



EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL SECTOR CULTURAL Y CREATIVO

Distintas iniciativas e informaciones UE, así como análisis general del Reglamento IA

(marzo 2024)

1. CONTEXTO REGLAMENTO IA versus Sector Cultural y Creativos/Análisis implicación para el sector ICC y articulado del Reglamento IA:

El Parlamento Europeo el 13 de marzo aprobó el [Reglamento de la IA](#), sentando las bases para la primera regulación integral de la inteligencia artificial (IA) del mundo. Después de tres años de deliberaciones, la ley se someterá a controles lingüísticos y procedimientos técnicos finales y entrará en vigor a finales de esta primavera.

La “*Ley europea de la IA*” describe las principales reglas para los proveedores e implementadores de IA. La [nueva Oficina de IA de la Comisión Europea](#) proporcionará más información práctica sobre la implementación de las normas.

La Ley es un Reglamento aplicable a todos los estados miembros, pero tardará aproximadamente dos años en ser plenamente aplicable (a excepción de algunas disposiciones sobre prácticas prohibidas, códigos de prácticas y reglas de IA¹ de uso general que se implementarán antes). A menudo se critica a la UE por regular excesivamente, lo que puede sofocar la creatividad y la innovación. Esta vez los legisladores han optado por un enfoque comparativamente equilibrado. Durante los próximos dos años, la IA se desarrollará aún más rápido y nuevos casos y prácticas “asaltarán” al sector cultural y creativo, y sus profesionales y obras.

Desde que la Comisión Europea presentó su propuesta en el 2021, el mundo ha sido testigo del crecimiento exponencial de la IA. ChatGPT fue “coautor” de cinco obras nominadas al Pulitzer este año 2024, y una huelga del *Writers Guild of America* se celebró en oposición al uso de IA generativa y [Midjourney](#) enfrentó una demanda por supuestamente utilizar obras de artistas para entrenar con la IA sin su consentimiento. Las implicaciones de la ley se extienden a lo largo y ancho. Aunque su relación con el sector cultural puede no parecer obvia, la Ley contiene artículos sobre cómo marcar el contenido generado por IA y requisitos de derechos de autor para el uso de datos para entrenar la IA. Ambas cuestiones son relevantes para los creadores, algunos de los cuales ya han respaldado la Ley de IA. El Comisario Thierry Breton comentó: “Estamos regulando lo menos posible, pero tanto como sea necesario”.

¹ Señalados ejemplos en la página 4 de dicho informe

Algunas implicaciones para el sector cultural:

✓ **Etiquetado de contenido generado por IA:**

Según el **artículo 50 del Reglamento**, los proveedores de sistemas de IA que producen contenido de audio, imagen, vídeo o texto deben asegurarse de que esté marcado en un formato legible por máquina. Esta regla no se aplica cuando los sistemas de inteligencia artificial simplemente editan su entrada o no la cambian sustancialmente. La disposición ayudará a reconocer si una obra es creada por un ser humano o por una IA.

¿Cómo se implementará esta obligación?:

Lo más probable es que mediante técnicas de marcas de agua. Sin embargo, poner marcas de agua en el contenido generado por IA es problemático, especialmente en el caso de textos, ya que es fácil de eliminar o solucionar parafraseando el texto para que no se parezca a la sintaxis y el léxico de ChatGPT. El desafío para los proveedores de IA (aquellos que desarrollan un sistema de IA y lo introducen en el mercado) va a ser qué técnicas surgirán para cumplir con la Ley de IA.

La ley también impone obligaciones a quienes los implementan (esencialmente usuarios, pero con fines más profesionales) cuando producen falsificaciones profundas con la ayuda de la IA. Los denominados “**deep fakes**” son contenidos que imitan a personas, objetos y eventos reales pero que, de hecho, no son reales. En estos casos, es necesario que el contenido ha sido generado o manipulado artificialmente se haya informado de ello. Si el deep fake es parte de una obra o programa análogo evidentemente artístico, creativo, satírico o ficticio, entonces la *“divulgación del contenido generado o manipulado debe hacerse de una manera adecuada que no impida la exhibición o el disfrute de la obra”*.¹

Según el sector cultural y creativo este enfoque salvaguarda nuestra “libertad de expresión” y “el derecho a la libertad de las artes y las ciencias”. Borradores anteriores del Reglamento excluían los deepfakes “creativos” de las obligaciones de transparencia. Las organizaciones europeas de autores e intérpretes abogaron por etiquetar todos los deep fakes e incluso obtener el consentimiento de la persona representada o de otro modo afectada. El texto casi final ha encontrado un punto medio entre la primera versión y las exigencias del sector cultural.

✓ **Protección de derechos de autor y fuentes de datos:**

El sector cultural y creativo ha expresado su preocupación por el uso no autorizado de su trabajo por parte de desarrolladores de inteligencia artificial, a menudo sin reconocimiento ni compensación. En principio, la Ley de IA no prohíbe a los desarrolladores de IA utilizar trabajos creativos para entrenar la UE. Esto hace referencia a los derechos de autor en la Directiva sobre el Mercado Único Digital, artículo 4(3), que permite el uso de obras para extracción de textos y datos.

Sin embargo, el **artículo 53 del Reglamento** también recuerda a los proveedores de IA que, según esta Directiva, los titulares de derechos pueden "*reservarse expresamente el uso de las obras*". Si lo hacen a través de "*medios legibles por máquina en los casos en que el contenido esté disponible públicamente en línea*" (en la práctica, significa actualizar los términos y condiciones de su sitio web), los proveedores de IA no deben utilizar estos datos. Si desean realizar extracción de textos y datos sobre dichas obras, deben obtener el permiso de los titulares de derechos. Y negociar el precio.

Otra disposición de derechos de autor exige que los proveedores de IA divulguen públicamente un resumen "suficientemente detallado" de los datos utilizados en el entrenamiento de modelos de IA de propósito general. La [Oficina europea para la Inteligencia Artificial](#) establecerá un formato estandarizado para dichos resúmenes de datos, pero probablemente no serán listados detallados, pero información general..

2. Distintas iniciativas europeas del sector cultural y creativo:

✓ Declaraciones/posicionamientos del sector cultural y creativo:

- Destacar que en **febrero de este año 2024**, una coalición de organizaciones del sector cultural presentó una declaración conjunta solicitando a los Estados miembros de la UE que aprueben el Reglamento de inteligencia artificial. El 1 de febrero de 2024, los creadores y titulares de derechos europeos publicaron una [declaración conjunta](#) en la que solicitan a los Estados miembros que aprueben la Ley de Inteligencia Artificial (Reglamento).

La coalición, compuesta por más de 200 organizaciones del sector creativo y cultural de Europa, abarca una amplia gama de actores, incluidos autores de diversos sectores como música, visual, audiovisual y literario; editores de libros y prensa de periódicos, revistas y publicaciones especializadas; científicos y técnicos; productores de música grabada, películas y contenido audiovisual; editores de películas y contenido audiovisual en línea y fuera de línea; distribuidores y agencias fotográficas.

Según el manifiesto publicado, los autores y titulares de derechos instan a los Estados miembros de la Unión Europea a aprobar la norma, considerándola una

pieza legislativa fundamental para regular el papel de la Inteligencia Artificial en Europa y contribuir a establecer un estándar global sobre su funcionamiento.

Los creadores señalan en su manifiesto que Europa tiene la oportunidad de liderar en la regulación de la inteligencia artificial, lo que beneficiaría a los ciudadanos de la Unión Europea, los creadores y la economía en general. En este sentido, proponen que el Reglamento establezca obligaciones mínimas para los modelos de Inteligencia Artificial de propósito general, garantizando el respeto de los derechos de los creadores y titulares de derechos. En su opinión, esto promovería un entorno donde se respeten los derechos comerciales y se fomente la licencia de contenido creativo a modelos de Inteligencia Artificial, al tiempo que se impulsa la innovación.

- Una vez aprobado el Reglamento, **el IFPI (que representa la industria de la música, entre otros), publicó el 13 de marzo** una [declaración](#) en apoyo a la aprobación del Reglamento.

Según el IFPI, el Reglamento “Proporciona las primeras herramientas para que los titulares de derechos hagan valer sus derechos, incluidas las obligaciones de los proveedores de IA de poner a disposición un resumen suficientemente detallado de los trabajos utilizados para entrenar sus modelos, conservar documentación técnica detallada y demostrar que han puesto a disposición sus derechos. implementar políticas para cumplir con la ley de derechos de autor de la UE, independientemente de dónde adquirieron datos o entrenaron y desarrollaron sus modelos de IA. Si bien estas obligaciones proporcionan un primer paso para que los titulares de derechos hagan valer sus derechos, pedimos al Parlamento Europeo que continúe apoyando el desarrollo de una IA responsable y sostenible garantizando que estas importantes reglas se pongan en práctica de manera significativa y efectiva, en consonancia con los objetivos del Reglamento. Para lograr esto, es necesario tener la información detallada por parte de los proveedores de modelos de IA y de su uso, así como la observancia efectiva de los derechos de autor y otros derechos fundamentales, y que los sectores creativos y los titulares de derechos participen formal y directamente en su implementación”.

✓ **Guías de reglas prácticas² para las administraciones públicas aplicado al sector cultural y creativo:**

Algunos Estados igualmente han impulsado [guías de reglas prácticas](#), así como [decisiones similares](#), con respecto a la IA para el sector cultural y creativo, que se centran en tres ámbitos: la contratación de servicios y actividades creativas, los Premios Nacionales y las subvenciones, o los derechos de autor y propiedad intelectual.

² La Ley es un Reglamento aplicable a todos los estados miembros, pero tardará aproximadamente dos años en ser plenamente aplicable (a excepción de algunas disposiciones sobre prácticas prohibidas, códigos de prácticas y reglas de IA de uso general que se implementarán antes)