

Inteligencia artificial y derecho de autor: un estudio sobre la regulación británica

Artificial intelligence and copyright: a study on the british regulation

FELIPE OSORIO UMAÑA¹ 

RESUMEN

Recientemente, el Gobierno de Chile ha publicado su Política Nacional de Inteligencia Artificial del Gobierno de Chile, la cual propone la adaptación del régimen de propiedad intelectual para incentivar y fortalecer la creatividad basada en inteligencia artificial. Usualmente se recurre a la legislación británica para mostrar una potencial regulación de las obras generadas autónomamente por una inteligencia artificial. En este contexto, el artículo analiza el alcance de la protección que el *copyright* británico otorga a las obras generadas por un computador. Así, el artículo busca determinar si el *copyright* británico protege las obras generadas autónomamente por una IA y, así, servir de insumo para la discusión legislativa chilena.

Palabras clave: Derecho de autor, autoría, inteligencia artificial

SUMMARY

Recently, the Chilean Government has issued its National Policy on Artificial Intelligence, which proposes the adaptation of the intellectual property regime to incentivising and strengthening the artificial intelligence (AI) related creativity. The British legislation is usually referred to show a potential regulation of autonomously AI-created works. In this context, the article analyses the reach of the copyright protection of “computer-generated works” under the British copyright law. Therefore, the article seeks to determine whether the British regime protects the autonomously AI-generated works and, thus, serve as an input to the Chilean legislative discussion.

Keywords: Copyright, authorship, artificial intelligence

¹ Abogado, Universidad de Chile. LLM, Intellectual Property, University of Kent, UK. Candidato a Doctor en derecho, University College London.

1. Introducción

Recientemente, el Gobierno de Chile ha publicado su Política Nacional de Inteligencia Artificial (en lo que sigue, Política Nacional), la cual responde a la necesidad de estudiar el rol de la inteligencia artificial (IA) en el desarrollo del conocimiento, tecnología e innovación, para así anticiparse y construir nuevas formas de valor. En este contexto, la Política Nacional propone el objetivo de “aprovechar y fomentar las capacidades del país” para posicionarse sobre el promedio de la OCDE y como el país más avanzado en Latinoamérica con respecto a la IA.²

Como es sabido, el derecho de autor³ ha adquirido una importancia central para la creación y explotación del valor de los bienes intangibles,⁴ por tanto, no resulta extraño que la Política Nacional se refiera a los desafíos y oportunidades que la IA presenta a la propiedad intelectual (en lo que sigue, PI). Al respecto, el objetivo 3.4.1. de la Política Nacional señala que se debe promover la adaptación del sistema de PI para que este sea capaz de fomentar y fortalecer la creatividad basada en la IA. Esto se lograría, señala la Política Nacional, “recompensando a los creadores e innovadores de manera de incentivarlos a hacer pública su creación e innovación y que así la sociedad toda pueda beneficiarse de ella”.⁵

El lenguaje de incentivos utilizado por la Política Nacional se enmarca en el discurso tradicional de la PI. Dicho discurso opera bajo el supuesto de que cuando se trata de actividades creativas nos encontraríamos ante una falla de mercado. Los creadores invierten una cantidad considerable de tiempo, trabajo y dinero para generar expresiones originales; sin embargo, y gracias a las tecnologías digitales, los usuarios pueden recibir, copiar y diseminar dichas creaciones de manera fácil y prácticamente gratis. Por tanto, no existirían los incentivos para desarrollar nuevas creaciones. La solución, señala el discurso basado en incentivos, es un sistema de derechos de autor lo suficientemente robusto para asegurar que los creadores puedan exigir una recompensa económica a cambio de la autorización de acceso y uso a sus obras.⁶ Siguiendo este paradigma, por ejemplo, el Instituto Nacional de Propiedad Industrial ha señalado que la propiedad intelectual es una rama del derecho que busca “fomentar la innovación, la creación y la transferencia tecnológica”.⁷

Sin embargo, la relación entre la PI y la IA es problemática. Tradicionalmente se ha entendido que la PI opera bajo la idea de que la presencia de un creador humano es esencial para poder reconocer a un *autor* que merezca la protección del sistema jurídico.⁸

La necesidad de una presencia humana se encuentra directamente relacionada al requisito de originalidad que debe cumplir cualquier obra susceptible de protección mediante la PI. Tanto la aproximación continental a la originalidad (que entiende que para ser original una obra debe ser capaz de expresar la creación intelectual propia del autor⁹ o ser una obra emanada de la inteligencia de su autor),¹⁰ como su símil anglosajón (que gira en torno a una noción de originalidad basada en el grado de habilidad y juicio

² Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación (2021) p. 6.

³ Siguiendo la terminología de la Ley N° 17.336 sobre Propiedad Intelectual (“LPI”), se utilizará el término “derecho de autor” como sinónimo de “propiedad intelectual”.

⁴ Merges (2011, p.5).

⁵ Gobierno de Chile, Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación (2021) p. 60.

⁶ Landes y Posner, (1989).

⁷ Véase, <https://www.inapi.cl/portal/institucional/600/w3-article-1192.html>.

⁸ Ricketson, (1991-1992) p. 8; Ginsburg (2003) p. 346.

⁹ *Infopaq International A/S con Danske Dagblades Forening* (2009): Tribunal de Justicia de la Unión Europea, C-5/08, §48.

¹⁰ *Jaime Federico Clavijo Días con Municipalidad de Viña del Mar, Corporación Deportiva Everton* (2000): Corte Suprema, rol 1756-1999.

desplegado por el autor en la creación de la obra),¹¹ operan bajo la premisa de que es un humano el que realiza la actividad creativa.

De este modo, la posibilidad de que exista un “autor” no humano genera una serie de tensiones para el derecho de autor. Junto con la cuestión relativa a si una obra generada por sistemas dotados de IA (en lo que sigue, “obras algorítmicas”) pueda ser considerada original en los términos antes descritos, surgen una serie de preguntas adicionales. Por ejemplo, si decidiéramos aceptar la posibilidad de proteger las obras algorítmicas, ¿qué régimen jurídico debe regular dicha protección?, ¿el derecho de autor, los derechos conexos, o un derecho *sui generis*? Una vez determinado el régimen: ¿quién debe ser el titular del derecho?, ¿el programador de la IA, la IA por sí misma? En caso de existir intervención de un usuario al momento de la creación de la obra, ¿debe este ser reconocido por el derecho?, ¿de qué forma? Por último, puesto que la IA requiere ser alimentada para poder operar, ¿hay una violación a los derechos de PI de terceros al momento de proveer a la IA de información?, ¿puede una IA ser responsable de infracciones a la PI?, ¿o acaso el responsable es su programador? Estas son solo algunas de las preguntas que deben ser respondidas al momento de diseñar un régimen de protección de obras algorítmicas.

Algunas de estas preguntas ya han sido tratadas en el derecho comparado. Mientras algunas jurisdicciones han excluido explícitamente la protección mediante la PI a las obras algorítmicas,¹² otras han aceptado dicha protección mediante la consagración de normas especiales dentro del sistema de PI.

Dentro del segundo grupo, la *Copyright, Designs and Patents Act 1988* (CDPA) británica ha sido pionera en la regulación de este tipo de obras, sirviendo de influencia para una serie de países pertenecientes a la tradición del *Common Law* (Nueva Zelanda, Irlanda, Hong Kong, Sudáfrica y la India). En general, se ha entendido que estas regulaciones han aceptado la posibilidad de protección de obras algorítmicas, puesto que estas contemplan hipótesis de protección en caso de obras generadas por un computador o *computer-generated works*.¹³ Adicionalmente, dichas legislaciones disponen que la autoría de las obras generadas por un computador corresponde, dependiendo de la jurisdicción, a quién ha realizado los arreglos necesarios para la creación de la obra¹⁴ o a la persona que causa la creación de la obra.¹⁵

Dada la influencia de la legislación británica en el *Common Law*, y su reconocimiento por parte de la doctrina nacional como una posible fuente inspiración para la legislación chilena,¹⁶ el presente artículo analizará cómo ha operado la protección de obras generadas por un computador en el derecho británico. El análisis se centrará en esta categoría jurídica, pues, en caso de aceptarse la protección de las obras algorítmicas, estas se encontrarían bajo esta hipótesis de protección. El análisis estará estructurado de la siguiente manera: primero, se introducirá la distinción entre IA limitada e IA general. Esta distinción nos permitirá comprender en qué sentido se utilizará el término IA al momento de analizar la aplicación de la categoría “obras generadas por un computador” por parte de las cortes británicas. En segundo lugar, el artículo analizará el contenido de las secciones 9(3) y 178 de la CDPA junto con la jurisprudencia que,

¹¹ *University of London Press v. University Tutorial Press* (1916) 2 Ch 601; *Feist Publications, Inc. vs. Rural Telephone Service Co.* (1991), 499 U.S. 340; *CCH Canadian v. Law Society of Upper Canada* (2004) 1 SCR 339.

¹² En su compendio de prácticas, la *Copyright Office* de Estados Unidos señala que solo registrará como una obra original de un autor si es que dicha obra “fue creada por un ser humano”, véase United States Copyright Office (2021: §306). Adicionalmente, con fecha 14 de febrero de 2022, la *Copyright Review Board*, de la ya señalada *Copyright Office*, confirmó dicho criterio al considerar el registro de la obra “*A Recent Entrance to Paradise*”, véase Copyright Review Board (2022).

¹³ Sección 178, CDPA; Sección 2(1), Irish Copyright and Related Acts 2000. En este sentido, Guadamuz (2017). En lo que sigue, los términos “obras generadas por un computador” y “*computer-generated works*” serán utilizadas indistintamente.

¹⁴ Sección 9(3) CDPA.

¹⁵ Indian Copyright Act, Sección 2(d)(vi).

¹⁶ Azuaje (2020) p.338.

a la fecha, ha aplicado dichas normas al momento de analizar casos de infracción al *copyright* sobre obras generadas por un ordenador. Asimismo, se argumentará que la regulación británica protege aquellas obras realizadas por una IA limitada. Adicionalmente, la tercera sección analizará si acaso las obras creadas por una IA general se encuentran dentro de la hipótesis de protección contemplada por la CDPA. Se argumentará que dichas obras no se encuentran, actualmente, protegidas por el *copyright* británico. Finalmente, la sección cuarta expondrá las conclusiones del trabajo y algunas alternativas que podrían servir de insumo para regular este tipo de obras.

Algunas prevenciones. El presente trabajo no tiene por objetivo responder una pregunta normativa: si acaso las obras algorítmicas *deben* ser protegidas. Tampoco se hará un análisis acerca de las bondades o limitaciones que la actual regulación británica presenta respecto del incentivo o impedimento del desarrollo de las tecnologías asociadas a la IA (*i.e. machine learning*), ni de los potenciales casos de infracción al derecho de autor tanto al momento de entrenar a la IA o en el producto final que esta genera. Por el contrario, el objetivo del artículo se encuentra limitado a responder la pregunta acerca del alcance de las secciones 9(3) y 178 de la CDPA. En otras palabras, el artículo buscará identificar hasta qué punto el *copyright* británico protege las obras algorítmicas. Responder esta pregunta resulta crucial para determinar si acaso la regulación en comento puede utilizarse como un potencial trasplante legal.

2. Una breve aproximación a la inteligencia artificial y su relación con el derecho de autor

Antes de entrar al análisis de la regulación británica de las obras generadas mediante ordenador, es necesario tener, al menos de forma general, una cartografía de las posibilidades creativas que la IA nos presenta.

Como señala la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la aplicación de la IA se ha expandido a prácticamente todos los sectores de la economía y sociedad, teniendo un impacto considerable en el proceso de creación, producción y distribución de bienes intangibles económicos y culturales.¹⁷ Como hemos señalado, esta expansión de la IA presenta un desafío para la PI, pues las aplicaciones de IA están en condiciones de producir —ya sea de manera autónoma o asistida— obras literarias y artísticas, planteando así la cuestión acerca de la necesidad de otorgar protección a dichas creaciones.¹⁸

Ahora bien, ¿qué entenderemos por IA en el contexto de este artículo? La pregunta se encuentra limitada al contexto de este trabajo pues el artículo no busca, en ningún caso, dar una definición o explicación técnica de cómo opera una IA.¹⁹ Por el contrario, la respuesta a la pregunta señalada solo tiene por objeto establecer una base conceptual sobre la cual poder realizar, posteriormente, un análisis sobre la regulación británica de la IA.

Siguiendo la terminología utilizada por la Comisión Europea en su *Study on copyright and new technologies*, podemos entender a la IA como “un software que ha sido desarrollado con una o más técnicas (tales como el machine-learning) y que puede procesar y/o generar resultados creativos o culturales”.²⁰ Esta IA opera gracias a distintos inputs que la alimentan (sets de datos que pueden contener obras protegidas por la IA).

¹⁷ OMPI (2020) 1

¹⁸ OMPI (2019) 5; (2020) 8

¹⁹ Podemos encontrar distintas aproximaciones a una definición legalmente relevante de la IA en Schafer et.al. (2015); Guadamuz (2017: p. 170ss); Gaon (2021), entre otros.

²⁰ Comisión Europea (2022) 114. Las referencias textuales a documentos en inglés son traducciones libres del autor.

Como resultado de su operación, el sistema dotado de IA genera outputs creativos y/o culturales,²¹ los cuales podrán o no ser objeto de protección dependiendo de la solución legislativa adoptada por cada país.

Ahora bien, es posible identificar distintos niveles de desarrollo de la IA. En este sentido, Ray Kurzweil ha propuesto la distinción entre una IA limitada (IAL) y una IA general (IAG).²² Dicha distinción puede dotarnos del marco general sobre el cual realizar nuestro análisis. Como hemos señalado, nuestro objeto de estudio es la forma en que el *copyright* británico regula las obras generadas por un computador. Para poder llevar a cabo este análisis debemos establecer, previamente, qué tipos de obras puede generar un sistema dotado de IA. Al respecto, la Comisión Europea ha distinguido entre “obras generadas con la asistencia de una IA”, esto es, obras que han sido creadas con la ayuda de una IA, pero que son el resultado de decisiones creativas de un humano (ya sea a nivel del input o en el output); y, por otra parte, “obras generadas de manera autónoma por una IA”, esto es, obras generadas completamente por una IA sin existir la posibilidad de identificar intervención humana en cualquiera de las etapas relevantes del proceso creativo.

Ahora bien, aun cuando la IA es un concepto habitual en el contexto de la PI, el término es ajeno a la regulación británica. La CDPA no hace referencia a obras creadas mediante la utilización de sistemas dotados de IA, sino a *computer-generated works* u “obras generadas por un computador”. Por tanto, es necesario adaptar las distinciones terminológicas realizadas anteriormente al lenguaje de la legislación británica.

Siguiendo a Ryan Abbot, podemos entender la categoría de “obras generadas por un computador” como un espectro.²³ En un extremo de este espectro, el computador operaría como una simple herramienta que ayuda al autor en su proceso creativo. En este sentido, el computador no sería distinto al lápiz que se utiliza para escribir una carta o un libro. Llamaremos a las obras creadas con la ayuda de un computador o máquina, “obras creadas *usando* un computador”.²⁴ Así, por ejemplo, este artículo pertenecería a esta categoría de obras: difícilmente se podría señalar que Microsoft Office fue el coautor del artículo, sin embargo, no podemos desconocer que, en los hechos, contribuyó a que este existiera.

En segundo lugar, existirían las “obras intermedias”, en las que podemos identificar una contribución más substantiva por parte del computador. Sin embargo, en las obras intermedias sería posible identificar un autor humano detrás del proceso creativo. Podemos encontrar este tipo de obras en, por ejemplo, el software “Band-in-a-Box” desarrollado por PG Music, el cual permite al usuario escoger una serie de acordes y estilos musicales, los cuales son utilizados por el programa para generar de manera automática arreglos musicales de calidad profesional.²⁵ Bajo las normas tradicionales del derecho de autor, se podría aventurar que, en caso de que el aporte artificial hubiese sido efectuado por un humano, nos encontraríamos ante una hipótesis de “joint authorship”²⁶ u “obra en colaboración”,²⁷ en tanto no sería posible distinguir entre los aportes de los distintos autores.

Para efectos de este trabajo, podemos entender que tanto las obras creadas *usando* un computador y a las obras intermedias se encuentran contenidas en la categoría de “obras generadas con la asistencia de una IA” descrita anteriormente.

²¹ Comisión Europea (2022) 114

²² Kurzweil (2005)

²³ Abbot (2020) 323.

²⁴ Abbot (2020) 323.

²⁵ Disponible en línea: <https://www.pgmusic.com/>.

²⁶ CDPA, Sección 10.

²⁷ LPI, Art. 5 b).

Finalmente, en el otro extremo del espectro nos encontramos con obras en las que no sería posible identificar un autor humano, es decir, “obras creadas *autónomamente por un* computador”.²⁸ Es cierto que toda IA requiere haber sido desarrollada y codificada por un humano. Es más, hay casos en que es posible imputar algún grado de autoría a dicho programador dependiendo de que tan acotada sea la IA (por ejemplo, si está diseñada para resolver un problema en específico o generar un resultado predeterminado). Sin embargo, esta categoría se asemeja más a casos en que un programador crea un algoritmo sin prever o conocer los problemas que la IA será capaz de resolver, como por ejemplo es el caso de redes neuronales que puede comportarse de manera impredecible. Podríamos ejemplificar esta categoría a través de Shelley, un sistema dotado de inteligencia artificial desarrollado por estudiantes de MIT, que fue “alimentado” con cerca de 14.000 historias de terror para que pudiera generar historias propias. Las obras algorítmicas generadas por Shelley —llamada así como homenaje a la autora de Frankenstein Mary Shelley— no presentarían, en principio, una intervención humana relevante más allá de la programación inicial y la “alimentación” previa a su operación.²⁹ Si intentáramos entender este tipo de obras a través de una mirada análoga, podríamos decir que el programador sería similar al profesor o maestro de autor de una obra tradicional. Difícilmente podríamos señalar que dicho maestro tiene un grado de autoría sobre la obra creada por el autor principal. La contribución de dicho maestro no sería sustantiva.³⁰ Este tipo de obras respondería a la categoría de “obras generadas de manera autónoma por una IA” ya reseñada.

En términos generales, podemos decir que las “obras generadas con la asistencia de una IA” corresponderían a la utilización de una IAL, esto es, la utilización de una tecnología orientada a objetivos, diseñada para realizar tareas específicas, tales como reconocimiento facial, reconocimiento de voz, búsqueda de información en internet o incluso conducir un automóvil. En este sentido, la IAL realiza aquellas tareas para las cuales fue previamente programada por un humano, sin tener, en un sentido relevante, libertad para decidir sobre cuestiones creativas.³¹ En contrapartida, las “obras generadas de manera autónoma por una IA” responderían a un modelo de IAG, esto es, un tipo de tecnología que busca imitar a la inteligencia humana y sus comportamientos, teniendo la habilidad de aprender y aplicar dicha inteligencia para la resolución de cualquier problema. Es decir, esta IAG, a diferencia de la IAL, no se encontraría limitada por la definición del contexto de operación determinado por el programador de la inteligencia.³²

La serie de distinciones realizadas anteriormente pueden representarse de la siguiente manera:

(Fig. 1.)

IA Limitada	IA General
Obras generadas con la asistencia de una IA	Obras generadas de manera autónoma por una IA
Obras creadas usando un computador Obras intermedias	Obras creadas autónomamente por un computador

Por último, es necesario señalar que actualmente la mayoría de las obras generadas por un computador pueden identificarse bajo la categoría de “obras generadas con la asistencia de una IA”, esto es, obras que requieren de algún input humano relevante dentro del proceso creativo, ya sea en el desarrollo del

²⁸ Abbot (2020) 234.

²⁹ Véase <https://www.media.mit.edu/projects/shelley/overview/>.

³⁰ Abbot (2020) 324.

³¹ Escott (2017).

³² Gervais (2020) 6.

algoritmo inicial, en la creación de bases de datos para el *machine learning*, seleccionando los parámetros que determinan las tareas creativas, seleccionando el output final, etc. Es decir, hoy en día la IA depende de una contribución sustantiva e identificable de inputs humanos.³³

3. Sobre el alcance de la regulación británica de las obras generadas por un computador

Como se señaló en la introducción, la CDPA fue la primera legislación en contemplar la posibilidad de otorgar derechos de PI sobre obras generadas por un computador. Esta regulación ha servido de inspiración para distintas jurisdicciones pertenecientes a la tradición del *Common Law*, tales como Nueva Zelanda, Irlanda, Hong Kong, Sudáfrica y la India. En lo que sigue, se analizará, en primer lugar, la forma en que la CDPA regula la protección de las obras generadas por un computador y su aplicación práctica por parte de las cortes británicas. De este modo, se buscará delimitar el alcance de la regulación británica. Dicho de otro modo, se buscará analizar qué tipo de obras se encuentran, efectivamente, protegidas por las secciones relativas a las obras generadas por un computador. Posteriormente, se analizará si acaso la legislación británica protege aquellas “obras creadas autónomamente por un computador”.

3.1. Regulación y jurisprudencia.

Antes de comenzar el análisis de las normas relativas a la protección de obras generadas por un computador, es necesario describir ciertas normas básicas del *copyright* británico.

En primer lugar, a diferencia de la regulación en el Convenio de Berna³⁴ o en la LPI,³⁵ el *copyright* británico opera sobre la base de una taxativa de obras susceptibles de ser protegidas mediante PI (secciones 3 a 8). En este sentido, para que subsista un derecho de PI sobre una expresión, no bastaría con que esta fuera original, sino que requiere, además, encontrarse dentro de aquellas obras señaladas por la CDPA (adicionalmente, la CDPA exige que la expresión se encuentre fijada materialmente, sección 3).³⁶

En segundo lugar, la CDPA otorga al titular del derecho de PI el derecho a explotar la obra protegida por un período, en general, que comprende la vida del autor más 70 años luego de su muerte (s. 12 a 15). Asimismo, la CDPA considera que el “autor” de una obra es aquella persona que la ha creado (s. 9). Dicha persona es, a su vez, la titular de los derechos de PI (s. 11).

Teniendo en consideración estos aspectos generales de la CDPA, es posible pasar al análisis de la regulación de la protección de los “*computer-generated works*”. La regulación de este tipo de obras genera una serie de excepciones a las reglas generales antes descritas. Como se señaló, para que una obra pueda ser protegida por el *copyright* británico esta debe haber sido creada por un “autor”, quien en la sección 9 CDPA es definido expresamente como la “persona que la crea”.³⁷ Es decir, la CDPA, como regla general, considera

³³ Simone (2020).

³⁴ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas (enmendado el 28 de septiembre de 1979), Artículo 2, numeral 1.

³⁵ LPI, Artículo 3.

³⁶ Actualmente no hay unanimidad en la doctrina británica respecto de la efectiva aplicabilidad de la lista taxativa de obras susceptibles de protección, ya que, debido a la armonización del derecho europeo, pareciera ser que el derecho británico ha adoptado el criterio continental de protección. Véase *SAS Institute con World Programming* [2013] EWHC 69 (Ch); para un análisis de la influencia del derecho europeo sobre el derecho británico, Griffiths (2013); Rahmatian (2013). En particular sobre la exhaustividad de obras protegidas, véase Osorio (2021) 195-200.

³⁷ Sección 9(1) CDPA, “*In this Part ‘author’, in relation to a work, means the person who creates it.*”

que solo personas naturales pueden ser “autoras” de una obra susceptible de protección, lo que va en línea con las normas del Convenio de Berna y con la mayoría de las legislaciones en el mundo.

Frente a esto, y generando serie de excepciones a las reglas generales antes descritas, la CDPA consagra distintas normas que regulan la creación de obras por medio de computadores en las que no es posible identificar a un autor humano. En este sentido, la CDPA en su sección 178 define a los “*computer-generated works*” u “obras generadas por un computador” como aquellas obras “generadas por un computador en circunstancias en que no hay un autor humano de la obra”.³⁸ A su vez, la sección 9(3) señala que “en el caso de una obra literaria, dramática, musical o artística que es generada por computador, se entenderá que es su autor aquella persona que ha llevado a cabo los arreglos necesarios para la creación de la obra”.³⁹ Por último, la sección 12(7) dispone que dichas obras serán protegidas por 50 años desde el fin del año calendario en el cual la obra ha sido creada.

Así, mientras la regla general es que para que exista una obra su autor debe ser un ser humano, en el caso de los “*computer-generated works*” estos son susceptibles de protección aun cuando no sea posible identificar a un humano como autor; mientras la regla general asume que el autor es el titular de los derechos de PI, en el caso de los “*computer generated works*”, al no existir autor humano identificable, se entiende como autor —y titular de los derechos de PI— a quien ha llevado a cabo los arreglos necesarios para que la obra exista; por último, mientras la regla general dispone que la protección abarca la vida completa del autor más 70 años, en el caso de los “*computer-generated works*” la protección abarca sólo los 50 años siguientes a la creación de la obra.

Ahora bien, ¿cómo ha operado en la práctica este sistema de protección? La primera vez que una corte británica tuvo que pronunciarse sobre una obra generada por un computador fue en 1985 —antes de la entrada en vigor de la CDPA— en el caso *Express Newspapers plc con Liverpool Daily Post & Echo*.⁴⁰ En este caso, el diario *Daily Express* (demandante) realizó un concurso llamado “millonario del mes”, para el cual distribuyó una serie de cartas con un código de cinco letras. Dichos códigos debían ser contrastados con una grilla de letras consistente en cinco filas y cinco columnas, la cual era generada por un computador y publicada por el diario en cuestión. El demandado, *Liverpool Daily Post & Echo*, copió y publicó dicha grilla, provocando que los participantes del concurso ya no necesitaran comprar el *Daily Express* para confirmar si habían sido ganadores. Frente a esto, *Express Newspaper* demandó a *Liverpool Daily Post* por la infracción al derecho de PI que estos tenían sobre la grilla de letras.

Una parte central de la defensa del *Liverpool Daily Post* fue que la grilla publicada no se encontraba protegida por el *copyright*, ya que estas habían sido creadas por un computador y por tanto no eran producto del trabajo de un autor.

Whitford J, el juez de la causa, falló que en este caso el computador no habría sido más que una herramienta para la creación de la secuencia de letras, asimilando a la maquina con un lápiz:

“El computador no fue más que la herramienta con la cual las distintas grillas de cinco letras fueron producidas siguiendo las instrucciones, a través de un programa computacional, de Mr Ertel [el

³⁸ Sección 178 CDPA, “In this Part ‘computer-generated’, in relation to a work, means that the work is generated by a computer in circumstances such that there is no human author of the work.”

³⁹ Sección 9(3) CDPA, “In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.”

⁴⁰ [1985] 3 All ER 680.

programador]. Sería poco realista sugerir que, si se escribe una obra con un lápiz, es el lápiz el autor de la obra en vez de la persona que lo ocupa”.⁴¹

Se ha señalado que este caso se encontraría en línea con lo consagrado posteriormente en la sección 9(3) de la CDPA, es decir, se habría reconocido la posibilidad de protección de obras generadas mediante la utilización de un computador.⁴² Sin embargo, tal como señala Jyh-An Lee, la grilla de 25 letras difícilmente podría considerarse como una hipótesis subsumible en la actual regulación, ya que la obra de los demandantes no habría sido generada de manera autónoma por un computador.⁴³ Por el contrario, el proceso de determinar la grilla definitiva a ser publicada dependía, en gran medida, del trabajo del programador del software encargado de generar las combinaciones de letras, quién debía chequear los resultados y decidir qué parte del producto generado por el computador sería finalmente publicado. En este sentido, la labor del programador suponía un grado alto de habilidades, juicio y creación humana. Dicho de otro modo, la obra final era el resultado del trabajo intelectual de un humano —en este caso, el programador— y, por tanto, original en el sentido tradicional del término. La obra era, en definitiva, la creación de un autor humano que, para llevarla a cabo, utilizó un computador. En este sentido, y siguiendo la clasificación propuesta anteriormente, la obra en cuestión se trataría de una “obra generada con la asistencia de una IA” y no de una “obra generada de manera autónoma por una IA”.

Como señalamos, *Express Newspapers plc con Liverpool Daily Post & Echo* fue un caso decidido antes de la entrada en vigor de la CDPA. En este sentido, aun cuando la controversia versó sobre la posibilidad de considerar una obra generada por un computador como susceptible de protección mediante *copyright*, lo cierto es que la disputa no fue resuelta utilizando la regulación actual de este tipo de obras.

La primera vez que se hizo referencia a la actual sección 9(3) de la CDPA fue en el caso *Nova Productions v Mazooma Games* del año 2006, conocido por la *Chancery Division* de la *High Court of Justice*.⁴⁴ El caso versó sobre la eventual infracción a los derechos de PI de *Nova Productions* por parte de *Mazooma Games*, al copiar, esta última, una serie de cuadros (*frames*) gráficos que representaban una mesa y bolas de billar.

Una cuestión central para el caso fue la determinación de aquellos cuadros como “obras artísticas” de acuerdo con la sección 9 de la CDPA y, en particular, si acaso dichas obras artísticas se encontrarían protegidas mediante la sección 9(3) CDPA relativa a la protección de “*computer-generated works*”. Al respecto, Kitchin J, el juez de la causa, explicó que los mencionados cuadros gráficos habían sido realizados mediante un programa computacional que los construye a través de la superposición de un “mapa de bits” correspondiente a una mesa de billar y un “mapa de bits” de las bolas utilizadas en dicho juego. De este modo, el programa computacional guardaría una serie de imágenes de estos “mapas de bits” para que, dependiendo de las condiciones del juego, pudiesen observarse distintos escenarios gráficos.⁴⁵

Teniendo esto en consideración, Kitchin J consideró que, efectivamente, los cuadros gráficos eran “obras artísticas”, los cuales habrían sido creados por el programador o por el programa computacional que él había escrito.⁴⁶ Adicionalmente, Kitchin J señaló que en caso de que la obra hubiese sido creada por

⁴¹ “The computer was no more than the tool by which the varying grids of five-letter sequences were produced to the instructions, via the computer program, or Mr Ertel. It is as unrealistic as it would be to suggest that, if you write your work with a pen, it is the pen which is the author of the work rather than the person who drives the pen”, *Express Newspapers plc con Liverpool Daily Post & Echo*, Whitford J, p. 684.

⁴² Guadamuz (2017).

⁴³ Lee (2021) 181.

⁴⁴ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2006] EWHC 24 (Ch).

⁴⁵ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2006] EWHC 24 (Ch) §102.

⁴⁶ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2006] EWHC 24 (Ch) §104.

el programa computacional, esta se encontraría regulada por las secciones 9(3) y 178 de la CDPA, por lo que, para determinar su autoría sería necesario identificar a quién había llevado a cabo los arreglos necesarios para su creación. Al respecto, Kitchin J señaló que en este caso quién había llevado a cabo los arreglos necesarios había sido, efectivamente, el programador del programa computacional, por lo que era a él a quien debían considerar como el autor de la obra.⁴⁷ Ahora bien, aun cuando *Nova Productions* era la titular de los derechos de PI sobre los cuadros gráficos, no se pudo acreditar la infracción de dichos derechos. De acuerdo con Kitchin J, los cuadros gráficos del videojuego producido por *Mazooma Games* no eran sustancialmente similares a los desarrollados por *Nova Productions*, por tanto, no era posible señalar que había ocurrido una infracción a los derechos de PI.⁴⁸

Frente a esta sentencia, *Nova Productions* dedujo recurso de apelación. Conociendo de la apelación, Jacob LJ confirmó la decisión de primera instancia, asumiendo que la determinación legal realizada por Kitchin J —acerca de la naturaleza jurídica de la obra en cuestión— era correcta, sin detenerse en el análisis de esta.⁴⁹

A diferencia de *Express Newspapers plc con Liverpool Daily Post & Echo*, *Nova Productions con Mazooma Games* es, en efecto, un caso de “obra generada por computador” de acuerdo con la hipótesis descrita por la S. 9(3). Sin embargo, es difícil poder señalar que las gráficas generadas por el software hayan sido “obras creadas autónomamente por un computador” en los términos descritos en la sección anterior, pues estas se encontraban previamente determinadas por el diseñador y programador del juego. Es decir, en este caso es posible identificar al humano detrás de la obra final, es precisamente eso lo que la hace subsumible bajo la sección 9(3). En este sentido, podemos señalar que, hasta el día de hoy, no ha existido un pronunciamiento jurisprudencial respecto de la protección de “obras creadas autónomamente por un computador”; en otras palabras, no ha existido un pronunciamiento respecto de obras en las cuales no es posible identificar a un humano como el responsable de la creación de una obra.⁵⁰

3.2. Sobre la protección de “obras creadas autónomamente por un computador”

Teniendo en consideración la manera en que la jurisprudencia británica ha conocido y resuelto la aplicación de las normas relativas a las “obras generadas por un computador”, cabe preguntarse si acaso la sección 9(3) CDPA permite proteger aquellas obras que hemos identificado como “obras creadas autónomamente por un computador”, esto es, obras creadas por un sistema dotado de IA sin que sea posible identificar a un humano como el originador de esta.

Al respecto, es útil revisar parte de la historia legislativa que culminó en la consagración de la actual regulación. En 1977, el *Whitford Committee on Copyright and Design Law*⁵¹ discutió acerca de la consagración y redacción de la protección a los *computer-generated works* en la que sería la nueva ley de propiedad intelectual. Como bien ha documentado Andrés Guadamuz, al discutir sobre la redacción de la sección en cuestión, la comisión señaló que el autor del resultado final no podría sino ser “aquella persona, o personas, que diseñaron las instrucciones y originaron la información utilizada para controlar y condicionar al computador para producir un resultado particular”.⁵² En este sentido, la sección 9(3)

⁴⁷ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2006] EWHC 24 (Ch) §105.

⁴⁸ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2006] EWHC 24 (Ch) §136-156.

⁴⁹ *Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others* [2007] EWCA Civ. 2019.

⁵⁰ Lee (2021).

⁵¹ *Whitford Committee on Copyright and Design Law*, Cmmd. 6732 (1977).

⁵² “[t]he author of the output can be none other than the person, or persons, who devised the instructions and originated the data used to control and condition a computer to produce a particular result”, *Whitford Committee on Copyright and Design Law*, Cmmd. 6732 (1977: §513).

CDPA establecería una excepción a la regla general consagrada en la sección 3(1), la cual dispone que se entenderá por “autor” de una obra a la “persona que la crea”.

Dicha conclusión, señala Guadamuz, sería refrendada por la discusión que se llevó a cabo en la *House of Lords* respecto de la aplicación de derechos morales a los *computer-generated works*. Al respecto, se señaló que no era posible reconocer este tipo de derechos en el contexto de los *computer-generated works*, pues llevar a cabo los arreglos necesarios —criterio utilizado para determinar la autoría de este tipo de obras— no presentaría una conexión de naturaleza personal y creativa con la obra;⁵³ en otras palabras, dado que los derechos morales se encuentran directamente relacionados con la persona que ha creado la obra, no podríamos considerar que llevar a cabo los arreglos necesarios para la creación de este tipo de obras constituyera un caso de autoría tradicional.

Estas consideraciones —las afirmaciones del *Whitford Committee* y la discusión generada en la *House of Lords*—, señala Guadamuz, llevan a la conclusión de que no existiría un input creativo en la producción de *computer-generated works* y que, por tanto, la sección 9(3) sería, además, una excepción al requisito de originalidad necesario para que subsistan derechos de propiedad intelectual sobre una obra.⁵⁴

Ahora bien, ¿es posible extender dichas excepciones —a la regla general de un autor persona natural y al requisito de originalidad— a las obras creadas autónomamente por un computador? Para responder esta pregunta, resulta útil, nuevamente, recurrir a lo discutido por el *Whitford Committee* en 1977 sobre el alcance de la S. 9(3). Al respecto, el reporte señala que el acercamiento correcto para entender los *computer-generated works* es “verlos como meras herramientas... Aun cuando puede ser una herramienta potente, con poderes suficientes para expandir las capacidades del hombre para crear nuevas obras, sigue siendo una herramienta”.⁵⁵

Es decir, aun cuando la sección 9(3) CDPA consagra la protección de *computer-generated works* en los casos en que no es posible identificar a un autor humano, la regulación, de todas formas, requiere de una presencia humana que haya “llevado a cabo los arreglos” para que la obra sea creada. Esto es, la sección 9(3) CDPA presupone una intervención humana relevante en algún punto de la creación de la obra. De este modo, la regulación establecida en la CDPA busca encontrar algún grado de autoría al exigir la identificación de la intervención humana. Así, al menos interpretada en este sentido, la CDPA entiende a los computadores como herramientas que ayudan en el proceso creativo.⁵⁶

Dicho de otra manera, aun cuando para que una obra generada por un computador sea susceptible de protección bajo las secciones 9(3) y 178 de la CDPA no debe ser posible identificar a un autor humano inmediato de la obra (pues solo se requiere que haya llevado a cabo los arreglos necesarios para su creación), de todas maneras, es necesario poder encontrar un vínculo personal o causal —aun remoto— entre el autor y la obra protegida.⁵⁷ Al respecto, Jani McCutcheon ha propuesto una serie de criterios para determinar dicho vínculo causal remoto entre el humano y la obra generada por un computador. Estos factores incluirían: (i) la determinación de la intención de crear la obra, (ii) la proximidad del acto creativo final, (iii) el grado de injerencia real que han tenido los arreglos que el humano ha llevado a cabo para la expresión final de la obra, (iv) determinar si acaso dichos arreglos son los responsables de la

⁵³ Guadamuz (2017) 176.

⁵⁴ Guadamuz (2017) 176.

⁵⁵ “... the correct approach is to look on the computer as a mere tool... A very sophisticated tool it may be, with considerable powers to extend man’s capabilities to create new works, but a tool nevertheless”, *Whitford Committee on Copyright and Design Law*, Cmmd. 6732 (1977: §514).

⁵⁶ Ramalho (2017); Lee (2021) 186-187.

⁵⁷ Lee (2021) 186.

materialización de la obra, y (v) el grado de inversión económica que ha llevado a cabo la persona humana responsable de los arreglos necesarios para la creación de la obra.⁵⁸

En este sentido, es posible concluir que la regulación británica solo protege a las “obras generadas con la asistencia de una IA” (esto es, “obras creadas usando un computador” y las “obras intermedias”), pues solo en este tipo de obras es posible encontrar un vínculo relevante entre una intervención humana y la expresión final. Así, las “obras creadas autónomamente por un computador”, en las cuales no es posible identificar una intervención relevante de un humano, no se encontrarían bajo la hipótesis de la sección 9(3). Como señala Andrea Ramalho, a mayor nivel de autonomía del sistema dotado de IA, menos aplicable resulta el régimen contemplado por la CDPA para los *computer-generated works*.⁵⁹

4. Conclusiones

Las secciones 9(3) y 178 de la CDPA fueron pioneras en la protección de obras creadas a través de computadores o sistemas dotados de IA. Mediante la consagración de excepciones al régimen general del *copyright*, dichas disposiciones permiten proteger obras en las cuales no es posible identificar a un humano como la causa directa de su creación. Sin embargo, esto no quiere decir que las disposiciones protejan todo tipo de obras algorítmicas. Por el contrario, siempre es necesario poder establecer una conexión entre la obra y una intervención relevante de un humano. En este sentido, la CDPA no otorgaría protección a las “obras generadas de manera autónoma por una IA”.

Como se señaló en la introducción de este trabajo, el Gobierno de Chile ha señalado en su Política Nacional la necesidad de adaptar el régimen jurídico de la PI para incentivar y fortalecer la creatividad basada en la PI. Tradicionalmente, ese llamado se ha traducido en una expansión de la PI para otorgar más derechos a quienes llevan a cabo este tipo de obras.

Sin embargo, ¿es la PI el régimen jurídico apropiado para proteger (incentivar) este tipo de obras? Para responder esta pregunta debemos, en primer lugar, cuestionar la idea de la efectiva necesidad de protección a este tipo de obras. Como se señaló en la introducción, generalmente se ha esgrimido que la PI busca incentivar la creatividad y la innovación y que sería esta razón la que justificaría proteger a las obras creadas por sistemas dotados de IA. No obstante, la realidad ha demostrado que la tecnología se ha desarrollado y utilizado aun cuando dicha protección no existe en la mayoría de las jurisdicciones. Así, por ejemplo, en Estados Unidos encontramos una industria de IA sin la necesidad de una protección basada en la PI.⁶⁰

Ahora bien, si la respuesta a la pregunta es positiva, entonces cualquier potencial legislación deberá determinar quién será el titular de dichos derechos de PI (en este punto la CDPA puede, en efecto, servir de inspiración). Dicha solución, empero, supondría entender a este tipo de creaciones como realizadas por un autor humano y, por tanto, su protección se extendería por, al menos, durante toda la vida del autor más cincuenta años posteriores a su muerte (o setenta años en caso de entenderlas como pertenecientes al régimen general de la LPI).⁶¹

⁵⁸ McCutcheon (2013) 55-56.

⁵⁹ Ramalho (2017)12

⁶⁰ Deloitte (2021).

⁶¹ Convenio de Berna, Artículo 7; LPI, Artículo 7.

Esta regulación, sin embargo, deberá sortear una serie de problemas que pueden sobre recompensar a los humanos que, aun interviniendo en el proceso creativo, se encuentran muy lejos de la cadena causal que termina con la creación de la obra. Como ha señalado Daniel Gervais, algunas de las potenciales medidas para evitar esta sobre recompensa son, por ejemplo, no considerar como relevante dentro de la cadena causal creativa aquellas acciones humanas que resultan en un mero *kill switch* de la IA; asimismo, sería necesario evitar la tentación de identificar, en todo output generado por un sistema dotado de IA, una acción humana relevante.⁶²

Debido a la rápida evolución de las tecnologías que hacen posible la operación de la IA y los riesgos asociados a su protección mediante PI, puede resultar prudente no regular dichas obras en el estado actual o, al menos, explorar soluciones distintas a las del régimen general de la PI. En este contexto, es posible contemplar la protección de dichas obras como un derecho *sui generis* (al estilo del derecho de bases de datos del derecho europeo) o como un derecho conexo.⁶³ Dichas alternativas permitirían una protección de alcance restringido y por un periodo menor de tiempo, evitándose así la sobre protección de una industria que se encuentra aún en desarrollo.

Referencias

- Abbot, Ryan (2020): “Artificial Intelligence, big data and Intellectual Property: Protecting computer generated works in the United Kingdom”, en Aplin, Tanya (ed.), *Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies* (Reino Unido y Estados Unidos, Elgar Edward), pp. 322-337.
- Azuaje, Michelle (2020): “Protección jurídica de los productos de la inteligencia artificial en el Sistema de propiedad intelectual”, *Revista Jurídica Austral*, Vol. 1, N° 1, pp. 319-342. <https://doi.org/10.26422/RJA.2020.0101.azu>
- Comisión Europea, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (2022): *Study on Copyright and New Technologies: Copyright Data Management and Artificial Intelligence*. <https://bit.ly/3xid0qo>.
- Deloitte (2021): *Becoming an AI-fueled organization* (4ª ed., Deloitte Insights). <https://bit.ly/3Ob32hz>.
- Escott, Eban (2017): “What are the 3 types of AI? A guide to narrow, general, and super artificial intelligence”, <https://bit.ly/3tswfwq> [Fecha de consulta: 20.03.2022].
- Gaon, Aviv (2021): *The future of copyright in the age of artificial intelligence* (Reino Unido y Estados Unidos, Elgar Law).
- Gervais, Daniel (2021). “The Human Cause”, *Vanderbilt Law Research Paper No. 21-39*. <http://doi.org/10.2139/ssrn.3857844>.
- Ginsburg, Jane (2003): “The concept of authorship in comparative copyright law”, *DePaul Law Review*, Vol. 52, N°4, pp. 1063-1092.
- Gobierno de Chile, Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación (2021): *Política nacional de inteligencia artificial*, disponible en <https://bit.ly/3998sux> [Fecha de consulta: 20.03.2022].
- Griffiths, Jonathan (2013), “Dematerialization, pragmatism and the European copyright revolution” *Oxford Journal of Legal Studies*, (33),4, pp. 767-790. [ibit.ly/n5a3](http://bit.ly/n5a3)

⁶² Gervais (2021).

⁶³ Senftleben y Buijelaar (2020).

- Guadamuz, Andres (2017): “Do androids dream of electric copyright? Comparative analysis of originality in artificial intelligence generated works”, *Intellectual Property Quarterly*, N° 2, pp. 169-186.
- Kurzweil, Ray (2005): *The singularity is near: when humans transcend biology* (Estados Unidos, Rick Kot ed.).
- Landes, William y Posner, Richard (1989): “An Economic Analysis of Copyright”, *The Journal of Legal Studies*, (18)2, pp. 325-363.
- Lee, Jyh-An (2021): “Computer-generated works under the CDPA 1988”, en: *Artificial Intelligence and Intellectual Property*, Lee, Jyh-An, Hilty, Reto M. y Liu, Kung-Chung (eds.), (Reino Unido, Oxford University Press).
- McCutcheon, Jani (2013): “Curing the authorless void: protecting computer-generated works following IceTV and phone directories”, *Melbourne University Law Review*, 37(1), pp. 46-102.
- Merges, Robert (2011): *Justifying Intellectual Property*, (Estados Unidos, Harvard University Press).
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2019): *Dialogo de la OMPI sobre Propiedad Intelectual (PI) e Inteligencia Artificial (IA)*, Segunda sesión, Borrador del documento temático sobre las políticas de PI y la Inteligencia Artificial. WIPO/IP/AI/FE/20/1. <https://bit.ly/3MxpKPH>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2020): *Dialogo de la OMPI sobre Propiedad Intelectual (PI) e Inteligencia Artificial (IA)*, Segunda sesión. Versión revisada del documento temático sobre las políticas de propiedad intelectual y la inteligencia artificial. WIPO/AI/2/GE/20/1 <https://bit.ly/3QfeCdl>
- Osorio, Felipe (2021): “Entre el derecho de autor y el *copyright*: análisis del efecto expansivo de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea en el *copyright* británico”, *Revista Chilena de Derecho y Tecnología*, 10(2), pp. 174-210.
- Rahmatian, Andreas (2013): “Originality in UK copyright law: the old ‘skill and labour’ doctrine under pressure”, *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 44, pp. 4-34. <https://doi.org/10.1007/s40319-012-0003-4>
- Ramalho, Ana (2017): “Will robots rule the (artistic) world? A proposed model for the legal status of creations by artificial intelligence systems”, *Journal of Internet Law*, 21, (1), pp. 12-25.
- Ricketson, Sam (1991-1992): “The 1992 Horace S. Manges Lecture - People or machines: the Berne Convention and the changing concept of authorship”, *Columbia VLA Journal of Law & the Arts*; 16(1), pp. 1-38. <http://bit.ly/IIPE>
- Schafer, Burkhard, Komuves, David, Niebla, Jesús Manuel y Diver, Laurence (2015): “A fourth law of robotics? Copyright and the law and ethics of machine co-production”, *Artificial Intelligence and Law*, 23(3), pp. 217-240. <https://doi.org/10.1007/s10506-015-9169-7>
- Senftleben, Martin y Buijtelaar, Laurens (2020): “Robot creativity: An incentive-based neighboring rights approach”. <http://doi.org/10.2139/ssrn.3707741>
- Simone, Daniela (2020): “Intervention on the WIPO Conversation on Intellectual Property in Artificial Intelligence Second Session. Issue 7: Authorship and Ownership”, <https://bit.ly/3NCXEni>.
- United States Copyright Office (2021): *Compendium of U.S. Copyright Office Practice* (3ª ed.), disponible en: <https://bit.ly/3O0vwKw> [Fecha de consulta: 20.03.2022].
- Whitford Committee (1977): *Whitford Committee on Copyright and Design Law*, Cmmnd. 6732.

Legislación citada

Chile

Ley N° 17.336 sobre Propiedad Intelectual (Diario Oficial 2 de octubre 1970).

India

The Copyright Act, 1957 (Act N° 14 of 1957).

Reino Unido

Copyright, Designs and Patents (Act 1988).

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas (enmendado el 28 de septiembre de 1979)

Jurisprudencia

Canadá

CCH Canadian v. Law Society of Upper Canada (2004) 1 SCR 339.

Chile

Jaime Federico Clavijo Días con Municipalidad de Viña del Mar, Corporación Deportiva Everton (2000): Corte Suprema, rol 1756-1999.

Estados Unidos

Feist Publications, Inc. vs. Rural Telephone Service Co. (1991), 499 U.S. 340

Second request for reconsideration for refusal to register a recent entrance to paradise (2022): Copyright Review Board, 14 de febrero de 2022, disponible en <https://bit.ly/39kDXBU> [Fecha de consulta: 20.03.2022].

Tribunal de Justicia de la Unión Europea

Infopaq International AIS con Danske Dagblades Forening (2009): Tribunal de Justicia de la Unión Europea, C-5/08.

Reino Unido

University of London Press con University Tutorial Press (1916) 2 Ch 601.

Express Newspapers plc con Liverpool Daily Post & Echo [1985] 3 All ER 680.

Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others [2006] EWHC 24 (Ch).

Nova Productions Limited con Mazooma Games Limited and Others [2007] EWCA Civ. 2019.

SAS Institute con World Programming [2013] EWHC 69 (Ch).

Páginas Web

<https://www.inapi.cl/portal/institucional/600/w3-article-1192.html>.

<https://www.pgmusic.com/>