

Reseña de las actas del Congreso Internacional La Propiedad Intelectual y las Industrias Culturales ante la Inteligencia Artificial Generativa

Hoy es 30 de noviembre de 2025. Mientras comienzo a redactar esta reseña, se cumplen tres años del lanzamiento de ChatGPT, uno de los productos de consumo de más rápido crecimiento y de más profunda adopción social de la historia. En estos momentos, nuevos formatos de creación y difusión cultural se desarrollan y capitalizan mientras asistimos a la propuesta de normativas y soluciones legales que no consiguen romper el ya habitual ciclo en el que la innovación se adelanta a la regulación.

Uno de los centros del debate es la necesidad de crear nuevas tipologías de derechos para protegernos de vulneraciones que hasta ahora ni siquiera se podían concebir. Otro es reforzar las formas a través de las cuales ejercer con garantías los derechos ya reconocidos pero no siempre respetados. En Estados Unidos y Europa, diferentes sindicatos y asociaciones profesionales han renegociado acuerdos que habían quedado obsoletos, insertando el concepto de la inteligencia artificial (IA) en sus reivindicaciones. Reclaman condiciones laborales dignas en trabajos que hasta este momento se daba por hecho que únicamente pertenecían a la esfera humana. Todo ello se suma al propio avance vertiginoso de la tecnología y al consumo, tanto por parte del público como de los propios sistemas que los usan para su desarrollo, de contenidos cada vez más homogéneos, uniformes y endogámicos, con importantes efectos en el estancamiento y *slopificación*¹ cultural.

Treinta y seis meses, y lo que aún queda, de un tiempo marcado por la incertidumbre jurídica en torno al desarrollo de los modelos de IA generativa y por una nueva fase de cuestionamiento de la propiedad intelectual en sí misma, una más profunda que cualquiera de las que se han vivido hasta el momento. Presenciamos la puesta en duda no sólo de la eficacia de los derechos de autoría como mecanismo de protección e incentivo para las personas creadoras, sino del mismo concepto de autoría y de la propia imagen como identidad de cualquier ser humano.

Mil noventa y cinco días en los que leer, pensar y escribir sobre IA se ha convertido en la tarea más frustrante de quienes se dedican a la investigación y la divulgación de su impacto en la cultura. Sin duda, también de quienes han de encontrar la manera de regular ahora y en el futuro, idealmente un futuro lo más extenso posible, su uso y su intersección (¿o deberíamos decir colisión?) con todas las áreas creativas. La posibilidad de resarcir retroactivamente a los y las titulares cuyas obras y prestaciones han sido utilizadas para entrenar los modelos de IA generativa sin consentimiento previo, sin crédito y sin compensación, se da por perdido.

Las personas autoras y artistas sufren la tensa convivencia con una omnipresente y cambiante IA, tratando de entender, calibrar y ajustarse a su irrupción masiva en las formas de creación y difusión de sus trabajos. Por un lado intentan domar los algoritmos para obtener algo de visibilidad y, por otro, esquivar el efecto de sustitución de sus obras en un mercado hipersaturado. Según los últimos datos², en la plataforma de IA generativa de audio Suno se produce cada quince días la misma cantidad de música que existe en todo el catálogo de Spotify. Eso significa que se generan siete millones de “canciones” diarias sólo con ese modelo. Mientras tanto, Spotify sigue sin obligar a etiquetar como tal el material artificial disponible en su plataforma³.

Se hace, pues, indispensable propiciar foros para reflexionar amplia y abiertamente sobre estas cuestiones desde un enfoque global. En este contexto, se celebró en Madrid los días 14 y 15 de marzo de 2024 el Congreso Internacional La Propiedad Intelectual y las Industrias Culturales ante la Inteligencia Artificial Generativa. Fue organizado por el Instituto Autor, entidad que publica ahora, un año y ocho meses después, las actas que recogen en su totalidad las ponencias e intervenciones de aquellas jornadas. Consciente que ese lapso de tiempo supone todo un abismo en esta veloz carrera, el Instituto Autor ha realizado, con motivo de esta edición bilingüe (en español e inglés), una elogiable labor de actualización de los textos y referencias aportadas.

El impacto de la IA generativa en cultura es imposible de entender sin abordarlo desde una amplitud de miras que permita que se entremezclen y enriquezcan mutuamente sus dimensiones artística, tecnológica, jurídica, filosófica y económica. En esta publicación esa intercomunicación nos es generosamente ofrecida por algunas de las personas que, a día



de hoy, son las mayores expertas en la materia. Con gran acierto, en las actas se recogen también las interesantes preguntas del público, que en ocasiones abren nuevas vías de reflexión compartida.

El texto arranca con uno de los asuntos nucleares: una visión general sobre lo que se considera o no obra protegible y la cuestión de a quién se le debería atribuir su titularidad, ilustrada por Ryan Abbot a través de varios casos históricos y del seguimiento de las solicitudes por parte de Stephen Thaler para registrar obras e invenciones generadas por algoritmos en distintos territorios. Alejandro Puerto nos enfrenta a la problemática referida a las creaciones mixtas, en las que intervienen las decisiones de una persona autora en combinación con material generado parcialmente a través de sistemas de IA, mientras Concepción Saiz propone considerar la permeabilidad del factor humano a través de la técnica del *prompting*, afirmando que mediante ese proceso se podrían lograr transferir al *output* los elementos tradicionales

de creatividad tenidos en cuenta por los tribunales para apreciar la originalidad de una obra. Entre tanto, ASCAP, BMI y SOCAN, las principales entidades de gestión de Estados Unidos y Cana-

dá, han anunciado recientemente su alineación en cuanto a las políticas de aceptación de inscripciones de obras musicales generadas parcialmente por IA.

Otra de las principales cuestiones, abordada por Jane C. Ginsburg y Andy Ramos desde las aproximaciones norteamericana y europea respectivamente, es si los sistemas de IA infringen o no los derechos de propiedad intelectual al utilizar obras y prestaciones protegidas para su entrenamiento. ¿Es posible establecer un vínculo de trazabilidad entre el *input* y el *output*, entre el proceso de entrenamiento y el de generación de resultados por los sistemas de IA? La publicación desgrana los principales litigios en curso, aunque en este sentido sería importante señalar que algunos de los casos más relevantes se están resolviendo mediante acuerdos confidenciales, como el de Universal Music Group con Udio y el de Warner Music Group, tanto con Suno como con Udio, firmados a finales de este 2025. A través de estos pactos se autorizaría el uso de nombres, imágenes, voces y grabaciones para ser utilizados por sistemas de IA en la generación de nuevos materiales. Si bien esta parece ser la estrategia preferida por la industria, KODA y GEMA, las entidades que representan a personas autoras en Dinamarca y Alemania

respectivamente, así como los y las artistas independientes de Estados Unidos, siguen firmes en sus demandas.

Klaus Goldhammer desgrana las conclusiones del primer gran estudio económico y estadístico sobre el impacto de la IA en el sector musical en Europa, al que han seguido otros cuyos resultados reflejan sintonía con los datos aportados en este. En un escenario en el que en los próximos tres años el 27% de los ingresos de las personas creadoras de música están en riesgo, ¿cómo abordar la gestión de los derechos? El debate sobre la idoneidad o no de la aplicación de licencias colectivas ampliadas y cómo permitir a las personas creadoras ejercer con garantías su derecho de exclusión voluntaria para impedir que sus obras sean usadas para el entrenamiento de IA, son otros de los puntos candentes.

Sin duda, en tres años se podría organizar otro Congreso y seguramente nos sorprenderíamos con los resultados. De momento, los planteamientos recogidos en estas actas aportan el contexto necesario para ayudarnos a com-

prender, al menos en parte, cómo y por qué hemos llegado a la situación actual, hacia dónde nos dirigimos y desde qué ángulos abordar las posibles respuestas a la complejidad del impacto de la IA en cultura. Siguiendo las palabras de Leonardo Cervera, sólo nos cabe esperar que el humanismo digital, junto a una buena gobernanza, sea el faro que alumbe los próximos pasos.

Notas

1. Neologismo proveniente del término “slop”: <https://es.wikipedia.org/wiki/Slop> [Consultado 02-12-2025].
2. <https://www.billboard.com/pro/suno-creates-spotify-catalog-music-two-weeks-pitch-deck/> [Consultado 02-12-2025].
3. <https://fairtraining.substack.com/p/spotify-is-completely-unserious-about> [Consultado 02-12-2025].

Ainara LeGardon