consumado? (art. 28, LO 10/1995).

Es cierto que, para entender cumplida la responsabilidad penal del cooperador (pese a no ser autor del ilícito), es necesaria la concurrencia de un elemento objetivo, que es la realización de actos relevantes pero accesorios a los del autor, y un elemento subjetivo, consistente en el conocimiento del propósito criminal del autor y la voluntad de contribuir de manera consciente y eficaz a su propósito. Atendiendo a la intervención de la IA en los hechos, se puede mantener que el elemento objetivo se cumple en estos supuestos, pero existe una evidente dificultad para poder encontrar la concurrencia del elemento subjetivo de manera activa. No obstante, sería debatible que se cumpliera este segundo elemento en otras posibles modalidades:

- Por la conducta omisiva de los titulares de la IA, al posibilitar que la IA generativa se nutra, de modo incontestado, de ciertos elementos, como es la voz, protegidos por la propiedad intelectual y la legislación de protección de datos personales, para sus entrenamientos y

generación de los output, siendo esto aceptado y reconocido por la titular de la IA, lo que emparejaría de ilicitud el output resultante.

A este respecto el Tribunal Supremo ha venido resolviendo, en relación a la cooperación necesaria, que debe apreciarse ésta cuando «*se colabora con el ejecutor directo aportando una conducta sin la cual el delito no se habría cometido (teoría de la conditio sine qua non), cuando se colabora mediante la aportación de algo que no es fácil obtener de otro modo (teoría de los bienes escasos), o cuando el que colabora puede impedir la comisión del delito retirando su concurso (teoría del dominio del hecho)*» (FD 7º STS 1036/2003).

En el caso que nos ocupa, la capacidad generativa de la IA y el acceso de esta a ciertos datos personales u obras, son elementos sin los cuales el delito no puede cometerse, por lo que las entidades titulares de la tecnología IA podrían reunir en sus personas la calificación de cooperadores necesarios de eventuales delitos, en caso de no poner controles en el origen (incluyendo información y alfabetización de sus usuarios), y en la posventa, haciendo que los resultados o output contengan etiquetas que hagan posible su identificación como obras sintéticas.

Relacionado con lo anterior, recordar el reconocimiento público que Meta ha realizado en cuanto al tratamiento que sus IAs efectúan sobre ciertos datos personales, y la posibilidad por parte de sus usuarios de ejercitar el derecho de oposición, tal y como se ha comentado anteriormente, lo que excluiría la comisión del delito por aportación legítima de esos datos personales para la elaboración del output.

En este punto conviene detenerse para especificar que el actual Reglamento de la UE sobre inteligencia artificial ha establecido unos controles específicos (a través de un sistema de gestión de riesgos) para las IAs que puedan incurrir en actividades de alto riesgo y, en concreto, cuando «*la estimación y la evaluación de los riesgos que podrían surgir cuando el sistema de IA de alto riesgo se utilice de conformidad con su finalidad prevista y cuando se le dé un uso indebido razonablemente previsible*», además de imponer a los titulares de las mismas un control post comercialización que recoja los perjuicios causados por sus IAs en su aplicación (art. 9.2.b) y 72 R (UE) P9_TA 2024/0138), en un claro ejemplo de responsabilidad proactiva y de control *ex ante* y *ex post*.

Además, el Reglamento sigue hablando del control humano sobre la actividad de las IAs (art. 14 R (UE) P9_TA 2024/0138) a la hora de evitar los posibles perjuicios, por el quebranto de derechos fundamentales, en los que ésta pudiera incurrir. Partiendo de esta premisa, sería posible que se presentara una responsabilidad solidaria o mancomunada entre el titular de la IA y el propietario del output, donde cobraría especial relevancia la atribución de grados de autoría en base a los comportamientos de cada uno de ellos, y no solo por la atribución ya establecida en el Reglamento (arts. 25 y 26 R (UE) P9_TA 2024/0138). Como sucede en otras materias, esta cuestión habría de ser resuelta a través de la prueba practicada en el procedimiento judicial correspondiente, donde cobraría una particular relevancia las medidas que, en materia de prevención, compliance y sistemas de seguridad de la información, hubiera adoptado la titularidad de la IA.

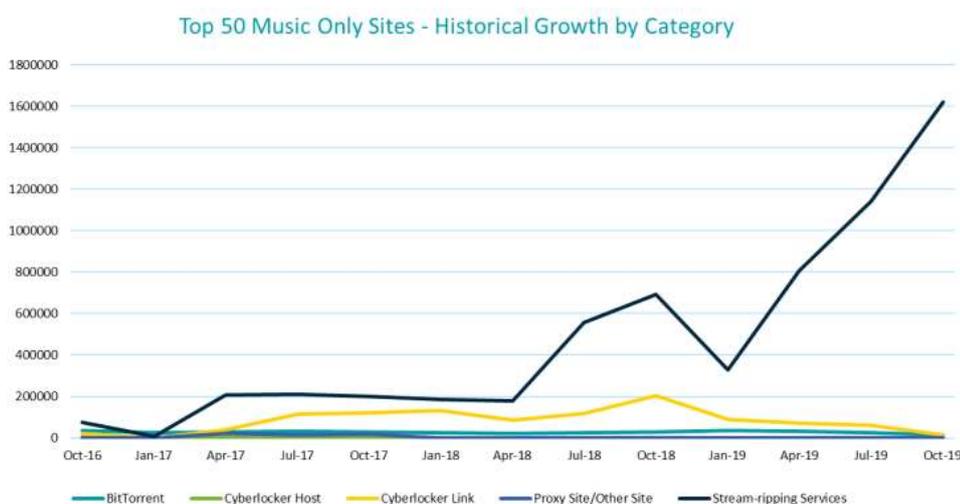
- Por el dolo eventual o la imprudencia en los titulares de las IAs. Evidentemente, el output puede ser empleado de manera correcta, destinándose por ejemplo a un mero uso doméstico por parte de su titular, pero también se abre la posibilidad de ser empleado con fines delictivos o en perjuicio de terceros (los autores, las productoras) como ya se ha visto en supuestos reales notoriamente conocidos a nivel mundial. Que las titulares de las IAs generativas consideren que el autor del prompt no va a cometer un delito con el output, por una advertencia de la posibilidad de derivación de responsabilidad penal contenida en unas condiciones de uso (que no es una auténtica medida de evitación del delito), supondría un comportamiento altamente imprudente (incluso temerario), si no se implementan medidas de control proactivo para evitar el resultado. No obstante, si a estos mismos dueños de las IAs generativas les diera igual que el resultado se concretara, como ya está sucediendo, entonces estaríamos ante un verdadero dolo eventual. Como mantiene el Tribunal Supremo, el cooperador puede resignarse o conformarse con el resultado que a la postre se produce, sin que el elemento volitivo llegue a alcanzar la identificación plena de dicho cooperador con el delito cometido por el autor. Lo relevante es que conozca las posibilidades de producción de este y, aun así, continúe su comportamiento. Es más, el cooperador puede incluso desear lo contrario al delito que comete el autor, pero seguirá existiendo imputación si se confirma el conocimiento y control, por su parte de los actos que hace y lo que finalmente sucede (FD 2º STS 1531/2001; FD 9º STS 1031/2003).

Como refuerzo a esta posición penal, por el momento infranqueable para las nuevas tecnologías, encontramos el control humano contenido en el Reglamento de IA mencionado anteriormente (art. 14.2 R (UE) P9_TA 2024/0138), al citar este control para el supuesto de que se le dé a la IA un uso indebido razonablemente previsible. Es decir, exactamente el comportamiento que conduciría a la presencia de un dolo eventual.

Como conclusión a lo expuesto, diremos que las creaciones musicales generadas con IAs podrían revestir relevancia penal, siempre que la capacidad de clonación de estas tecnologías, aplicadas a la voz de los artistas, su imagen o cualquier otro dato de carácter personal, produzcan un daño en los derechos de propiedad intelectual de estos sobre obras preexistentes, o engaño en los consumidores que adquieran estas obras sintéticas con desconocimiento de su origen (pese a la obligación reglamentaria de advertencia de dicho extremo), en el convencimiento de que las mismas son atribuibles a los artistas clonados.

No obstante, en lo que hace al posible perjuicio a los consumidores y las eventuales acciones que estos pudieran ejercitar, resultaría sorprendente una proactividad por parte de este colectivo en dicho sentido, dado que el consumo continúa escorándose más hacia los productos baratos que generen apreciables niveles de satisfacción (incluso recurriendo a imitaciones), que al original a coste superior, incluso promoviéndose la piratería para obtener la obra de manera gratuita, tendencia que viene de lejos:

Figura 6. Stream-ripping: Its role in the UK music piracy landscape three years on.



Fuente: PRS, INCOPRO, 2020. Pág. 12.

Por último, debemos referirnos una vez más al Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial, el cual ha terminado abriendo puertas de escape para los titulares de las IAs generativas, pudiendo eludir parcialmente su responsabilidad informando al responsable del despliegue (el titular del output) acerca de la prohibición de uso ilícito que éste pueda dar a sus creaciones (art. 13 R (UE) P9_TA 2024/0138) o alfabetizándole sobre IAs generativas, cuando a su vez habla en términos de «*ultrafalsificación*» para definir aquellos contenidos «*de imagen, audio o vídeo generado o manipulado por una IA que se asemeja a personas, objetos, lugares u otras entidades o sucesos reales y que puede inducir a una persona a pensar erróneamente que son auténticos o verídicos*» (art. 3.60) y 50.4 R (UE) P9_TA 2024/0138), todo lo cual únicamente podría conseguirse aplicando una IA capaz de generar un output con estas características, lo cual nos conduce de nuevo a la colaboración necesaria de la IA para alcanzar tal fin.

Quizá sería más sencillo evitar la generación de outputs que reúnan estas condiciones, pero se recurre a la incoherencia de permitir la generación de lo ilícito, aun con la obligatoriedad de etiquetar el output como una obra sintética, sancionando el uso posterior que se pueda dar al mismo, es decir, situando la ética *ex post*, en el momento del uso que se le otorgue al contenido generado (art. 25 y 26 R (UE) P9_TA 2024/0138), además de *ex ante* o desde el diseño de las IAs (aunque de manera algo más leve), donde se encuentra el auténtico conflicto entre su diseño y entrenamiento con determinados dataset, y los Derechos de Terceros.

Solo el tiempo nos dirá si las obligaciones y prevenciones jurídicas contenidas en la reciente normativa sobre IA reconducen el comportamiento de los titulares de estas tecnologías hacia un marco de actividad armonizado con el cumplimiento, o se intenta realizar un ejercicio de descargo en perjuicio del propietario del output.

4. Conclusiones

A resultas de lo expuesto en este trabajo, podemos alcanzar las siguientes conclusiones, que se vierten de manera adaptativa a las circunstancias concurrentes durante su realización, si bien atendiendo a la velocidad con la que se desarrollan los acontecimientos y las novedades legislativas y jurisprudenciales que vendrán, es seguro que en el futuro se verán superadas por nuevas concepciones jurídicas creadas *ad hoc* para el tratamiento de tecnologías disruptivas como la aquí tratada, y las nuevas realidades que se configurarán con su entrada en escena.

De este modo, podemos concluir lo siguiente:

1.- Aunque se aleje de lo netamente jurídico, por su relevancia para contextualizar el momento histórico en el que nos encontramos, es necesario comenzar refiriendo que son evidentes los múltiples rastros que conducen a la existencia de una pugna intensa entre los titulares e industrias relacionadas con derechos fundamentales afectados por las IAs generativas, y los intereses económicos, de desarrollo y potencialidad en torno a estas tecnologías.

Así, hemos podido comprobar cómo los intereses estratégicos a nivel político, militar y económico, en el acceso y fortalecimiento de estas tecnologías por parte de los estados y las grandes corporaciones, se han impuesto desde el inicio a los titulares de datos personales y derechos de propiedad intelectual, reconociendo las grandes tecnológicas, abiertamente y sin rubor alguno, que efectivamente estaban quebrantando los mencionados derechos en el entrenamiento y generación de los output de sus IAs. En este contexto, la Unión Europea es uno de los pocos reductos que ha realizado un ejercicio de equilibrismo entre ambos extremos, defendiendo a los titulares de derechos de la injerencia de las IAs y, a su vez, permitiendo que las mismas sigan alimentándose de bases de datos legítimamente creadas y protegidas, articulándolo a través de exclusiones contenidas en la normativa.

Por otra parte, a día de hoy continúa sin existir un arraigo social en el compromiso de la defensa de los derechos de propiedad intelectual contra esta fagocitación de datos e información que realizan las IAs, pues además de que aún hoy persiste un consumo elevado de música a través de plataformas de piratería, las posibilidades que aportan las IAs para sus

usuarios son de tal calibre, que los derechos de propiedad intelectual suponen un pequeño sacrificio realizable en aras a procurar el avance tecnológico. Como ejemplo de lo expuesto, baste acudir a la cadena de IAs compuesta por aquellas que detectan y denuncian el plagio, junto a las que actúan en contraposición, eludiendo la identificación de esos plagios. Por desgracia, llega un punto en que el propio hecho de plagiar (desde un punto de vista ético y legal) se diluye, en beneficio de una pugna entre su detección o evitación, que en última instancia permite al usuario poder hacer uso ilícito de esa fuente de información.

En suma, la polarización social en dos bloques, los favorables a las IAs y los detractores de estas, es manifiesta (se ha podido constatar incluso a nivel doctrinal en el encuentro organizado por la SGAE, del que se ha hablado en este trabajo) y, muy probablemente, en años venideros sea más intensa en el momento en que estas IAs afecten a los puestos de trabajo del personal, en aquellas compañías que implanten esta tecnología en sus procesos industriales.

2.- Por otro lado, la cuestión de atribución de la titularidad de las obras generadas con el auxilio de las IAs, está provocando un amplio debate aun no superado y que, en ocasiones, supera la línea de lo jurídico y se adentra en lo filosófico, al establecerse en torno a conceptos como inspiración o creación humana, sin que por el momento se permita que la tecnología se adentre en campos aparentemente reservados en exclusiva al ser humano.

No obstante, parece claro el establecimiento de un sistema de titularidad que beneficia al usuario de la IA generativa, por tratarse del ser humano más cercano al proceso creativo, garantizándose el que cada output pueda ser, a su vez, empleado por la IA para su propio entrenamiento. De este modo, se garantiza el uso de la tecnología y el perfeccionamiento de esta, en un acuerdo entre ambas partes que solventa la posible confusión en cuanto a quién es el director del proceso y, en consecuencia, a quien corresponde la autoría del resultado.

3.- En lo que hace a las IAs generativas de contenido musical, las reticencias iniciales han dado paso a un forzoso e inevitable entendimiento entre los diferentes actores del mercado musical y los titulares de las IAs, aunque estos últimos no muestran interés alguno en deshacer el camino ya hoyado por la vía de los hechos.

En lo que hace al concreto supuesto de composiciones realizadas a través de la clonación de voz, el Reglamento europeo de Inteligencia Artificial supone un esfuerzo de regulación temprana de una capacidad tan invasiva y disruptiva, atendiendo al profundo recorrido que esta tecnología podría tener en los próximos años y las consecuencias que se podrían derivar de su aplicación, entre otras, como hemos visto, la sustitución de los artistas por sus réplicas sintéticas, la competencia directa que esto supondría para el sistema de negocio de las productoras tradicionales, incapaces de competir con las IAs en términos de costes temporales y económicos de sus procesos creativos, así como la eventual responsabilidad penal que pudiera detraerse de ciertos comportamientos.

Interesante resulta la categorización que se realiza de la voz como dato biométrico, sin que se deseche la posibilidad de avanzar, en paralelo, en una regulación a nivel europeo semejante al tratamiento que le otorga el derecho anglosajón a la voz, como elemento identificable del interprete o actor en cuestión y, por tanto, explotable junto con la marca personal de aquel, que la terminarían de conformar la imagen o un estilo propio identificable con el artista.

4.- Así mismo, y aunque actualmente se han establecido espacios controlados de pruebas para las IAs que puedan acceder al mercado (art. 58 R (UE) P9_TA 2024/0138), no pueden preterirse las consecuencias jurídicas derivadas de los incumplimientos cometidos hasta el momento por las titulares de estas tecnologías, con motivo de la actividad de sus IAs. A este respecto, todo hace indicar que concurre un interés generalizado en realizar una *tabula rasa* en cuanto a lo cometido hasta el momento, y será a raíz de la aplicación del Reglamento europeo de manera escalonada (art. 113 R (UE) P9_TA 2024/0138), y otras legislaciones nacionales o supranacionales extranjeras, que se comenzará a regular la actividad de las IAs y podrán ser, en su caso, objeto de sanción (art. 99 y ss. R (UE) P9_TA 2024/0138), cayendo en un adormecimiento consentido lo acaecido en el pasado, salvo para la calificación de una IA como de alto riesgo (art. 7.2.e) R (UE) P9_TA 2024/0138), precepto donde se desliza el reconocimiento de una realidad anterior, en la que el empleo de las IAs se realizaba sin consecuencias ni regulación que lo limitara.

Como ya se ha expuesto en este trabajo, en el mes de junio de 2024 se puso a disposición de los usuarios la cuarta versión de ChatGPT, en la opción de pago del servicio. Es decir, las eventuales compensaciones a artistas y autores, por los incumplimientos causados para los

entrenamientos de las versiones anteriores, no ha sido objeto de tratamiento y tampoco se prevé lo contrario en el futuro.

Sin perjuicio de ello, en caso de que las IAs generativas continúen empleando los mismos datos, sí entraría en aplicación el Reglamento y, en su caso, la potestad sancionadora contenida en éste (art. 7.2.c) R (UE) P9_TA 2024/0138), poniendo freno a la rueda de las IAs, que ya estaba girando a una velocidad descontrolada.

5.- En cuanto al futuro que aguarda a esta tecnología y su aplicación en el mercado musical, resulta muy incierto, pese a la rebaja de incertidumbre que ha supuesto la entrada en escena del Reglamento europeo de Inteligencia Artificial.

Es muy posible que en el futuro asistamos al establecimiento de una modalidad de mercado híbrido, con ofertas distintas (humanas o sintéticas) para cubrir toda la demanda del sector. Menos probable es que en estas creaciones se permitan las clonaciones de voz de aquellos artistas renombrados que son plenamente reconocibles a través de ellas.

En cualquier caso, considero que el llamamiento realizado de manera tan profusa en el Reglamento europeo, en cuanto a la alfabetización de los intervinientes en el proceso creativo de las IAs generativas, es fundamentalmente necesario a la hora de afrontar el futuro, dado que las anteriores generaciones no están familiarizadas con la coexistencia y uso de estas tecnologías disruptivas, lo cual dificulta la transmisión de conocimientos y valores como son la ética y la seguridad en el uso de estas IAs. Cuanto antes se desarrollen intensos programas formativos en este sentido (dirigidos a todos los perfiles de personas), antes llegarán los frutos de una humanidad que cabalga con coherencia su proceso de tecnologización, y no una que se ve arrollada por él.

Referencias bibliográficas

Bibliografía básica

FLORES GALEA, A.L. *Una mente infinita*. 1ª ed. Barcelona: Tusquets Editores, S.A., 2024.

FRALEY, A. *La Biblia de la Inteligencia Artificial y la IA generativa*. 1ª ed. Brétigny-sur-Orge: AlgoRay Publishing, 2023.

GOLDHAMMER, K., LENA MACKUTH, M., KOMMA, D., *AI and music, market development of AI in the music sector and impact on music authors and creators in Germany and France*. Goldmedia.com [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.goldmedia.com/aktuelles/info/article/ai-and-music-market-development-of-ai-in-the-music-sector-and-impact-on-music-authors-and-creators/>

LACRUZ MANTECÓN, M.L. *Inteligencia Artificial y Derecho de Autor*. 1ª ed. Madrid: Reus, 2021.

ORTEGO RUIZ, M. *Los Derechos de Autor de los humanoides en un mundo global e interconectado*. 1ª ed. Madrid: Reus, 2022.

ROGEL VIDE, C., NAVAS NAVARRO, S., *Nuevos desafíos para el Derecho de Autor. Robótica inteligencia artificial, tecnología*. 1ª ed. Madrid: Reus, 2019.

MERINO SANCHEZ, W. «Tema 6. Datos biométricos. Medidas de seguridad específicas para su protección». *Nuevos retos del Derecho Digital*. (pp. 10–11). UNIR, 2024.

Bibliografía complementaria

«Acerca de». <https://suno.com>. Consultado: 8 de mayo de 2024, 19:44. Disponible en: <https://suno.com/about>

ARTIST RIGHT ALLIANCE, «200+ Artist Urge Tech Platforms: Stop Devaluing Music». [artistrightsnow.medium.com](https://artistrightsnow.medium.com/200-artists-urge-tech-platforms-stop-devaluing-music-559fb109bbac). 1 de abril de 2024. [consultado: 8 de julio de 2024]. Disponible en: <https://artistrightsnow.medium.com/200-artists-urge-tech-platforms-stop-devaluing-music-559fb109bbac>

BALLESTER CASANELLA, B. «Las nuevas tecnologías en los diferentes sectores de la sociedad y su incidencia en los derechos de autor». [Elderecho.com](https://elderecho.com), 9 de enero de 2023. [consultado: 30

de junio de 2024]. Disponible en: <https://elderecho.com/tecnologias-en-diferentes-sectores-de-la-sociedad-y-su-incidencia-en-los-derechos-de-autor>

CALLE, E., «*Así fue la actuación con inteligencia artificial de Abba en Eurovisión*». elperiodico.com. 13 de mayo de 2024. [consultado: 14 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20240513/inteligencia-artificial-abba-hologramas-eurovision-dv-102252416>

«*Congreso de IA: resumen de jornadas* ». sgae.es. 14 de marzo de 2024 [Consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.sgae.es/noticia/congreso-de-ia-resumen-de-las-jornadas/>

CORAGGIO, G., «*Ley AI: ¿Cuál es el alcance de la excepción de derechos de autor de TDM?*», linkedin.com, 2 de abril de 2024. [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.linkedin.com/pulse/ai-act-what-scope-tdm-copyright-exception-giulio-coraggio-yawcf/>

DALTON, A., «*Herederos de George Carlin demandan por especial generado con inteligencia artificial*», latimes.com, 28 de enero de 2024. [consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2024-01-28/herederos-de-george-carlin-demandan-por-especial-generado-con-inteligencia-artificial>

DE VEGA, B.G. «*Platón 1-Google 0: los filósofos arrasan en Silicon Valley*». Elmundo.es. 30 de marzo de 2017. [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/papel/todologia/2017/03/30/58db9331ca4741193b8b461c.html>

DONATE, F., «*Escanearte el iris a cambio de criptomonedas: Worldcoin, el nuevo y cuestionado negocio del creador de ChatGPT*». rtve.es. 25 de febrero de 2024. [consultado: 8 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.rtve.es/noticias/20240225/asi-es-worldcoin-escaneo-iris-criptomonedas-negocio-chatgpt/15982136.shtml>

GARCIA LEON, R., «*La Inteligencia Artificial y el contrato social*». LinkedIn.com. 8 de septiembre de 2023. [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.linkedin.com/pulse/la-inteligencia-artificial-y-el-contrato-social-raquel-garc%C3%ADa-le%C3%B3n/?originalSubdomain=es>

GIBBSON, W., *Neuromante*. 6ª edición. Barcelona. Editorial Planeta, 2016, pág. 137.

GONZALEZ VALENZUELA, C., «*La nueva era de estafas telefónicas: descubre cómo la IA puede engañarnos copiando la voz*». computerhoy.com. 4 de julio de 2024. [consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: <https://computerhoy.com/ciberseguridad/estafas-telefonicas-inteligencia-artificial-copia-voz-1360650>

Informe de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo y al Comité Económico y Social europeo. Informe sobre las repercusiones en materia de seguridad y responsabilidad civil de la inteligencia artificial, el internet de las cosas y la robótica. 19 de febrero de 2020. Eur.lex.europa.eu [Consultado: 27-06-2024]. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0064>

Informe del Gabinete Jurídico de la AEPD, Nº 0089/2020, de 2020, sobre el Código de Conducta presentado por la Asociación Multisectorial de la Información (ASEDIE). Aepd.es [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.aepd.es/documento/2020-0089.pdf>

«*La P.I. y las empresas – La Propiedad intelectual y la publicidad*». wipo.int. Marzo de 2005. [Consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2005/02/article_0005.html

«*Large Language models and generative AI*», de 2 de febrero de 2024, [consultada: 1 de abril de 2024, 13:07]. Disponible en: <https://publications.parliament.uk/pa/ld5804/ldselect/ldcomm/54/54.pdf>

«*Las claves de la nueva ley de Inteligencia Artificial*», https://commission.europa.eu/index_es, [consultada: 1 de abril de 2024, 13:07]. Disponible en: https://spain.representation.ec.europa.eu/noticias-eventos/noticias-0/las-claves-de-la-nueva-ley-de-inteligencia-artificial-2024-01-25_es

«*Lógica en que se basa la normativa en vigor de la Unión en materia de seguridad de los productos*». Comisión Europea, 19 de febrero de 2020, disponible en: https://publications.europa.eu/resource/cellar/4ce205b8-53d2-11ea-aece-01aa75ed71a1.0006.03/DOC_4

MACIEJEWSKA, J., X.com, 29 de marzo de 2024, 12:50 hs. [Consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://x.com/AuthorJMac/status/1773679197631701238>

MAZA CORREA, P. «*Cómo proteger la voz de una persona*». pablomazaabogado.es. 18 de marzo de 2024, 20:33. [Consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://pablomazaabogado.es/propiedad-intelectual/como-proteger-la-voz-de-una-persona/>

«*Meta quiere tus datos para “entrenar” su IA pero tendrá que cambiar de planes*». Ocu.org. 17 de junio de 2024. [Consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.ocu.org/consumo-familia/derechos-consumidor/noticias/meta-privacidad-ocu>

MOTA MARTINEZ, G.«*La Inteligencia Artificial: ¿la hidra que combatir o que domar?*». ELDerecho.com, 21 de noviembre de 2023, [consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://elderecho.com/la-inteligencia-artificial-la-hidra-que-combatir-o-que-domar>

«*Neural network diagram*». sciencelearn.org.nz 14 de marzo de 2023. [Consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.sciencelearn.org.nz/images/5156-neural-network-diagram>

PASTOR, J., «*Una IA ha creado una canción de Drake y The Weekend. El problema para la industria es que es buena*». xataka.com. 17 de abril de 2023. [consultado: 8 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/ia-ha-creado-cancion-drake-the-weeknd-problema-para-industria-que-buena>

PASTOR, J., «*El doblaje de películas tiene un problema, se llama inteligencia artificial y ya tiene alucinantes resultados* ». xataka.com. 22 de diciembre de 2022. [consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/doblaje-peliculas-tiene-problema-se-llama-inteligencia-artificial-tiene-alucinantes-resultados>

PEREZ, E., «*Termina la huelga de actores de Hollywood con un acuerdo histórico. Uno que va a marcar a la IA y al streaming durante años* ». xataka.com. 10 de noviembre de 2023. [consultado: 10 de julio de 2024]. Disponible en: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/termina-huelga-actores-hollywood-acuerdo-historico-uno-que-va-a-marcar-a-ia-al-streaming-durante-anos>

«*Qué son los «fundamentos de interés legítimo?»*». commission.europa.eu. [consultado: 1 de mayo de 2024, 14:46]. Disponible en: https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform/rules-business-and-organisations/legal-grounds-processing-data/grounds-processing/what-does-grounds-legitimate-interest-mean_es

«*Right of Publicity*». Inta.org. [Consultado: 27-06-2024]. Disponible en: <https://www.inta.org/topics/right-of-publicity/#:~:text=What%20is%20Right%20of%20Publicity,or%20photograph%E2%80%94for%20commercial%20benefit>

«*SGAE aborda en un congreso internacional los retos de la propiedad intelectual frente a la inteligencia artificial*». adepi.net. 18 de marzo de 2024 [Consultado: 08 de julio de 2024]. Disponible en: <https://adepi.net/2024/03/18/sgae-aborda-en-un-congreso-internacional-los-retos-de-la-propiedad-intelectual-frente-a-la-inteligencia-artificial/>

SORIANO, R., «*Bad Bunny carga contra una canción creada con IA: “Si les gusta esa mierda, no merecen ser mis amigos”*». elpais.com. 8 de noviembre de 2023. [consultado: 8 de julio de 2024]. Disponible en: <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#>

«*Stream-ripping: Trends from 2016-2019*». PRS for Music, INCOPRO, Septiembre de 2020. Pág. 12. Disponible en: <https://www.prsformusic.com/-/media/files/prs-for-music/research/full-stream-ripping-research-report-2020.pdf>

«*Términos de uso de Europa*». openai.com. 15 de febrero de 2024. [Consultado: 30 de junio de 2024]. Disponible en: <https://openai.com/es-ES/politicas/eu-terms-of-use/>

Legislación citada

Constitución Española, de 29 de diciembre de 1978. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311, p. 29313 a 29424. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229>

Convenio Universal sobre Derecho de Autor, adoptado en París el 24 de julio de 1971. Disponible en: <https://www.wipo.int/wipolex/es/text/283694>

Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información. Diario Oficial de las Comunidades Europeas, 22 de junio de 2001, núm. 167, págs. 10 a 19. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2001-81549#:~:text=L%2D2001%2D81549->

[Directiva%202001%2F29%2FCE%20del%20Parlamento%20Europeo%20y%20del%20Consejo%20de%20la%20sociedad%20de%20la%20informaci%C3%B3n.&text=Publicado%20en%3A,a%2019%20\(10%20p%C3%A1gs.%20\)](#)

Directiva (ue) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE. Diario Oficial de la Unión Europea, 17 de mayo de 2019, núm. 130, págs. 92-125. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2019-80826>

Directiva 96/9/ce del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de marzo de 1996, sobre la protección jurídica de las bases de datos. Diario Oficial de las Comunidades Europeas, de 27 de marzo de 1996, núm. 77, págs. 20-28. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-1996-80413>

Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Boletín Oficial del Estado, 11 de enero de 1991, núm. 10, p. 959 a 962. Disponible en: <https://www.boe.es/eli/es/l/1991/01/10/3>

Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia. Boletín Oficial del Estado, 4 de julio de 2007, núm. 159, p. 28848 a 28872. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-12946>

Ley orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código penal. Boletín Oficial del Estado, 24 de noviembre de 1995, núm. 281, p. 33987 a 34058. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-25444>

Mensaje 063-372, de S.E. El Presidente de la República por el que se inicia un Proyecto de Ley de Inteligencia Artificial, de 7 de mayo de 2024. Disponible en: <https://www.camara.cl>

Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de Inteligencia Artificial (ley de inteligencia artificial) y se modifican determinados actos legislativos de la Unión. Eur.lex.europa.eu [Consultado: 27-06-2024]. Disponible en: https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:e0649735-a372-11eb-9585-01aa75ed71a1.0008.02/DOC_1&format=PDF

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. Boletín Oficial del Estado, 22 de abril de 1996, núm. 97, p. 14369 a 14396. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>

Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos). Diario Oficial de la Unión Europea, de 4 de mayo de 2016, L119/1, disponible en: <https://www.boe.es/doue/2016/119/L00001-00088.pdf>

Reglamento (UE) 2024/0138 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de marzo de 2024, sobre la propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley de Inteligencia Artificial) y se modifican determinados actos legislativos de la Unión (COM(2021)0206 – C9-0146/2021 – 2021/0106(COD)). 13 de marzo de 2024, disponible en: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2024-0138_ES.pdf

Jurisprudencia referenciada

Sentencia de 16 de noviembre de 2012, nº 954/2012. Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Social. Rec. 5519/2012. FD Cuarto.

Sentencia de 22 de junio de 2020, nº 839/2020. Tribunal Supremo español, Sala de lo Contencioso Administrativo. Rec. 2134/2019. FD Segundo.

Sentencia de 30 de mayo de 1984. Tribunal Supremo español, Sala de lo Penal, FD Primero a Quinto.

Sentencia de 2 de septiembre de 2003, nº 1036/2003. Tribunal Supremo español, Sala de lo Penal. Rec. 343/2001, FD Séptimo.

Sentencia de 31 de julio de 2001, nº 1531/2001. Tribunal Supremo español, Sala de lo Penal. Rec. 367/2000, FD Segundo.

Sentencia de 8 de septiembre de 2003, nº 1031/2003, del Tribunal Supremo español, Sala de lo Penal. Rec. 481/2002, FD Noveno.

Listado de abreviaturas

ADN: Ácido desoxirribonucleico.

AEPD: Agencia Española de Protección de datos.

AH: Antecedentes de Hecho.

ANN: artificial neural network.

ART: Artículo.

C: Convenio.

CE: Comunidades Europeas.

D: Directiva.

DICT: Dictamen.

EEUU: Estados Unidos.

FD: Fundamento de Derecho.

GPT: Generative Pre-trained Transformer.

IA/IAs: Inteligencia(s) artificial (es).

LO: Ley Orgánica.

LOPD: Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, en adelante en aras a la brevedad.

R: Reglamento.

RAE: Real Academia Española.

RDL: Real Decreto Legislativo.

RGPD: Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos).

SGAE: Sociedad General de Autores y Editores.

STS: Sentencia del Tribunal Supremo.

STSJ: Sentencia del Tribunal Superior de Justicia.

TJUE: Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

UE: Unión Europea.