

REVISTA DEL INSTITUTO DE CULTURA PUERTORRIQUENA

Inteligencia artificial ante la frontera del trabajo creativo [dilemas para un mundo moderno]

Daniel Nina
fdnina@hotmail.com

Un obrero me ve, me llama artista
noblemente me suma a su estatura
y por esa bondad mi corta vista
se alarga como sueño quemadura

Silvio Rodríguez¹

Introducción:

La inteligencia artificial anda entre nosotros. Ni buena ni mala, simplemente un desarrollo tecnológico con el cual debemos vivir dado que existe y fue creado para consumo y beneficio de los humanos. Bajo ese panorama descubrimos que, como nos canta Silvio Rodríguez, el obrero nos llama artista y uno se pregunta cuáles son las cualificaciones que me conceden tal mérito. Si no tengo las cualificaciones para ser un artista ¿cómo las puedo conseguir? Pues bien, ahí está la Inteligencia Artificial [IA] que no solo me da el atributo de ser artista [creador] sino que también me resuelve la situación [de crear].

Hoy la IA ha sido presentada al mundo como el último avance de la tecnología digital, con la capacidad de alterarlo todo. En particular, las relaciones laborales, en las cuales los humanos serán sustituidos por instancias [digitalmente] mecánicas que podrán estar determinadas por la inteligencia artificial, con cierta capacidad de autonomía en su movimiento o

¹ Silvio Rodríguez, “Llover sobre mojado” (1984).

desarrollo. Por lo que, la IA se constituye en un nuevo competidor desleal, ya que, a través del almacenamiento de data, puede incorporar más información que la que un humano tiene capacidad y procesarla de forma inmediata y proveer respuestas. Entonces, los humanos, más allá de los mecanismos que compusieron el artefacto, o los que le nutrieron la data, habrán de perder la razón de ser y se podrán dedicar, siguiendo la lógica de Carlos Marx en los Manuscritos Económicos y Filosóficos de 1844 [Marx, 1844], a “ir a la pesca, sembrar o pensar”. Pero más allá del impacto que tiene la IA en el mundo de la producción, la de autosuficiencia como en la de la acumulación del capital, entra en juego también la posibilidad de que, en el mundo de la creatividad, allí donde moran los artistas, entre en juego la sustitución de la mujer/hombre por el artefacto/máquina [IA]. Algo así como en la película Space Odyssey 2001 [Dir. Stanley Kubrick, EE. UU., 1969], cuando Hal, la máquina, tomó control del destino de la humanidad.

En el mundo de la creatividad hoy, por ejemplo, en el mundo de la creación literaria, las artes pictóricas, las artes visuales en movimiento, y en todo lo que es el diseño digital creativo, entra en juego la sustitución del humano por la máquina. Por primera vez, el artefacto digital, podría determinar la calidad de lo que leo, observo, miro, y, sobre todo, la definición del estándar de buena o mala calidad. Se trata de la data acumulada, que ahora determinará el criterio del arte. La data hoy lo es todo, incluyendo la definición estética de la misma [Han, 2022].

Ante el dilema que nos produce lo humano ante la máquina, más allá de las consideraciones éticas sobre originalidad y pertenencia, debemos explorar el alcance o universo de la Inteligencia Artificial en el mundo de la creatividad, allí donde hasta hoy han morado los artistas. Esta exploración nos puede dar luces, para aprender a vivir con la IA o evitarla como un método no genuino de conocimiento acaparado por una minoría y a beneficios de otros pocos y en detrimento de muchos otros.

Hemos dividido este trabajo en las siguientes secciones: primero, una explicación de lo que constituye hoy la Inteligencia Artificial; segundo, el efecto de la IA en el mundo de la creatividad, con especial énfasis en la literatura; tercero, los viejos límites y/o las nuevas fronteras de lo que es la propiedad intelectual a la luz de la IA y sus implicaciones legales; una propuesta de convivencia con la IA en el mundo de la creatividad y, finalmente, la conclusión.

Si es importante, antes de empezar, recordar a Bruno Latour (Latour, 1993) cuando nos plateaba que nunca habíamos sido modernos. La idea de que la modernidad se construyó de forma uniforme a partir de la razón es un mito. La modernidad fue una aspiración. Ahora bien, dentro de sus atributos, la creatividad e innovación de sujeto creativo fue algo altamente valorado. El siglo 19 se debe nominar como el siglo de los inventores en plena cima de la modernidad.

Hoy, la IA compite con ese momento de la modernidad. Sirva pues este ensayo para reflexionar, a partir de los atributos de la modernidad, en un mundo donde lo que está en juego es determinar quien es el o la creadora. La IA es un reto formidable, a nuestra idea o concepción de la persona creadora, de la persona moderna.

Inteligencia Artificial [al desnudo]:

La inteligencia artificial es simplemente el último invento en la lista de instrumentos de trabajo que los seres humanos han creado para asistirlos en reducir su participación en los procesos de creación. Llamémosle, para fines de la conversación, la máquina.

La IA no es distinta al uso de una prótesis como el tenedor o una cuchara para asistir a los seres humanos en la comida. La IA es similar, con unos atributos superiores, que yacen en la autonomía de su ejecución, una vez programada.

De esta forma la IA, en principio, es la combinación de bancos de data, algo que no es

nuevo ya que lo hemos visto desde el inicio de los ordenadores y procesadores hace poco más de 70 años [Han, 2022]. Siendo esto así, lo que combina la IA es la posibilidad de que, a partir de la organización de los algoritmos, en los programas de procesamiento de información, y ante una pregunta del usuario, el ordenador o la máquina que ejecute la acción, pueda discernir y componer una respuesta coherente.

Ante esto, la IA o inteligencia artificial generativa, aborda la posibilidad de que un sistema de producción de contenido o ejecución de acciones, pueda recibir un comando, lo interprete, por vía de una combinación matemática llamada algoritmo, y provea una respuesta o resultado. La máquina tiene inteligencia limitada. Lo que sí hace por vía de la ecuación numérica de organización [algoritmo] es estructurar una respuesta que provee información sobre un determinado asunto. La máquina no piensa, sino que organiza la información según los códigos o algoritmos que le hayan programado y depende de la búsqueda [petición de información] que se haya hecho. Dicha respuesta, a partir de los códigos introducidos en la programación, puede ser escrita de forma inteligible para un lector que evalúe el resultado. Hasta hoy, la capacidad de la máquina de producir un ensayo no tiene que ver con su inteligencia, o la IA, sino con la estructura organizativa con la que se haya programado.

Por lo tanto, en lo mejor del cine clásico o *cult*, nos recordamos de Blade Runner [Dir. Ridley Scott, EE. UU., 1982], cuando el *replicant* Decker conversa con Rachel, pese a que ambos no manejaban la información de igual forma sobre su origen, él le explica a ella “tú hablas de las memorias”, memorias que fueron implantadas en la mente de Rachel, según él explica, a partir de las sobrinas del creador [llamado Dr. Tyrrel]. De forma similar, este es el caso de la data, los algoritmos y la IA. La información fue implantada en la máquina y esta tiene la

capacidad de procesar la información, con cierto grado de “creatividad”. Siempre relativa, pues responde a una ecuación numérica o al algoritmo que la procesa.

Este proceso, no es distinto al manejo de las máquinas que responden continuamente a nuestros comandos, por ejemplo, un ascensor, que por una relación mecánica nos lleva del piso 1 al piso 12. O a la del teléfono de botones, en el cual nosotros marcábamos unos dígitos y este movía el comando a un destino en particular. La diferencia con la IA es la acumulación de data y su interpretación bajo la estructura diseñada.

La IA generativa produce contenido informativo con la combinación de ideas que se encuentran en un banco de data y lo compone con cierto nivel de organización eficiente, lo cual nos permite leerlo y entenderlo. En este proceso, la relación tradicional del creador, el artista siguiendo a Silvio Rodríguez, yace en la producción de un contenido que ya no nos pertenece. Explicado de manera sencilla, se trata la combinación de un proceso de ordenamiento creado por un programador, a partir de una información puesta en un servidor y a la cual llamamos data, que luego, ante el comando del usuario que necesita la información, la compone en lógica de ensayo que permite la comunicación eficiente de la información [Han, 2022].

Desde esta mirada, entonces, la persona que ha provisto un comando requerido dentro de un programa o plataforma existente [la más conocida ChatGPT] obtiene la respuesta necesaria, que puede utilizar a su discreción. Esto provoca otro problema, básico ¿Quién es el creador de esa respuesta? [¿Quién es el artista?]. Realmente hablando el artista es la máquina, como Hal en Space Odyssey de Stanley Kubrick [1969].

A partir de esta realidad, la IA provoca un nuevo debate entre la data que administra, para la cual muchas veces no hay una licencia de uso o se ha pagado una regalía, y el rol que asume el usuario que reclama su uso libre en su ejercicio soberano de la creación. Estas áreas no están del

todo claras. Lo cierto es que las plataformas de IA parten de la premisa de que la información llamada data es de libre uso lo cual es un gran error. Como lo han demostrado los casos de reclamos contra las plataformas de IA por parte de los creadores de contenido, la utilización no autorizada de la data constituye una violación a la propiedad intelectual del dueño del contenido.

Actualmente, en los EE.UU. existen posiblemente tres a cuatro docenas de casos donde el creador demanda a la plataforma de IA por utilizar en su data información de propiedad protegida a favor del creador sin su consentimiento. Destacamos al caso de *The New York Times v. Microsoft* [2023] caso que se está consolidando con el de *Daily News v. Microsoft* [2024]. Ambos casos plantean que la base de datos de Microsoft, que trabaja a partir de la IA, está utilizando información de ambas fuentes de periódicos/noticias sin consentimiento de estas. La solución es muy sencilla: el pago de regalías a los creadores, en este caso los periódicos, a partir de una licencia de uso. Mientras se utilice la data sin autorización nos encontramos ante una violación clásica de propiedad intelectual, lo cual requiere la intervención, en el caso de los EE. UU., de los tribunales del gobierno federal.

Mientras tanto podemos observar que el uso de la IA varía dependiendo de la edad de los usuarios. Encontramos que en la población más joven, hay mayor inclinación al uso indiscriminado de estas herramientas; mientras que - a mayor edad - se utiliza limitadamente, no por razones de madurez o sabiduría, sino porque hay más conciencia acerca del respeto a la creatividad y, la información generada por la IA, se mira como parte de una asistencia técnica o de una prótesis que crea desigualdad.

No obstante, el problema no yace en el usuario, sino en el administrador de la data, es decir, a lo que nos referimos por la máquina, que compila y organiza la información de bancos de datos que se utilizan sin permiso. Debemos tener claro que en la IA intervienen distintos roles,

tales como el creador, el diagramador, el programador, el organizador [la plataforma digital que hace disponible la data] y finalmente el usuario que la “baja” [*download*] para utilizarla directamente, luego de un pedido de información.

Por ello nos parece que es entre los creadores de contenido y la administración de la data donde yace el ángulo de la crítica o problematización jurídica al uso de la IA. Esto debemos separarlo de la problemática entre el manejo del creador y el usuario de la IA que, desde varias perspectivas, nos plantea un problema ético o moral, pero que aún no es un asunto legal.

El problema es entre el creador del contenido y la máquina. Es un problema de violación del Derecho de Propiedad Intelectual, y como tal, debe ser resuelto jurídicamente. Ahora bien, esto no nos resuelve los problemas de forma, estéticos, morales o éticos a los que se enfrenta el usuario [es decir, el estudiante o investigador individual que toma ventaja] de la IA.

En esto yace el debate central entre los que están a favor y en contra de la IA. No obstante, echando a un lado los asuntos de propiedad intelectual, el meollo, como lo vemos de forma popular, radica en cuanto al uso ético o moral de IA por parte de los usuarios. Para unos la IA sustituye la capacidad intelectual y creativa de los humanos. Para otros, es un mero complemento. Para un estudiante universitario o escolar es una herramienta para cumplir con el trabajo lo antes posible.

En todo caso, se trata de un debate que aún no está claro. Es momento de profundizarlo, sobre todo a partir del mundo de la creatividad literaria e intentar desarrollar un quehacer sólido de literatura creada por humanos, pese a que pudiera ser asistidas por una máquina de IA para motivos de investigación o generar data comparativa.

La vieja frontera ante la nueva frontera [¿quién es el creador?]

La pregunta básica o clásica es ¿Quién es el artista? Es decir, el creador. En los debates

históricos, creador, es la persona que le imparte su mirada a la transformación del espacio vacío en torno a un medio tangible de expresión cuando expresa una idea y la hace material. Materialidad, reitero, que se hace a través de cualquier medio tangible sea análogo [en papel] o digital [en línea]. Por lo tanto, en el pasado teníamos mucha claridad de quién era el creador.

Nadie tiene duda de que Leonardo da Vinci es el creador, el artista plástico y creativo de *La Gioconda*. De igual forma nadie tiene duda que la canción *Las caras lindas de mi gente negra*, interpretada por Ismael Rivera, es de la autoría de Catalino “Tite” Curet. De eso no hay duda. Lo que si resulta problemático es ver cuando la obra original, sea la pintura o lírica de la canción, es interpretada por la máquina y reorganizada como un producto derivado de la idea o contenido original plasmado en algún medio tangible nuevo o distinto.

Como se argumenta en el caso de *The New York Times v Microsoft* [2023], lo importante es evitar la violación de la propiedad intelectual, y de utilizar la propiedad intelectual que le pertenece a otro, es requerido un permiso [licencia de uso] a cambio de pago. Pero reglamentar esto hoy es lo urgente. Esto pese a que ya el gobierno federal ha reglamentado algunas áreas relacionadas al mundo digital en lo que se conoce como la New Millenium Copyright Act [1998].

Pero volvemos, ese es el nivel más lucrativo de la relación entre la creación y la IA. El nivel más pedestre o común es entre creador [sea el creador originario o sea a partir del algoritmo organizado o lo que llamamos la máquina] y el usuario en este caso [el estudiante o investigador] que utiliza data que no fue generada por este ni investigada. El usuario es simplemente un recipiente del contenido de la IA que se plasma a su beneficio a partir de los algoritmos desarrollados y programados en la máquina.

Para muchos en esto no hay problema. Para otros es un problema porque parte de la premisa de que el contenido originario, innovador, primario o creativo se va perdiendo a partir de la masificación del uso de la data. Este dilema no es fácil de resolver. A un creador le interesa que la redacción final de su trabajo represente su esfuerzo. En el manejo de la IA, el trabajo final puede representar a lo que Decker le comentaba a Rachel en la película Blade Runner [1982] “son memorias” implantadas a partir de las sobrinas de Dr. Tyrell.

Se trata del manejo de las memorias implantadas como algoritmos organizados en un banco de data que les corresponden a las sobrinas del creador [Dr. Tyrell] y no a Rachel, que es el usuario. Por lo tanto, ante este caso, es fácil argumentar que la idea original se pierde en la producción del contenido a partir de la IA. Siendo esta la situación la solución no debe ser eliminar toda la IA, sino restringirla en los casos que requieran y se valore la originalidad y la creatividad, pero permitirla como parte de la investigación de información para orientar al usuario o usuaria.

El creador o creadora, en el mundo de los artistas [sean escritores, escritoras, artistas plásticos, artistas de la imagen en movimiento] debe crear por sus propios fueros. Creación asistida por IA, donde la intervención de la máquina constituya un por ciento de la parte creativa, es decir, la generativa de información, sería siempre desleal y una competencia desleal para la persona que crea sin utilizarla. Las condiciones de la igualdad requieren de la igualdad.

Pero esto hay que dejarlo saber en todo momento, sobre todo, cuando se invita a las personas a crear nuevo contenido; por ejemplo, la redacción de un cuento o un ensayo ¿deben o pueden ser asistidos por IA? Esto hay que dejarlo saber siempre y por adelantado. De momento, hay que seguir apostando a que la creación es un acto individual y único entre el

creador y el medio tangible y la palabra escrita sobre papel o en pantalla digital. No ser así, sería desleal, plagio o poco ético y no sería moralmente aceptado.

Propiedad Intelectual y la IA [la nueva frontera de la litigación lucrativa]

El Derecho de Propiedad Intelectual (DPI) es una de las áreas de mayor litigación y satisfacción en la práctica del derecho. Es un mundo muy exigente, para los profesionales del derecho que defienden esta área del derecho y práctica que versa de ordinario sobre los derechos que un creador o creadora tiene sobre su obra. Hasta la emergencia de la IA todo estaba relativamente en calma y en control. La IA ha venido a alterar el ecosistema de la propiedad intelectual.

En el mundo jurídico, el DPI defiende o protege los derechos de las personas que crean un objeto, producto o idea plasmada en un medio tangible que sea susceptible de protección jurídica. En el caso de Puerto Rico, la propiedad intelectual en general, se protege por leyes de origen federal o estatal. No obstante, el derecho de explotación comercial de un bien protegido por propiedad intelectual se gobierna bajo la ley federal de propiedad intelectual, conocida en inglés como el Copyright Act de 1976 [1976].

En adición a las protecciones que ofrece el derecho de propiedad intelectual federal, en Puerto Rico existen otras disposiciones jurídicas que también protegen a los autores creativos como lo son la Ley de Derechos Morales de Autor y la Ley de Protección de la Propia Imagen. El conjunto de estas leyes, de forma mínima, pero también junto a otras medidas legislativas de ambas jurisdicciones [estatal y federal], permite entender la relación entre los distintos derechos que interactúan en el mundo de la IA.

En el caso de la palabra escrita e impresa, en cualquier formato análogo o digital (es decir, un medio tangible), su autor o autora, tiene un derecho a que sea protegido su activo

(propiedad); en adición, también el titular tiene derecho a impedir que terceros utilicen su propiedad sin autorización o sin indemnización adecuada y que la exploten comercialmente hablando.

Por lo que, para los que defienden la propiedad intelectual, y sobre todo para los que practican el DPI, garantizar que los activos creativos de terceros no puedan ser utilizados sin licencia de uso o compra de la data por los generadores de IA, es una nueva frontera de lucha y acción jurídica. En particular, porque los generadores de data de IA no tienen contenido. Ellos se apropian del mismo, de distintas formas y maneras, y bajo un sistema de generación de información basado en la estructura y producción de algoritmos, producen el contenido deseado.

Es esta la raíz del primer problema. La propiedad intelectual en juego, de ordinario no tiene autorización inicial por parte del creador. Si la tiene es porque se ha establecido un sistema de pago de licencia de uso por vía de cobro de regalía o pago anual definido dependiendo de la naturaleza del derecho propietario en cuestión que aplique. Por lo tanto, la primera pugna que surge es de parte de los productores de contenido para los cuales las plataformas de IA, si no tienen autorización legal, no tienen acceso. Si no tienen acceso, lo que genera la IA es muy pobre.

En ciertas instancias, donde hay documentos públicos, la generación de IA es muy viable. Por ejemplo, con el procesamiento de la jurisprudencia, leyes o reglamentos, es posible. Son todos documentos públicos, y de momento, nadie intenta restringir su uso. Pero, por otro lado, en el manejo de literatura, sobre autores que no han conferido una licencia de uso de información, el contenido de esa plataforma se ve muy limitada. La falta de autorización de parte del dueño o propietario de la propiedad intelectual limita el rol de la plataforma de IA.

Sin data o contenido matriz la IA y la plataforma generativa de información tienen muchas limitaciones.

De otra parte, ya es un asunto resuelto por legislación o tribunales en los EE. UU., que el contenido generado por la IA, en expresiones tangibles como ChatGPT, no crean un nuevo derecho de propiedad intelectual. No se trata de un producto derivado sujeto al DPI. Por lo tanto, el mundo se ve mucho más controlado y limitado si solo se ventilan los derechos de propiedad intelectual del creador original. La ausencia de reclamos de los creadores de contenido a partir de la IA está completamente limitado a la “ensalada” de data que utilizan los programadores de algoritmos [plataformas digitales como ChatGPT] la cual les pertenece a otros para los cuales no se ha pedido ningún derecho de uso, legítimo, de la propiedad intelectual. Esta es la disputa legal hoy en la tres o cuatro docenas de casos legales que se están ventilando en los EE. UU.

El momento es interesante, pues todo el efecto social del manejo de la IA comienza ahora a generar litigación, en particular en los EE. UU., donde ha habido dos tipos de reacciones. Por un lado, hay múltiples pleitos legales corriendo en el ámbito de los tribunales federales; y, por otro lado, se ha dado el caso de algunos medios de información escrita, periódicos, que han legalizado el uso de su data por los generadores de IA.

Recomendaciones [en torno a la convivencia pacífica entre los creadores y la IA]

Es importante que, en el mundo de la creatividad, pensando en particular en los escritores, se llegue a un entendido sensato de lo que constituye un uso justo y adecuado de la IA. Sin lugar a duda, para algo sirve la IA, pudiendo agilizar los procesos de investigación, educación y también de redacción.

Ante esto, la propuesta es reglamentar, fuera del ámbito de la propiedad intelectual federal, por vía de procesos sociales individuales o institucionales. Como mínimo hay que promover lo siguiente:

- Primero, hay que desarrollar campañas informativas educativas. Todo el mundo debe conocer la tecnología digital en principio y, por otro lado, lo relacionado a IA en particular.
- En todo proceso educativo o de investigación, que sea para exposición o presentación ante terceros, se debe de aclarar siempre por adelantado si es necesaria la autorización o no de uso de la IA. De no permitirse, entonces se debe reglamentar para incluir o excluir.
- Se debe explicar bien la naturaleza de los derechos en juego. Una cosa es violación a los derechos de explotación de los autores o creadores y otro es una mirada ética o moral del uso de la IA. No son las mismas cosas, por lo tanto, la respuesta no es igual.
- Hay que crear campañas educativas para los creadores de contenido, como también a la profesión legal, para que en todo momento los derechos de propiedad intelectual estén protegidos.
- Finalmente, a partir de los primeros años formativos escolares, hay que promover el uso adecuado de la IA como herramienta de trabajo. Lo que hay que indicar, que el proceso de creación, por lo pronto hoy, se detiene cuando el creador, comienza a plasmar sus ideas en un medio tangible. A partir de ese momento, la creación es del autor, no de la máquina.

Conclusión

No es un tema fácil de abordar, en particular cuando se mira a través del crisol de distintas generaciones [edades] de usuarios de data e información. No obstante, como todas las

prótesis que utilizamos la IA existe y hay que saberla utilizar. En el futuro, una vez se resuelvan los casos legales de los que hemos hablado, todo indica que la utilización reglamentada [a partir de licencias de uso y pago de regalías a los autores] nos llevará a un uso masificado de la IA. Mientras tanto, tenemos que utilizar la IA de forma controlada, con todas las advertencias de rigor y resguardando la creación de los usuarios de cualquier utilización desleal o indebida sobre todo cuando crea ventajas en contra de los artistas y creadores de contenido original.

En todo caso, el futuro debe promover una mayor democracia en el acceso a la información y su utilización. Esto desde el origen de lo que alimenta la IA hasta quienes nos beneficiamos de su uso. La apuesta es por el uso democrático de la IA, a beneficio de todas y todos, respetando las fronteras entre la creatividad e innovación y la propiedad intelectual que le pertenece a otros y otras.

Bio

Daniel Nina, profesor, abogado y escritor. Autor de libros y artículos académicos. Profesor en la UPR Rio Piedras (ciencias sociales, derecho y estudios profesionales). Ph.D. [teoría del derecho] Universidad de Kent, Inglaterra, 1991. Autor de *El Nazareno* (2017), *Cortijo* (2020), *La Reina Insular* (2022) y *Hoover* (2023) entre otras.

Referencias:

Libros:

Han, Byung-Chul (2022) *Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia*. Madrid: Taurus.

Latour, Bruno (1993) *We have never been modern*. Cambridge: Harvard University Press.

Marx, Carlos (1844) *Los Manuscritos Filosóficos y Económicos de 1844*. Mexico: Fondo de Cultura.

Casos legales:

The New York Times v. Microsoft, 1:23-cv-11195

Daily News v. Microsoft, 1:24-cv-03285

Leyes:

Copyright Act de 1976 (Titulo 17 USC)

New Millenium Copyright Act de 1998 (Titulo 17)

Películas:

Space Odyssey 2001 (Dir. Stanley Kubrick, 1998)

Blade Runner (Dir. Rigdley Scott, 1982)