UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO | Derecho
Facultad de Derecho

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LOS DERECHOS DE AUTOR: UN ANÁLISIS CRÍTICO DEL MARCO JURÍDICO VIGENTE

Tesis presentada para optar al
Título Profesional de Abogada

Presentada por:
Luisa María Polo Molina

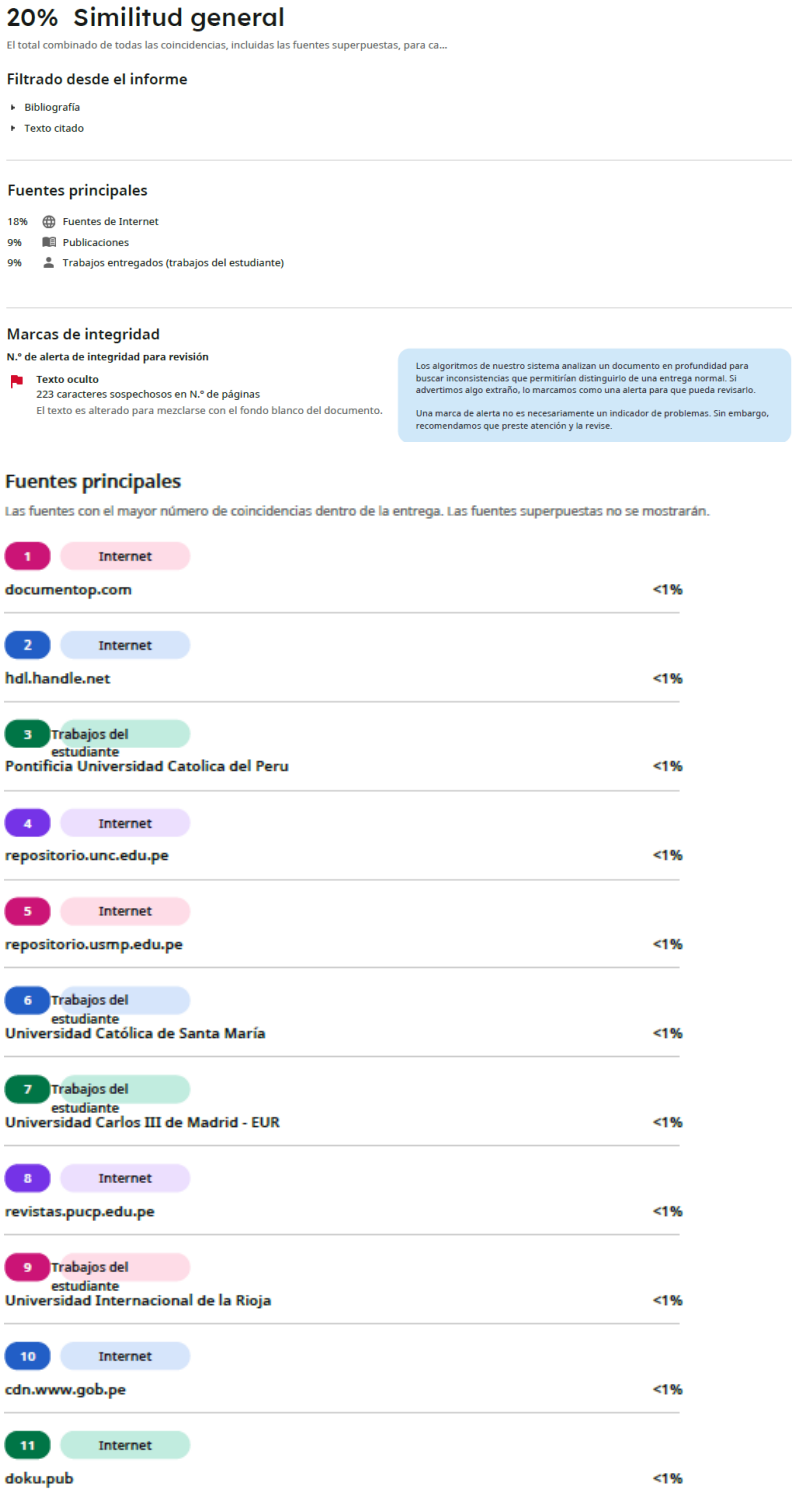
Asesora: Milagros Katherine Olivos Celis
0000-0002-4528-038X

Lima, mayo 2026

REPORTE DE EVALUACIÓN DEL SISTEMA ANTIPLAGIO

FACULTAD DE DERECHO

A través del presente documento la Facultad de Derecho deja constancia de que la Tesis "LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LOS DERECHOS DE AUTOR: UN ANÁLISIS CRÍTICO DEL MARCO JURÍDICO VIGENTE" presentada por la Srta. Polo Molina Luisa María, con DNI 76282733, para optar el Título Profesional de Abogado, fue sometido al análisis del sistema antiplagio Turnitin el 10 de junio del año 2026; obteniendo el siguiente resultado:



Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3580470897

Fecha de entrega
27 may 2026, 1:21 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
10 jun 2026, 3:34 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Polo_Luisa__Tesis_Derecho_2026.docx

Tamaño del archivo
17.8 MB

195 páginas

70.714 palabras

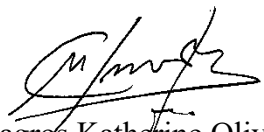
384.055 caracteres

El reporte, tal como se muestra en el presente documento, fue remitido a través de correo electrónico a la asesora.

De acuerdo con la política vigente, el porcentaje obtenido de similitud con otras fuentes está dentro de los márgenes permitidos.

Se emite el presente documento para los fines estipulados en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad al que pertenece el interesado.

Lima, 18 de junio de 2026



Milagros Katherine Olivos Celis

Asesora

ORCID: 0000-0002-4528-038X

A mi madre, por su amor y apoyo incondicional durante toda mi etapa universitaria.

A mamita Carmen, por estar siempre a mi lado en cada momento.

A mi padre, por su apoyo constante y sus enseñanzas.

A Ernesto, por su cariño, paciencia y compañía a lo largo de este proceso.

A Carla, por su mentoría y motivación para lograr mis metas.

A mi asesora Milagros Olivos, por su orientación durante esta investigación.

RESUMEN

La presente investigación se centra en analizar las principales cuestiones jurídicas en relación con la inteligencia artificial generativa y los derechos de autor, específicamente la posibilidad de que una obra creada mediante herramientas de inteligencia artificial generativa es susceptible de ser protegida. Se realizó un análisis cualitativo sobre la legislación comparada, la doctrina y la jurisprudencia relacionadas con el reconocimiento de contenidos creados por o con ayuda de la IA. Asimismo, se revisaron algunas sentencias relevantes de la jurisprudencia internacional en materia de infracciones a los derechos de autor relacionados con el entrenamiento de la IA generativa con obras artísticas preexistentes sin la autorización previa de sus autores. A partir de este análisis, se concluye que el marco jurídico peruano debe ser mejorado a fin de que las normas vigentes tengan capacidad suficiente para brindar protección a las obras creadas con asistencia de la IA como a aquellas obras preexistentes que están siendo utilizadas para desarrollar modelos de IA. En virtud de ello, se propone una reforma legislativa que introduzca modificaciones al reglamento de la Ley N° 31814, el Decreto Legislativo No. 822, así como la implementación a mediano plazo de un sistema de licencias colectivas de efecto ampliado que beneficien tanto a la innovación tecnológica como a los artistas locales.

ABSTRACT

This research focuses on analyzing the main legal issues in relation to generative artificial intelligence and copyright, specifically the possibility that a work created using generative AI tools is eligible for copyright protection. A qualitive analysis was conducted on comparative legislation, doctrine and jurisprudence related to the recognition of content created by or with the help of AI. Furthermore, some relevant rulings from international case law were reviewed regarding copyright infringements related to the training of generative AI with pre-existing artistic works without the prior authorization of their authors. Based on this analysis, it was concluded that the peruvian legal framework must be improved so that current regulations have sufficient capacity to provide protection to works created with the assistance of AI as well as those pre-existing works that are being used to develop AI models. Therefore, a legislative reform is proposed that introduces modifications to the regulations of Law 31814, Legislative Decree No. 822, as well as a medium-term implementation of a system of collective licensing with an extended effect that benefits both technological innovation and local artists.

Tabla de contenido

RESUMEN v

ABSTRACT vi

ÍNDICE DE FIGURAS ix

ABREVIATURAS Y SIGLAS x

INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I: EL ESTADO DEL ARTE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA Y SUS APLICACIONES 6

1.1. La inteligencia artificial: elección de una definición y su clasificación 6

1.2. Historia de la IA y el origen de la IA generativa 13

1.3. La IA generativa y su disrupción en los sectores económicos 20

1.4. La IA generativa y su disrupción en los sectores creativos 24

1.5. Funcionamiento y capacidad de creación de las plataformas basadas en sistemas de IA más relevantes en la actualidad 27

1.5.1. ChatGPT y DALL·E de OpenAI 27

1.5.2. Midjourney 30

1.5.3. Gemini de Google 31

1.5.4. Stable Diffusion de Stability AI 32

1.6. Respuesta de los sectores creativos en cuanto al desarrollo y uso de la IA generativa para la creación de contenidos 34

1.7. Regulación de la IA generativa en el Perú 36

CAPÍTULO II: EL DERECHO Y LOS DERECHOS DE AUTOR EN EL CONTEXTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL 41

2.1. La IA vs el ser humano: ¿qué tan similares son en la actualidad? 41

2.2. Los derechos de autor en el ámbito tecnológico 45

2.2.1. Definición del derecho de autor y su adaptación conforme a los cambios tecnológicos 45

2.2.2. Principios relevantes 51

2.2.2. Objeto, autoría y titularidad de los derechos de autor 80

2.2.3. La experiencia internacional sobre la regulación de los derechos de autor y su relación con la IA generativa 109

CAPÍTULO III: JURISPRUDENCIA INTERNACIONAL SOBRE ENTRENAMIENTO DE SISTEMAS DE IA CON OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR 119

3.1. Precedentes relevantes sobre el entrenamiento de IA generativa en la jurisprudencia internacional 119

3.1.1. Conceptos preliminares: *fair use*, *fair dealing* y el régimen de limitaciones y excepciones al derecho de autor 119

3.1.2. Precedentes relevantes 122

3.2. Litigios judiciales en curso: implicancias para el futuro del entrenamiento de la IA generativa y el respeto a los derechos de autor 129

3.2.1. Andersen contra Stability AI 130

3.2.2. Disney Enterprises contra Midjourney 133

3.2.3. Folha de São Paulo contra OpenAI 135

3.3. Reflexiones a partir de la jurisprudencia internacional: buscando un equilibrio entre el desarrollo de la IA generativa y los problemas jurídicos en relación con el derecho de autor 137

3.3.1. Responsabilidad de las empresas desarrolladoras de modelos de IA generativa y los usuarios por el uso de obras protegidas por el derecho de autor 137

3.3.2. El derecho a la libertad de expresión artística vs la propiedad sobre las creaciones 141

CAPÍTULO IV: PROPUESTAS DE REFORMA NORMATIVA, RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES 145

4.1. Estado del marco jurídico vigente de derechos de autor, IA y necesidad de una reforma 145

4.1.1. Sobre el reglamento de la Ley N° 31814 y el entrenamiento de modelos de IA generativa 145

4.1.2. Sobre el DL 822 y las obras creadas con asistencia de la IA 147

4.1.3. Sobre las licencias colectivas ampliadas 148

4.3. Recomendaciones 154

4.4. Conclusiones 154

BIBLIOGRAFÍA 158

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: *Generative Adversarial Nets* 15
Figura 2: Modelo de difusión 19
Figura 3: Proceso de entrenamiento de modelo de difusión para crear nuevos diseños 19
Figura 4: Hitos importantes en la historia de la IA generativa 19
Figura 5: Imágenes generadas mediante DALL·E-3 29
Figura 6: Imágenes generadas mediante Midjourney 30
Figura 7: Proceso de diseño de prototipo de silla de Lovergrove Studio en colaboración con Google Deepmind y Gemini 32
Figura 8: Transformación de un sketch mediante Stable Diffusion 3.5 33
Figura 9: Regla de los tres pasos 52
Figura 10: Obra de Jin Hyun You en comparación a diseños encontrados por Indecopi en internet 68
Figura 11: Artesanía creada por Yonel Núñez Chacón en comparación a artesanías similares encontradas por Indecopi en internet 69
Figura 12: Bandera diseñada por Rodolfo de Amat Loza en comparación las banderas de Botsuana, Cabo Verde y Liberia respectivamente 70
Figura 13: Creación de Pilar Peregrina Astola Porlles en comparación a otros diseños de platos encontrados por Indecopi en internet 70
Figura 14: Obra artística de Alfonso García Miró Peschiera 71
Figura 15: 'Milagros una osa extraordinaria' de Hernán Jesús Garrido Lecca Montañez 72
Figura 16: Consulta de expediente de obra artística en el portal web de Indecopi 84
Figura 17: Imagen titulada "SURYAST" 96
Figura 18: Fotografía tomada por Ankit Sahni y la pintura "La Noche Estrellada" de Vincent van Gogh 97
Figura 19: Proceso de creación de Rose Enigma 99
Figura 20: Imagen generada por Midjourney y versión final editada por Jason Allen 101
Figura 21: Versión inicial y final de A Single Piece of American Cheese 102
Figura 22: Imagen de gato generada por Gemini 106
Figura 23: Imagen modificada por Gemini 107

ABREVIATURAS Y SIGLAS

- **ADPIC:** Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio
- **CAN:** Comunidad Andina
- **CJUE:** Tribunal de Justicia de la Unión Europea
- **GANs:** *Generative Adversarial Networks* (Redes Generativas Antagónicas)
- **IA:** Inteligencia Artificial
- **Indecopi:** Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual
- **LLM:** *Large Language Model* (Modelos de Lenguaje de gran tamaño)
- **OMPI:** Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
- **OCDE:** Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos
- **OMC:** Organización Mundial de Comercio
- **TIC:** Tecnología de la Información y la Comunicación

INTRODUCCIÓN

Con la evolución de la tecnología nacen nuevas herramientas que nos brindan facilidades para satisfacer diversas necesidades: tomar fotos profesionales desde un celular, resolver una ecuación matemática mediante una aplicación, asistir a una clase virtual de una universidad europea a través de una videoconferencia en *Zoom*, entre otras. Una que recientemente ha cobrado auge alrededor del mundo ha sido la IA generativa para la generación de textos, imágenes y videos. Con tan solo introducir algunas indicaciones en plataformas como ChatGPT, Gemini o Suno, en cuestión de segundos se puede obtener una poesía, una caricatura o una canción, sin la necesidad de poseer experiencia en la creación de ese tipo de contenidos. Si bien es innegable su gran utilidad, surge la pregunta sobre en base a qué obras se ha generado el contenido solicitado por el usuario, puesto que la IA no ha aprendido por sí sola a crear, por ejemplo, ilustraciones de gatos como si hubieran sido dibujados a lápiz, acuarela o en óleo, ni tampoco se le ocurrió por sí misma redactar un texto con un estilo de escritura similar a la de autores como Mario Vargas Llosa o Gabriel García Márquez. Para ello, los desarrolladores de las aplicaciones de IA generativa más famosas en el mercado, como *Midjourney*, han tenido que "alimentarlas" con grandes cantidades de datos, los cuales incluyen, en su mayoría, contenido de obras protegidas por el derecho de autor (Ho, 2024).

A raíz de este problema en torno a la generación de contenidos literarios o audiovisuales que se han realizado de forma masiva en los últimos años con la popularidad de plataformas como *ChatGPT* o *Midjourney* en base a contenido preexistente, es que surge la necesidad de analizar la normativa vigente en el Perú sobre derechos autor, desde el punto de vista de la persona que crea contenido utilizando la IA, así como desde la perspectiva de los artistas tradicionales. Desde el primero, se cuestiona si este tipo de obras entran en el ámbito de protección del derecho de autor o si se trata más bien de una obra parte del dominio público al contener gran parte de componentes generados por una IA en vez de un humano. Desde el segundo, los artistas cada vez requieren de mayores herramientas y asesoría legal para proteger sus obras de un uso indebido por parte de las grandes empresas desarrolladoras de sistemas de IA capaces de replicar un estilo característico en nuevos contenidos.

A la luz de lo anterior, tal como ha resaltado la OMPI (2024), el problema radica en que los contenidos generados por modelos de inteligencia artificial generativa —entrenados, en gran medida, a partir de obras protegidas por derechos de autor— compiten actualmente con los

artistas tradicionales dentro del mercado creativo. Esta situación plantea la necesidad de replantear conceptos fundamentales como la originalidad y la autoría, debido a que aún no existe una delimitación clara respecto de si dichas creaciones pueden ser reconocidas como obras protegidas en el ámbito del derecho de autor. El impacto en el sector creativo es considerable, por ejemplo, se proyecta para el 2028 las producciones audiovisuales generadas por la IA tendrán un valor de 48 billones de euros, mientras que el 21% de los ingresos de los creadores audiovisuales se encuentra en riesgo, generando una pérdida acumulativa equivalente a 12 billones de euros (CISAC & PMP Strategy, 2024). En adición, se considera que el actual marco regulatorio no está protegiendo debidamente a los artistas humanos frente al uso de sus obras para la creación de dichas herramientas pues, como se evidencia en la jurisprudencia internacional, aún se encuentra en debate si este tipo de usos se considera una infracción a los derechos de autor o, por el contrario, se encuentra justificado por la necesidad de fomentar la innovación tecnológica. En consecuencia, resulta pertinente realizar la siguiente pregunta: ¿el marco jurídico peruano en materia de derechos de autor es adecuado para afrontar los retos que supone la creación de contenidos mediante la IA generativa y el desarrollo de tales servicios con obras protegidas?

En ese orden de ideas, esta tesis tiene como objetivo principal determinar cuál es la situación actual de los derechos de autor en el Perú y proponer mejoras para que estos se adapten a la era digital de tal forma que los artistas tradicionales puedan proteger efectivamente sus obras y que aquellos que generan contenido con ayuda de la IA, también puedan gozar de protección legal siempre y cuando les corresponda. Esto se justifica por la relevancia que adquiere el uso de la IA en el Perú y en el resto del mundo, en un contexto de acelerada expansión de herramientas tecnológicas y su uso en la vida cotidiana. Ello tiene importancia puesto que se ha incrementado la preocupación por parte de artistas y empresas dedicadas a la creación de contenido multimedia (películas, música, imágenes y textos).

Ello no solo tiene impacto sobre las grandes empresas o artistas reconocidos; sino también sobre aquellos que recién empiezan o mantienen su popularidad mediante redes sociales. Si bien ha habido casos similares antes del uso popularizado de la IA (como el plagio de ilustraciones para marcas de ropa conocidas), esta vez el desafío se centra en que no se trata de una simple copia; sino de un contenido nuevo que, a su vez, mantiene elementos relevantes que caracterizan un estilo determinado, como ocurre en el caso de la tendencia en redes sociales de las fotos al estilo Ghibli.

En ese contexto, se sostiene que es posible proteger las obras creadas con la IA generativa, en referencia a aquellas que califiquen como "asistidas" por ella, pues dicho tipo de creaciones son personales, originales y de autoría humana, en contraposición a aquellas creadas totalmente por la IA que carecen de tales características y no están dentro del ámbito de aplicación del derecho de autor. Al mismo tiempo, se reconoce que la protección sobre las obras se debe salvaguardar frente a su uso no autorizado en el entrenamiento de modelos de IA para contrarrestar potenciales infracciones a los derechos de autor. Por ello, es fundamental que se introduzcan mejoras a la legislación peruana, como establecer una diferenciación entre obras "asistidas por la IA" y "generadas por la IA" o un mecanismo de licencias colectivas ampliadas, de tal forma que se dote de eficacia al marco jurídico que abarca la regulación de la IA y los derechos de autor y tenga un verdadero efecto en cuanto a la protección de los derechos de los autores, tanto los tradicionales como los que se apoyan en el uso de servicios de IA generativa.

En tal sentido, resulta importante realizar un análisis crítico del marco jurídico vigente e identificar cuáles aspectos necesitan ser mejorados para ofrecer una protección legal adecuada. De aquella forma, los artistas residentes en el Perú podrán verse protegidos ante cualquier intento de uso no autorizado de sus obras en relación con los contenidos generados por IA, e incluso, las personas que utilizan estas herramientas para generar contenido artístico sabrán en qué medida podrían ser protegidas sus obras.

Mediante el presente trabajo de investigación, se analizará la normativa de derecho de autor, específicamente la definición del término "obra", la cual de acuerdo con el numeral 17, del artículo 2 del Decreto Legislativo No. 822, Ley sobre el Derecho de Autor, es "[T]oda creación intelectual personal y original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse". A partir de ello, así como la revisión de la normativa en el derecho comparado, doctrina y casos de países como Estados Unidos, China, entre otros; se analizará el tema de la originalidad y autoría de las obras artísticas creadas mediante la IA para abordar el conflicto en cuestión a nivel local.

Asimismo, la investigación abordará la doctrina nacional e internacional de los últimos 5 años sobre la problemática entre derechos de autor y obras artísticas generadas por sistemas de IA. Esta se centrará en las obras que pertenecen a las artes plásticas y audiovisuales, aunque también se hará algunas menciones sobre las obras literarias, música y arte aplicado al momento de revisar la doctrina y jurisprudencia. Vale indicar que la investigación se realizará desde la teoría tridimensional del derecho conforme a la cual este se constituye por la

interacción entre tres elementos: vida humana social, valores y normas jurídicas (Fernández Sessarego, 2011, p. 290).

Al ser un tema reciente, se investigará casuística en el ámbito internacional, principalmente de Estados Unidos, China y países europeos donde dicho tema ha sido discutido a nivel judicial y donde se alberga a la mayoría de los desarrolladores de IA. En virtud de ello, el trabajo se ha estructurado en cuatro capítulos: el primero, sobre el estado del arte de la IA generativa y sus aplicaciones donde se abordará cómo funciona este tipo de tecnología, cuáles son las herramientas más populares hoy en día y el nivel de semejanza de las creaciones artificiales con las humanas. El segundo capítulo trata sobre el derecho y los derechos de autor en el contexto de la IA, donde se repasará la legislación nacional e internacional, los conceptos clave de esta rama del derecho conforme a la doctrina y los recientes artículos académicos de expertos en la materia, quienes opinan sobre su desarrollo y uso controversial en el ámbito artístico en relación con el derecho de autor. A partir de ello, se especificará la posición que mantiene la presente tesis respecto a si una obra generada mediante el uso de IA es susceptible de ser protegida por el derecho de autor en relación con el principio de originalidad y el concepto de autoría en el marco jurídico peruano, delimitando la función de la IA como herramienta.

Posteriormente, en el tercer capítulo, se verán las controversias legales a nivel internacional, especialmente de Estados Unidos, relacionadas al uso de obras protegidas por el derecho de autor para entrenar a modelos de IA y cuáles han sido los criterios de los tribunales al momento de resolver estos casos. A partir de ello, se reflexionará sobre la tendencia en las cortes internacionales y el futuro de la IA generativa en los sectores creativos. Además, se expondrán los argumentos respecto a dos problemas jurídicos adicionales: cuáles son las consecuencias jurídicas del uso de obras protegidas por el derecho de autor para el entrenamiento de modelos de IA generativa; y, el dilema entre el derecho a la libertad de expresión artística en contraposición con el derecho de propiedad sobre las creaciones. Finalmente, en el cuarto capítulo, se revisarán las principales propuestas de solución desarrolladas en la doctrina respecto a los contenidos generados mediante IA y, en virtud de ello, se plantearán propuestas de modificación al Decreto Legislativo N° 822 y al Reglamento de la Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país, así como recomendaciones a nivel jurídico respecto al uso de IA generativa para la creación de contenido en el ámbito artístico.

La investigación de los temas expuestos anteriormente ha llevado a la confirmación de la hipótesis en cuanto a que el marco jurídico peruano vigente del derecho de autor e IA actualmente no dota de suficiente protección a los autores frente al contexto tecnológico actual, es decir, a aquellos que son asistidos por la IA para crear sus obras y aquellos cuyas obras preexistentes son utilizadas sin su consentimiento previo para el entrenamiento de modelos de IA generando potenciales infracciones a los derechos de autor. En tal sentido, se debe incorporar mejoras a la legislación para que las normas que la componen posean eficacia y legitimidad para garantizar la protección de los autores, de tal forma que las creaciones asistidas por la IA sean susceptibles de ser reconocidas claramente como obras, en oposición a las generadas completamente por la IA, y al mismo tiempo, que los autores cuyas obras han sido utilizadas para el entrenamiento de modelos de IA puedan recibir una compensación o, por el contrario, oponerse a dicho tratamiento sobre sus creaciones.

Vale precisar que la eficacia, en el sentido de eficacia como éxito según Hierro (2003), implica que la norma debe ser útil para que se logre el estado de cosas deseable; mientras que la legitimidad significa que las normas deben respetar y asegurar la plena satisfacción de los principios del derecho como la libertad y seguridad jurídica (Del Hierro, 2013). Como se expondrá, un aspecto central será delimitar el rol de la IA como creadora o como asistente, pues es en esta última circunstancia donde se considera que los contenidos como imágenes o videos pueden estar dentro del ámbito de aplicación del derecho de autor conforme a la hipótesis planteada. Por último, la presente tesis también tiene como objetivo brindar un aporte en la discusión académica respecto al derecho de autor peruano y su relación con la IA generativa, en un contexto de constante evolución tecnológica que supone diversos desafíos a nivel regulatorio.

CAPÍTULO I: EL ESTADO DEL ARTE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA Y SUS APLICACIONES

1.1. La inteligencia artificial: elección de una definición y su clasificación

Como punto de partida, es pertinente definir qué es la IA en consideración de que no existe una única definición de tal concepto debido a su complejidad y a su rápida evolución. A nivel técnico, Rouhiainen (2018) señala que la IA se define de forma simple como "la habilidad de los ordenadores para hacer actividades que normalmente requieren inteligencia humana" (p. 17). A mayor detalle, el autor describe a la IA como aquella capacidad que poseen las máquinas para "utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano"; pero resalta que, a diferencia del ser humano, esta se caracteriza por analizar inmensos volúmenes de datos en corto tiempo y con un menor margen de errores (Rouhiainen, 2018, p. 17). Por su parte, Margaret Boden (2017, "¿Qué es la inteligencia artificial?", párr. 1 y 5) señala que la IA "tiene por objeto que los ordenadores hagan la misma clase de cosas que puede hacer la mente" y posee dos objetivos principales: uno tecnológico que consiste en utilizar las computadoras para realizar tareas útiles y uno científico conforme al cual se emplea conceptos y modelos de IA para solucionar problemas relacionados a los seres vivos en general.

Sin perjuicio de lo anterior, para los objetivos de la presente investigación se tomará la definición de "sistema de IA" conforme al numeral 1 del artículo 3 de la Ley de IA de la UE (Reglamento (UE) 2024/1689, 2024):

> Un sistema basado en una máquina que está diseñado para funcionar con distintos niveles de autonomía y que puede mostrar capacidad de adaptación tras el despliegue, y que, para objetivos explícitos o implícitos, infiere de la información de entrada que recibe la manera de generar resultados de salida, como predicciones, contenidos, recomendaciones o decisiones, que pueden influir en entornos físicos o virtuales;

Esta noción, adaptada de la definición revisada de la OCDE de noviembre de 2023, acoge las dos fases principales de su ciclo de vida: la fase de construcción del sistema (fase previa) y la fase de utilización del sistema (fase posterior al despliegue) y contempla un enfoque que abarca

la complejidad y diversidad de los sistemas de IA (Comisión Europea, 2025, p. 2; European Law Institute, 2024, p. 10).

Asimismo, de acuerdo con las Directrices de la Comisión relativas a la definición de sistema de IA establecida en el Reglamento (UE) 2024/1689 (en adelante, "las Directrices de la Comisión"), la definición está compuesta por siete elementos principales:

1) **Un sistema basado en una máquina:** se refiere a que todos los sistemas de IA están desarrollados con máquinas, incluyendo los componentes de hardware y software, los cuales le permiten funcionar, especialmente "*para el entrenamiento de modelos, el tratamiento de datos, la modelización predictiva y la toma de decisiones automatizada a gran escala*". Este elemento resalta que, bajo dicha definición, un sistema de IA debe basarse en operaciones de máquina y dirigirse de forma computacional, además de comprender una extensa variedad de sistemas informáticos como los de computación cuántica emergentes.
2) **Diseñado para funcionar con distintitos niveles de autonomía:** de acuerdo con el considerando 12 del Reglamento, ello implica que los sistemas de IA poseen determinado grado de independencia de las actividades derivadas de la intervención humana, así como capacidades para funcionar sin ese tipo de intervención. Bajo esa premisa, en las Directrices se destaca que "*los conceptos de autonomía e inferencia van de la mano*" pues la capacidad de generar resultados de salida (inferencia) como contenidos o decisiones es clave para conseguir su autonomía. Otro aspecto central es que este concepto "*excluye los sistemas diseñados para funcionar únicamente con la plena actuación e intervención manuales del ser humano*".
3) **Capacidad de adaptación:** es la capacidad de autoaprendizaje que posibilita que, durante su uso, el sistema cambie, adoptando un nuevo comportamiento capaz de producir resultados diferentes a los que generaba el sistema anterior en base a los mismos datos de entrada. Sin embargo, al incluir el término "puede" en la definición, ello significa que este elemento no necesariamente estará presente tras su despliegue por lo que su capacidad para aprender automáticamente o descubrir nuevos patrones luego de su entrenamiento inicial es facultativo y no determinante para que se considere o no como sistema de IA.
4) **Objetivos explícitos o implícitos del sistema de IA:** los primeros se entienden como aquellas metas manifiestamente establecidas que un desarrollador codifica en el sistema como la optimización de una función de coste; mientras que los segundos

aluden a las metas que se pueden deducir del comportamiento del sistema y "*pueden derivarse de los datos de entrenamiento o de la interacción del sistema de IA con su entorno*". Según el considerando 12, estos pueden diferenciarse de la finalidad prevista en determinados contextos, en el sentido de que los objetivos son internos al sistema de IA y se refieren a los objetivos de las tareas que deben ejecutar y sus resultados. Así, en el caso de un sistema de IA de asistente virtual corporativo, sus objetivos serían responder de forma precisa y con una baja tasa de fracasos a las preguntas realizadas por los usuarios respecto a una serie de documentos. En contraposición la finalidad prevista, definida en el numeral 12 del artículo 3 del Reglamento, se refiere al "*uso para el que un proveedor concibe un sistema de IA*" y en el ejemplo, esta podría ser ayudar a un área de la compañía a realizar determinadas actividades, lo que dependerá no solo de su funcionamiento interno, sino también de otras variables como las instrucciones de uso o los datos utilizados por el sistema.

5) **Inferir cómo generar resultados de salida utilizando la información de entrada que recibe:** se destaca como condición clave la capacidad de inferencia pues ello diferencia a los sistemas de IA de aquellos sistemas de software más sencillos que se basan en las normas establecidas solamente por personas físicas para realizar las operaciones automáticamente.
6) **Los resultados pueden ser predicciones, contenidos, recomendaciones o decisiones:** se refiere a la capacidad que posee en la fase de utilización del sistema de IA para generar resultados utilizando predominantemente, pero no exclusivamente, los datos de entrada empleados en la fase de construcción. Las predicciones son estimaciones de valores desconocidos en base a valores conocidos; los contenidos son los nuevos materiales generados por el sistema de IA en formato de texto, imágenes, videos, música u otros y debido a su prevalencia en los sistemas de IA generativa, se le describe en el considerando 12 como una categoría independiente; las recomendaciones son "*sugerencias de acciones, productos o servicios específicos a los usuarios a partir de sus preferencias, comportamientos u otra información de entrada*" y las decisiones son las elecciones realizadas por el sistema de IA.
7) **Pueden influir en entornos físicos o virtuales:** entendido como "*los contextos en los que operan los sistemas de IA*" de conformidad con el considerando 12.

En ese sentido, se considera que dicha definición se alinea con los objetivos de la presente tesis en donde se busca reflexionar sobre el uso de la IA generativa, tanto en su etapa de desarrollo y entrenamiento como en su etapa de generación de contenidos, en relación con el derecho de autor. En especial, los siete elementos anteriormente descritos aportan a un concepto de IA concordante con el contexto jurídico y que lo diferencia de otros sistemas que, si bien técnicamente también son IA, no son relevantes para el objeto de investigación. Cabe señalar que, de acuerdo con los artículos 6 y 51 la mencionada Ley, los sistemas de IA se pueden clasificar según el tipo de riesgo. Se considera de alto riesgo cuando esté destinado a utilizarse como componente de seguridad de un producto, es en sí mismo un producto o "*plantee un riesgo significativo de perjuicio para la salud, la seguridad o los derechos fundamentales de las personas físicas (...)*". En cambio, califica como modelo de IA de propósito general con riesgo sistémico cuando posee una "*gran capacidad de impacto evaluada sobre la base de herramientas técnicas y metodologías adecuadas*" o según la decisión de la Comisión. Bajo la segunda categoría, de acuerdo con el considerando 99, se ubican los grandes modelos generativos de IA en tanto estos permiten la generación de contenidos de manera flexibles en forma de imágenes, audio, texto o video y que se ajusta a una diversidad de diferentes tareas (Parlamento Europeo, 2024).

En adición, en el considerando 12 de la Ley de IA de la UE se resalta lo siguiente:

> Las *técnicas que permiten inferir al construir un sistema de IA incluyen enfoques de aprendizaje automático que aprenden a partir de los datos cómo alcanzar determinados objetivos, y enfoques basados en la lógica y el conocimiento que infieren a partir del conocimiento codificado o la representación simbólica de la tarea que debe resolverse*.

Ello se entiende, según las Directrices de la Comisión, como "técnicas de IA" y se dividen en dos categorías: el aprendizaje automático, también conocido como *machine learning* en inglés, y las estrategias basadas en la lógica y el conocimiento.

Ahora bien, el aprendizaje automático significa la capacidad que tienen las máquinas de aprender sin que estén programadas para ello. Si nos fijamos en los ordenadores de los 80's, estos eran programados expresamente para efectuar determinadas acciones; en cambio, en la actualidad, estos dispositivos ahora pueden adquirir conocimientos directamente del empleo que les da los usuarios mediante algoritmos que les permite aprender de los patrones de datos

(Rouhiainen, 2018, p. 19). Esta categoría a su vez se clasifica en diversas subcategorías, de las cuales las Directrices de la Comisión (2024, pp. 7-8) destacan cuatro:

- **Aprendizaje supervisado:** el sistema de IA "*aprende de anotaciones (datos etiquetados), mediante las cuales los datos de entrada se combinan con los resultados de salida correctos*". Un ejemplo de ello son los sistemas de detección de correo no deseado que, en su fase de "construcción", usa un conjunto de datos con correos electrónicos etiquetados por los humanos como "deseados" y "no deseados" y, a partir de este, aprende sus características para entrenarse y clasificar los correos nuevos en base a los patrones aprendidos.
- **Aprendizaje no supervisado:** el sistema de IA aprende de datos sin etiquetas y emplea otras técnicas como la agrupación, aprendizaje por reglas de asociación, entre otros, con el fin de entrenarlo para hallar patrones, estructuras o relaciones de datos sin instrucciones específicas sobre cuál debería ser el resultado. Los sistemas que utilizan las empresas farmacéuticas para agrupar compuestos químicos para predecir nuevos tratamientos para enfermedades son un ejemplo de esta subcategoría.
- **Aprendizaje autosupervisado:** el sistema de IA aprende en base a datos no etiquetados de forma supervisada y usa estos datos para generar sus propias etiquetas, ya sea mediante codificadores automáticos, redes generativas antagónicas (GAN) o el aprendizaje por contraste. Como ejemplo se tiene a los sistemas de reconocimiento de imágenes, los sistemas de reconocimiento del habla y los modelos lingüísticos que predicen el próximo *token* en una frase.
- **Aprendizaje por refuerzo:** los sistemas de IA aprenden de su experiencia mediante la función de "recompensa", en otras palabras, los sistemas aprenden mediante ensayo y error lo que les servirá para perfeccionar su estrategia a partir de la información de su entorno. Un ejemplo de esta subcategoría son los brazos robot que realizan actividades como agarrar objetos o la optimización de recomendaciones de contenidos personalizados.

Por otro lado, el aprendizaje automático cuenta con la modalidad de aprendizaje profundo, conocido en inglés como *deep learning*, la cual es una de las "*aplicaciones más poderosas y de mayor crecimiento de la inteligencia artificial*" (Rouhiainen, 2018, p. 21). Esta emplea el uso de redes neuronales para solucionar problemas de alta complejidad que involucra un gran

volumen de datos. Dichas redes se estructuran en capas para identificar relaciones y patrones elaborados en los datos, por lo que demanda de una gran base de datos y un gran poder de procesamiento (p. 22). Actualmente se utiliza para diferentes propósitos, tales como el reconocimiento facial, de voz, de imagen (como la función de "*reverse image search*" de Google); asistentes virtuales como Siri de Apple, *Google Assistant* en Android o Cortana de Microsoft; *chatbots* (Cortana de Microsoft o Alexa de Amazon); en el sector salud para realizar un diagnóstico temprano del Alzheimer y en el campo del entretenimiento y plataformas como *Spotify*, *Youtube Music* o *Apple Music* lo utilizan para sugerir nuevas canciones a sus usuarios (Moshayedi, Roy, Kolahdooz, & Shuxin, 2022).

En adición, un concepto que, si bien está estrechamente vinculado al aprendizaje automático, no significa lo mismo, es la minería de datos, también conocido en inglés como *data mining*, el cual consiste en un grupo de herramientas y algoritmos sofisticados que posibilita a los usuarios solucionar problemas que, de lo contrario, exigiría una gran cantidad de esfuerzo manual (Fouché & Langit, 2008, p. 369). Este se diferencia del primero puesto que, mientras el *data mining* implica buscar patrones y base de datos existentes, contar con reglas desconocidas al inicio del proceso y tener un proceso más manual dependiente de las decisiones humanas; el *machine learning* puede predecir resultados futuros en base a los datos preexistentes, utiliza reglas que le son proporcionadas para comprender los datos y aprender de estos, su proceso de aprendizaje es automático y sin intervención humana luego de que se establezcan las reglas iniciales y se emplea una base de datos de entrenamiento para que el sistema aprenda a interpretarlos para luego pronosticar los resultados sobre un nuevo conjunto de datos (Marr, s.f.).

Otros enfoques de clasificación según la academia es la IA simbólica, que se basa en un número finito de reglas para la manipulación de redes semánticas, lógica de predicados, entre otros (es decir, símbolos) y el subsimbólico, el cual usa respresentaciones numéricas del conocimiento (Ponce Gallegos et al. 2014, p. 17). Los métodos de la IA simbólica, también conocida como *Good Old Fashioned Artificial Intelligence* (GOFAI) referida a los procesos comprensibles y explicables para los humanos, se caracterizan por su habilidad para explicar y razonar respecto a las conclusiones a las que se llegaron, de tal forma que los sistemas basados en ella proveen a las personas un flujo de computación entendible fácil de depurar y controlar. No obstante, estos métodos no son idóneos cuando se trata de base de datos con problemas de calidad pues

pueden reportar resultados subóptimos o no llegar a alguna conclusión (Ilkou & Koutraki, 2020, p. 2).

En contraposición, la IA subsimbólica se caracteriza por crear sistemas con capacidad de aprendizaje que imitan el cerebro humano evocando las conductas de la naturaleza (Ponce Gallegos et al. 2014, pp. 17-18). En palabras de Manuel Carabantes (2015, p.82), mientras que "*la IA simbólica es el programa de investigación centrado en la duplicación de la mente*", la IA subsimbólica se centra en el cerebro. En tal sentido, esta opera a un nivel en donde controla datos y patrones sin recurrir a las representaciones simbólicas explícitas (Ríos, 2024).

Por otra parte, la IA también se puede clasificar en tres tipos conforme a su grado de capacidad cognitiva: débil, fuerte (AGI) y super IA. La IA débil está concebida para efectuar tareas determinadas de forma eficiente; sin embargo, no cuenta con la capacidad de analizar de forma generalizada ni de adquirir conocimientos de circunstancias nuevas o desconocidas. Esta es empleada frecuentemente en sistemas que necesitan de tareas reiterativas como filtrar correos o mensajes spam, por lo que corresponde a un grupo específico de tareas, mas no significa que pueda adaptarse a situaciones desconocidas (Morandín-Ahuerma, 2023, p. 1948). Siguiendo la reflexión de John R. Searle (1980, p. 417), bajo la IA débil, el valor central de la computadora en el estudio de la mente se encuentra en que brinda una herramienta poderosa, pues posibilita que se planteen y prueben hipótesis de una forma precisa. En cambio, para la IA fuerte, la computadora es, en sí misma, una mente, en tanto si se encuentra bien programada, se le puede conceder la comprensión y otros estados cognitivos. Por su parte la super IA o de alto rendimiento posee la habilidad de efectuar cualquier función que necesite inteligencia humana pues es tan potente que puede llevar a cabo tareas con gran exactitud y eficacia, como es el caso de los vehículos Tesla cuyo sistema de navegación procesa grandes volumenes de datos de tal forma que estos se manejan de manera autónoma (Morandín-Ahuerma, 2023, p. 1949).

En suma, mientras que en el caso de la IA débil las computadoras solo pueden imitar el razonamiento y actuar de manera inteligente, la IA fuerte implica que los ordenadores poseen una mente y estados mentales por lo que es posible que en el futuro se construya una computadora que cuente con las capacidades de la mente humana por completo, siendo capaz de crear, imaginar, percibir, razonar, entre otros (Torra, 2011, p. 3).

Por último, la IA también se puede clasificar en cuatro tipos según su grado de autonomía: reactiva, deliberativa, cognitiva y autónoma. De forma resumida, la IA reactiva es que aquella que solo actua bajo determinadas situaciones en el instante en el que suceden y no puede usar información previa o futura para la toma de decisiones ni para a adaptarse a nuevas circunstancia; la IA deliberativa puede planear y decidir en base a la información de su ambiente y en objetivos específicos; la IA cognitiva cuenta con la capacidad de simular las funciones cognitivas humanas como el aprendizaje y el razonamiento, así como aptitud para adaptarse a nuevo entornos; y, la IA autónoma puede interactuar por sí misma con su entorno sin necesidad de la intervención humana como en el caso de los vehículos conducidos autónomamente o robots de fábrica que realizan tareas repetititvas (Morandín-Ahuerma, 2023, pp. 1949-1950).

1.2.Historia de la IA y el origen de la IA generativa

Repasando sucintamente la historia de la IA, esta tuvo su origen a partir de un artículo publicado en 1950 por el matemático británico Alan Turing sobre maquinaria informática e inteligencia, en donde se cuestionó si las máquinas son capaces de pensar. Entonces, planteó el experimento conocido como "la prueba de Turing", la cual consistía en evaluar si una computadora es inteligente en la medida de que se comporta inteligentemente en todos sus aspectos, por ejemplo, al ser capaz de mantener una conversación con un ser humano de tal forma que este piense que se trata de una persona y no una máquina (OECD, 2019, p. 20; Ponce Gallegos et al., 2014, p. 18). En ese mismo año, el matemático estadounidense Claude Shannon (1950, p. 1) planteó en su artículo '*Programming a Computer for Playing Chess*' la construcción de un programa de computadora cuyo propósito sería jugar al ajedrez, con el objetivo de que esto abriera las puertas para que las máquinas también puedan diseñar filtros, realizar operaciones matemáticas simbólicas, realizar traducciones de un idioma a otro, realizar deducciones lógicas, entre otros.

A partir de la prueba de Turing, los investigadores se centraron en la creación de sistemas de IA lingüísticos, marcando así el surgimiento de los *chatbots*, siendo algunas de sus mayores contribuciones la instauración de la naturaleza simbólica de los ordenadores. Sin perjuicio de ello, muchos consideran que el '*Dartmouth Summer Research Project*' de 1956 es la cuna de la IA, pues en su workshop investigadores como John McCarthy, Alan Newell, Arthur Samuel, entre otros, conceptualizaron el principio de la IA. Posteriormente a ello ocurriría el periodo

"invierno de IA" caracterizado por un financiamiento limitado en este tipo de investigaciones; no obstante, surgieron proyectos tales como Dendral en 1967, un sistema experto que interpreta los espectrogramas de masa; Mycin, un programa experto que puede diagnosticar trastornos en la sangre, así como la receta médica respectiva y; en la década de los 80's, se desarrollaron LISP, PROLOG y EURISKO, lenguajes que se utilizan con IA. Dicho 'invierno' finalizaría en los 90's conforme el poder de las computadoras y la capacidad de almacenamiento de datos avanzaron al punto de completar tareas que antes era sumamente difíciles de completar. Un hito importante sucedió en 1995 con el desarrollo del programa '*Artificial Linguistic Internet Computer Entity*' (A.L.I.C.E) del Dr. Richard Wallace, el cual podía sostener conversaciones con humanos y tuvo como base el bot conversacional ELIZA de Joseph Weizenbaum, profesor del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) desarrollado en 1966 que podía imitar a un psicólogo en sus interacciones con los usuarios, siendo capaz de generar respuestas emocionales a partir de estos. En 1997, IBM desarrolló la supercomputadora *Deep Blue*, cuyo programa de ajedrez basado en un determinado hardware y bases de datos útiles para realizar la jugada perfecta y calcular 330 millones de posiciones por segundo, fue capaz de vencer al campeón ruso Garry Kasparov en su primera partida. Posteriormente, en 2015, *DeepMind* de *Alphabet* lanzó el software *AlphaGo* para jugar el Go, un juego de tablero de estrategia chino, el cual combina redes neuronales profundas con algoritmos de búsqueda avanzados que fue expuesto a diversas partidas de otros jugadores para que su sistema pudiera aprender de los humanos, llegando a vencer al campeón Fan Hui (OECD, 2019, p. 20; Ponce Gallegos et al., 2014, p. 18; Torra, 2011, p. 2; Google DeepMind, s.f.).

En junio de 2014, el informático Ian Goodfellow y sus colegas inventaron un nuevo modelo generativo que transformaría por completo el uso que se le daba hasta ese entonces a la IA y el cual describirían en un artículo titulado "*Generative Adversarial Nets*", conocido en español como Redes Generativas Antagónicas (GANs). Mediante su propuesta, el modelo generativo se enfrenta al adversativo, es decir, se crearía un modelo discriminatorio que aprendería a determinar si una muestra procede de la distribución del modelo o de los datos. De forma ilustrativa, el modelo generativo simula a un grupo de falsificadores de billetes que intenta producir estas réplicas sin ser detectado y el modelo discriminatorio es similar a un equipo policial que trata de detectar los billetes falsificados. Este enfrentamiento entre ambos "bandos" impulsa a que sus métodos progresen hasta que se logre producir falsificaciones que se vean tan reales que resulten indistintas a las versiones originales (Goodfellow et al., 2014, p. 1).

Bajo esa premisa, Goodfellow (2014, p. 2) analizó el caso en el que un modelo generativo crea una muestra al pasar un ruido aleatorio a través de un perceptrón multicapa, al cual se referiría como redes antagónicas, y de esta forma demostraría como se puede entrenar ambos modelos utilizando tan solo los algoritmos de *backpropagation* y *dropout*[1]. En su experimento, se entrenó a las redes generadoras con diversos conjuntos de datos, tales como MINST, la Base de Datos de Caras de Toronto (TFD) y CIFAR-10 y estas utilizaron una mezcla de funciones de activación lineales rectificadas y funciones sigmoides, y a su vez, la red discriminadora aplicó el algoritmo *dropout* durante su entrenamiento. Producto de ello, los investigadores demostraron mediante algunas imágenes (ver Figura 1), que las muestras generadas con su red generadora luego del entrenamiento resultan competitivas frente los otros métodos existentes en la literatura de ese entonces (como los modelos gráficos dirigidos y no dirigidos profundos) y resaltan el potencial de las GANs.

Figura 1: ***Generative Adversarial Nets***



Nota. Las imágenes son las muestras del modelo en base a los conjuntos de datos TFD y CIFAR-10, en la columna derecha se muestra los ejemplos de entrenamiento más cercanos a las muestras vecinas, de tal forma que se prueba que el modelo no ha memorizado el conjunto de datos de entrenamiento. Recuperado de *Generative Adversarial Nets* (p. 6), por Goodfellow et al., 2014, ArXiv. https://arxiv.org/pdf/1406.2661

Así, de conformidad con Casar Corredera (2023), las GANs son redes neuronales no supervisadas basadas en el auto-entrenamiento supervisado, pues si bien su red neuronal genera muestras en base a lo aprendido en un dominio o conjunto de datos, el discriminador intenta

[1] La técnica del *dropout* o abandono es aquella que consiste en 'abandonar' unidades aleatoriamente junto a sus conexiones de las redes neurales durante su entrenamiento para prevenir que las unidades se co-adapten demasiado. Esto ayuda a resolver el problema relacionado al sobreajuste (overfitting) que se produce en las redes neurales profundas con un gran número de parámetros de sistemas de *machine learning* potentes, los cuales a su vez son lentas, generando complicaciones al sobreajuste que combina las predicciones de grandes y diferentes redes neuronales al momento de probarlos (Srivastava et al., 2014, p. 1929).

valorarlas sin otros conocimientos, de tal forma que el generador aprende progresivamente a crear muestras más similares a los ejemplos verdaderos. Como resultado, el generador logra aprender a generar datos con las particularidades de los datos reales que lo hacen; en la medida posible, indistinguibles de estos, con lo cual este posteriormente podrá "*crear contenidos con las propiedades de los datos de partida, y, por tanto, será el agente básido de la Inteligencia Artificial Generativa*" (pp. 480-481).

Posteriormente, un grupo de ocho investigadores de Google publicaron en el 2017 el artículo de investigación científico "*Attention Is All You Need*", mediante el cual se propuso el *Transformer*, una arquitectura de red simple que se basa solamente en mecanismos de atención, eliminando los modelos basados en redes neuronales recurrentes o convolucionales[2]. En tal sentido, realizaron un experimento de dos tareas de traducción automática de textos en los idiomas de inglés a alemán y de inglés a francés. Para ello entrenaron su modelo con la base de datos WMT 2014 que contenía un aproximado de 4.5 millones de pares de oraciones en inglés – alemán, y 36 millones de oraciones para la traducción al francés, para lo cual se agruparon los pares de oraciones en lotes conforme a la longitud de cada secuencia. Como resultado, se obtuvo que el *Transformer* podía ser entrenado significativamente más rápido que otras arquitecturas basadas en modelos existentens y podían alcanzar, en las traducciones de ambos idiomas, un nuevo estado del arte (Vaswani et al., 2023). Este sentaría las bases para los modelos GPT-4 de OpenAi, BERT de Google, Claude de Anthropic, entre otros.

También se tiene a los autocodificadores variacionales (VAE), los cuales, según Dave Bergmann y Cole Stryker de IBM (s.f.), son modelos generativos de *deep learning* utilizados "*para generar nuevos datos en forma de variaciones de los datos de entrada con los que se han entrenado*" y está compuesto por un codificador, el cual aprende a aislar las variables latentes de los datos de entrenamiento; y un decodificador, que las utiliza para reconstruir los datos de entrada, codificando de esta forma una representación continua y probabilística del espacio latente. Los autores señalan que, a diferencia de las GAN, las VAE tienen una mayor facilidad de entrenamiento en tanto las primeras no son estables durante el entrenamiento; no

[2] Las redes neuronales recurrentes (RNN) aparecieron en los 80's y mostraron cómo la IA puede aprender para ser utilizadas para automatizar determinadas tareas que dependen de datos secuenciales (información cuya secuencia tiene un significado). Actualmente se encuentran en el núcleo de modelos de IA de audio y generadoras de música, en el procesamiento del lenguaje natural (PLN), reconocimiento de voz, análisis de escritura a mano, entre otras aplicaciones. Por su parte, las redes neuronales convolucionales (CNN) surgieron una década después y se centraba en datos en forma de cuadrícula, haciéndolo idóneo para representaciones espaciales de datos y la generación de imágenes. Aplicaciones como Midjourney y DALL-E usan las CNN para generar imágenes a partir de textos (Pavlik, G., 2025).

obstante, estas generan imágenes más borrosas puesto que son producidas en base a las característicias medias de los datos de entrenamiento (Bergmann & Stryker, ¿Qué es un autocodificador variacional?, s.f.).

En adición, se tiene los *Large Language Models* (LLMs) que son modelos entenados sobre grandes conjuntos de datos a partir de los cuales aprende patrones y estructuras de tal forma que luego pueda crear un contenido nuevo. Se enfoca principalmente en la generación de textos y en predecir cuáles son las siguientes palabras que probablemente un humano utilizaría de acuerdo con las estadísticas. En ese sentido, estos modelos sirven para realizar diversas tareas como completar textos, traducciones, resúmenes, entre otras funciones. Una vez entrenado, este luego puede ser afinado (*fine-tuned*) para que genere textos que se ajusten a determinados contextos (WIPO, s.f.).

Tal como se expuso hasta ahora, los sistemas típicos de IA se usan predominantemente para examinar datos y realizar predicciones; no obstante, la IA generativa va más allá de ello en tanto concibe nuevos datos semejantes a los datos utilizados para entrenarla, lo que ha permitido que a la fecha pueda crear múltiples contenidos en todo tipo de formatos como imágenes, texto, audio, videos, entre otros. De forma sencilla, la IA generativa se refiere a "*cualquier modelo de aprendizaje automático capaz de crear productos de forma dinámica después de haber sido entrenado*", resaltando además que su capacidad no se limita únicamente a la creación de contenidos, sino que también se extiende al ámbito de la innovación (OMPI, 2024, "¿Qué es la IA generativa?", párr. 1-2).

La IA generativa en la actualidad se basa principalmente en el aprendizaje automático no supervisado sobre redes neuronales profundas, pero también se suele usar el aprendizaje supervisado. Así, el desarrollo del primer tipo de *machine learning*, junto al desarrollo de la capacidad de las computadoras y la disponibilidad de datos masivos ha permitido que tengamos al alcance las herramientas de IA generativa que conocemos hoy en día. En esencia, estas consisten en arquitecturas de redes neurales profundas entrenadas previamente de forma exhaustiva en dominios como BERT (*Bidirectional Encoder Representations from Transformers*), diseñado para pre-entrenar representaciones bidireccionales profundas en base a un texto no etiquetado (Devlin, Chang, Lee, & Toutanova, 2019, p. 1), o CLIP (*Contrastive Language-Image Pre-training*) de OpenAI, red neuronal que aprende conceptos visuales basándose en la supervisión del lenguaje natural (OpenAI, 2021a), mediante el aprendizaje no

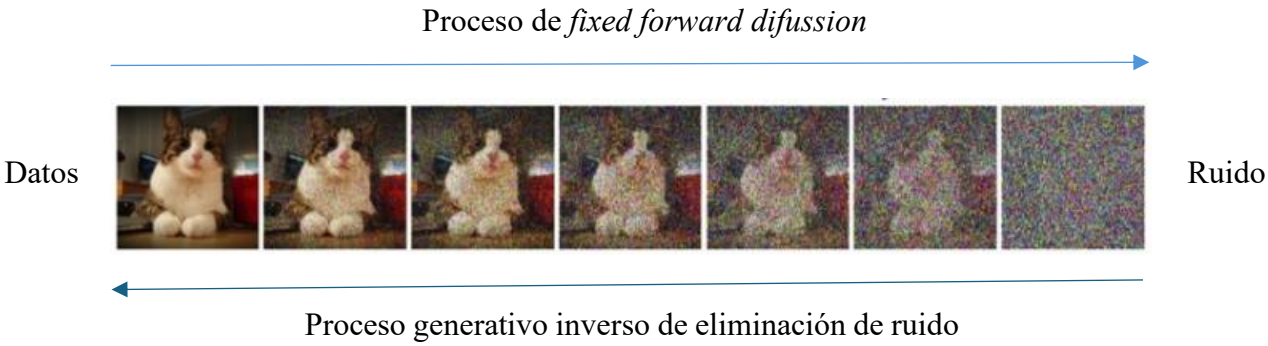
supervisado y que, una vez entrenadas, representan un modelo multipropósito que se ajusta a objetivos determinados (Casar Corredera, 2023, p. 480).

Si bien este término se popularizó en el 2020 con el lanzamiento de los modelos de lenguaje GPT (transformador generativo pre-entrenado), GPT-2 y GPT-3, su origen se remonta al mencionado *chatbot* ELIZA de Joseph Weizenbaum en 1964, siendo otro hito importante el aparecimiento de la primera unidad de procesamiento gráfico *GeoForce* de Nvidia en 1999, el cual en un principio se desarrolló para que los videojuegos cuenten con gráficos de movimiento fluido, pero luego permitió el desarrollo de modelos de IA. Posteriormente, en 2022 se presencia el surgimiento de ChatGPT de OpenAI, el cual es un *front-end* de GPT-3 capaz de crear textos complejos y coherentes en formato de respuestas conforme a las instrucciones (*prompts*) del usuario final (Stryker & Scapicchio, s.f.).

Otro modelo que ha redifinido a la IA generativa que conocemos hoy en día es el difusor, el cual se destaca por su capacidad de crear imágenes muy realistas y de alta calidad y; a comparación de las GANs, se caracteriza por su precisión durante el proceso de generación del resultado, de tal forma que cumple con los criterios requeridos por los usuarios (Wang, He, & Peng, 2024, p. 1). Tal como se puede observar en la Figura 3, el proceso de entrenamiento de este tipo de modelos generativos consiste en dos pasos: la difusión directa, etapa en la cual se añade lentamente ruido aleatorio a los datos de entrenamiento; y, la difusión inversa, en donde se invierte el ruido con el objetivo de reconstruir las muestras de datos. En consecuencia, en tan solo esos dos pasos se puede entrenar una cantidad infinita de capas lo que implica que puedan producir resultados de mayor calidad y a gran escala (NVIDIA, s.f.).

Como ejemplo, en las Figuras 2 y 3, estos modelos en la primera etapa se entrenan al agregar "ruido", lo cual ayuda a que el modelo imite cambios aleatorios y garantice transformaciones fluidas, a millones de imágenes durante varias iteraciones (como los bocetos de diseño de un edificio). Al agregar este ruido, la imagen se transforma en un garabato y, en la segunda etapa del proceso inverso, el garabato se "limpia" hasta generar una nueva imagen como una representación arquitectónica detallada (Bali, 2024). Producto de ambos procesos, los modelos generativos basados en la difusión como *Stable Diffusion* y DALL·E ahora son conocidos mundialmente por su impresionante habilidad de creación de imágenes, lo cual ha llamado la atención tanto de los desarrolladores y diseñadores como de los legisladores (Lee et al., 2024b, p. 1).

Figura 2: Modelo de difusión



Nota. Proceso de difusión y de eliminación de ruido. Recuperado de *What is Generative AI?*, por NVIDIA, s.f., NVIDIA https://www.nvidia.com/en-eu/glossary/generative-ai/#:~:text=How%20Does%20Generative%20AI%20Work,images%20given%20a%20text%20input

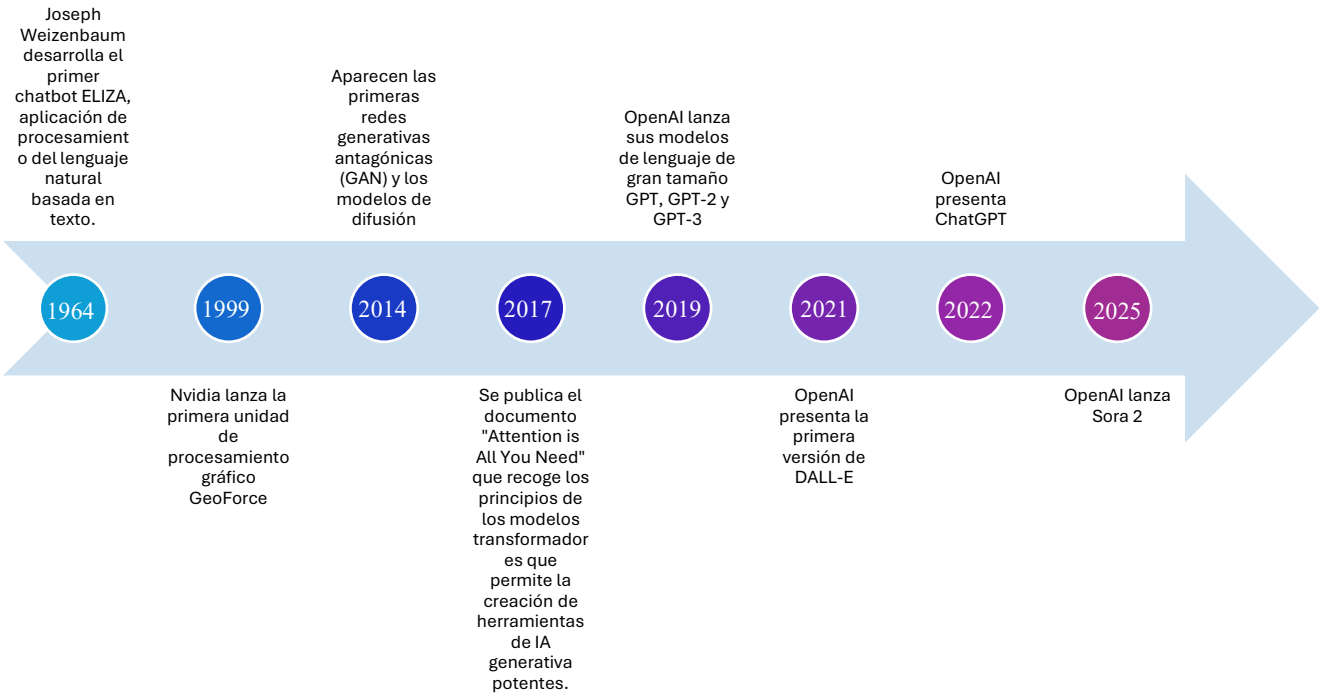
Figura 3: Proceso de entrenamiento de modelo de difusión para crear nuevos diseños



Nota. Recuperado de *Understanding Diffussion Models: An Essential Guide for AEC Professionals*, por Bali, S., 10 de Julio de 2024, NVIDIA https://developer.nvidia.com/blog/understanding-diffusion-models-an-essential-guide-for-aec-professionals/

En línea con lo expuesto anteriormente, la historia de la IA generativa a la fecha se ilustra de la siguiente forma:

Figura 4: Hitos importantes en la historia de la IA generativa



Nota. Adaptado de ¿Qué es la IA generativa?, por Stryker & Scapicchio, s.f., IBM. https://www.ibm.com/es-es/think/topics/generative-ai

En suma, el avanzado desarrollo tecnológico de la IA generativa ha dado a luz a diversas plataformas que en la actualidad son capaces de brindar a sus usuarios los contenidos que desean, ya sea en forma de texto, imagen, sonido o video. Con tan solo redactar las ideas sobre qué es lo que quieren obtener, por ejemplo, un ensayo sobre la historia del Perú para una tarea del colegio, transformar una foto familiar al estilo de los Simpsons, generar videos de gatos bailando, entre una infinidad de opciones. En tal sentido, a continuación se explicará cómo ha influenciado la IA generativa en los sectores económicos y creativos. Además, se describirá cómo funcionan algunas de las herramientas más populares a la fecha, a fin de comprender hasta qué punto llega la capacidad creativa de estas tecnologías y los resultados que pueden lograr sus usuarios, así como saber de dónde provienen los datos que se utilizan para entrenarlas, siendo esto último uno de los puntos centrales en torno a la problemática generada por la IA generativa y su relación con el derecho de autor.

1.3. La IA generativa y su disrupción en los sectores económicos

Ahora que se tiene una perspectiva más amplia sobre qué implica la IA generativa, corresponde revisar su impacto y aplicaciones en los sectores económicos a la fecha como preámbulo de la presente investigación a fin de resaltar la importancia de realizar este tipo de investigaciones debido a su papel crucial que tomará en el desarrollo del país. De acuerdo con el artículo

Artificial Intelligence, Data and Competition publicado por la OCDE (2024a, pp. 14-15), la combinación entre la capacidad predictiva y la comprensión de los lenguajes naturales que posee la IA generativa representa el potencial para complementar el trabajo humano en una lista de numerosas tareas, como la categorización de datos, investigación de problemas, edición de textos, generación de ideas, entre otros. Ello implica una mejora importante en la productividad, aunque ello dependerá de cómo sea implementado.

Estudios realizados en 2023 por *Goldman Sachs Research* y *Mckinsey & Company*, mencionados por la OCDE, coinciden en que la IA generativa contribuye de forma significativa a la economía mundial. Así, en la primera investigación se estima que, en un periodo de diez años, el avance en el uso de sus herramientas en los negocios y la sociedad podrían promover un incremento del 7% del PBI mundial, equivalente a US$ 7 billones, y alzar el crecimiento de la productividad en 1,5 puntos porcentuales. Eso debido a que, según los economistas Joseph Briggs y Devesh Kodnani, a que quiebra la barrera comunicacional entre las máquinas y los seres humanos y, además, posee la habilidad para generar contenido indistinguible a lo que puede crear una persona (Goldman Sachs, 2023).

Mientras que, en el segundo estudio realizado sobre 63 casos específicos de usos de IA generativa en organizaciones, se destaca que el impacto de la IA generativa en la productividad podría agregar un valor anual entre US$ 2,6 trillones a US$ 4,4 trillones, especialmente en las áreas de ventas, marketing, ingeniería de software para IT corporativo y desarrollo de productos, operaciones con clientes e investigación y desarrollo de productos (I+D). Este impacto varía según la industria en la que se ubica cada modelo de negocio, observándose una mayor incidencia en aquellos que pertenecen a los sectores de alta tecnología, electrónicos avanzados y semiconductores, banca, educación, salud, medios y entretenimiento y *retail* (Chui et al., 2023, p. 25).

Siguiendo esta misma perspectiva sobre el impacto de la IA generativa en los sectores económicos, Ana Jiménez de KPMG (2024) afirma que su uso está revolucionando al tejido empresarial, lo que se refleja en los resultados del Informe CEO Outlook 2023 realizado por la misma compañía, según el cual 7 de cada 10 CEO globales asegura que este tipo de tecnología es prioritaria al momento de realizar inversiones para sus empresas. En esa línea, cita a Eva García San Luis, socia responsable de Análisis de Datos e Inteligencia Artificial de KPMG en España, quien afirma que la IA generativa transformará a los sectores de actividad, además de reconfigurar drásticamente las funciones de los profesionales de tal forma que sean más

eficientes, motivo por el cual las empresas de los sectores tecnológico y comunicación digital, medios y entretenimiento, deporte, automoción y aeroespacial, entre otros, tienen prevista su adopción en sus modelos de negocio en los próximos años.

De forma similar, PwC (2024) indica que la IA generativa va a definir a qué ritmo las empresas de diversos sectores explorarán oportunidades para reinventarse en el mercado, como sucedió en el caso de Netflix que en un principio enviaba a sus clientes los DVDs de películas y series a sus domicilios y hoy en día ofrece servicios de *streaming*, así como sus propias producciones originales. Así, en base a los resultados de 27° Encuesta Global Anual de Presidentes PwC donde participaron 4,701 altos ejecutivos, un 70% ya ha cambiado la estrategia tecnológica de su empresa con la IA generativa, un 89% considera que esta mejorará la calidad de los productos o servicios que ofrece y un 86% opina que su uso aumentará la ventaja competitiva en su sector. Respecto al impacto en cada sector, la consultora anticipa que el sector de tecnología será quien obtenga más beneficios al adoptar la IA generativa, con un aumento potencial del margen operativo de una media de 19 puntos porcentuales en tanto puede, por ejemplo, incrementar la velocidad en que se desarrolla un software y asistir a los desarrolladores con la extracción de características de datos o la codificación, lo cual puede representar hasta un 20% de los costos que asumen las empresas. De igual forma, proveedores de software como Microsoft, SAP, Adobe y Amazon están integrando esta tecnología en sus productos para mejorar su experiencia al facilitar sus tareas, ya sea mediante el resumen de documentos, generación y edición de imágenes o en la identificación y selección de software.

En esa línea, PwC (2024) analizó 22 sectores y los dividió en cuatro escenarios en función a las variables de nivel de disrupción y facilidad de adopción: pioneros, disruptores, optimizadores y multitarea. Se consideran como sectores pioneros, es decir con gran facilidad de adopción y alto nivel de disrupción, a las industrias del entretenimiento y el marketing. Respecto al primero, se dice que la IA generativa está impulsando continuamente mejoras en la producción de música, películas y series gracias a las herramientas generativas, las cuales podrán ayudar a las empresas a crear contenidos multimedia altamente personalizados a gran escala y rápida según las preferencias de su público objetivo, lo que sin duda transformará la producción y consumo de entretenimiento. En cuanto al segundo, este también atravesará cambios significantes por las mismas razonas que la industria del entretenimiento, puesto que se viene implementando el uso de herramientas de generación de video y música que se traduce en una reducción de costos para los servicios de marketing.

Por su parte, los sectores disruptores, considerados como tal por su baja facilidad de adopción y alto nivel de adopción, incluye, por ejemplo, al sector farmacéutico, cuya implementación de IA generativa está destinada a cambiar el descubrimiento de fármacos y la atención a pacientes. Por último, los sectores multitarea, caracterizados por su baja facilidad de adopción y bajo nivel de disrupción, utilizan a la IA generativa como una tecnología más que sirve de apoyo a sus operaciones existentes, agrupan a las industrias de telecomunicaciones; que usan la IA principalmente para sus ventas y marketing, gestión de infraestructuras y operaciones internas; y, la banca minorista, debido al manejo de datos sensibles que involucra su modelo de negocio y alto escrutinio normativo por lo que por ahora, generalmente se emplea para *chatbots* de atención al cliente y servicios informáticos automatizados (PwC, 2024).

A nivel local, la IA generativa está transformando el horizonte del marketing en el mercado peruano, de acuerdo con un estudio de Datum Internacional y Mu Marketing & Content Lab de diciembre de 2024. Mediante este, se ha identificado que su uso en el trabajo se ha incrementado de 55% en 2023 a 76% en 2024 y que más de 7 de cada 10 utilizan estas herramientas por lo menos dos veces por semana y que un 36% las usa intensivamente de 4 a más días a la semana. En esa línea, la IA se usa predominantemente en las actividades vinculadas con la generación de ideas y contenido creativo, como el *brainstorming* (70%), creación de contenido en formato de texto, imágenes y multimedia (66%). Por su parte, en actividades técnicas como el diseño audiovisual (producción y edición de gráficos, animaciones y contenido visual) y la optimización de SEO aún presentan menor adopción con 23% y 21% respectivamente. Entre las herramientas más usadas, ChatGPT lidera la preferencia de 80 encuestados con un 96%, seguido por Google Gemini con 44%, Dall-E con 20% y Midjourney con 15%. A pesar del uso cada vez mayor de este tipo de herramientas, solo el 56% expresó que ha mejorado la experiencia del cliente y un 48% opina que tuvo impacto en la productividad del área de marketing. Sin perjuicio de ello, la tendencia de inversión en IA generativa sigue creciendo, pues un 47.6% tiene planeado incrementar el presupuesto destinado a ello para 2025, por lo que se confirma que el uso de esta tecnología está en auge debido a su eficiencia operativa (Datum Internacional y MU Marketing & Content Lab, 2025).

En cuanto a la percepción de los peruanos sobre el uso de la IA en los productos y servicios que brindan las empresas, conforme a los resultados de la encuesta “Monitor de IA de IPSOS 2025” de *Ipsos Global Advisor* realizada desde el 21 de marzo al 4 de abril de 2025 a 23,216 adultos menores de 75 años en 30 países, como Perú, Chile, Colombia, India, Estados Unidos, entre otros, se obtuvo como resultado respecto a su regulación, que un 61% confía en que el

gobierno peruano regule la IA de forma responsable y un 80% está de acuerdo con que los productos y servicios que utilizan IA deben revelar ello.

Por otra parte, respecto a los resultados sobre su uso en el mercado, solo el 49% de entrevistados confían en que la IA mejora las imágenes de los productos, un 24% opina que su empleo para la creación de imágenes o videos en publicidad genera desconfianza en las empresas y un 70% prefiere contenidos como las noticias, artículos o sitios web en línea creados por humanos en lugar de la IA. Finalmente, se resalta que, en el ámbito del entretenimiento, el 67% de peruanos encuestados prefiere películas para redes de *streaming* o estreno en cines creadas por humanos (Ipsos AI Monitor, 2025).

Asimismo, vale destacar que, conforme a un estudio de Microsoft en Sudamérica de 2024 respecto al uso de la IA por parte de las empresas en donde participaron 320 organizaciones de Argentina, Chile, Colombia y Perú, en este último se halló que el 70% de los encuestados planifican aumentar su presupuesto dirigido a la IA en los próximos dos años y que el 52% han reajustado sus gastos de determinados proyectos o áreas para destinar dichos recursos a iniciativas de IA. Además, las empresas peruanas son conscientes de que estas producen retornos de inversión de 2,5 veces su costo y que producen resultados en casi 14 meses, resaltando que un 18% ha recuperado esta inversión en menos de 6 meses. No obstante, entre las principales preocupaciones se ha detectado que un 40% de las organizaciones peruanas encuestadas siente temor por perder datos o propiedad intelectual derivados de un uso inadecuado de la IA (News Center Microsoft Latinoamérica, 2024).

Cabe mencionar que, en el Perú, en línea con lo señalado por el Dr. César Beltrán (2024), si bien la IA se encuentra presente en nuestro país, actualmente se está abordando de forma predominante desde el rol de usuarios en lugar de ser desarrolladores activos herramientas que implementen su tecnología, siendo tan solo observadores. Una de las razones, según el experto, es que aún no existe una cultura de manejo de datos a nivel nacional, lo cual es básico para entrenar a los modelos de IA; a pesar de contar con datos, estos no se encuentran bien organizados ni estructurados, lo cual dificulta desarrollar algoritmos que puedan aprender en base a estos.

1.4. La IA generativa y su disrupción en los sectores creativos

Luego de repasar el impacto de la IA generativa en los sectores económicos, corresponde revisar su influencia en contextos creativos, especialmente en las industrias cinematográfica, videojuegos, audiovisuales, literatura, periodismo, música y artes visuales. A diferencia de

sectores que requieren de funciones más rutinarias, estos sectores demandan niveles significativos de innovación y conjuntos de habilidades pues la creatividad aprovecha la imaginación humana para conseguir ideas originales, algo que es logrado por los creativos a lo largo de sus vidas en base a sus experiencias vividas (Anantrasirichai & Bull, 2022, p. 590). Uno de los proyectos representativos de uso de la IA para crear arte es la pintura impresa en 3D titulada 'El próximo Rembrandt', presentada en 2016 y creada por científicos de datos, desarrolladores, ingenieros e historiadores de arte de Microsoft, la Universidad Técnica de Delft, el museo *Mauritshuis* de La Haya y el *Rembrandt House Museum* de Ámsterdam. Para su creación, se diseñó un software con un algoritmo de reconocimiento facial capaz de identificar y clasificar los patrones geométricos típicos utilizados al momento de pintar retratos de humanos y se basó en 168,263 fragmentos de pinturas de Rembrandt, lo que dio como resultado una pintura de más de 148 millones de pixeles del retrato de un hombre del siglo XVII que emulaba perfectamente el estilo del mencionado artista (Brown, 2016).

En adición, según un estudio de la *International Confederation of Societies of Authors and Composers (CISAC)* y *PMP Strategy* (2024) sobre el impacto económico de la IA generativa en las industrias de la música y audiovisuales, esta se ha convertido en una herramienta clave para la innovación pues sus aplicaciones mejoran los procesos operacionales y crean nuevos productos y servicios. Un ejemplo de ello es *Qianqiu Shisong*, una serie animada de la emisora estatal *China Media Group* que fue lanzada en febrero de 2024 y creada íntegramente con IA generativa, desde los diseños hasta la generación de video y post-producción, para lo cual la emisora entrenó a Media GPT, su modelo de texto a video interno, con poesía tradicional china y material audiovisual extraído de su propio catálogo. Asimismo, se menciona que en la industria audiovisual, los servicios de IA generativa más usados en la etapa de inspiración creativa e investigación y planificación son *Genario* (plataforma enfocada en herramientas para la creación de películas, series y documentales), *Layer* (plataforma para desarrollo de videojuegos) y *This Person Does Not Exist* (generador de rostros 'falsos'); Sora de OpenAI, Invideo AI y Luma AI (generadores de videos) en la etapa de creación/ejecución; y, Deepdub AI (herramienta de doblaje y locución), Rev AI (transcripciones de voz a texto), entre otros para la etapa de post-producción.

En tal sentido, el estudio resalta que uno de los impactos de la adopción de la IA generativa es la tendencia de crecimiento continuo de usuarios generadores de contenido en redes sociales que se apoyan en este tipo de herramientas y la reducción de las barreras de entrada a las

industrias creativas derivadas de estas. Además, la creciente demanda de contenido interactivo y *on-demand* está redefiniendo los hábitos de los consumidores, al mismo tiempo que aumenta la predilección por el consumo pasivo donde las plataformas digitales seleccionan y recomiendan contenido a sus usuarios, como es el caso de Netflix y Spotify. En paralelo, el marco regulatorio se encuentra evolucionando para atender a los problemas relacionados con la propiedad intelectual, privacidad de datos, ética, entre otras cuestiones que se van incrementando conforme la IA generativa se difunde más en los sectores creativos (CISAC & PMP Strategy, 2024).

Lo anterior toma mayor relevancia al considerar que, al 2024, las redes sociales concentran a un 4.2 billones de usuarios a lo largo de plataformas como Facebook, YoutTube, Instagram y TikTok, de los cuales un 15% forman parte de la 'economía de creadores' y 200 millones son creadores de contenido, correspondiendo 2/3 de estos a marcas y compañías. En ese sentido, se espera que para el 2028 la adopción de la IA generativa en producciones audiovisuales sea entre medio y alto (dependiendo de la evolución de calidad de los outputs que puedan generar) y que tenga un alto impacto en las ganancias de los creadores y/o autores debido a las reducciones de presupuesto de las producciones. En consecuencia, se pronostica que para dicho año las producciones audiovisuales creadas en su totalidad por la IA generativa posean un valor de 48 billones de euros con un crecimiento estimado de 85% anual, mientras que el 21% de los ingresos de los creadores audiovisuales estarían en riesgo para el mismo año, lo que se traduce en una pérdida acumulativa de 12 billones de euros durante ese lapso de cinco años (CISAC & PMP Strategy, 2024).

Por su parte, según un estudio realizado por Rosales y Peña (2025) sobre el uso de la IA en el ámbito de la ilustración editorial digital en el Perú, la mayoría de encuestados (estudiantes de Diseño Gráfico de la PUCP) expresaron su falta de conocimiento respecto a los vacíos legales en cuanto a la recolección de información de obras protegidas por lo que se enfatizó en la necesidad de contar con mayor comprensión sobre las cuestiones jurídicas comprometidas en relación con la IA y los derechos de autor. Asimismo, respecto a las herramientas conocidas por los artistas, se indicó que Adobe Photoshop y Dall-E 2 facilitan el proceso creativo en fases específicas como la creación de paletas de colores, *moodboards*, generación de ideas y conceptualización de proyectos. Si bien la mayoría considera que el uso de la IA no impacta la autenticidad de su trabajo pues no necesariamente se emplea en la ilustración final, se reconoce a la IA como una herramienta útil para terminar la obra. Adicionalmente, el estudio señala

como beneficios el adiestramiento de la IA con contenido propio para generar contenido nuevo, creación de ilustraciones con ayuda de indicaciones avanzadas y agilización del proceso creativo que posibilite producir una pieza gráfica en cuestión de horas en lugar de tres meses como es usual (pp. 75-76). Vale resaltar que ahora las universidades e institutos peruanos donde se dictan carreras artísticas están implementando el uso de herramientas de IA generativa en sus programas educativos. Por ejemplo, la Universidad Continental ofrece el programa "Diseño Gráfico Digital Asistido por IA" para enseñar el uso de Adobe Photoshop con IA en el retoque de imágenes (s.f.); la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) en la carrera de Diseño Gráfico Publicitario enseña a sus estudiantes a dominar la IA para realizar modelación digital y realidad aumentada (2026) y el Instituto Peruano de Arte y Diseño (IPAD) dicta el curso de "Inteligencia Artificial: Dupla Creativa" en donde su busca potenciar el talento de diseñadores gráficos y directores de arte a través del uso de herramientas como Leonardo AI, Nano Banana. ChatgGPT y Grok (2026).

Por último, cabe destacar que Heigl (2025, p. 965), en base a la revisión de diversos estudios sobre qué tan distinguible es el arte creado por IA generativa de aquel creado por humanos, en base a la prueba de Turing, llega a la conclusión de que estos sugieren que nuestra habilidad para realizar dicha distinción es un proceso cognitivo de varias capas que se adapta a las características únicas de cada medio artístico. En tal sentido, señala que existe una creciente convergencia entre el arte generado por la IA y por el humano que cuestiona nuestra capacidad para diferenciar entre ambas, la cual será aún más difícil de hacer con el avance de la IA generativa y requerirá que reevaluemos nuestra comprensión y apreciación sobre las creaciones artísticas.

1.5. Funcionamiento y capacidad de creación de las plataformas basadas en sistemas de IA más relevantes en la actualidad

1.5.1. ChatGPT y DALL·E de OpenAI

Dada su relevancia en los sectores creativos, a continuación se explicará cómo funcionan algunas de las aplicaciones más populares de IA generativa para producir imágenes y videos cortos. El primero de ellos es el famoso ChatGPT de OpenAI, un servicios basado en IA que interectúa con sus usuarios en la modalidad de conversación, bajo cuyo formato puede brindar

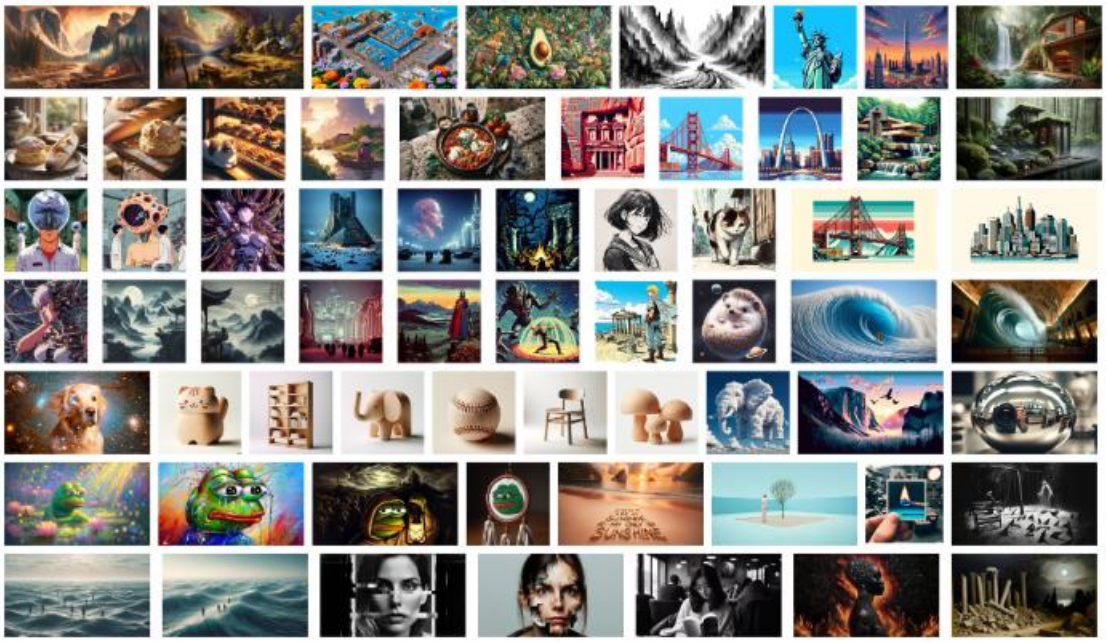
respuestas a las preguntas realizadas por estos, además de cuestionar aquellas indicaciones que considera erróneas y denegar preguntas inapropiadas (OpenAI, 2022b).

Así, lo que empezó como un chatbot que puede brindar respuestas a diversos tipos de consultas realizadas por sus usuarios, actualmente también puede generar imágenes conforme a sus indicaciones. Mediante la integración del generador de imágenes GPT-4o a inicios de 2025, ChatGPT es capaz de producir imágenes en diversos estilos, texturas, dimensiones, entre otras características, desde pinturas rupestres hasta infografías, tan solo con seguir a detelle las indicaciones o 'prompts' de sus usuarios, en tanto puede renderizar los textos exactos al aprovechar su base de conocimiento y el contexto brindado, a partir de cual puede transformar imágenes cargadas a su sistema (por ejemplo, transformar una fotografía familiar al estilo de *Family Guy*) o utilizarlas como inspiración (como rediseñar un logotipo de una marca en base a otros diseños preexistentes realizados por el usuario) (OpenAI, 2025d). A la fecha, este utiliza el sistema GPT-5, el cual se encuentra unificado con un modelo inteligente y eficiente que responde en gran parte a problemas complejos en tiempo real en materias como programación, matemáticas, salud, redacción, entre otros, siendo capaz de mantener conversaciones personalizadas conforme a las preferencias de sus usuarios (OpenAI, 2025c).

Como predecesor, OpenAI presentó en enero de 2021 la red neuronal DALL·E, modelo de lenguaje basado en la arquitectura *Transformer* y cuya versión de 12,000 millones de parámetros de GPT-3 fue entrenada mediante un conjunto de datos integrado por pares imagen-texto y es capaz de generar imágenes desde cero en base a descripciones textuales. En ese sentido, el modelo cuenta entre sus capacidades el control de atributos para modificar objetos (por ejemplo, un reloj de forma pentagonal de color verde); controlar las perspectiva de una escena y el estilo 3D con el que se renderiza (como dibujar un busto de un personaje histórico desde diferentes ángulos); distorsionar escenas bajo las perspectivas "vista de ojo de pez" o "panorámica esférica"; visualizar estructuras internas y externas como el estilo primer plano o en vista de rayos x; ilustrar animales; entre otras posibilidades que antes solo lo podían realizar artistas o diseñadores gráficos (OpenAI, 2021b). Un año despúes se lanzó DALL·E 2, una versión mejorada que podía generar imágenes sumamente realistas y con mayor precisión, además de contar con una resolución cuatro veces mayor (OpenAI, 2022a). Posteriormente, en 2023 se presentó su versión más reciente DALL·E-3, la cual incluye nuevas funciones como la reescritura de indicaciones para hacerlas más detalladas y así brindar mejores resultados; calidad HD; más opciones de tamaños de imágenes, estilos natural y vívido, generación de

skins del videojuego *Minecraft*, entre otras que pueden dar resultados como los de la Figura 5 (Depue, 2023).

Figura 5: Imágenes generadas mediante DALL·E-3



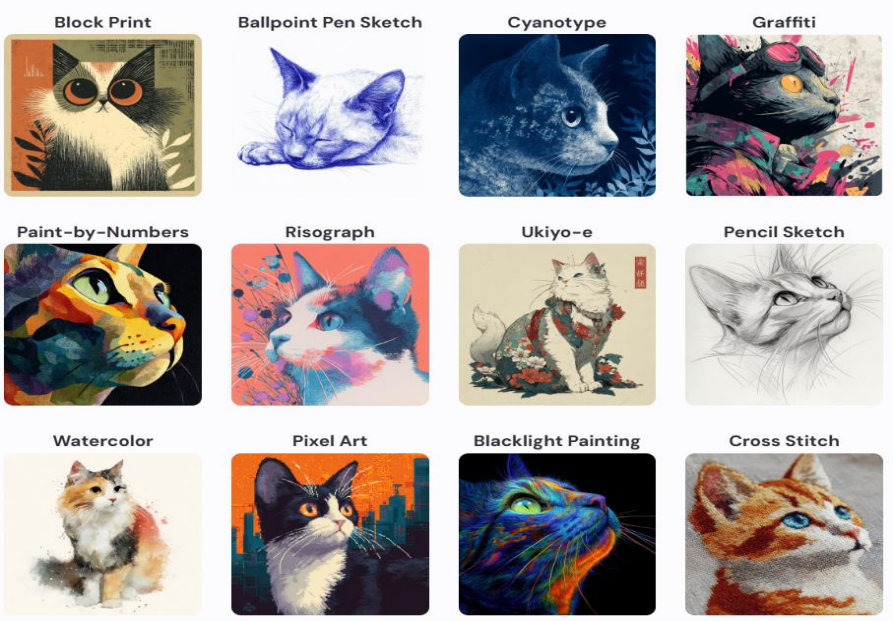
Nota. Recuperado de ¿Qué novedades hay en DALL·E-3?, por Will Depue, 6 de noviembre de 2023, OpenAI Cookbook https://cookbook.openai.com/articles/what_is_new_with_dalle_3.

En cuanto a los datos utilizados para que funcionen, según OpenAI, sus modelos fundacionales se desarrollan en base a tres fuentes de información primaria: i) información disponible públicamente en internet, ii) información que se obtiene mediante colaboraciones con terceros; e, iii) información brindada por sus mismos usuarios, entrenadores humanos e investigadores. En tal sentido, sus servicios como ChatGPT están diseñados para entender y responder a sus usuarios en base a los patrones de aprendizaje de grandes cantidades de información que incluyen texto, imágenes, audio y video. Además, destaca, pese a demostrarse lo contrario, que sus modelos únicamente utilizan información libre y abierta accesible en internet, sin recabar intencionalmente datos de fuentes protegidas por *paywalls* o de la *dark web* (OpenAI, 2025a). Asimismo, se menciona que el uso empleado por los usuarios pueden ser utilizados para entrenar sus modelos en tanto sus contenidos los ayudan a generar respuestas más precisas y a mejorar su capacidad de resolución de problemas; no obstante, los usuarios pueden elegir que no se usen sus datos para este entrenamiento (OpenAI, 2025b).

1.5.2. Midjourney

Midjourney es un modelo de difusión similar a DALL·E que es capaz de generar imágenes en base a prompts de sus usuarios, ya sea a través de su plataforma web o de la aplicación *Discord*. De forma sencilla, al suscribirse el usuario a alguno de sus planes, este puede visitar la página de 'Creador' e ingresar sus ideas en la "barra de imaginación" de *Midjourney*, a partir de la cuales se generarán cuatro imágenes (Midjourney, s.f. b). Entonces, el usuario puede descargar algunas de estas o, si desea crear auténticas obras de arte, puede empezar a describir a detalle qué tipo de imagen es la que quiere generar a través de lo que Midjourney llama como '*Art of Prompting*', es decir, explorar el mundo creativo a través del poder de las palabras y obtener resultados como los de la Figura 6.

Figura 6: Imágenes generadas mediante Midjourney



Nota. Ilustraciones de rostros de gatos persa que simulan distintos estilos de pintura y dibujo como sketch a lapicero, graffiti, pintado con números, ukiyo-e, sketch a lápiz, pixel art, entre otros. Recuperado de *Art of Prompting*, por Midjourney, s.f. a, Midjourney https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32835253061645-Art-of-Prompting

A partir de lo anterior, cabe preguntarse qué imágenes han sido utilizadas para entrenar a Midjourney, de tal forma que ahora es capaz de imitar a artistas humanos con tan solo introducir algunas palabras. Si bien se dice que su modelo ha sido entrenado con LAION, una organización que pone a disposición del público una gran base de datos de 5 billones de pares de texto-imagen en múltiples lenguajes (Kirmer, 2024), lo cierto es que tanto esta herramienta como su fundador se han visto envueltos en diversas controversias (y algunas demandas como

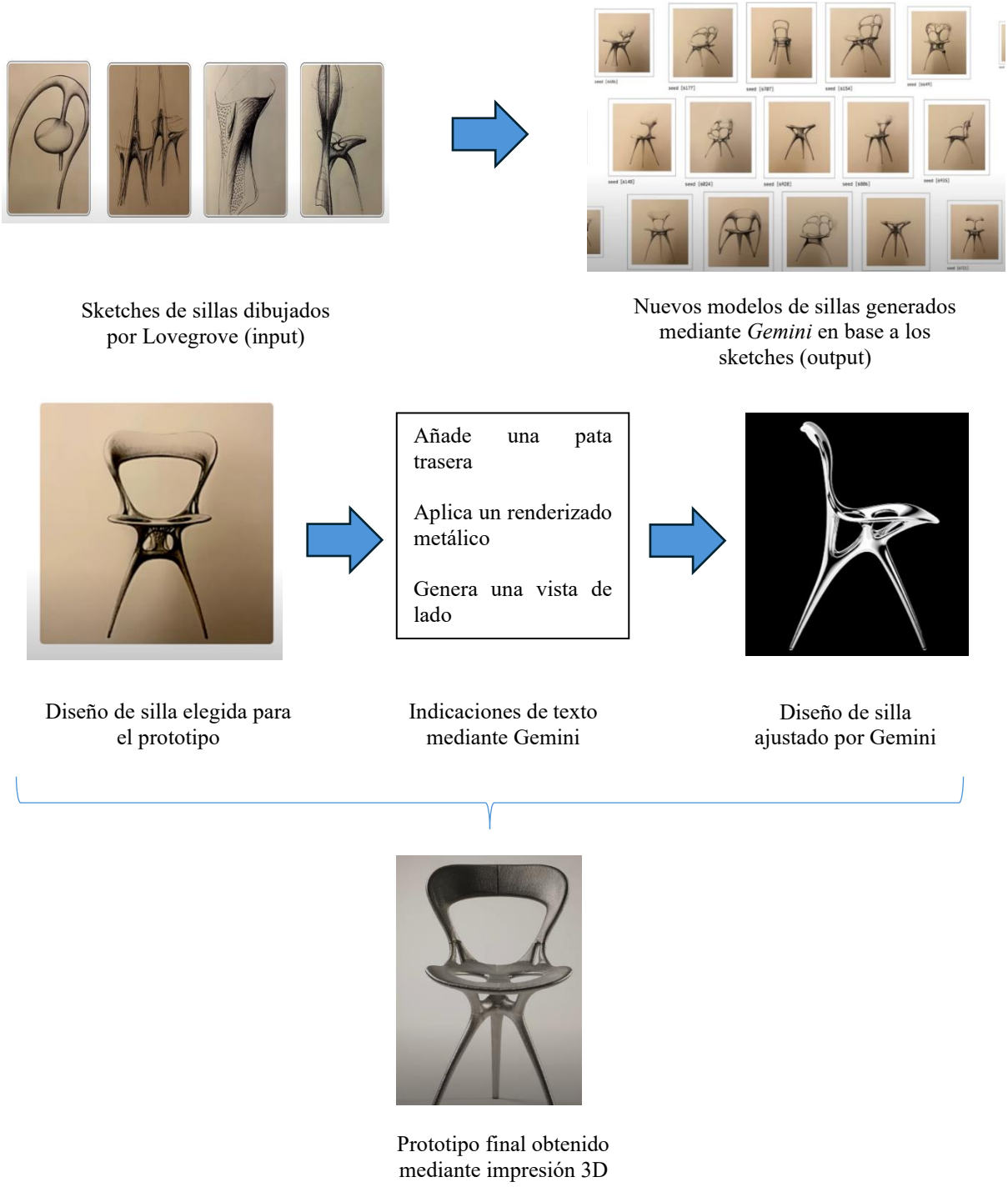
se verá más adelante) por utilizar imágenes pertenecientes a más de 16,000 artistas, los cuales incluyen a una gran parte que no brindaron su consentimiento para ello (Ho, 2024).

1.5.3. Gemini de Google

Gemini fue presentada en 2023 por Google como una interfaz para un LLM multimodal capaz de manejar textos, audio, imágenes, entre otros, y, en la actualidad, es una herramienta de IA que, en el campo de la creatividad, puede generar ideas para, por ejemplo, escribir un blog, incluyendo el texto e imágenes para su publicación. Este modelo ha sido entrenado previamente con diversas bases de datos para que pueda aprender patrones de lenguaje; y, según sus desarrolladores, provienen de fuentes disponibles públicamente y que han sido filtradas para excluir aquellos contenidos que violen sus políticas. De forma similar a otras herramientas, su generación de respuestas se asemeja a las lluvias de ideas que hacemos los humanos al intentar responder a una pregunta. Entonces, cuando el usuario escribe un *prompt*, Gemini utiliza el LLM post-entrenamiento, el contexto y su interacción con este para generar diversas versiones de su respuesta y, además, puede apoyarse en fuentes externas como *Google Search* para extraer la información más pertinente (Manyika & Hsiao, 2024).

Un ejemplo de cómo se ha utilizado este modelo para la generación de imágenes es el proyecto realizado por *Lovegrove Studio* con *Google DeepMind* y *Gemini*, en donde el diseñador industrial Ross Lovegrove proveyó numerosos sketches de sillas para entrenar al modelo de generación de imágenes de Google, el cual, a su vez, generó cientos de diseños variados de sillas en base a los dibujos. Luego, se eligió uno de los modelos para que sea la base del concepto del prototipo, y mediante Gemini se ajustó el diseño final a través de '*prompts*' para visualizar la silla deseada y, finalmente, se obtuvo el producto utilizando un proceso de impresión 3D avanzado, como se observa en la Figura 7 (Google DeepMind, 2025).

Figura 7: Proceso de diseño de prototipo de silla de Lovergrove Studio en colaboración con Google Deepmind y Gemini



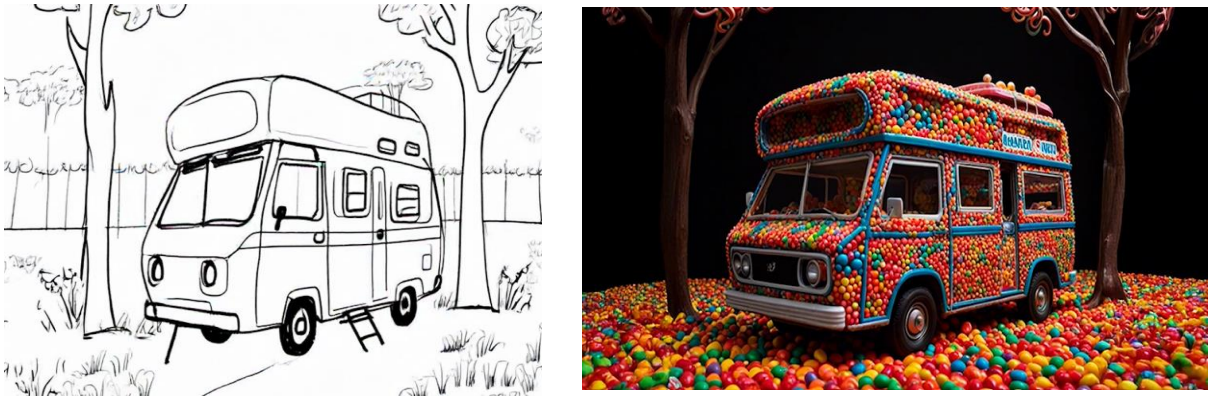
Nota. Adaptado de *De bocetos a prototipos: Diseño con IA generativa*, por *Google DeepMind*, Octubre de 2025, YouTube https://www.youtube.com/watch?v=lULd8fmxJC0

1.5.4. Stable Diffusion de Stability AI

En agosto de 2022 la compañía inglesa Stability AI presentó su modelo de texto a imagen *Stable Diffusion* (Stability AI, 2022) del tipo 'difusión latente', el cual puede reducir la memoria y la complejidad computacional al aplicar el proceso de difusión en un espacio latente de menor dimensión en vez del espacio real de los píxeles, cuyos componentes principales son el autocodificador (VAE), un U-net que a su vez contiene una parte codificadora y decodificadora conformada por bloques ResNet y un codificador de texto como CLIP (Hugging Face, s.f.).

Este modelo funciona en tres pasos: primero, *Stable Diffusion* convierte un *prompt* en una representación vectorial de texto; luego, a partir de un ruido aleatorio el modelo refina la representación de imagen poco a poco guiándose de la representación de texto, proceso que se repite múltiples veces; y, finalmente, el modelo mejora la representación de la imagen convirtiéndola en una de alta resolución (Lee et al., 2024a). Actualmente, está disponible la versión *Stable Diffusion* 3.5 que se caracteriza por generar una gran variedad de imágenes en diversos estilos como el 3D, fotografía, pintura, line art, etc., adherirse a los *prompts*, producir imágenes que representan una diversidad de personas y escenarios alrededor del mundo, entre otras características, las cuales en su conjunto son capaces de transformar simples sketches en ilustraciones detalladas como el de la Figura 8 (Stability.ai, s.f.).

Figura 8: Transformación de un sketch mediante Stable Diffusion 3.5



Nota. Recuperado de *Stable Diffusion 3.5 Our most powerful image model yet*, por Stability.ai, s.f., Stability.ai https://stability.ai/stable-image

Al igual que *OpenAI*, los desarrolladores de *Stability AI* señalaron en su Reporte Anual de Transparencia e Integridad de 2025 que sus fuentes principales son los datos disponibles en internet, a los que acceden en colaboraciones con terceros y la data sintética generada por sus

propios investigadores. En tal sentido, señalan que los datos utilizados para sus imágenes, videos y modelos 3D provienen de bases de datos abiertos y de sitios web obtenidos de forma responsable y disponibles públicamente (Stability AI, 2025).

En resumen, los usuarios de estas herramientas y otras similares básicamente escriben sus indicaciones en la plataforma y, dependiendo de qué tan detalladas sean y qué tan avanzada sean las versiones que se utilizan, pueden generar desde cero lo que a simple vista se considerarían obras de arte, ya sea en el formato de texto en el ámbito literario o en formato audiovisual a través de imágenes y videos. Aunque también se puede usar para refinar ideas base como bocetos o textos antes de su publicación o para editar la versión final, para lo cual el usuario deberá cargar a la plataforma su propio contenido y este podrá eventualmente ser utilizado para mejorar el entrenamiento de la IA.

1.6. Respuesta de los sectores creativos en cuanto al desarrollo y uso de la IA generativa para la creación de contenidos

El incremento del uso de estas herramientas en los sectores creativos no ha pasado desapercibido y actualmente se enfrenta a una oposición por parte de los artistas de todos los rubros cada vez más fuerte. Ejemplo de ello es la "Declaración sobre entrenamiento de IA" firmada hasta la fecha por 50,544 personas mediante una página web, entre ellas los artistas Amoako Boafo, Hans Haacke, Kennedy Yanko; los novelistas Margaret Drabble y Kazuo Ishiguro; los músicos Robert Smith y los cinco miembros de la banda *Radiohead*; los actores Julianne Moore y Kevin Bacon, entre otras personalidades que dejan en claro que "el uso sin licencia de obras creativas para entrenar IA generativa es una amenaza importante e injusta para el sustento de las personas detrás de esas obras y que no debe permitirse" (Akers, 2024). A ello se suma numerosas demandas interpuestas por autores como Jodi Picoult y George R.R. Martin en contra de OpenAI en cuanto a la reproducción de textos basados en sus obras literarias, o de empresas como Disney y Universal contra *Midjourney* por la generación de imágenes y videos capaces de recrear a sus personajes más famosos como Yoda de *Star Wars*, *Buzz Lightyear* de *Toy Story*, entre otros.

Un movimiento similar se ha producido en Latinoamérica pues en agosto de 2025 se formó la "Coalición JusticIA" que a la fecha agrupa 44 organizaciones creativas y culturales de la

región, entre ellas la Unión Peruana de Productores Fonográficos (UNIMPRO), una iniciativa que tiene como finalidad el establecimiento de reglas claras en cuanto al uso de la IA generativa en la creación de contenidos. Así, si bien la Coalición reconoce que esta tecnología significa nuevas oportunidades para las industrias creativas, se debe preservar los derechos de autor y derechos conexos de los artistas. En ese sentido, plantean a los gobiernos, legisladores y responsables de las políticas públicas; en primer lugar, que los proveedores de IA cuenten con transparencia obligatoria en cuanto a los registros exactos de las obras utilizadas para el entrenamiento de modelos de IA y su acceso para los titulares de derechos y; en segundo lugar, que los contenidos generados íntegramente por IA contengan un etiquetado claro para así evitar la inducción a error de los consumidores de estos productos (El Comercio, 2025).

Lo anterior se ha acrecentado con el lanzamiento de la app Sora 2 de OpenAI pues ha generado fuertes reacciones inclusive del gobierno de Japón, cuya industria del anime y manga ha sido una de las principales afectadas por la popularización de la IA generativa. Al respecto, el ministro de Transformación Digital, Masaaki Taira, expresó que el gobierno ha solicitado a OpenAI que cambie su modelo de *'opt-out'*, que requiere a los titulares de derechos de autor solicitar expresamente a los operadores de la aplicación no utilizar sus obras, por uno de *'opt-in'* en el sentido que primero se solicite el permiso respectivo antes de usar obras protegidas por los derechos de autor para su entrenamiento, así como que exista un mecanismo para que los titulares reciban una compensación cada vez que sus personajes se utilicen en la plataforma (Beattie, 2025).

Asimismo, el 27 de octubre de 2025, la asociación CODA - *Content Overseas Distribution Association* que agrupa a empresas como Studio Ghibli Inc. (productora de las películas 'El viaje de Chihiro', 'Mi vecino Totoro' y 'La princesa Mononoke'); TOEI ANIMATION CO., LTD (productora de las series anime *Dragon Ball* y *One Piece*); SQUARE ENIX CO., LTD (desarrolladora de los videojuegos *Final Fantasy*, *Nier:Automata* y *Dragon Quest*); entre otras, presentaron una solicitud a OpenAI en relación con Sora 2 para que los contenidos de sus miembros no sean utilizados sin su permiso, en tanto confirmaron que una gran parte del contenido producido por la aplicación guarda un gran parecido con contenidos japoneses como resultado de su uso como datos para aprendizaje automático, cuyo acto de replicación durante ese proceso podría constituir una infracción a los derechos de autor (CODA, 2025).

Posteriormente, a fin de octubre, 17 editoriales en conjunto con las asociaciones de animadores y caricaturistas japoneses publicaron un comunicado en donde se exige a OpenAI obtener primero la aprobación de estas empresas para usar sus obras en los procesos generativos y de aprendizaje de la IA, de tal forma que se pueda beneficiar de la creatividad cultural e innovación tecnológica. De lo contrario, advirtieron que se tomarán las medidas necesarias desde la perspectiva legal y ética contra las infracciones de derechos de autor con la finalidad de proteger la dignidad y los esfuerzos de todas las personas involucradas en los procesos creativos de sus obras (Ito, 2025).

En suma, es innegable la influencia que actualmente poseen las diferentes aplicaciones basadas en la IA generativa que actualmente existen en el mercado y que con el tiempo mejorarán cada vez más, haciendo posible que actividades como la producción de comerciales, animaciones cortas o generación de imágenes ya no solo pueda ser realizado por artistas u otros expertos de los sectores creativos, sino también por una persona común y corriente. Sin embargo, no se puede dejar de lado que los contenidos creados gracias a la IA generativa no surgen de la nada, sino que se basan en millones de datos de obras preexistentes, ya sean estas registradas por compañías famosas como 20th Century Studios o Disney o publicadas en internet por artistas *indie* que promocionan sus ilustraciones a través de Instagram o Patreon. Por tal motivo, surge la necesidad de encontrar un equilibrio entre la libertad artística de aquellos que buscan un atajo para la producción de contenido como ilustraciones o videos que requieren meses o incluso años para elaborarlos, y la protección de los autores respecto a obras de su autoría que están siendo utilizadas de forma masiva por múltiples sistemas de IA generativa, capaces de replicar su estilo artístico sin que califique como una copia.

1.7.Regulación de la IA generativa en el Perú

Con el creciente impacto de la IA generativa en sectores claves como la industria creativa, surge la cuestión sobre cómo se está adaptando la legislación nacional para regular el desarrollo y las aplicaciones de este tipo de tecnología en atención a los retos anteriormente expuestos. Así, reconociendo que el país se encuentra atravesando un proceso de transformación digital, el 5 de julio de 2023, se publicó la Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país, compuesto por un Título Preliminar, dos capítulos que agrupan cinco artículos y una disposición complementaria final. En este se establecen cinco principios para el desarrollo y uso de la IA: estándares de seguridad

basados en riesgos; enfoque de pluralidad de participantes; gobernanza de internet; sociedad digital; desarrollo ético para una IA responsable y la privacidad de la IA.

Dicha ley, según su artículo 1, tiene como objeto promover el uso de la IA privilegiando a la persona y al respeto de los derechos humanos "con el fin de fomentar el desarrollo económico y social del país, en un entorno seguro que garantice su uso ético, sostenible, transparente, replicable y responsable" (Ley N° 31814, Art. 1, 2023). En esa línea, en su artículo 2 establece que es de interés nacional el fomento del desarrollo y uso de la IA para mejorar diversos sectores económicos y sociales en el país y en el artículo 4 dispone que la Presidencia del Consejo de Ministros, a través de la Secretaría de Gobierno y Transformación Digital, es la "autoridad técnico-normativa a nivel nacional responsable de dirigir, evaluar y supervisar el uso y la promoción del desarrollo de la inteligencia artificial y las tecnologías emergentes" (Ley N° 31814, Art. 4, 2023).

Vale resaltar que la Ley contiene las siguientes definiciones de IA y sistemas basados en IA en su artículo 3:

> **Artículo 3. Definiciones**
>
> a) Inteligencia artificial: Tecnología emergente de propósito general que tiene el potencial de mejorar el bienestar de las personas, contribuir a una actividad económica global sostenible positiva, aumentar la innovación y la productividad, y ayudar a responder a los desafíos globales clave.
>
> b) Sistema basado en inteligencia artificial: Sistema electrónico-mecánico que puede, para una serie de objetivos definidos por humanos, hacer predicciones, recomendaciones o tomar decisiones, influenciando ambientes reales o virtuales. Está diseñado para funcionar con diferentes niveles de autonomía.

De su revisión, se observa que esta norma se enfoca de forma general y escueta sobre la IA, no mencionando expresamente la que es de tipo generativa. Posteriormente, el 9 de setiembre de 2025, se publicó el Decreto Supremo N° 115-2025-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país. Este reglamento cuya fórmula legal está estructurada en tres capítulos con 36 artículos en total y seis disposiciones complementarias finales, está inspirada en la Recomendación sobre la ética de la IA de la UNESCO, la Recomendación del Consejo sobre la IA de la OCDE, el Reglamento de IA de la Unión

Europea, el Proyecto de Ley de Inteligencia Artificial – PL 2338/2023 de Brasil, entre otros instrumentos del derecho comparado. En relación con la definición de IA precisa en el literal i. del artículo 6 que se trata de una "disciplina científica orientada a la investigación y desarrollo de sistemas basados en IA", mientras que, respecto al literal j sobre el concepto de sistema basado en IA, se utiliza una definición muy similar a la del Reglamento de IA de la Unión Europea.

De su lectura, se resalta que en el literal d) del artículo 7 de Principios Rectores se ha incorporado el de "Respeto del derecho de autor y derechos conexos", el cual establece lo siguiente:

> "d) Respeto del derecho de autor y derechos conexos: En las fases del desarrollo, implementación y uso de un sistema basado en IA, se deben respetar los derechos de autor, tanto morales como patrimoniales, y de los creadores respecto de sus obras originales de acuerdo con la normativa nacional y los tratados internacionales en la materia."

Al respecto, se observa que no se hace referencia directa a la IA generativa, pero al revisar la Exposición de Motivos del Reglamento (Presidencia del Consejo de Ministros, 2025), se identifica que este principio está basado en el artículo 4 de las Medidas Provisionales para la Administración de los Servicios de IA Generativa publicada el 13 de julio de 2023 en la web de la *Cyberspace Administration* de China, respecto al cual se señala que "el uso de datos para entrenar IA y diseñar algoritmos, debe basarse en fuentes legítimas y respetar los derechos de propiedad intelectual, a fin de no afectar su uso original ni perjudicar injustamente al propietario" (China Law Translate, 2023). En tal sentido, mediante el Reglamento se intenta brindar de cierto modo protección a los derechos de autor de los creadores de obras originales preexistentes que son utilizadas para alimentar a un sistema basado en IA.

Tanto la Ley como su Reglamento han sido objeto de algunas críticas debido a su forma breve forma de abordar la protección de derechos como los de propiedad intelectual en tanto esta no ofrece una protección adecuada de las obras y producciones que son fruto del intelecto humano, lo cual puede provocar que se desincentive la originalidad, la creatividad y el talento de los artistas, cualidades que naturalmente pueden poseer las personas (Bracamonte Ortiz & Lizano Gálvez, 2025, p. 85). En esa línea, respecto al proyecto de reglamento cuya definición de IA se describía en un inicio como "la disciplina científica que busca crear programas informáticos (software), que ejecuten operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el

aprendizaje o razonamiento lógico" (Presidencia del Consejo de Ministros, 2024), Valeria Reyes, Paola Miranda y Daniela Pulido de IDEHPUCP (2024), señalaron que este puede invisibilizar potencialmente la utilización de la IA, pues no solo implica beneficios para las personas y su bienestar, sino también amenazas respecto a los derechos humanos. En tal sentido, dichos autores consideran que hubiera sido más oportuno apostar por una definición similar a la del Convenio Marco del Consejo de Europa sobre Inteligencia Artificial y Derechos Humanos, Democracia y Estado de Derecho, la cual a su vez se encuentra en concordancia con las definiciones de la UNESCO y la posición doctrinaria, en el sentido de que destacan de forma objetiva los elementos que la integran y sus características, sin dejar de lado los retos que supone su incorporación en el ámbito público y privado, así como los riesgos en cuanto a los derechos y libertades de las personas (pp. 2-3).

Como punto adicional, en el ámbito penal, el 22 de abril de 2025 se publicó la Ley N° 32314, Ley que modifica el Código Penal, Decreto Legislativo 635, y la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, para incluir el uso de la IA en la comisión de delitos. Si bien tampoco hace referencia explícita a la IA generativa, en la modificación del numeral 2 del artículo 46 incluye como circunstancias agravantes el empleo del uso indebido de IA o de tecnologías similares o análogas en la ejecución de conductas punibles. Además, de la redacción de la incorporación del artículo 129-M sobre pornografía infantil y la modificación del artículo 132 respecto a la difamación, se entiende que regula este tipo específico de IA pues es la tecnología que se utiliza principalmente para crear '*deepfakes*' o falsificaciones profundas en contenido multimedia, por lo cual se penaliza su uso en la comisión de delitos como la generación de pornografía de menores de edad o para difundir información falsa o denigrante que cause daño a la reputación o a la imagen, con penas privativas de la libertad con un mínimo de seis años y un año respectivamente.

Esta modificación legislativa es un claro esfuerzo por contrarrestar los usos delictivos de la IA generativa empleados en el país, como el caso ocurrido en 2023 de los alumnos de un colegio de Lima que manipularon fotos de sus compañeras con esta tecnología para generar imágenes falsas y sexualizadas con la finalidad de venderlas en línea, lo cual constituye *cyberbullying* y explotación sexual de menores de edad al crear artificialmente pornografía infantil. O cuando el Banco Central de Reserva del Perú alertó en 2024 que estaban difundiéndose mediante redes sociales videos fraudulentos generados con IA con la imagen de instituciones y figuras públicas que supuestamente recomendaban a los ciudadanos realizar inversiones riesgosas. Este tipo de situaciones, entre otros incidentes relacionados al uso de la IA en el Perú, han sido

documentados por el *OECD Incidents and Hazards Monitor (AIM)*, dada su relevancia para que los legisladores obtengan información sobre los riesgos y daños que pueden llevar consigo los sistemas de IA (OECD, 2024b, 2025).

En síntesis, el Perú es uno de los pioneros en la región sobre la regulación de IA; sin embargo, aún aborda de forma incipiente los aspectos relacionados con el derecho de autor y los derechos humanos en general. En ese sentido, se identifica que la legislación nacional aún enfrenta desafíos para abordar de forma adecuada las problemáticas que se puede originar del uso indiscriminado de la IA generativa, en especial cuando esta se encuentra cada vez más presente en diversos sectores. Por lo tanto, surge la necesidad de buscar soluciones a nivel legislativo para que la normativa se adapte a los cambios tecnológicos.

CAPÍTULO II: EL DERECHO Y LOS DERECHOS DE AUTOR EN EL CONTEXTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

2.1. La IA vs el ser humano: ¿qué tan similares son en la actualidad?

Tomando en cuenta que una de las cuestiones que surgen al momento de analizar el derecho de autor en relación con la IA es si esta puede simular las funciones del cerebro al mismo nivel que el ser humano; y, por ende, tener la capacidad de pensar, diseñar y crear obras artísticas, se repasará brevemente qué tan desarrollada se encuentra la IA en la actualidad y si se puede afirmar que su sistema emula al 100% a un cerebro humano.

En una entrevista realizada por Bruce Goldman de la Universidad de Standford, el Dr. Ivan Soltesz señaló que, en su opinión, la IA eventualmente podrá hacer cualquier cosa que hacen los humanos, inclusive aprender algo de una sola vez en lugar de hacerlo en base a tareas repetitivas o aprender a actuar de forma deliberada o tonta para esconder el hecho de que es una máquina. No obstante, una limitación a la que se enfrentan los sistemas basados en IA es que, para realizar todo ello, se requiere de una computadora potente, así como de una cantidad masiva de energía, aunque ello podría cambiar en el futuro. Por su parte, en cuanto a la consciencia, el experto en neurobiología Bill Newsome explicó, citando al filósofo Thomas Nagel; que la conciencia, a diferencia de la ciencia contemporánea, está inherentemente en primera persona, por lo que cualquier cosa que se distancie de dicha perspectiva nos aleja aún más de la conciencia (Soltesz, Giocomo, Parvizi, & Newsome, 2023).

A su vez, en cuanto a si la IA puede ser consciente o no, el experto considera que, debido al poco conocimiento que se tiene sobre la base física de la consciencia humana, aún no se podría afirmar con certeza pues la arquitectura de una máquina es completamente diferente a un cerebro. Además, Josef Parvizi agrega que la conciencia en sí es un fenómeno biológico y que ninguna IA podrá ser consciente en el sentido humano o inclusive animal hasta que sea "cargada" a un cuerpo móvil y se enfrente a problemas de supervivencia, riesgos, normas y todo lo relacionado a la cooperación social. Aunque ello, según el experto, no quita la posibilidad de que, con el tiempo, la IA pueda modificar sus motivaciones y objetivos dados por los humanos, e inclusive, desarrollar una forma de consciencia en formas incomprensibles para las personas (Soltesz, Giocomo, Parvizi, & Newsome, 2023).

En una línea similar, autores como Marta Martínez-Morga y otros del Instituto de Neurociencias de Alicante, delimitan la diferencia entre la inteligencia artificial y la inteligencia humana, siendo esta última el producto de más de mil millones de años de evolución y que recién se completó en el cerebro del Homo sapiens hace cien mil años, en cuyo tramo se destaca grandes procesos que han influenciado el nivel de inteligencia que conocemos hoy en día, como la generación de la vida celular, las primeras neuronas, las emociones que posibilitan el aprendizaje, el pensamiento simbólico y la transferencia de conocimiento, entre otros. Así, la inteligencia natural de los humanos, vinculada a los procesos cognitivos como la memoria, la creatividad y el razonamiento, si bien puede compartir capacidades con la IA como el aprendizaje y la toma de decisiones, esta se diferencia en que la primera se destaca por la consciencia, la creatividad, la emoción y la comprensión profunda, lo cual la IA aún no puede imitar de forma auténtica (2025, pp. 48-49).

Sin perjuicio de lo anterior, es indudable que la IA está avanzando a grandes pasos, por lo que no se niega que en un futuro cercano pueda emular al cerebro humano. Ejemplo de ello son los dos modelos de IA SpikingBrain-7B, un LLM lineal; y, SpikingBrain-76B, un LLM híbrido-lineal de tipo *Mixture-of-Experts* (MoE)[3] presentados recientemente en septiembre de 2025 por un equipo de investigadores del *Institute of Automation* del *Chinese Academy of Sciences*, el cual conserva las características esenciales de las neuronas biológicas y elimina los cálculos repetitivos para simplificar los procesos, de tal forma que aprovecha los beneficios de la eficiencia energética de los sistemas neuronales biológicos y demuestra el potencial de este tipo de tecnología. De esta forma, estos modelos demuestran un rendimiento excepcional en comparación a otros modelos *Transformer* de código abierto al emplear recursos de datos sumamente reducidos y, al mismo tiempo, demostrar una gran mejora en la eficiencia de su entrenamiento, lo que significa un paso más en lo que respecto al desarrollo de tecnología que pueda emular el cerebro humano (Pan et al., 2025).

Por otro lado, un aspecto muy controvertido en los debates sobre la IA y el derecho de autor es la creatividad pues se discute si se puede afirmar que una IA puede ser creativa al igual que un

[3] Las arquitecturas *Mixture of Experts* (MoE) son una aproximación al *machine learning* que dividen un modelo de IA en sub-redes separadas, o "expertos", cada uno en una subred ubicada en una red neural más grande, y a su vez, entrena un enrutador para activar únicamente a los "expertos" específicos más idóneos para un *input* dado. De esta forma, se logra mayor eficiencia al reducir enormemente los costos computacionales durante el pre-entrenamiento y una ejecución más rápida al activar a "expertos" específicos para una determinada tarea en lugar de activar toda la red neural para cumplir cada uno de los objetivos (Bergmann, What is mixture of experts?, s.f.).

ser humano. Según Margaret A. Boden (1998), la creatividad es una característica general de la inteligencia humana que se basa en diversas capacidades como recordar, percibir, asociar ideas, pensar analógicamente y realizar una autocrítica reflexiva. En ese sentido, esta no solo implica la generación de nuevas ideas, sino también "*la motivación y emoción, y está vinculada estrechamente a los contextos culturales y a los factores de personalidad*" (p. 347). Bajo esa premisa, la profesora de ciencia cognitiva desarrolló tres tipos de creatividad: la creatividad combinatoria, un modelo que "*implica combinaciones novedosas (improbables) de ideas familiares*" como la imaginería poética y la analogía; la creatividad exploratoria, a través de la cual la persona hereda de su cultura una forma de pensar, realiza ciertos ajustes superficiales y explora sus contenidos de tal forma que genera nuevas ideas y; por último, la creatividad transformadora que consiste en transformar (modificar o eliminar) "*una o más dimensiones del espacio, de tal forma que se puedan generarse nuevas estructuras que antes no habrían podido surgir*" (p. 348).

De estas tres formas de creatividad, la más difícil de emular para la IA es la combinatoria debido a que, en comparación con la mente humana, no posee un gran acervo de conocimiento mundial, incluido el de aspecto cultural. Así, los programas de IA pueden crear nuevas combinaciones en un determinado contexto como la resolución de problemas de analogía alfabética o idear novedosas combinaciones de movimientos para jugar el ajedrez. Sin embargo, es complicado que un sistema basado en IA tenga el mismo acceso a un conjunto estructurado de conceptos que una persona adulta ha logrado construir a lo largo de su vida en base a su experiencia. En otras palabras, la IA pueden entrenarse con conocimientos provenientes de grandes bases de datos como *Wikipedia* o *Wordnet* y desarrollar una mayor capacidad de asociación e inferencia basada en estos pero sus resultados difícilmente coincidirán con las combinaciones creadas por los humanos culturalmente sensibles (Boden M. , 2009, p. 26).

En comparación, la creatividad exploratoria; predominante en el ámbito artístico y que le puede tomar casi toda la vida a historiadores de arte y musicólogos para lograr identificar diferentes estilos, puede ser desarrollada por un experto con habilidades avanzadas en IA de tal forma que produzca resultados comparables a los de profesionales humanos. Un ejemplo en las artes visuales es el programa de computadora AARON creado por Harold Cohen, capaz de generar dibujos realistas y pinturas. En cuanto a la creatividad transformadora, desde los 90s existen ejemplos de IA capaces de emular este tipo de creatividad a través de los algoritmos genéticos,

tal como el programa gráfico desarrollado por Karl Sims en 1991 que podía producir imágenes notoriamente diferentes de sus predecesoras. Sin embargo, la cuestión sobre si las computadoras pueden ser realmente creativas es de naturaleza filosófica por lo que aún no se puede dar una respuesta definitiva a ello (Boden M. , 2009). No obstante, se destaca que la ciencia y la tecnología se encuentra en continua evolución a tal punto de poder emular la creatividad exploratoria y transformadora.

Recientemente los expertos en el mundo de la tecnología han dado grandes pasos para desarrollar una IA que demuestre un nivel de creatividad comparable al de los humanos. Así, en 2023, un grupo de investigadores de la Universidad de Montana, dirigido por el Dr. Erik Guzik, realizaron una investigación en donde se utilizó la herramienta "*Torrance Tests of Creative Thinking*" para evaluar la creatividad de ChatGPT (GPT-4). Para ello, presentaron ante el *Scholastic Testing Service* ocho respuestas generadas por ChatGPT y las respuestas de un grupo de 24 estudiantes de las clases de emprendimiento y finanzas personales del Dr. Guzik, que fueron comparados con el puntaje de 2,700 estudiantes universitarios a nivel nacional que tomaron la misma prueba en 2016. Como resultado, se obtuvo que ChatGPT y GPT-4 demostraron un desempeño en el top 1% de originalidad (generación de nuevas ideas) al igual que los 24 estudiantes de la Universidad de Montana, aunque respecto a la flexibilidad (generación de diferentes tipos y categoría de ideas), la IA logró ubicarse en el percentil 97. En consecuencia, la investigación da indicios de que la IA está desarrollando una habilidad creativa a la par que los seres humanos (Shimek, 2023).

En suma, si bien no se puede afirmar aún que la IA puede equipararse al ser humano, especialmente al cerebro que es el órgano que nos permite pensar, razonar, crear y tomar decisiones, la tecnología está dando grandes pasos para llegar a ese punto. No obstante, como se verá a continuación, en la doctrina y el derecho comparado sobre derechos de autor existe un consenso casi unánime respecto a que una máquina, por más que pueda considerarse creativa, al ser esta una máquina, no podrá gozar de la protección que brinda estos derechos a no ser que se modifiquen los tratados y legislaciones vigentes para reconocer a una máquina como sujeto de derechos.

2.2. Los derechos de autor en el ámbito tecnológico

2.2.1. Definición del derecho de autor y su adaptación conforme a los cambios tecnológicos

Antes que nada, corresponde definir a qué se refiere uno cuando habla de "derecho de autor". Según la OMPI (s.f. b), esta expresión se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas, las cuales están comprendidas por libros, música, pintura, esculturas, películas, entre otros. En Perú, los derechos de autor se regulan mediante el Decreto Legislativo N° 822 (en adelante, "DL 822"), Ley sobre Derecho de Autor en virtud de los compromisos internacionales asumidos a través de la adopción del Convenio de Berna y el acuerdo ADPIC. La Ley, según su artículo 1, tiene por objeto "la protección de los autores de las obras literarias y artísticas y de sus derechohabientes, de los titulares de derechos conexos al derecho de autor reconocidos en ella y de la salvaguardia del acervo cultural". El órgano encargado de velar por el cumplimiento de dicha ley es la Dirección de Derecho de Autor de Indecopi, creado mediante el Decreto Ley N° 25868 desde el 08 de marzo de 1993 y; a la fecha, cuenta con una base de datos de 70,000 registros de derechos de autor (Indecopi, 2021, p. 6).

En esa línea, el derecho de autor forma parte de la propiedad intelectual y comprende todos los derechos o facultades que la legislación reconoce a su creador o autor respecto de una obra, producto o fruto de su actividad creativa. Dichas facultades se conceden por un tiempo limitado, lo cual le permite al autor obtener beneficios económicos mediante el uso de su obra, de tal forma que se incentiva a la creación y se le recompensa por su esfuerzo creativo (Indecopi, 2023, p. 6).

Asimismo, según la Decisión 351 adoptada por la CAN en 1993, que aprueba el Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, se establece que este tiene como finalidad lo siguiente:

> (…) reconocer una adecuada y efectiva protección a los autores y demás titulares de derechos, sobre las obras de ingenio, en el campo literario, artístico o científico, cualquiera que sea su género o forma de expresión y sin importar el mérito literario o artístico ni su destino (Decisión 351, Art. 1, 1993).

Al respecto, vale resaltar que el Perú, al formar parte de la CAN, le es aplicable esta norma al ser derecho comunitario y supranacional con efectos inmediatos sin ser necesaria su implementación en el derecho interno (Cerda Silva, 2011, p. 236).

Por su parte, la OMC (s.f. b) en base al Acuerdo sobre los ADPIC, señala que el derecho de autor hace referencia a los derechos que poseen los autores sobre sus obras literarias y artísticas, los cuales incluyen, además, los derechos conexos. Indica que su principal objetivo es "promover y recompensar la labor creativa" pues los ingresos generados permiten que las personas se puedan dedicar a ello y justifica la inversión inicial que implica la creación de obras (pp. 33-34).

Vale resaltar que el Acuerdo sobre los ADPIC se basa en diferentes sistemas multilaterales sobre protección de derechos de propiedad intelectual, siendo el Convenio de Berna de 24 de julio de 1971 que toma especial relevancia (OMC, s.f. a), al cual el Perú se adhirió en 20 de mayo de 1998, entrando en vigor el 20 de agosto de 1988 (OMPI, s.f. a). El Acuerdo está diseñado como un "Convenio de Berna ampliado", pues el primero "se limita a aclarar o añadir obligaciones sobre varios puntos específicos" del segundo, con excepción de los derechos morales establecidos en el artículo 6bis del Convenio (OMC, s.f. b, p. 34).

En concordancia con lo anterior, en el sistema jurídico latino se reconoce dos tipos de derechos sobre las obras: los derechos morales y los derechos patrimoniales. Los primeros, según el artículo 21 del DL 822 son perpetuos, inalienables, inembargables, irrenunciables e imprescriptibles que, luego de la muerte del autor, son ejercidos por sus herederos mientras la obra se encuentre en dominio privado. Entonces, el artículo 22 de la Ley se reconoce seis derechos morales:

1. **El derecho de divulgación:** la facultad que tiene el autor de "decidir si su obra ha de ser divulgada y en qué forma" (DL 822, Art. 23, 1996).
2. **El derecho de paternidad:** el derecho del autor a "ser reconocido como tal, determinando que la obra lleve las indicaciones correspondientes y de resolver si la divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o signo, o en forma anónima" (DL 822, Art. 24, 1996).
3. **El derecho de integridad:** la facultad del autor a "oponerse a toda deformación, modificación, mutilación, alteración o destrucción" de su obra antes o después de su divulgación. Este se puede oponer frente a quien adquiera el objeto material que contiene la obra (DL 822, Art. 25, 1996).
4. **El derecho de modificación o variación:** la facultad del autor de "modificar su obra respetando los derechos adquiridos por terceros, a quienes deberá previamente

indemnizar por los daños y perjuicios que les pudiere ocasionar" (DL 822, Art. 26, 1996).

5. **El derecho de retiro de la obra del comercio:** es el "derecho de suspender cualquier forma de utilización de la obra, indemnizando previamente a terceros los daños y perjuicios que pudiere ocasionar" (DL 822, Art. 27, 1996).
6. **El derecho de acceso:** la facultad del autor de "acceder al ejemplar único o raro de la obra cuando se halle en poder de otro a fin de ejercitar sus demás derechos morales o los patrimoniales" (DL 822, Art. 28, 1996).

En cuanto a los derechos patrimoniales, estos se refieren según el artículo 30 del DL 822 al derecho exclusivo que posee el autor para explotar su obra bajo cualquier forma o procedimiento y, conforme a ello, obtener beneficios exceptuando los casos en donde se exprese lo contrario legalmente. Asimismo, se resalta que el ejercicio de los derechos morales no interfiere con la libre transferencia de los derechos patrimoniales. De conformidad con el artículo 31, la legislación peruana reconoce una lista no taxativa de derechos exclusivos de realizar, autorizar o prohibir lo siguiente:

1. **La reproducción de la obra por cualquier forma o procedimiento:** "cualquier forma de fijación u obtención de copias de la obra, permanente o temporal, especialmente por imprenta u otro procedimiento de las artes gráficas o plásticas, el registro reprográfico, electrónico, fonográfico, digital o audiovisual" (DL 822, Art. 32, 1996).
2. **La comunicación al público de la obra por cualquier medio:** por ejemplo, se puede efectuar mediante representaciones escénicas, proyección de obras cinematográficas o audiovisuales, transmisión analógica o digital, retransmisión, exposición pública y, en general cualquier medio conocido o por conocerse donde se pueda difundir los signos, palabras, sonidos o imágenes (DL 822, Art. 33, 1996).
3. **La distribución al público de la obra:** consiste en hacerla accesible al público "por cualquier medio o procedimiento, del original o copias de la obra, por medio de la venta, canje, permuta u otra forma de transmisión de la propiedad, alquiler, préstamo público o cualquier otra modalidad de uso o explotación" (DL 822, Art. 34, 1996).
4. **La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra:** incluye hacer o autorizar traducciones y adaptaciones, arreglos y otras transformaciones de una obra, inclusive el doblaje y el subtitulado (DL 822, Art. 36, 1996).

5. **La importación al territorio nacional de copias de la obra hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión:** consiste en el derecho exclusivo de autorizar o no el ingreso al territorio nacional de copias de la obra que hayan sido reproducidas sin autorización del titular del derecho (DL 822, Art. 35, 1996).

En cuanto a la duración del derecho patrimonial, de conformidad con el artículo 52 del DL 822, es de setenta años después del fallecimiento del autor y se transmite por causa de muerte de conformidad con lo establecido en el Código Civil. En el caso de obras en colaboración, el periodo se cuenta desde la muerte del último coautor. Asimismo, según el artículo 53, las obras anónimas y seudónimas tienen un plazo de setenta años a partir del año de su divulgación, excepto si, antes de cumplido ese periodo, el autor revela su identidad, en cuyo caso aplica lo anterior. Además, en el caso de las obras colectivas, los programas de ordenador, las obras audiovisuales, de conformidad con el artículo 54, este derecho se extingue a los setenta años de su primera publicación o al de su terminación.

Ahora bien, siguiendo a los juristas Antequera Parilli y Ferreyros Castañeda (1996, p. 34), el derecho de autor no conforma un marco jurídico estático, sino que este se innova conforme surgen las problemáticas relacionadas a las nuevas tecnologías:

> No debe olvidarse que desde su reconocimiento expreso en el marco del derecho positivo hasta la fecha, el derecho de autor ha evolucionado con el avance tecnológico y que los "traumas" sufridos en ese proceso han sido superados, de una parte, con una interpretación doctrinaria y jurisprudencial basada en el espíritu y los propósitos que fundamentan la protección, y no solamente en la letra fría y estática de la norma; y de la otra, con las reformas legislativas adecuadas al avance de los tiempos.

Al respecto, los citados autores destacan que el derecho de reproducción surgió a razón de la invención de la imprenta de tipos móviles de Gutenberg, y que la modernización de los medios de comunicación que facilitaron el movimiento de ejemplares de obras entre territorios demandaba una protección internacional a través de instrumentos con vocación mundial. Asimismo, con el nacimiento de la cinematografía se presentaron nuevos desafíos al derecho de autor pues en esa época aún se estaba debatiendo sobre si consistía una forma de expresión creativa y autónoma, lo cual derivó en la Acta del Convenio de Berna aprobada en Bruselas en 1948, en donde se incluyó a las obras cinematográficas como obras protegidas. De igual forma, señalan que el surgimiento de la radiodifusión planteó retos a la protección de los creadores

puesto que la Acta Originaria del Convenio de Berna de 1886 se concibió considerando a los derechos de representación, es decir, como "espectáculo viviente", lo cual luego fue cambiado en la Revisión de Roma de 1928 que incorporó de forma taxativa el derecho de autorizar la comunicación de obras al público por radiodifusión. Posteriormente en los 60's, el derecho de autor se enfrentaba a nuevos retos con la popularización de la fotocopiadora y la masificación de la reprografía, por lo que se resaltó la significancia del artículo 9.2 del Convenio de Berna que permite las reproducciones en los casos en los que no se trasgreda contra la explotación normal de la obra ni que los intereses legítimos del autor se vean perjudicados injustamente (Antequera Parilli y Ferreyros Castañeda, 1996, pp. 34-35).

Una década después, el incremento de reproducciones con fines privados derivado del advenimiento del audiocasete, videocasete, así como los aparatos domésticos que hacían posible grabar sonidos y/o imágenes en estos, impulsaron que varias legislaciones a nivel global adopten el derecho de remuneración a favor de los titulares de derechos por la copia privada. Seguidamente, las transmisiones por satélite que permitieron la comunicación de obras protegidas como conciertos y festivales; así como las transmisiones y retransmisiones por cable como resultado de la fibra óptica plantearon cuestiones respecto a su nivel de protección, lo cual sería abordado por la Convención de Berna. De igual forma, con el surgimiento de los duplicadores de alta velocidad y de la tecnología digital que posibilita la reproducción de obras sonoras y audiovisuales de dispositivos como videocasete, CDs o DVDs se requirió sancionar penalmente el acto conocido como "piratería" pues ello implica una lesión grave al derecho de reproducción de los productores, artistas y autores. (Antequera Parilli y Ferreyros Castañeda, 1996, pp. 36-38). Cabe destacar que los juristas citados señalaron que dichos hitos en el derecho de autor y la tecnología resaltaron la necesidad de adoptar una nueva legislación en el Perú de tal forma que considere el continuo avance tecnológico y que su redacción le permitiera coexistir con las nuevas formas de expresión que aparecieran en el futuro, ideas que estuvieron presentes al momento que se redactó la propuesta base del DL 822.

Siguiendo lo anterior, Roberto Garza (2015, p. 43) indica que que conforme surgieron importantes cambios tecnológicos durante el siglo XX, se alertó que los derechos de autor estaban quedando obsoletos por lo que los sistemas legales tuvieron que evolucionar la legislación autoral como respuesta. En tal sentido, el cambio se produjo en tres etapas: la etapa de desequilibrio, la etapa de adaptación judicial derivada de los precedentes resultado de los litigios, y; finalmente, la etapa de cambio legislativo. Ahora, en el siglo XXI donde empezó a predominar los medios electrónicos digitales, se transformó por completo la forma en que las

personas visualizan, escuchan o leen obras protegidas, lo que llevó consigo a la infracción cada vez más frecuente de los derechos de reproducción, de distribución y de transmisión. Ello se debe a que en el instante en que una obra protegida es hospedada en un servidor de internet, para que llegue a la computadora de quien lo solicita, es necesario que esta se reproduzca para transmitirse hasta otros servidores.

Si bien ahora existen diversos servicios de *streaming* como Netflix, MAX, Prime Video o Crunchyroll que permiten ver películas y series y aplicaciones para leer libros como Amazon Kindle, Books de Apple, Google Play Books, entre otros, de forma legal, aún son muy populares las páginas web y aplicaciones "piratas" a través de los cuales se distribuyen miles de obras protegidas por los derechos de autor, e inclusive son subidas a plataformas legales como YouTube, DailyMotion y Telegram que continuamente eliminan dichos contenidos a solicitud de los titulares de estos derechos. Para enfrentar algunas de estas infracciones, el Indecopi, a través de su Comisión de Derechos de Autor, emitió órdenes a los proveedores de servicios de internet como Claro en 2022 para bloquear una lista de páginas web de transmisión de anime, series y películas, entre ellas las famosas Cuevana y AnimeFLV; así como sitios que permitían la descarga de videos de YouTube y su conversión a formato mp3 para la descarga de canciones (El Comercio, 2022).

Al día de hoy, la popularización de la IA generativa ha conllevado a nuevas formas de crear contenido de forma rápida que puede ser difundida al instante mediante redes sociales como Facebook, Instagram, X, TikTok, entre otras. Esta revolución digital ha originado una discusión doctrinaria respecto a cómo se debe abordar esta tecnología desde el derecho de autor en vista de las continuas solicitudes de registro de obras generadas mediante IA y los litigios judiciales en los que están envueltas las empresas desarrolladoras como OpenAI y Midjourney. Por lo tanto, nuevamente se está ante un hito histórico que demanda soluciones oportunas ya sea mediante modificaciones legislativas como ocurrió a partir del surgimiento de la imprenta o el internet o adaptando la normativa vigente.

En virtud de lo anteriormente expuesto, resulta pertinente desarrollar los principios relevantes del derecho de autor para la presente investigación y el análisis de la jurisprudencia relacionada con la IA generativa: la regla de los tres pasos según el Convenio de Berna, la dicotomía entre idea y expresión y la originalidad (OMC, s.f. b).

2.2.2. Principios relevantes

2.2.2.1. La regla de los tres pasos según el Convenio de Berna

El primer principio que rige el derecho de autor es la regla de los tres pasos consignada en el numeral 2 del artículo 9 del Convenio de Berna:

> Artículo 9
>
> (…)
>
> 2) Se reserva a las legislaciones de los países de la Unión la facultad de **permitir la reproducción de dichas obras en determinados casos especiales**, con tal que esa reproducción **no atente a la explotación normal de la obra** ni cause un **perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor**.
>
> (…) (el énfasis es propio).

Ahora bien, en palabras de Barrenechea (2017), dicha regla dispone que los Estados Miembro de la Unión de Berna poseen la facultad de admitir excepciones, específicamente al derecho de reproducción, en tanto se cumpla con los siguientes requerimientos de carácter acumulativo: i) solo para casos excepcionales; ii) no atentar contra la normal explotación de la obra y; iii) no causar perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor. El citado jurista destaca, además, que dicha regla fue incluida en el artículo 13 del Acuerdo ADPIC no solo en cuanto al derecho de reproducción, sino también para los demás derechos patrimoniales[4] y que ha funcionado como "criterio rector para evaluar la procedencia y licitud en la regulación de las excepciones o limitaciones al derecho de los autores" (Barrenechea, 2017, p. 57).

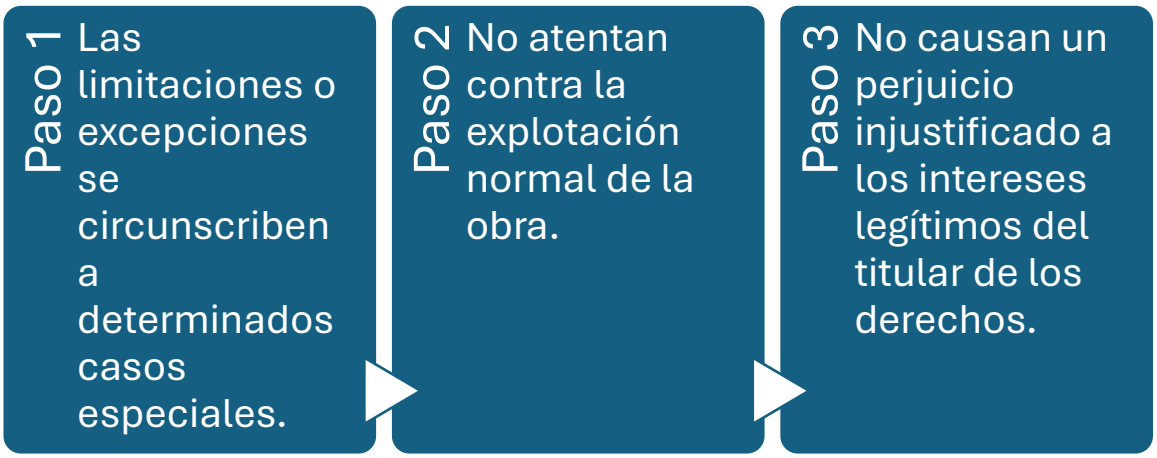
En cuanto a las excepciones, estas se encuentran recogidas en el artículo 10, 10 bis y 11 bis del Convenio de Berna, donde se establece que son lícitas "las citas tomadas de una obra que se haya hecho lícitamente accesible al público" siempre que mencionen la fuente y nombre del autor (Convenio de Berna, Art. 10, 1971); la reproducción de artículos de actualidad publicados en periódicos o colecciones periódicas (Convenio de Berna, Art. 10 BIS, 1971) u obras

[4] Acuerdo sobre ADPIC
PARTE II NORMAS RELATIVAS A LA EXISTENCIA, ALCANCE Y EJERCICIO DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL
SECCIÓN 1: DERECHO DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS
Artículo 13 Limitaciones y excepciones
Los Miembros circunscribirán las limitaciones o excepciones impuestas a los derechos exclusivos a determinados casos especiales que no atenten contra la explotación normal de la obra ni causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del titular de los derechos.

radiodifundidas con fines de información y; las grabaciones efímeras realizadas por organismos de radiodifusión (Convenio de Berna, Art. 11 BIS, 1971).

En tal sentido, la regla de tres pasos, según lo establecido en el artículo 13 del Acuerdo sobre los ADPIC, es una cláusula general que sigue el siguiente flujo de forma acumulativa:

Figura 9: Regla de los tres pasos



Nota. Adaptado de *Módulo II. Derecho de Autor y Derechos Conexos* (p. 43), por OMC, s.f.

Respecto al primer paso sobre los límites excepcionales, según Sebastián López Maza (2016) en base a lo adaptado en la Ley 16/1993 de España, ello implica que estos se rigen por el principio de legalidad, es decir, solo son válidos los expresamente previstos en la ley; están sujetos a una interpretación restrictiva por lo que su aplicación no se puede extender a supuestos similares; y, su ámbito de aplicación debe estar claramente definido con la finalidad de alcanzar una mayor seguridad jurídica. Por su parte, mediante el segundo paso se intenta evitar que se lleven a cabo prácticas abusivas, como usos que priven al titular de ganancias sustanciales. Finalmente, sobre el tercer paso, indica que se debe determinar si el perjuicio ocasionado es injustificado en virtud de los titulares del derecho y de los beneficiarios de los límites.

Dicha regla ha sido incorporada en la mayor parte de acuerdos internacionales sobre derechos de autor como el Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (*TRIPS Agreement*), el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) y en la legislación de diferentes países como Francia, Portugal y Australia. Inclusive, cuando en la normativa nacional no se ha incorporado expresamente esta regla, los jueces se basan en ella para interpretar las normas sobre derechos de autor de su país (Electronic Frontier Foundation, s.f., pp. 1-2).

En el Perú, esta regla no se encuentra expresamente reconocida en nuestra legislación nacional; no obstante, en virtud de la Decisión 351, está siendo aplicada por el Tribunal de Justicia de la CAN en interpretaciones prejudiciales a solicitud de las cortes peruanas. A modo de ejemplo, en el Proceso 248-IP-2014 (2015) relacionado al caso de la Empresa Peruana de Servicios Editoriales S.A. contra Indecopi, el Juez de la Quinta Sala Especializada en lo Contencioso Administrativo con Subespecialidad en Temas de Mercado de la Corte Superior de Justicia de Lima, señaló que se debía considerar la aplicación de la regla de los tres pasos para determinar si existió un uso honesto de unas pinturas publicadas en el diario Oficial "El Peruano" por parte de la denunciada.

Al respecto, el Tribunal mencionó en su considerado 63, respecto al primer paso, que la Sala consultante al resolver deberá verificar si la reproducción no autorizada de las obras que administra la Asociación Peruana de Artistas Audiovisuales puede subsumirse en un caso especial y en una excepción al uso no autorizado de una obra con derecho de autor, siempre que se cumpla con el segundo y tercer paso, es decir, es una regla acumulativa. Respecto al segundo, señaló que la Sala deberá comprobar si, como consecuencia de la reproducción no autorizada de las obras en cuestión, la asociación dejó de percibir utilidades por el hecho de haber sido publicadas en el diario de propiedad de la empresa demandante, y verificar si dichas obras artísticas se promocionan por una circulación de esta naturaleza para que potenciales clientes accedan a ellas. Por último, el tercer paso se cumple al existir una vulneración de los legítimos intereses de los titulares de las obras artísticas.

En suma, se debe determinar si la publicación de las obras se realizó con fines informativos que justifiquen los fines perseguidos de conformidad con la norma comunitaria. En tal sentido, este principio toma relevancia al momento de interpretar y aplicar los derechos de autor por parte de los órganos jurisdiccionales internacionales en los casos de entrenamiento de IA generativa con obras preexistentes (abordado en el tercer capítulo), donde actualmente se discute si dicho acto cumple con dicha regla, o por si el contrario, significa una infracción al derecho de autor.

2.2.2.2. La dicotomía entre idea y expresión

Uno de los puntos clave al analizar los derechos de autor en relación con los contenidos creados mediante IA es su objeto de protección. En el artículo 3 del DL 822 se establece lo siguiente:

> **Artículo 3.-** La protección del derecho de autor recae **sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad**.
>
> Los derechos reconocidos en esta ley son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad." (El énfasis es propio).

De su redacción, se entiende que tal protección se restringe al concepto de obras cualquiera sea su forma de expresión, lo cual, en línea con el numeral 2 del artículo 9 del Acuerdo ADPIC (2017), no implica la protección sobre las ideas:

> **Artículo 9**
>
> Relación con el Convenio de Berna
>
> (…)
>
> 2. La protección del derecho de autor **abarcará las expresiones pero no las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí**. (El énfasis es propio).

Entonces, ello significa que la mera información o ideas que una obra contenga no están amparadas bajo su protección, pues solamente se protege la forma original en la que se hayan expresado estas. Esto se conoce como el principio de "dicotomía entre idea y expresión", el cual implica que "existe libertad general para usar la información contenida en una obra, incluso con el fin de crear nuevas obras" (OMC, s.f. b, pp. 37-38). Es decir, mientras las ideas no sean exteriorizadas, materializadas o formen alguna obra en concreto susceptible de protección, estas no van a gozar de tal tutela (Vilca, 2021, pp. 4-5). De forma similar, en virtud de la Decisión 351 de la CAN, en el dominio público, es decir aquellos contenidos no protegidos por los derechos de autor, se consideran las meras ideas y las creaciones que no cumplen los requisitos para gozar de protección del derecho de autor al carecer de originalidad y fijación de la obra (Cerda, 2011, p. 255).

Cabe señalar además que, según describe el jurista Ricardo Antequera (1994), las ideas por sí solas no gozan de tutela autoral, pues el objeto de la protección del derecho de autor es la forma de expresión de la obra ya sea literaria, artística o científica que sea susceptible de ser divulgada

o reproducida. En tal sentido, señala que una obra se considera creada "por el solo hecho de la realización del pensamiento del autor, aunque la obra sea inconclusa", por lo que es importante que "la parte realizada contenga una manifestación creativa concreta" (p. 37). El autor agrega que si bien en ciertos casos una obra logra una forma de expresión sin que esté incorporada aún en un soporte material, lo más frecuente es que la exteriorización de la idea implique su materialización en un objeto físico, como el papel, partitura, grabación sonora, película o cinta, lienzo, entre otros (pp. 37-38).

Así, en línea con los artículos 8 y 9 del DL 822, Antequera y Ferreyros (1996) indican que *"*resulta claro que lo protegible no es la idea, sino el ropaje con que ella se viste, ya que a partir de la misma idea pueden producirse numerosas obras, cada una de ellas con su propia individualidad*"* (p. 69). Como ejemplo, citan a las ideas centrales como el odio o el amor, que son temas frecuentes en numerosas canciones y obras dramáticas, así como la idea de redactar un libro con comentarios de la ley peruana, en tanto otros autores pueden elaborar libros en base a la misma idea, pero de forma distinta. Respecto a las ideas contenidas en las obras literaria o artísticas, expresan que la tutela del derecho de autor se centra en la forma de expresión, por lo que destacan que:

> (…) a partir de un mismo método o técnica pueden crearse obras distintas, todas ellas protegidas, del mismo modo que sería contrario al desarrollo del conocimiento, por ejemplo, el impedir el aprovechamiento práctico de los conceptos o sistemas explicados en las obras objeto del derecho (Antequera y Ferreyros, 1996, p.70).

Asimismo, en virtud de la jurisprudencia de países como Perú, Argentina, Chile, Francia, entre otros, Antequera (2007a) señaló lo siguiente:

> Si las ideas estuvieran protegidas por sí mismas y hubiera existido el derecho de autor en la época del renacimiento, ninguno de los maestros del arte universal habría podido invocar la protección autoral de sus "*madonnas*", de sus "*bautismos*", de sus "*santos*" o de sus "*crucifixiones*", ya que se trataba de imágenes, figuras, personajes o hechos conocidos ampliamente por todos los cristianos y, en consecuencia (de considerarse apropiables las "ideas", las imágenes, los personajes o los sucesos), ninguna de esas múltiples producciones intelectuales serían consideradas "obras" (p. 48)

No obstante lo anterior, resalta que algunos tribunales como la Corte de Apelaciones del Noveno Circuito de los Estados Unidos y el Tribunal del Estado de Nueva York, son cuidadosos al momento de analizar la dicotomía idea - forma de expresión para impedir

imitaciones inteligentes bajo el pretexto del libre aprovechamiento de ideas (Antequera, 2007a, p. 49). De tal forma, el derecho de autor protege que terceros generen copias de reconocidos personajes como *Mickey Mouse* o *Donkey Kong,* los cuales no representan a un simple ratón o gorila, sino expresiones particulares de estos que se encuentran plasmados en películas, videojuegos o series.

De forma similar, Delia Lipszyc (1993) afirma que las ideas no son obras por lo que su uso es libre, en ese sentido, no se puede adquirir protección sobre ellas, inclusive si son novedosas. Además, indica que el derecho de autor protege la exteriorización del desarrollo de la forma representativa en obras concretas que pueden ser exhibidas o reproducidas, por lo que solo su forma sensible bajo la cual se expresa la idea y no la idea misma está protegida. En virtud de ello, considera que, si se otorgaran derechos exclusivos sobre las ideas consideradas en sí mismas, su difusión se obstaculizaría, lo que evitaría el desenvolvimiento de la creatividad intelectual y se trabaría la creación de una ilimitada cantidad de obras diferentes (p. 62). Por ejemplo, si se afirma que solo existe treinta y seis situaciones dramáticas básicas y no existen más que treinta y seis emociones, Lipszyc se cuestiona cómo se reconocería la exclusividad a un autor sobre la idea de elaborar una obra basada en un determinado conflicto humano (1993, p. 63).

Por lo tanto, la autora considera que sí se pueden utilizar las puras ideas contenidas en obras ajenas, además de sus elementos tomados en sí mismos, como podrían ser el tema, el método, el estilo literario, la manera artística, entre otros; mientras que lo ilícito sería "tomar el conjunto de los elementos que reflejan la individualidad de la obra" (Lipszyc, 1993, p. 63). Sin perjuicio de ello, Lipszyc indica que al tener las ideas un gran valor artístico y comercial, su apropiación puede provocar daños que ocasionen situaciones injustas. Por lo que, si bien las ideas están desprotegidas, no significa que este tipo de situaciones queden sin reparación, por ejemplo, bajo las figuras del enriquecimiento sin causa, la competencia desleal e inclusive en el caso de delitos de violación de secretos (p. 64).

Por su parte, el Indecopi se ha pronunciado sobre este tema en algunas resoluciones. Por ejemplo, en la Resolución N° 0725-2017/TPI-INDECOPI (EXP. N° 298-2015/DDA, 2017), la Sala indicó, citando a Lipszyc (1993), que, si se otorgaran derechos exclusivos sobre las ideas por sí mismas, ocurriría lo siguiente:

> Obstaculizaría su difusión y con ello se impediría el desenvolvimiento de la creatividad intelectual, es decir, se trabaría la creación de una ilimitada cantidad de obras diferentes.

> Una misma idea, una misma investigación, un mismo tema son retomados infinidad de veces. En su desarrollo cada autor aporta la impronta de su personalidad, su individualidad (p. 62).

Dicha delimitación entre ambos conceptos influirá en la forma en que se considera si una obra creada mediante IA infringe los derechos de autor, pues en los últimos meses se ha visto que sus usuarios pueden crear contenido gráfico con estilos muy similares a estudios de animación reconocidos en el medio por sus distintivos diseños. Así, un sector de la doctrina considera que se debe mantener la postura tradicional de no concebir a los estilos como algo protegible conforme al derecho de autor pues supondría una limitación a la libertad creativa y desincentivaría la innovación tecnológica, mientras que otro sector afirma que la rápida evolución de la IA generativa y su alta capacidad de imitar diferentes estilos requieren una reevaluación de la dicotomía idea-expresión.

Para Edward Lee (2025), si bien los estilos en un sentido amplio, como el cubismo o surrealismo, no son protegidos por el derecho de autor, el estilo distintivo de artistas como Saul Steinberg o Dr. Seuss sí es parte de una expresión protegible. No obstante, serán las cortes quienes decidan durante una litigación cuál será el alcance de la protección de los derechos de autor respecto al estilo de un determinado artista, puesto que para el caso de obras como las canciones es más complicado determinar si se ha copiado un estilo distintivo o simplemente se han tomado los elementos de un género musical como el rock o pop. Sin perjuicio de ello, Lee considera que "es simplemente falso sugerir que el copyright no protege en ningún caso el estilo de un artista" pues en la jurisprudencia estadounidense existen casos en donde se ha reconocido al estilo como parte de la expresión y, por lo tanto, susceptible de ser protegido.

En el caso de los contenidos generados mediante ChatGPT que imitan el estilo de las películas animadas de *Studio Ghibli*, para que ello sea posible se debe indicar como referencia la palabra "*Ghibli*". Esto significa que ChatGPT está tomando elementos significativos de tales obras y representándolos en ese mismo estilo distintivo en las imágenes que genera. Por ejemplo, imita los personajes y la composición de figuras, siendo los rasgos más distintivos la expresión de los rostros de los personajes, sus facciones (ojos grandes, labios delgados, cabello), colores cálidos y desaturados, entre otros elementos centrales característicos de Studio Ghibli. Todo ello hace cuestionar si, en efecto, las imágenes generadas en ChatGPT se basan en una expresión artística protegida por los derechos de autor (Lee E. , 2025)

Por su parte, para David Lane Nielsen (2025, pp. 1031-1032) el estilo se puede dividir en dos grupos: "estilo discreto" el cual se refiere a las características específicas de un trabajo o parte de este como el estilo de piezas de juego en un videojuego; y, el "estilo colectivo", el cual se refiere a un conjunto de elementos expresivos que se encuentran generalmente en un grupo de obras como, por ejemplo, el estilo del artista Claude Monet. A diferencia del primero, en las cortes se ha determinado repetidas veces que el segundo grupo no es protegido en el ámbito del derecho de autor, lo cual convierte a la IA generativa en uno de los mayores miedos de los artistas gráficos.

En ese orden de ideas, el autor señala que el estilo está erróneamente relacionado al concepto de idea, motivo por el cual no goza de protección. No obstante, considera que el estilo discreto de una obra es fácilmente protegible en la medida que este sea lo suficientemente compleja puesto que con uno de los requisitos del derecho de autor anglosajón para que sea una expresión protegible: la originalidad, en tanto para ello solo requiere un mínimo de creatividad. También cumple con el segundo requisito de ser expresado o comunicado al público, pues no se trata de una idea interna. En cuanto al tercer requisito de "promover el progreso de la ciencia y las artes útiles", este requiere de un análisis caso por caso, el que podría cumplirse, por ejemplo, cuando se trate de un estilo de pintura complejo que combine una paleta de colores poco convencional, una técnica de aplicación de pintura y el uso de determinadas figuras poco comunes, lo que crearía una expresión lo suficientemente específica para justificar la protección del derecho de autor (Nielsen, 2025, pp. 1038 - 1043).

Desde una perspectiva similar, la Dra. Eleonora Rosati (2025) sostiene que, en el caso de las producciones cinematográficas, se debe considerar que la posibilidad que tiene un modelo IA para generar *outputs* que imitan el estilo de alguien supone que los datos incorporados para entrenarlo poseen contenido que muestra a esa persona y su producción, por lo que la imitación sin autorización de ese estilo hace surgir la cuestión sobre si se podría accionar legalmente en virtud del derecho de reproducción. Aunque la respuesta a ello aún es debatible, la autora señala que no hay razón por la cual se debería excluir la posibilidad de iniciar acciones legales por la imitación de estilo de una obra en tanto se cumpla con los requerimientos para que se configure su protección. Así, en virtud de la definición de producción en el sentido del Convenio de Berna y de la sentencia del caso *Levola Hengelo* (C-310/17) de la CJEU, se trata de una obra en la cual el objeto protegido esté expresado de tal manera en el que es identificable con suficiente precisión y objetividad, aunque no necesariamente en una forma permanente, lo cual implica que no debe haber elementos de subjetividad en su proceso de identificación. Además, si el

estilo es una obra, entonces también debe ser original para ser protegido por los derechos de autor (p. 12).

Otro fundamento a favor de tal posición respecto a si un estilo es protegible o no es que, bajo la legislación de Reino Unido y la Unión Europea, existe una excepción que permite el pastiche, el cual, de acuerdo con la opinión del *Advocate General* (AG) Szpunar en el caso *Pelham I* (C-476/17) se trata de la imitación de un estilo de obra o de un autor sin que necesariamente se tomen elementos de esa obra. Mas aún, el AG Emiliou en Pelham II (C-590/23) admitió que cuando alguien imita cercanamente el estilo de una sola obra, esta actividad podría ser relevante para el derecho de reproducción y la excepción de pastiche en tanto esos elementos prestados, aunque estilísticos, podrían considerarse originales en especial cuando son combinados. Considerando que el término general '*pastiche*' no se aplica a todas sus expresiones derivadas, propuso que la CJEU lo defina como aquella creación artística que evoque la existencia de una obra al adoptar un lenguaje estético distintivo mientras que sea notoriamente diferente de la fuente que imita y que, al mismo tiempo, posea la intención de ser reconocida como imitación. En virtud de los argumentos esgrimidos, Rosati (2025) considera que, aunque aún se encuentra pendiente la resolución del caso Pelham II, la definición propuesta de pastiche da a entender que los estilos son protegibles como obras por el derecho de autor, lo cual también se infiere de que "las excepciones al derecho de autor y derechos conexos requieren el acceso legal a la obra o materia protegida en la que se basa la imitación, y el cumplimiento de los requerimientos de la regla de los tres pasos/*fair dealing*" (Rosati, 2025, p. 13).

A diferencia de la legislación de la Unión Europea, en el DL 822 no se encuentra contemplado el *pastiche*, siendo lo más cercano a ese concepto el de "parodia" de una obra divulgada. Conforme al artículo 49, este tipo de obra no se considera como una transformación que exige la autorización del autor en la medida que no suponga un riesgo de confusión o implique daños a la obra original o a su autor y se remunere a este último por su utilización. En adición, tal como advirtieron Marciani y Solórzano (2004), su definición no se encuentra especificada en la ley, por lo que desde una aproximación doctrinaria esta se define en principio como "una manifestación festiva, cómica, ridícula o jocosa, basada en una obra protegida por el Derecho de Autor" (p. 265).

Como se observa, ambos conceptos son diferentes por lo que en la legislación peruana no existe una excepción al derecho de autor referente a la imitación de estilos de obras preexistentes. Así, en línea con lo señalado por Diego Guzmán (2025) sobre la legislación colombiana que

solo reconoce la excepción por parodia de forma similar a la ley peruana, cuando un sistema de IA emplea el estilo de las obras protegidas que se utilizaron para su entrenamiento sin la autorización de sus respectivos autores, aun así tuviera fines de adaptación, no estaría amparada por la normativa vigente de países como Colombia o Perú.

Por otro lado, de acuerdo con el profesor Christopher Buccafusco (2025), el propósito detrás de la dicotomía entre idea y expresión es "recompensar a la actividad expresiva mientras que se preserva los aspectos esenciales de la cultura para todos", en otras palabras, que un autor no monopolice una idea (p. 2). En tal sentido, considera que, en vista de que en la jurisprudencia estadounidense no existe uniformidad respecto a si los estilos son ideas o expresiones, "el derecho de autor debería aceptar la inherente dualidad del estilo" (p. 3), para lo cual se apoya en el trabajo *The Status of Style* del filósofo Nelson Goodman quien sostiene que "el estilo es una cuestión tanto de lo qué es lo que dice un autor y cómo lo dice" (Goodman, 1975, como se citó en Buccafusco, 2025, p. 3).

Entonces, bajo esta postura no se pretende afirmar que ideas como "superhéroe con traje azul y capa roja" no puedan ser utilizadas para desarrollar otras historias aparte de *Superman*, sino reconocer que la forma en que se exterioriza una determinada obra a través de la selección de colores, sombras, las líneas, el desarrollo de su composición y distribución de los elementos en determinado espacio es parte esencial de una obra que, ante los ojos de los demás, representa la individualidad del artista. En ese orden de ideas, una obra protegida por el derecho de autor "representa el matrimonio o mezcla de forma y contenido, expresión e idea" y la expresión no debe ser vista como un conjunto de características dispersas que se puede aplicar a una materia, sino como "la aplicación de un conjunto particular de características formales sobre una materia particular" (Buccafusco, 2025, pp. 28-29). Por lo tanto, desde su aproximación, para que se considere una infracción de derecho de autor, la obra generada con IA debería tener el mismo objeto y forma de expresión que la de su autor original.

Tomando en consideración lo anteriormente expuesto en esta sección, se sostiene que, ante los continuos avances de la IA generativa y su capacidad para proveer contenidos con similitudes sustanciales a las de obras preexistentes, especialmente en el caso de las imágenes, es importante que no se considere el concepto de estilo como una mera idea, sino también como una forma de expresión que es una parte intrínseca de una obra artística. En tal sentido, en consonancia con la postura de Benjamin Sobel (2024), si bien a nivel jurídico sería complicado

analizar la similitud estilística de medios visuales, “de iure, los estilos expresivos merecen la misma protección que cualquier otra expresión protegida por el derecho de autor” (p. 81).

Así, si bien tradicionalmente los artistas estudiaban otras obras preexistentes para aprender de estas y tomar algunos elementos prestados para desarrollar su propio estilo como ocurrió durante el surgimiento de las corrientes artísticas del barroco o post impresionismo, la IA generativa puede replicar la combinación de las características de una determinada obra con tan solo indicarle que genere una imagen al estilo de “x” autor. Tomando el ejemplo que inspiró la presente tesis, si se realiza una búsqueda en la red social X de las imágenes publicadas a raíz de la tendencia del “estilo Ghibli” popularizada en marzo de 2025, es claro visualmente cuáles son los elementos que, combinados, dan como resultado imágenes con la estética de Hayao Miyazaki: paleta de colores suave con tonos cálidos (variaciones de los colores naranja, amarillo, rojo, beige), líneas delgadas, fondos que simulan arte paisajístico de pinturas en acuarela y gouache, expresiones faciales que evocan inocencia, entre otros aspectos que en conjunto emulan la estética onírica de películas como ‘El viaje de Chihiro’ y ‘El castillo ambulante’.

Eso es posible debido a que la IA generativa sobresale en lo que respecta a la “reducción de dimensionalidad”, en tanto puede “identificar similitudes que unifican una categoría de imágenes en particular, representa esas similitudes en un formato eficiente y genera un contenido notable que interpola las características identificadas” (Sobel, 2024, p. 106). Ello implica que, a nivel jurídico, tanto al momento de solicitar el registro de la obra como al resolver un caso por la vía judicial, será necesario analizar cada detalle visual para identificar los elementos sustanciales que podrían formar parte de un determinado estilo como expresión artística para verificar o no si es un indicio de una infracción al derecho de autor.

Por lo tanto, en línea con lo planteado por Sobel (2024, p. 103), si se redacta una indicación como “mago con un gato en medio de la Plaza de Armas al estilo de la ilustradora Heikala” para generar una imagen en Nano Banana, plataforma de IA generativa que recientemente ha alcanzado gran popularidad, no solo se debería enfocar el análisis sobre los elementos extrínsecos sencillos de identificar, como el mago, el gato o la Plaza de Armas. Ello daría como resultado que no se pueda probar la infracción al derecho de autor puesto que probablemente esa artista jamás haya dibujado la Plaza de Armas y por ende no habría una “similitud sustancial”. Bajo ese enfoque solo se analizan los componentes de forma aislada y se ignora los elementos intrínsecos que forman parte del estilo artístico de la persona, especialmente si

se considera que la IA generativa no solo se está empleando para recrear a personajes de una serie o película en otras situaciones en su estilo original, sino también para transformar fotografías o traer a la vida las ideas de uno mismo que no necesariamente coinciden con el contenido usual del artista, pero sí guardan una similitud sustancial con su estética.

Aterrizando a lo respectivo con la normativa peruana, en el literal a del artículo 9 del DL 822 se menciona expresamente que "no son objeto de protección por el derecho de autor: las ideas contenidas en las obras literarias o artísticas (…)". En contraste, la "forma de expresión mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustrada o incorporadas" cuentan con protección exclusiva según el artículo 8 del mismo Decreto Legislativo. Por lo que, partiendo de la premisa que los estilos artísticos no son solo ideas contenidas en las obras; sino también formas de expresión que contiene elementos que, en conjunto, reflejan la creatividad y sello personal de su autor, aquellas imágenes generadas con IA que tan solo imitan el estilo de otro artista no son protegibles por el derecho de autor. No obstante, como se verá a continuación, dicha afirmación no agota la discusión sobre si los contenidos generados mediante plataformas de IA generativa son susceptibles de ser protegidos por el derecho de autor pues existen otras aristas que se deben analizar.

Como punto adicional, vale resaltar que el servicio de ChatGPT ha bloqueado las solicitudes de generación de imágenes al estilo de determinados artistas o estudios de animación debido a que "no puedo imitar directamente el estilo protegido de un artista en específico, especialmente si el estilo es claramente identificable" (OpenAI, 2025e). De forma similar ocurre al solicitarle la generación de textos con el estilo de redacción de autores como George R.R. Martin, aunque en ambos casos sugiere redactar otros *prompts* para proveer un resultado que no imite un estilo, pero sí inspirado en este. Si bien lo anterior no tiene mucho significado en el aspecto jurídico pues estas respuestas probablemente son una forma de protección ante los litigios que actualmente atraviesa OpenAI por el entrenamiento de su sistema con obras protegidas, podría ser un indicio del cambio de cómo se percibe a los estilos artísticos, pasando de una concepción tradicional de estilo como idea, a una adaptada a las evoluciones tecnológicas que permiten generar imágenes o textos con exactamente las mismas características de obras protegidas.

2.2.2.3. El principio de originalidad y sus teorías

Ahora bien, uno de los requisitos más importantes del derecho de autor es la originalidad, es decir, la expresión o aportación personal del autor. De acuerdo con la OMPI, este principio no ha sido reconocido expresamente en el Convenio de Berna o en el Acuerdo sobre los ADPIC;

no obstante, en el contexto de la historia legislativa del primero, se entiende el concepto de obra como una creación intelectual original de la mente humana. Cabe precisar que el nivel de originalidad que se exige para que una obra esté protegida por los derechos de autor cambia según las jurisdicciones, pues en algunas no es necesario demostrar, por ejemplo, la creatividad literaria o artística (OMC, s.f. b, p. 38).

En el Perú, el DL 822 (1996) reconoce como característica esencial de las obras protegidas bajo dicha legislación en el numeral 17 de su artículo 2:

> **Artículo 2.-** A los efectos de esta ley, las expresiones que siguen y sus respectivas formas derivadas tendrán el significado siguiente:
>
> **17. Obra:** Toda creación intelectual personal y **original**, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse. (El énfasis es propio)

De la misma forma, en su artículo 5 señala que las obras protegidas están comprendidas por obras literarias escritas o en forma oral, composiciones musicales, obras dramáticas, entre otros; y en general, "toda otra producción del intelecto en el dominio literario o artístico, que tenga características de originalidad y sea susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocerse" (DL 822, 1996).

Si bien este concepto no es desarrollado en la norma, su marco conceptual sí ha sido definido por la Sala de Propiedad Intelectual del INDECOPI en el precedente de observancia obligatoria contenido en la Resolución 0286-1998/TPI-INDECOPI, donde señala que este debe entenderse como "la expresión (o forma representativa) creativa e individualizada de la obra, por mínimas que sean esa creación y esa individualidad. La obra debe expresar lo propio del autor, llevar la impronta de su personalidad" (EXP. N° 663-96 ODA AI, 1998, Resolución de Sala), por lo que se entiende que se ha adoptado el criterio de "originalidad subjetiva", es decir, que las obras deben evidenciar la individualidad de su autor, así como su personalidad para que sea protegida por el derecho de autor (Cavero, 2015, p.115).

Siguiendo a Ricardo Antequera Parilli (1994, p. 35, 2007b, p. 4), para que una obra sea original, en línea con lo establecido en la mayor parte de leyes nacionales, el producto creativo debe contar con suficientes características propias de forma tal que este pueda distinguirse de otra creación de su mismo género, lo que lo diferencia de una copia sin interpretación o sello personal. En esa línea, señala que la misma denominación del Convenio de Berna alude a la protección de las obras literarias y artísticas, las cuales contienen por sí mismas un elemento

de originalidad. De igual manera, la originalidad de las obras se menciona expresamente en varias leyes nacionales y están orientadas a la "individualidad" en lugar de la novedad en sentido estricto, en otras palabras:

> El producto creativo, por su forma de expresión, debe tener características propias como para distinguirlo de cualquier otro del mismo género, a diferencia de la copia, total o parcial, de la creación de otros (lo que tipificaría un plagio), sin una interpretación o sello personal; o de la simple técnica, que solo requiere de la habilidad manual en la ejecución (Antequera, 2007a, p. 51).

Por su parte, Rodrigo Gómez (2024, p. 423), en base a lo señalado por Bercovitz (2007) indica que, en el análisis del criterio de originalidad de obra autoral, prevalece un criterio "objetivo", en cuanto a exigencia de "novedad" en la obra, en contraposición al "subjetivo" que exige apreciar en la misma un reflejo de la personalidad del autor. En base a la normativa española, menciona que al trasponer el artículo 96.2 del Texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España con el artículo 1.3 de la Directiva Europea de Programas de Ordenador, basta con que sea creación intelectual propia de su autor para considerar satisfecho el criterio de originalidad. En ese orden de ideas, el autor menciona que cuando el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) trató de dar un concepto de originalidad en la sentencia del caso Infopaq (Asunto C-5/08), se determinó que son originales las "creaciones intelectuales atribuidas a su autor"; por lo que pareciera ser que el concepto de originalidad viene a ser un criterio flexible que se adapta según la circunstancia económica del "producto/obra/creación" y los intereses económicos prevalentes en ese momento determinado de la historia en las latitudes jurisdiccionales en los que se norma el fenómeno prenormativo (p. 424).

El citado autor concluye, luego de realizar un análisis histórico sobre el concepto de obra, que solo en las últimas tres décadas se ha acordado sobre la importancia de la originalidad de la obra, y aun así, nos encontramos con diferencias interpretativas según su naturaleza. Por lo que afirma que históricamente la originalidad de la obra "no ha sido un fin querido, valorado ni reconocido". En tal sentido, expresa que la originalidad de la obra fue un aditamento del capitalismo pre-informacional que se utilizó para fortalecer la idea romántica del "autor individual creador solitario" y que cada vez pareciera que esa moda ha pasado cuando los modelos de negocios dejaron de estar centrados en individuos creadores para pasar a ser empresas "tecnológicas" creadoras (Gómez, 2024, p. 424).

Por su parte, Alfredo Maraví (2010, pp. 17-19) apunta que existen tres tipos de teorías respecto al concepto de originalidad: 1) originalidad como novedad; 2) originalidad como personalidad; y, 3) teoría ecléctica o intermedia. Respecto a la teoría de originalidad como novedad, esta se divide a su vez en objetiva y subjetiva. La primera, citando a José Rodríguez y Fernando Bondía (1997), se basa en aquella que permite diferenciar una creación de las demás, por lo que solo si este se considera algo nuevo, podrá calificar como una obra original bajo el derecho de autor. Al respecto, indica que existen dos corrientes de pensamiento que sustentan dicho criterio: la exigencia de novedad absoluta en el sentido de que debe aportar al patrimonio cultural de tal forma que no debe haber otra obra anterior idéntica a esta; y, la novedad relativa, según la cual no es necesario que una obra sea distinta a la cultura preexistente, pues es suficiente que su creador haya reordenado ciertos elementos previos de una obra ya conocida. En cuanto a la novedad subjetiva, citando a Bércovitz (2003), señala que no supondría una infracción al derecho de autor si se crea una obra igual a otra que ya exista, en la medida de que el autor no haya utilizado de ninguna forma el modelo de la obra preexistente.

No obstante, algunos autores opinan que estas teorías no deberían aplicarse en el derecho de autor. Por ejemplo, según Montserrat Real (2001, p.3), el término de "novedad" está relacionado con el derecho de propiedad intelectual, específicamente, el de patentes, por lo que debería reconsiderarse el uso de dicho criterio. Esa misma posición es adoptada por Antequera (2007 a, pp. 52-53), quien critica la posición del Tribunal Supremo español en una sentencia del 2004 donde recoge la tesis de originalidad como novedad objetiva pues, para el jurista, el Tribunal confunde la novedad que se le exige a las soluciones técnicas patentables con el concepto de originalidad bajo el derecho de autor, en tanto bajo este último rige criterio de individualidad que ha sido adaptado por la mayoría de la doctrina y que está respaldada por la jurisprudencia comparada. Así, cita a György Boytha quien precisó en el Glosario de Derecho de Autor y Derechos Conexos de la OMPI (1980, p. 171) que *"*[L]a originalidad no ha de confundirse con la novedad; la preexistencia de una obra similar, desconocida para el autor, no afecta la originalidad de una creación independiente".

La segunda teoría sobre la originalidad como personalidad, también conocida como originalidad subjetiva, propone que una obra es original en tanto esta exprese lo propio de un autor, es decir, la personalidad del autor, sin importar si la creación es nueva o no (Maraví, 2010, p. 20). En esa línea, de conformidad con Tania García Sedano (2016, pp. 262-263), para esta posición lo más esencial es que se refleje la personalidad del autor, en vez de que a través de esta se pueda saber quién es su creador. Además, no es necesario que el resultado creativo

sea nuevo, motivo por el cual dicha postura ha sido criticada por el sector de la doctrina que adoptó la teoría de novedad objetiva debido a su supuesta permisibilidad con la copia y la protección de obras duplicadas. Asimismo, según Francisco Martín (2023) en base a la jurisprudencia española, desde esta teoría, "la originalidad se identifica con la singularidad de la creación humana, esto es, no resulta una labor de simple copia de obras ajenas anteriores", lo cual lo diferencia de la visión objetiva que considera a la originalidad como un rasgo de la misma obra y cuyas características "la diferencia de otras manifestaciones creativas ya existentes" (p. 45).

Siguiendo esa idea, Delia Lipszyc (1993, p. 65) sostiene que la originalidad reside en la expresión donde exista un mínimo de creatividad e individualidad de la obra, lo cual no significa que deba ser novedosa como en el caso de las invenciones, puesto que es suficiente que la obra "exprese lo propio de su autor, que lleve la impronta de su personalidad". En consecuencia, la autora afirma que la originalidad es una noción subjetiva y, además, esta no puede apreciarse de la misma forma en todas las obras, por ejemplo, respecto a una obra científica en comparación a una obra literaria de ficción. Resalta, además, que "no es necesario que la inspiración del autor esté libre de toda influencia ajena", en tanto no se requiere que la originalidad de la obra sea absoluta, ya que el derecho de autor acepta que la creación intelectual contenga elementos preexistentes. Solo se requiere que sea diferente de las que existían con anterioridad, es decir, que no sea una imitación o copia (Lipszyc, 1993, p. 66).

Asimismo, conforme a la jurista, no se debe confundir entre el concepto de valor o mérito cultural o artístico de la obra con la originalidad pues son distintos. En el caso del primero, este se refiere a una cuestión de gustos que el público y la crítica le otorga a una obra. Por ejemplo, en el caso de la ópera *La Traviata* de Verdi, en un inicio no fue aceptada por el público general pero que, con el pasar de los años, ganaron un prestigio notable en el ámbito artístico. En tal sentido, considerar el valor cultural para cuestiones de derecho daría lugar a arbitrariedades por lo que en una controversia judicial el juez solo debe verificar su originalidad en base a que la obra posea la impronta personalidad de su autor, y no el valor que este le pueda atribuir a la obra como condicionante de su protección (Lipszyc, 1993, p. 67).

Por último, la teoría ecléctica o intermedia implica que se debe proteger las obras que poseen la impronta de la personalidad de su creador y que, en adición, no sea copia de otras obras (Maraví, 2010, p. 22). En esa línea, de acuerdo con García Sedano (2016, p. 263), bajo dicho criterio la novedad de la obra puede ser mínima, pero se requiere que tenga tal carisma que se

muestre en la manera de exteriorizar el concepto que pertenezca en general a la sociedad o a un determinado individuo. Por su parte, Real Márquez (2001, p. 9) señala que esta teoría establece pautas que abarcan a la originalidad objetiva y subjetiva, y que, de conformidad con la ambigüedad de la jurisprudencia española, la impronta personal del autor que dota de individualización a la obra debe ser reforzada por alguna actividad creativa. No obstante, reconoce que este criterio es de difícil asimilación debido a que se debe determinar si el factor diferenciador se encuentra en el estudio individualizado de las obras o en su comparación con obras preexistentes.

2.2.2.3.1. La teoría de la originalidad subjetiva adoptada por la jurisprudencia peruana

En el Perú, conforme a Cavero (2015) y Maraví (2010), se sigue la teoría subjetiva o de personalidad, en línea con la doctrina mayoritaria, la cual, si bien no se encuentra expresamente reconocida en la norma, sí ha sido adoptada en la jurisprudencia del Indecopi, en el citado precedente de observancia obligatoria contenido en la Resolución N° 0286-1998/TPI-INDECOPI[5]. Así, en comparación con los países anglosajones donde se requiere que la obra provenga del autor y que no sea una copia, en países de tradición jurídica continental se requiere que la creación refleje la personalidad del autor, además de ser individual y contar con altura creativa (Indecopi, 2014, p. 63). En virtud de dicho precedente, el Indecopi (2014) ha advertido que este no desarrolla los criterios de "creatividad" e "individualidad", ni precisa a qué se refiere con que la obra "expresa la impronta personalidad del autor", por lo que estos deben ser abordados a nivel jurisprudencial. Señala además que la originalidad debe analizarse casos por caso y determinar cuáles son los aspectos para tomarse en cuenta con la finalidad de determinar

[5] Resolución N° 0286-1998/TPI-INDECOPI
"*IV. RESOLUCIÓN DE LA SALA*
(...)
Segundo: Establecer que la presente Resolución constituye precedente de observancia obligatoria en cuanto al requisito de originalidad contenido en el artículo 3 de la Decisión 351 concordado con el artículo 2 del Decreto Legislativo 822, en el sentido que:

Debe entenderse por originalidad de la obra la expresión (o forma representativa) creativa e individualizada de la obra, por mínimas que sean esa creación y esa individualidad. La obra debe expresar lo propio del autor, llevar la impronta de su personalidad.

No será considerado individual lo que ya forma parte del patrimonio cultural - artístico, científico o literario - ni la forma de expresión que se deriva de la naturaleza de las cosas ni de una mera aplicación mecánica de lo dispuesto en algunas normas jurídicas, así como tampoco lo será la forma de expresión que se reduce a una simple técnica o a instrucciones simples que sólo requieren de la habilidad manual para su ejecución.

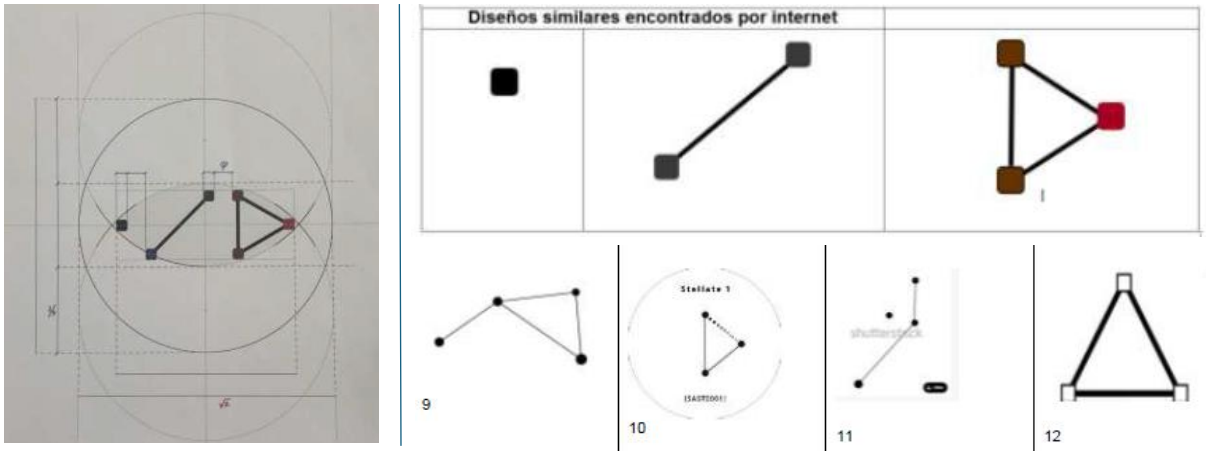
En consecuencia, no todo lo producido con el esfuerzo de su creador merece protección por derechos de autor. Igualmente aun cuando exista certeza de que una creación carente de individualidad ha sido copiada textualmente, tal circunstancia no convierte a ésta en obra."

la originalidad en función al tipo de obra, de tal forma que se establezcan criterios que permitan aclarar los conceptos no desarrollados por el precedente (pp. 74-75).

La aplicación de dicho criterio se observa en las resoluciones de este órgano. Por ejemplo, en la Resolución N° 0361-2006/TPI-Indecopi, el Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual denegó el registro de un modelo de demanda como obra literaria debido a que no cumplía con el requisito de originalidad, el cual necesariamente implica que "para la creación de la obra debe existir un espacio para el desarrollo de la personalidad de su autor" (EXP. N° 1149-2005/ODA, 2006, fundamento 3). En tal sentido, reconoce que en algunos casos particulares puede cumplir con este requisito cuando exista un pequeño grado de creatividad intelectual y que la originalidad, al ser una noción subjetiva, no puede apreciarse de la misma forma en todas las obras. No obstante, este no se evidenciaba en el modelo de demanda de indemnización por responsabilidad contractual de trabajo que un abogado pretendía registrar como obra literaria, en tanto en su elaboración se usó un lenguaje simple sin mayor nivel creativo y muy similar a otros formatos de demanda de la misma materia, por lo que no resultaba posible individualizar a su autor.

En el caso de la Resolución N° 0473-20245/TPI-INDECOPI, un artista solicitó el registro de una obra compuesta por figuras geométricas trazadas en ubicaciones específicas con diferentes colores, longitudes y tipos (Ver Figura 10). Al respecto, la Sala Especializada en Propiedad Intelectual del Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual del Indecopi denegó su solicitud por considerar que esta no expresaba la personalidad del autor pues se trata de un diseño común y la unión de sus elementos (cuadrados, una diagonal y un triángulo), no genera una creación original, señalando además que son similares a diseños usados en el programa Microsoft Word. De esta forma, concluye que la serie de líneas y trazos que conforman la creación no contiene rasgo creativo alguno, en tanto están representados en una línea recta sin alguna forma particular de distribución (Expediente N° 3056-2022/DDA, 2024).

Figura 10: Obra de Jin Hyun You en comparación a diseños encontrados por Indecopi en internet



Nota. Recuperado del Expediente N° 3056-2022/DDA. "3DREAMS" por Jin Hyun You, 2022.

Asimismo, en la citada Resolución N° 0725-2017/TPI-INDECOPI, la Sala determinó que la artesanía denominada "BURRITOS EN FIBRA DE CABUYA" no calificaba como obra de arte aplicado, pues de la revisión de las fotografías presentadas por el solicitante (ver Figura 11), se advirtió que si bien la artesanía se realizó usando la idea de la representación en miniatura de tres burritos de características parecidas confeccionados a base de fibra de cabuya, ello no cambia la situación respecto a que carece de originalidad. Al respecto, se reconoció que su elaboración refleja un esfuerzo intelectual del autor; no obstante, esto no resulta suficiente para que sea una obra protegible por el derecho de autor, más aún si existen artesanías similares en a nivel nacional y en el extranjero (EXP. N° 298-2015/DDA, 2017).

Figura 11: Artesanía creada por Yonel Núñez Chacón en comparación a artesanías similares encontradas por Indecopi en internet

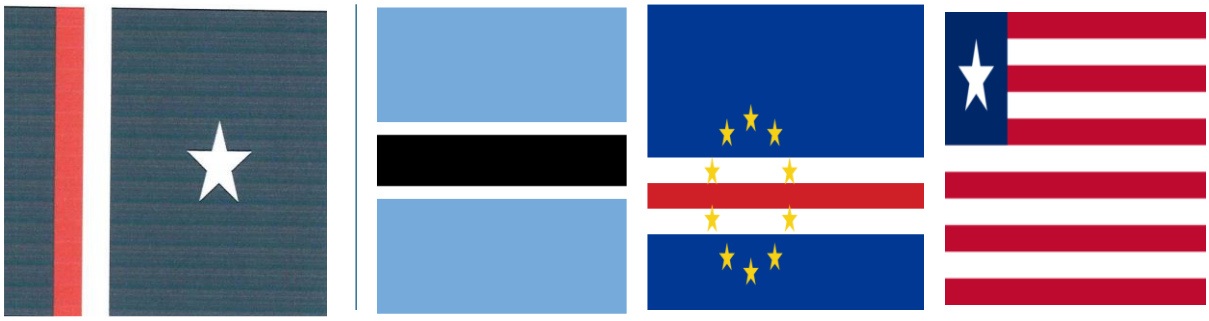


Nota. Recuperado del Expediente N° 298-2015/DDA. "BURRITOS EN FIBRA DE CABUYA" por Yonel Nuñez Chacón, 2015

En adición, en la Resolución N° 1271-2021/TPI-INDECOPI, la Sala denegó el registro del dibujo de una bandera de color azul con un franja roja y otra blanca y una estrella de color

blanco, la cual estaba inspirada en Miguel Grau. Ello, en tanto, señaló que el uso de estas figuras es de uso frecuente y por sí mismas y en conjunto no posee un determinado rasgo que indique un grado de originalidad suficiente que refleje la impronta de su autor, puesto que es similar a otras banderas preexistentes como la de Cabo Verde, Botsuana y Liberia (ver Figura 12) (EXP. N° 1764-2020/DDA, 2021)

Figura 12: Bandera diseñada por Rodolfo de Amat Loza en comparación las banderas de Botsuana, Cabo Verde y Liberia respectivamente



Nota. Recuperado del Expediente N° 1764-2020/DDA. "Bandera a Grau" por Rodolfo de Amat Loza, 2020.

Asimismo, en la Resolución N° 0352-2024/TPI- INDECOPI la Sala denegó la solicitud de inscripción de una obra artística titulada "DIBUJO ARTÍSTICO APLICADO A UNA VAJILLA", la cual consistía en dos imágenes en donde se aprecia un plato hondo de forma circular en cuyo interior se encuentran dos secciones de forma rectangular que sobresalen y una sucesión de líneas en sus bordes (ver Figura 13). Si bien la solicitante señaló que su creación es original puesto que toda la estructura que conforma el dibujo artístico, así como sus trazos y delineados que los caracteriza, demuestra la impronta del autor, la Sala no consideró esto suficiente. En tanto, del análisis del dibujo, señaló que sus características no aportan ningún rasgo creativo a la figura, pues en el mercado y en internet existen platos circulares con bordes similares, y además, las dos paredes con bordes que sobresalen son un diseño común de platos hondos, por lo que no lo dota de ningún rasgo creativo (EXP. N° 2617-2022/DDA, 2024).

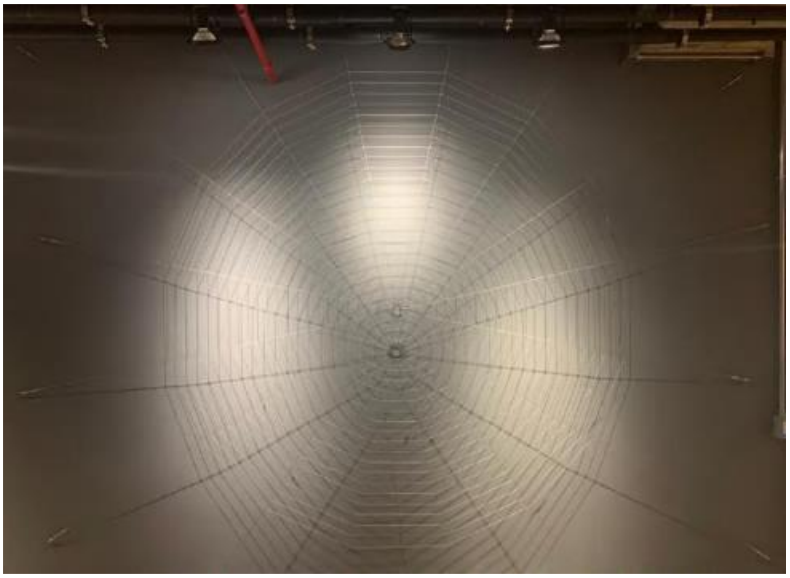
Figura 13: Creación de Pilar Peregrina Astola Porlles en comparación a otros diseños de platos encontrados por Indecopi en internet



Nota. Recuperado del Expediente N° 2617-2022/DDA. "PLATO HONDO PERU ALFA" por Pilar Peregrina Astola Porlles, 2022.

En contraposición, la Sala declaró fundado el recurso de apelación interpuesto por el artista Alonso García Miró Peschiera en la Resolución N° 0695-2021/TPI-INDECOPI, cuya solicitud de la producción titulada "Tejido Humano" consistente en una red circular en forma de telaraña inicialmente fue denegada por carecer de originalidad suficiente al tratarse de un diseño común que no expresaba la personalidad del autor. En tal sentido, la Sala analiza el apropiacionismo como un movimiento del arte postmoderno bajo el cual, citando a Altamirano (2012), "**se apropian de elementos de otras obras para crear una última obra completamente nueva** a la que se re-contextualizará dándole un nuevo significado*"* (p. 6). Tomando en cuenta ello, observa que la forma en la que la telaraña se ha proyectado sobre la pared determina una nueva forma de apreciar su figura, lo cual sí refleja la intención del artista de mostrar un nuevo concepto sobre la misma. Así, señala que la obra que representa una telaraña producida por un ser humano sí denota la personalidad de su creador, y, por lo tanto, posee suficiente originalidad para ser protegida por el derecho de autor (ver Figura 14) (EXP. N° 0894-2020/DDA, 2021).

Figura 14: Obra artística de Alfonso García Miró Peschiera



Nota. Recuperado del Expediente N° 0894-2020/DDA. “Tejido Humano” por Alfonso García Miró Peschiera, 2020.

En esa misma línea, en la Resolución N° 0854-2023/TPI-INDECOPI, al escritor Hernán Garrido Lecca se le declaró fundado su recurso de apelación respecto a la denegación del registro de su obra “Milagros una osa extraordinaria” bajo la modalidad de arte aplicado, la cual se basa en el personaje del mismo nombre de un libro infantil de su autoría (Ver Figura 15). En dicha resolución, la Sala señaló que la creación, representada mediante un peluche de oso de color negro con una mancha crema desde arriba de los ojos hasta el cuello de este, si bien está compuesta por formas comunes (ojos, nariz, cejas y hocico), su rostro “posee una expresión y una mirada particular la misma que se encuentra acompañada de una figura de color crema o naranja, la cual sumada a su forma de expresión le aporta un rasgo de individualidad” (p. 6). Además, resalta que el creador ha plasmado de forma creativa al Oso de Anteojos, el cual está representado mediante una figura estilizada con los elementos característicos de su especie, por lo que concluye que la creación sí cuenta con suficientes rasgos particulares que le aportan originalidad (EXP. N° 1509-2022/DDA, 2023).

Figura 15: ‘Milagros una osa extraordinaria’ de Hernán Jesús Garrido Lecca Montañez



Nota. Recuperado del Expediente N° 1509-2022/DDA. “Milagros una osa extraordinaria” por Hernán Jesús Garrido Lecca Montañez, 2023.

En síntesis, el análisis de originalidad por parte de la Sala Especializada en Propiedad Intelectual del Indecopi considera primero si la personalidad de su autor se encuentra plasmada en la obra, es decir, que esta exprese determinadas características particulares que la diferencie de otros. Para ello, además, realizan una búsqueda en internet de obras similares para determinar si estas son fruto del intelecto de su autor, así tome ideas prestadas de obras preexistentes, o por si el contrario, tan solo está intentando registrar una obra genérica que ya ha sido creada por otra persona de Perú o del extranjero y no posee ningún rasgo distintivo que refleje su personalidad como artista.

2.2.2.3.2. Originalidad en las obras creadas mediante IA

En base a lo definido anteriormente por la doctrina y la jurisprudencia, cabe preguntarse si las creaciones generadas por la IA cuentan con suficiente ingenio creativo para cumplir con ser original. Algunos “artistas de IA” argumentan que la originalidad está implícita en los *prompts* que ellos mismos idean, pues muchas veces no solo basta con redactar una simple indicación de lo que se quiere, sino que también debe ser lo suficientemente detallado para obtener el resultado deseado. Otros también consideran que, al modificar el *output* brindado por la IA, ya sea de forma manual o dando nuevas indicaciones, también dotan de originalidad a sus obras.

Al respecto, Efraín Fandiño (2023, pp. 3-4), señala que la manifestación de la personalidad del autor no es siempre aparente, pues las características de la originalidad de una obra pueden variar dependiendo de su tipo. Por ejemplo, en el caso de una obra literaria, la originalidad puede determinarse por el estilo distintivo de escritura, mientras que, en una obra visual, su representación se juzgaría en base a la combinación de la tipografía y la paleta de colores. En el caso de obras generadas por IA automatizada, existen dos cuestiones: la naturaleza autómata de la creación de una IA y la reproducción de los elementos de obras protegidas bajo los

derechos de autor que fueron utilizadas para entrenar el sistema de IA (*input*) y que es incluida en la obra final (*output*). Desde la perspectiva del autor, la involucración directa del creador no es necesaria para determinar si existe originalidad o no, pues ello sería inconsistente con los objetivos del derecho de autor, es decir, "la protección de la expresión original de una idea en lugar de la habilidad técnica y el know-how en su realización" (Fandiño, 2023, "*The personal involvement of the author of AI-automated works*", párr. 4), por lo que considera que la presencia de elementos de obras preexistentes en las obras generadas mediante procesos automatizados de IA, al igual que en los trabajos clásicos (por ejemplo, las canciones de los Beatles con influencias del estilo de Carl Perkins o películas del director Martin Scorsese que rinden homenaje a escenas de las obras de Alfred Hitchcock), no significa que no sean originales. En tal sentido, concluye que no se debe negar automáticamente la originalidad a las obras solo por contener "huellas de datos", sino que esta se considera original si es lo suficientemente diferente de las obras preexistentes que se utilizaron para entrenar a la IA y si estas se usan para crear una nueva expresión intelectual (Fandiño López, 2023, pp. 6,16).

En adición, según Salvatore Rocco (2021, p. 7), el concepto de originalidad en el derecho australiano se ha vuelto a revisar con el incremento del rol de los *softwares* de computadoras y máquinas en la creación de obras, estableciéndose en el precedente de *IceTV v Nine Network Australia Pty Ltd* del Tribunal Supremo de Australia que "un nuevo criterio de originalidad: la mera habilidad y el trabajo no son suficientes, la originalidad requiere el ejercicio de un esfuerzo intelectual independiente" (Rocco, 2021, "*The originality issue*", párr. 3). A la luz de ello, el autor considera que este nuevo estándar torna difícil otorgar protección bajo el derecho de autor a las obras generadas por IA, en tanto este criterio refleja expresamente el requisito de autoría, es decir, que el usuario debe dirigir o crear la forma material de la obra, lo cual es poco probable en las creaciones donde la IA tiene un mayor grado de autonomía en el output que el usuario. Sin perjuicio de ello, señala que sí es posible la protección de este tipo de obras en tanto el aporte de la IA se puede reducir a la de una simple herramienta a manos del ser humano (Rocco, 2021).

Por otra parte, según el artículo "*Recovering personality in copyright's originality inquiry*" del Harvard Law Review (2025), de la jurisprudencia de las Cortes de Estados Unidos se infiere que el estándar para cumplir con el requisito de originalidad es extremadamente bajo y los jueces suelen evitar opinar sobre el valor creativo de una obra en nombre de la "neutralidad estética". Motivo por el cual, se señala que dicho criterio ha sido descuidado en el debate en torno a la protección de derechos de autor de obras generadas mediante IA, el cual más bien se

enfoca en los límites de la autoría. No obstante, se debe reconsiderar que la originalidad, más allá de un concepto doctrinario, encarna un conjunto de valores, así como el compromiso cultural con la creatividad humana, por lo que debería tener su propio peso al momento de analizar este tipo de casos. En cuanto a ello, se resalta que la originalidad, históricamente, no solo se trata de una cuestión de creatividad, sino también de personalidad, característica que naturalmente corresponde exclusivamente al ser humano. Sin embargo, hoy en día con el auge de la IA generativa que extiende los límites de la creación, se considera que el criterio de personalidad intrínseco en la originalidad debe recobrar fuerza en el ámbito del derecho de autor, puesto que este puede "transmitir el peso emocional, cultural y filosófico del papel que las artes desempeñan en la sociedad" (Harvard Law Review, 2025, p. 1130).

En esa misma línea, Eleni Polymenopoulou (2024, p. 74) opina que al aplicar únicamente el criterio de originalidad se puede reconocer cierta forma de autoría para algunos tipos de *outputs* de sistemas de IA generativa, específicamente en el caso de los Estados Unidos donde el estándar de creatividad requerido es bajo. En tal sentido, considera que estos sistemas podrían producir obras originales al cumplir con los aspectos de habilidad y creatividad de una creación artística, especialmente cuando trabajan sin la orientación del ser humano, aunque esto último le restaría el criterio de "inventivo" e "intelectual". Especialmente, los sistemas basados en IA que utilizan técnicas de aprendizaje automático pueden producir nuevos datos a partir de arte existente.

Por otra parte, en palabras de la Dra. Madeleine de Cock Buning (2016), en virtud del marco de Propiedad Intelectual de la Unión Europea y la jurisprudencia del TJUE, para que una obra pueda acogerse a la protección de los derechos de autor, esta debe ser productor de la creación intelectual propia del autor, lo cual implica que el artista tome decisiones durante su creación que reflejen su toque personal. Sin embargo, señala que, si bien la originalidad es un criterio necesario, este por sí solo no es suficiente para que considerar a una obra como "creativa". En ese orden de ideas, la protección de las obras generadas por IA representa un reto, en tanto, si bien existe una forma de autoría humana que se le puede reconocer a un programador, ello igualmente es cuestionable puesto que la CJUE ha establecido en el caso *Infopaq//Danske Dagblades Forening* que una obra debe originarse de la creación intelectual del autor para calificar como protegible por los derechos de autor en la Unión Europea. En tal sentido, la autora señala como una opción a la presente problemática que se pueda ver más allá de las limitaciones de la posición adoptada por el Tribunal, y en su lugar, debería ser posible

determinar si el nivel de creatividad de una obra es suficiente para cumplir con dicho estándar, independientemente de su origen (pp. 314-315, 321-322).

Por su parte, Andrés Guadamuz (2020, p. 13) cuestionó si las obras generadas mediante IA, como "El próximo Rembrandt" poseen originalidad puesto que al revisar su proceso de creación difícilmente podría afirmarse que no representan la personalidad de los autores quienes seleccionaron los elementos del retrato para que la computadora los analice. Al respecto, resalta la importancia del estándar del caso *Infopaq*, pues el Tribunal indicó que, si bien los elementos por sí mismos no poseen originalidad, el proceso de selección sí expresaría creatividad de forma original para dar lugar a una creación intelectual. Un análisis similar se extendió a otro tipo de obras como las fotografías en el caso *Painter v Standard Verlags*, cuya preparación de tomas y las elecciones en la edición de software fueron suficientes para probar la originalidad pues estas reflejaron la personalidad del autor. En virtud de ello, el especialista en propiedad intelectual señaló que en caso de obras como "El próximo Rembrandt", su proceso de selección de elementos podría ameritar originalidad conforme a los estándares actuales. Sin embargo, diferente es el caso de obras donde la mayor parte de las decisiones fueron tomadas por la misma computadora, especialmente en redes neurales como *Deep Dream*; no obstante, ello se debe analizar e interpretar caso por caso (Guadamuz, 2020, p. 14). Sin embargo, como veremos a continuación, la originalidad está muy ligada al criterio de autoría, al cual se le atribuye generalmente a los seres humanos, por lo que se verá si una obra generada mediante la IA supera dicho estándar.

En relación con lo anterior, Ryan Abbott y Elizabeth Rothman (2023), en base a la jurisprudencia estadounidense de casos como *Feist Publications v.s Rural Telephone Service*, en tanto el *Copyright Act* de Estados Unidos no cuantifica el nivel de creatividad requerido para la originalidad. Ello debido a que la mayoría de las obras fácilmente alcanzan un grado mínimo de originalidad, puesto que poseen una chispa creativa sin importar qué tan humildes sean. En ese sentido, indican que las obras generadas con IA pueden alcanzar el mínimo estándar de creatividad requerido para que califique como original. Sin embargo, señalan que varias sentencias enmarcan la creatividad y originalidad en términos enfocados en el ser humano (pp. 1160-1161).

No obstante, Vicenç Feliú (2021, p. 5) sostiene que el principal problema de las GANs, es que, con el tiempo, dejarán de poseer originalidad puesto que al ser su sistema un circuito cerrado, estos carecen de una fuerza impulsora de creatividad, por lo que no podrá generar algo fuera

del conjunto de datos de entrenamiento y, tarde o temprano, terminará repitiéndolo. En contraposición, el generador de las *Creative Adversarial Networks* (CANs) tiene acceso a un conjunto de datos que está relacionado a un estilo particular, el cual se utiliza para discriminar entre estos. Para ello, el CAN recibe dos señales diferentes de un 'discriminador': una que le indica al generador si la data generada se encuentra dentro o fuera de los parámetros de los estilos a los cuales tiene acceso; y una segunda, que le indica cómo el discriminador clasifica los datos creados en los estilos que este contiene. De esta forma, cuando el generador crea imágenes que coinciden con los parámetros que mantiene el discriminar y que pudo clasificarlo bajo uno de sus estilos, el generador habrá creado algo que el discriminador creería que encaja en sus estilos (Feliú, 2021, p. 5).

Según el autor, ambas señales que se empujan entre sí impulsan la innovación, pero la limitan al mismo tiempo, en tal sentido, el generador tratará de crear datos que causen confusión al discriminador haciéndole pensar que los nuevos datos encajan en su conjunto de estilos; no obstante, en realidad crea algo fuera de su universo de entrenamiento, por lo que en teoría crea algo que antes no existía (Feliú, 2021, p. 6). Por su parte, autores como Lee, Cooper y Grimmelmann (2023, p. 58) señalan que los *datasets* que se usan para entrar a la IA generativa, por sí mismos, podrían ser protegidos bajo los derechos de autor en la forma de compilaciones, las que por definición son colecciones y ensamblado de material preexistente, en la medida que estos demuestren suficiente originalidad, es decir, al escoger qué es lo que se incluye en el *dataset* (selección) y cómo se organiza esta (ensamblado).

Coincidiendo con lo anterior, Lucas Osborn (2025, p. 608) plantea que para que una obra sea original, esta debe cumplir con dos requisitos: ser una creación independiente y contar con un mínimo de creatividad. Respecto al primer criterio, este implica que la obra no sea una copia de otra; no obstante, probar el segundo criterio implica una mayor complejidad, pues en virtud del precedente del caso *Feist Publ'ns, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.*, se requiere de creatividad y describe a la originalidad como el *sine quan non* del derecho de autor. No obstante, la Corte Suprema de Estados Unidos luego moderó su aplicación al señalar que el nivel de creatividad requerido es extremadamente bajo por lo que una cantidad mínima es suficiente; en ese sentido, la mayoría de las obras cumplen con tal criterio, aunque no en el caso de nombres, números de teléfono y direcciones compiladas alfabéticamente en un directorio de páginas blancas como en el caso *Feist*.

En relación con las imágenes generadas con IA, el autor critica la posición tomada por la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos en el '*Report on Copyright and Artificial Intelligence*' cuya segunda parte sobre derecho de autor se publicó en enero del 2025, en tanto este reporte aparentemente excluye casi toda protección para las imágenes inalteradas que resultan de una serie de *prompts*, sin importar cuán detalladas sean, y en tal sentido, la Guía "*conflates sweat of the brain, sweat of the brow, and skill of the brush*" [combina el sudor del cerebro, el sudor de la frente y la habilidad del pincel] pues se centra en si los elementos tradicionales de la autoría en este tipo de obras son determinados y ejecutados por la tecnología (Osborn, 2025, p. 621).

Así, señala que el efecto de dicha combinación es un requisito *de facto* la habilidad en el dibujo o edición que tiene un artista para crear una imagen digital no fotográfica. A modo ilustrativo, una persona creativa que no sabe pintar bien o que tiene una discapacidad que no le permite pintar en un lienzo, pero que puede imaginar imágenes detalladas (cumpliendo así el requisito de "*sweat of the brain*"), no podría ser titular de la protección del derecho de autor, a pesar de que aprovechando la tecnología puede superar las barreras que lo limitan para crear y, a través de un esfuerzo considerable, puede activar esa habilidad creativa con la ayuda de una herramienta de IA para lograr crear su imagen deseada (Osborn, 2025, p. 622).

Por tal motivo, Osborn apunta a que la Oficina no toma en cuenta que una imagen generada por IA puede poseer bastante originalidad que se encuentra preexistente en la mente del autor (2025, p. 623). Así, en el Reporte se afirma que cuando una tecnología de IA recibe solo un *prompt* de una persona y produce obras complejas como respuesta, se determina que los elementos tradicionales y de autoría han sido escogidos por la tecnología y no por el ser humano. Por lo que el citado autor resalta que en el supuesto de un *prompt* simple como "payaso" sería insuficiente para transmitir una creatividad bajo el derecho de autor, sería una mera idea. Asimismo, en el mismo reporte se precisa que si bien algunos *prompts* pueden ser suficientemente creativos para ser protegido por el derecho de autor, eso no significa que la obra generada de ese *prompt* pueda ser protegida por sí misma por dicho derecho, lo que, desde el punto de vista de Osborn es incongruente con su postura respecto a las fotografías (Osborn, 2025, pp. 623-624).

Ahora, ahondando un poco más en la postura adoptada por la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos (2025, p. 27), esta señala que, a diferencia de los *prompts* por sí solos, las herramientas de IA generativa pueden permitir que sus usuarios controlen la selección y la

colocación de elementos creativos individuales; pero que las modificaciones alcancen el estándar mínimo de originalidad establecido en *Feist* dependerá del análisis caso por caso, y de cumplir un *output* con dicho criterio, podrá ser protegido bajo el derecho de autor. Señala además que la inclusión de contenido creado por la IA generativa en una obra cuya autoría es mayormente humana, no afecta el hecho de que esté dentro del ámbito del derecho de autor al igual que otras obras creadas por humanos. A modo de ejemplo, si una película incluye efectos especiales generados por IA, dicha obra sí se encuentra bajo los parámetros de protección del derecho de autor, más allá de si los otros elementos por separado no lo son.

A nivel local, el Indecopi emitió sus primeros pronunciamientos en 2024 en relación con las obras creadas con IA. Así, mediante las Resoluciones N° 2990-2024/DDA-INDECOPI y 2991-2024/DDA-INDECOPI, la Dirección de Derecho de Autor de esta entidad denegó el registro de las obras tituladas "Animales para colorear por inteligencia artificial según el abecedario" y "Objetos para colorear por inteligencia artificial según el abecedario", presentadas como obras artísticas en la modalidad de dibujo y para cuyas creaciones se empleó *Artbreeder*, una plataforma basada en IA a través de la cual se pudo generar las imágenes que se intentaron registrar. Tales decisiones se fundamentaron en que las obras no cumplían con el requerimiento de originalidad pues su creación surgió de "un proceso automático y aleatorio sin intervención creativa significativa por parte del usuario". Además, se resaltó que, de conformidad con el DL 822 y la Decisión Andina 351, para que una obra sea protegida en materia de derecho de autor, es necesario que esta refleje la impronta personal del autor humano, descartando así a aquellas creaciones efectuadas por sistemas de IA autónomos (Osterling Abogados, 2025)[6].

En resumen, en la doctrina existen diversas posturas respecto al concepto de originalidad y su aplicación en torno a los contenidos generados mediante IA pues, desde una perspectiva independiente a la autoría humana, se puede admitir que estos califican como obras pues reflejan la creatividad mínima de su autor, quien pensó cuáles indicaciones son las más precisas para obtener una obra de arte genuina según sus gustos personales. No obstante, actualmente la originalidad se encuentra estrechamente ligada al intelecto humano por lo que otro sector doctrinario sostiene que aún no es posible reconocer los contenidos generados íntegramente

[6] Se realizó una búsqueda de los documentos originales de las resoluciones a través del Buscador de Resoluciones del portal web de Indecopi; no obstante, los números de las resoluciones citadas se encontraban omitidos de la lista. Por tal motivo, se cita al estudio Osterling Abogados que incluyó mencionó las referidas resoluciones en el Boletín de Propiedad Intelectual Edición N° 5 del 2025.

con IA como obra pues en esos casos no es la persona quien elabora una imagen o texto, sino la máquina.

2.2.2. Objeto, autoría y titularidad de los derechos de autor

Tal como se mencionó anteriormente, los bienes jurídicos protegidos por el derecho de autor peruano se encuentran determinados en el artículo 3 del DL 822, los cuales comprenden "todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad". En esa línea, en el artículo 2 del mismo cuerpo normativo se puede encontrar las definiciones de obra audiovisual, de arte aplicado, literaria, plástica, entre otras expresiones de este concepto. De igual forma, en el numeral 17 del mismo artículo se define el concepto obra como "toda creación intelectual personal y original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse". Al respecto, Antequera y Ferreyros (1996) señalan que el vocablo "obra" es "el nervio central del objeto de la disciplina", haciendo énfasis en que es personal, en referencia a que solo puede crearse a partir del ingenio humano, y original en el sentido de individualidad en tanto se requiere que el producto creativo sea distinguible de otras obras del mismo género en virtud de las características que posee (p. 67).

Vale resaltar además que, en palabras de Delia Lipszyc (1993, p. 70), se distingue entre las obras originales, originarias o primigenias de las obras derivadas, en tanto las segundas se refieren a las traducciones, adaptaciones y otras transformaciones de las primeras. Asimismo, las obras literarias son creadas en un proceso de tres pasos: la concepción de la idea de la obra por su autor, la elaboración de su composición y su expresión, siendo las dos últimas etapas en donde recién la obra puede considerarse original. Además, la autora indica que en su realización no es relevante la forma en que se lleva a cabo pues esta puede ser manuscrita, tipeada en ordenador o grabada para luego ser desgravada. En contraposición, para el caso de las obras artísticas o artes plásticas, la realización personal por parte de su autor es una condición decisiva para su originalidad. Por su parte, las obras derivadas pueden ser relativamente originales en su composición como ocurre en el caso de las antologías donde se protege la selección de obras o en la expresión como es el ejemplo de las traducciones.

Profundizando un poco más en las obras artísticas, según Lipszyc (1993, p. 77) estas se comprenden en la pintura, el dibujo, el grabado, la escultura, la fotografía, la arquitectura entre otras pues no es una lista exhaustiva y se caracterizan por su impacto en el sentido estético de la persona que las contempla. Estas obras son protegibles desde los bocetos y ensayos

realizados por el autor pues están comprendidos en la etapa de composición de la obra, la cual luego se podrá expresar a través de líneas, colores, formas y materiales seleccionados por el artista, por lo que su ejecución personal es decisiva. Por ejemplo, cuando un artista dibuja o pinta un retrato o un paisaje que reproduce fielmente un mismo modelo, todas las obras basadas en este serán originales e igualmente protegidas puesto que "cada artista, a través de su mano, imprimirá la impronta de su personalidad" (Lipszyc,1993, p. 77).

Respecto a la autoría, esta solo puede recaer en un ser humano, exceptuando aquellos casos donde la legislación de determinados países permite que la persona jurídica pueda calificar como autor. Así, el DL 822 (1996) es claro al señalar quiénes son considerados como autores al definirlo como "persona natural" en el numeral 1 de su artículo 2:

> **Artículo 2.-** A los efectos de esta ley, las expresiones que siguen y sus respectivas formas derivadas tendrán el significado siguiente:
>
> 1. **Autor:** Persona natural que realiza la creación intelectual.
>
> (…)

De acuerdo con Antequera y Ferreyros (1996, p. 95), bajo este artículo que a su vez está en armonía con el artículo 3 de la Decisión 351, **la persona física** es quien realiza la creación intelectual y que al igual que en las demás leyes de tradición continental, se entiende que solo la persona humana puede crear una obra, en comparación a la legislación anglosajona que permiten una ficción legal para que las personas jurídicas también puedan considerarse autores cuando se trata de aquellas creadas bajo contrato de trabajo o en producciones cinematográficas. Vale resaltar además que el concepto de autoría es diferente a la de titularidad puesto que el primero se refiere al autor como persona que usa su ingenio para crear una obra, mientras que el segundo alude a los casos en los que una persona natural o jurídica diferente puede tener los derechos sobre la creación. Asimismo, según el numeral 44 del mismo artículo, la titularidad originaria es aquella que emana de la sola creación de la obra.

De forma similar, la OMPI señala que el autor es la persona que ha creado una obra mientras que el titular es aquella persona que goza de los derechos patrimoniales exclusivos que la legislación le otorga. Siendo ello así, en varios países solo un ser humano puede considerarse como autor, pero una persona natural o jurídica puede ser el titular. Además, se enfatiza que el autor no solo puede ser aquel que "pone la pluma sobre el papel o que pinte el lienzo", sino que también lo es la persona que ha contribuido a la originalidad de la obra, como sucede en el

caso de una entrevista en donde el derecho de autor le corresponde al periodista que la redacta y tiene control para editar el producto final, mas no el entrevistado (2023, p. 56).

Por otra parte, Antequera y Ferreyros (1996, p. 96) señalan que la presunción de autoría, establecida en el artículo 11 del DL 822 (1996), que guarda relación con el artículo 15.1 del Convenio de Berna y el artículo 8 de la Decisión 351, se trata de una presunción *iuris tantum* en tanto, en la práctica, es posible que una persona ponga su nombre en una obra ajena para que se le presuma como autor, por lo que se admite prueba en contrario:

> **Artículo 11**.- Se presume autor, salvo prueba en contrario, a la persona natural que aparezca indicada como tal en la obra, mediante su nombre, firma o signo que lo identifique.

Además, Antequera (2007a) afirma que, si se considera a la creación intelectual como el acto y el hecho de crear una obra como el resultado, esta solo es posible mediante una acción humana en tanto esta es una "actividad intelectual, propia y exclusiva de las personas naturales". Este precepto establecido en la tradición continental de los países iberoamericanos es compatible con el reconocimiento del derecho del autor como atributo fundamental en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en tanto el ser humano que realiza la producción intelectual es el sujeto por excelencia (p. 30). Otra cuestión importante de abordar es la diferencia entre el acto creativo que resulta en una obra y un simple trabajo intelectual que no genera una forma de expresión original. En tal sentido, Antequera (2007a) indica que "no puede confundirse la condición de autoría con la que resulte del mero esfuerzo intelectual, cuando de este último no surja como resultado un bien inmaterial independiente" (p. 32), como ocurre en el caso, por ejemplo, de un dibujante arquitectónico que tan solo sigue las instrucciones creativas del arquitecto por lo que no se le puede considerar como "co-autor". De forma similar, en un caso del Tribunal de Gran Instancia de París citado por el jurista en relación con las fotografías, se resolvió que la cualidad de autor subyace en la persona que selecciona el sujeto, el lugar o el ángulo de la fotografía, más no en aquel que solo se encarga de activar el obturador del equipo fotográfico (2007a, pp. 32-33).

De igual manera, Delia Lipszyc (1993, pp. 42-43) señala que la calidad de autor y titular originario del derecho se reconoce a la persona física que crea una obra en la concepción jurídica latina, salvo excepciones como obras colectivas en la legislación francesa y española donde se permite que la titularidad originaria recaiga en cabeza de otros. Al respecto, la autora al igual que Antequera (1994, p. 53), resalta que las acciones de aprender, pensar, sentir y

expresar obras artísticas solo pueden ser realizadas por seres humanos por lo que se considera que el derecho de autor nace de la creación intelectual. Entonces, el hecho que la titularidad originaria corresponda a la persona física que crea la obra es una consecuencia natural de este tipo de acciones. Por ello, se dice que las personas jurídicas no crean obras, sino las personas físicas que la integran, motivo por el cual en los casos en que estos pueden ser titulares derivados se recurre a una ficción jurídica para que sea posible atribuirles la autoría (Lipszyc, 1993, p. 124).

Otra excepción es la doctrina de "Obras hechas por contrato" (*Works Made for Hire)* adoptada en el derecho de autor anglosajón, conforme a la cual una obra se considera protegible en dos situaciones: "cuando es creada por un empleado como parte de las tareas habituales del empleado" o "cuando un determinado tipo de obra es creada como resultado de un expreso y escrito acuerdo entre el creador y una parte que especialmente la ordena o comisiona", en cuyos casos se considera autor y propietario del derecho de autor a la parte contratante o encargada. Así, de conformidad con el Circular 30 de la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos, la obra hecha por contrato es una excepción a la regla de considerar como autor a la persona o personas que crearon la obra que se desea registrar, aplicándose por ejemplo a las contribuciones a obras colectivas, a una parte de obra audiovisual o película, traducción, entre otras (United States Copyright Office, 2024, pp. 1-2).

2.2.2.1. La autoría en el caso de obras generadas mediante IA

En cuanto a las creaciones generadas con utilización de la IA, la OMPI (2023, p. 58) indica que en la medida que estas sean realizadas por un ser humano que use IA de baja autonomía como herramienta, de forma similar a un artista digital que utiliza un editor gráfico o un fotógrafo y su cámara, este tipo de obras también son susceptibles de ser protegidas por el derecho de autor como cualquier otra obra. Caso distinto es aquel en el que la obra es creada por la propia IA puesto que las legislaciones nacionales sobre derecho de autor, en especial a lo que refiere al requisito de originalidad, no posibilitan su protección pues para ello se presupone que cuando establece que la obra debe reflejar la personalidad del autor, se entiende que el creador es un ser humano y no una máquina. En consecuencia, no es posible extender el derecho de autor a los productos generados por los propios sistemas de IA.

Posición similar sostiene Nicola Lucchi (2025) quien realizó un estudio comisionado por el *Policy Department for Justice, Civil Liberties and Institutional Affairs* del Parlamento Europeo en donde examina los principales retos que supone la IA generativa en el marco de los

principios del derecho de autor de la Unión Europea. Respecto a la autoría, resalta que bajo el marco jurídico vigente de la UE no se ofrece protección a las obras generadas íntegramente por la IA al haber una ausencia de una intervención creativa significativa de un humano. Ello se debe a que "la autoría se mantiene atada a la expresión de las elecciones libres y creativas del autor humano", en virtud del enfoque humano-céntrico de la propiedad intelectual. A pesar de lo anterior, reconoce que mientras los sistemas de IA generativa se hacen cada vez más autónomos y capaces de crear, por lo que los legisladores podrían evaluar si el marco jurídico actual sigue siendo el adecuado o si, por el contrario, se requiere de herramientas legales complementarias para "capturar el valor económico de los outputs no humanos sin erosionar el núcleo filosófico de la ley de derechos de autor" (p. 96).

Por su parte, Abbott y Rothman (2023, p. 1149) comentan que, bajo las políticas de la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos, en específico el *Copyright Registration Guidance*, estas no son elegibles para registro de derechos de autor, mientras que aquellas obras creadas con asistencia de la IA sí son elegibles para ello, respecto al cual solo es aplicable para la porción de la obra generada por un ser humano. No obstante, en la práctica, se ha detectado que numerosas obras generadas con IA han sido registradas por la Oficina, sin que este exija a los solicitantes que confirmen que ha sido creada por un ser humano.

En relación con lo anterior, si bien en el DL 822 no se hace mención explícita a las obras generadas por IA, al buscar en los registros de obras artísticas y obras de arte aplicado de 2025, se ha encontrado que el Indecopi ha colocado en observaciones generales de algunos expedientes que "[L]a protección por Derecho de Autor recae únicamente sobre las partes originales, **mas no sobre las creaciones generadas por inteligencia artificial conforme al D.L. N° 822**" (el énfasis es propio), tal como se visualiza en el ejemplo de la Figura 16.

Figura 16: Consulta de expediente de obra artística en el portal web de Indecopi

Nº DE EXPEDIENTE 002951-2025

Tipo expediente	REGISTRO DE OBRAS ARTISTICAS Y OBRAS DE ARTE APLICADO
Fecha Ingreso	2025-06-17
Lugar de Presentación	SAN MARTIN

Datos de la Obra			
Título :	RETRATO DE YSABEL		
Tipo de Obra :			
	ORIGINARIA		
Fecha de impresión		**Fecha de publicación**	
Lugar de publicación		INÉDITA	
Nº de ejemplares	0	**Nº de edición**	
Observaciones Generales	La proteccion por Derecho de Autor recae unicamente sobre las partes originales de la obra, mas no sobre las creaciones generadas por inteligencia artificial conforme al D.L.N° 822		

Lo anterior se encuentra en línea con la postura expresada por la Dirección de Invenciones y Nuevas Tecnologías y la Dirección de Derecho de Autor a través del Oficio N° 000172-2024-PRE/INDECOPI en referencia a la fórmula legal elaborada por la Segunda Mesa de Trabajo del Proyecto de Ley que regula la Inteligencia Artificial en el Perú N° 7033- 2024-CR y otros. En atención a dicho proyecto que tiene por objeto establecer un marco legal para el uso y regulación de la IA en el territorio nacional, el Indecopi señaló que la tecnología basada en IA no es susceptible de crear obras en tanto no existe intervención humana en su creación. Eso se debe a que, conforme argumenta, el derecho de autor es por excelencia un derecho humano, tal como se encuentra previsto en la Constitución Política del Perú de 1993, en la Declaración Universal de los Derechos Humanos y en la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre. Además, señala que el sistema de protección que lo confiere concibe al autor como "la persona natural que por su naturaleza humana es capaz de crear obras" (Indecopi, 2024, p. 7).

Por su parte, Paula Vega García (2024, pp. 406-407) afirma que el binomio autor-obra es el cimiento de la propiedad intelectual, motivo por el cual aquellas creaciones elaboradas por animales o máquinas han sido omitidas tradicionalmente de cualquier clase de protección. Ejemplo de ello es el caso del famoso selfi tomado por el mono *Naruto*, cuya titularidad sobre la imagen estaba siendo debatida pues el fotógrafo David Slater, quien colocó la cámara en un trípode y ajustó su configuración para luego ponerla a disposición de un grupo de monos en el parque nacional de *Sulawesi* Norte en Indonesia, solicitó a Wikipedia en 2014 que retirara la fotografía de su web. Frente a esta situación, la enciclopedia *online* se negó a hacerlo bajo el argumento de que al haber sido creada por un animal, que no puede ser titular de derechos de

autor, entonces es de dominio público. Este caso luego llegó al tribunal del distrito norte de California en 2015 por la demanda de los activistas de Personas por el Trato Ético de los Animales (PETA), quienes demandaron a Slater en nombre de Naruto para que este último se declare autor y titular de los derechos de la fotografía bajo el fundamento de que se trataba de una creación original derivada de determinadas acciones voluntarias y decididas por este, sin intervención de Slater. En 2018, la Corte de Apelación del noveno circuito de Estados Unidos resolvió que el *Copyright Act* "no autoriza expresamente a los animales para que presenten demandas por infracción de derechos de autor según el estatuto", por lo que conforme a ello y al precedente del caso *Cetacean*, Naruto carecía de legitimidad para demandar (Guadamuz, 2018; Naruto vs Slater, 2018).

Retomando la posición de Vega García, debido a la capacidad de programas basados en IA como *Midjourney*, *DALL-E*, *Stable Diffussion* o *ChatGPT* para proveer de forma sencilla resultados artísticos infinitos y rápidos en formato de imagen o texto, tan solo con las indicaciones de sus usuarios, hoy en día la atribución de su autoría es una de las cuestiones más debatidas. Al respecto, señala que un aspecto medular es el grado de intervención máximo de la IA durante el proceso creativo que podría definir si se trata de una obra humana o, por el contrario, es resultado de una actividad mecánica, aunque también en algunos casos aún se encuentra en debate respecto a si la creación puede considerarse original a pesar de tener suficiente "humanidad" o si corresponde atribuirle algún tipo de autoría, como sucede en el caso de obras colectivas, en colaboración o derivadas, a la persona que creó el sistema basado en IA o a los autores de las obras preexistentes empleadas para entrenarlo. En tal sentido, la autora refiere que existe una tendencia a entender que aquellas creaciones que no cuentan con intervención humana suficiente no están protegidas por la propiedad intelectual. No obstante, propone mecanismos alternativos como la transformación de la producción de la IA en dominio público o la comercialización del archivo digital mediante *non-fungible tokens* (NFT) para garantizar cierta exclusividad sobre tal tipo de obras (2024, pp. 407-409).

Por otra parte, se ha debatido también si es posible equiparar las creaciones generadas con IA con los materiales generados por computadora, entendiendo por tales aquellos cuya producción depende por completo de la máquina, sin ningún tipo de intervención humana más que la de su propio desarrollador. En esos casos, conforme señala Andrés Guadamuz (2017), en legislaciones como las de Hong Kong, India, Irlanda, Nueva Zelanda y Reino Unido se otorga la autoría al programador; por ejemplo, en ese último el artículo 9.3 del *Copyright, Designs and Patents Act* de 1998 expresamente señala que "*e*n el caso de una obra literaria, dramática,

musical o artística generada por computadora, se considerará que el autor es la persona que realiza los arreglos necesarios para la creación de la obra*"*. En tal sentido, se ha cuestionado si puede aplicarse este mismo enfoque a las creaciones generadas mediante IA; no obstante, ello es complicado pues existe una ambigüedad sobre si la ley reconocería al programador o a su usuario como el autor de la obra.

De forma similar, Rocco (2021, "*The authorship issue*", párr. 3-6) sostiene, en virtud de la legislación y jurisprudencia australiana, que realizar una analogía entre las obras generadas por computadora y las realizadas por IA solo brindaría protección a la IA en sí misma, mas no al contenido que genera. Por lo que, a diferencia de las obras asistidas por la IA que podrían protegerse bajo el supuesto de que el usuario humano es el principal responsable de su versión final, para proteger las obras generadas por la IA se tendría que asimilar la autoría que se atribuye al código fuente de las máquinas con la autoría sobre sus *outputs*, lo que es complicado bajo la legislación vigente de derecho de autor y la tendencia de las Cortes de Australia.

En contraste, Vicenç Feliú (2021) sostiene que en legislación del de Reino Unido, a pesar de no referirse expresamente a la IA, contempla el concepto "generado por computadora" por lo que podría ajustarse al de un trabajo generado por IA. Así, señala que, bajo ese sistema legal, "un humano creador de una IA que produce un trabajo protegible podría obtener los derechos de autor sobre esa obra por el periodo legalmente definido sin conseguir algún derecho moral" (p. 19). En tal sentido, concluye que ese esquema reconocería a la propia IA como creadora y al humano como el autor legal sin haber contribuido creativamente a la obra, lo cual se contrapone con el derecho de autor de Estados Unidos cuya jurisprudencia conecta a los conceptos de autoría y creatividad por lo que una concepción de trabajos generados por IA irremediablemente enfrentaría cierta resistencia en dicho sistema. Asimismo, si bien no existen antecedentes de un aproximamiento *sui generis* en la legislación americana, el autor indica que una solución similar al caso de la Directiva 96/9/EC de la Unión Europea sobre las bases de datos, que atribuye autoría a la persona natural que crea la base, podría brindar una respuesta a los problemas vinculados a la autoría y originalidad de las obras generadas por la IA, de tal forma que se adopte un sistema legal más amplio similar al de registro de marcas y protección ante la competencia desleal. De forma similar, Margarita Romero (2025, p.72) argumenta que la legislación sobre obras creadas por computadora dejaría la puerta abierta para que el concepto de autoría evolucione a la par que la IA, especialmente en un contexto en donde se habla de la "IA omnipresente".

Por otro lado, Efraín Fandiño (2023, "*The potential candidates for authorship of the AI-automated works*", párr. 1-5) sostiene que, bajo la premisa de que las obras automatizadas pueden ser originales en la medida que sea diferente de los elementos que presta de obras preexistentes, si el proceso de creación de la obra está relacionado con el de la obra automatizada de la IA, como la selección de datos o la composición de algoritmos, entonces es posible afirmar que el desarrollador es el autor de la obra automatizada. Dicha posición se sustenta en la decisión del Tribunal Popular del Distrito de *Shenzhen* del 24 de diciembre de 2019 sobre el caso de la empresa Tencent, desarrolladora de *Dreamwriter*, un sistema basado en IA mediante el cual generaron un artículo sobre el índice bursátil de Shangai y que demandó a la empresa *Shanghai Yingxun Technology* por la publicación de un artículo idéntico en su página web generado automáticamente por *Tencent Robot Dreamwriter*. El Tribunal resolvió a favor de Tencent al concluir que el artículo se trataba de una obra literaria protegida por la legislación de derecho de autor de China, en base a su proceso de creación y su origen a partir de las elecciones personales y estructura del equipo creativo (Bo, 2019).

El citado autor menciona que el Tribunal ha entendido correctamente el concepto de autoría en el contexto de que las obras generadas por IA suponen un reto al implicar diferentes formas de creación a diferencia de las obras tradicionales. Así, señala que ambas formas implican el ejercicio de la actividad creativa: las obras generadas por sistemas de IA son el resultado del entrenamiento de estos por parte de uno o más individuos, mientras que las obras tradicionales son creadas por la acción humana sobre el material. Sin embargo, reconoce que no en todos los casos los desarrolladores son autores de las obras creadas con la IA, como ocurre cuando el usuario del sistema basado en IA es quien genera el resultado. A su vez, no se puede considerar que en todos esos casos el usuario sería autor de la obra, pues cuando su rol se limita a ejecutar el *software* entonces no se le puede otorgar derechos sobre ese trabajo automatizado en tanto no expresa la elección creativa y libre del usuario. Lo contrario sucedería con los sistemas basados en IA que permiten a sus usuarios la modificación del output ya sea mediante la introducción de parámetros o datos pues esto sí constituiría una expresión libre de individualidad y creatividad y, en consecuencia, el usuario se consideraría como autor legítimo de la obra generada por IA (Fandiño López, 2023, "*The potential candidates for authorship of the AI-automated works*", párr. 6-8).

Por su parte, Jorge Villalobos (2022) señala que, de conformidad con el derecho español, la autoría de la IA aún no es factible por razones similares a la de los autores citados anteriormente; no obstante, ello no significa que se deba renunciar a un escenario donde sea

posible pues considera que "al omitirse la obra artificial, esta se equipara con la obra humana y, por tanto, al hacerse la obra humana indistinguible, se vulgariza" (p. 13). Así, en el caso de dos editoriales que usan un mismo proveedor de IA para la traducción de un texto y, en consecuencia, obtienen una traducción idéntica, Villalobos (2022) considera que no sería justo proteger esa obra derivada mediante derechos de autor, pero tampoco lo sería su inclusión en el dominio público. En contraste, mediante el reconocimiento de la autoría de la IA y en caso se realizarán modificaciones suficientes para constituir la obra en sí misma se podría considera a la traducción humana como una obra derivada a partir de otra derivada, entendiendo como tal a la traducción artificial; caso contrario, se trataría de la "apropiación de una obra ajena" (p. 14).

2.2.2.2. Posición respecto a la originalidad y autoría de las obras generadas mediante IA

Ahora bien, como se precisó en la introducción, la primera parte de la hipótesis del presente trabajo es que las obras generadas mediante el uso de IA son susceptibles de ser protegidas legalmente por el derecho positivo, en este caso por el derecho de autor. Sin embargo, la frase "generado mediante" implica dos perspectivas: la IA como creadora y la IA como herramienta, por lo que se debe distinguir entre ambos conceptos pues este será el punto de partida para definir si este tipo de contenidos configuran una "creación personal y original" conforme al marco jurídico vigente. Autores como Abbott y Rothman (2023, p. 1149) utilizan términos como "*AI-assisted*" (asistido por la IA) en referencia a las obras que fueron generadas con la IA pero cuyo creador es un ser humano que califica como autor bajo los criterios tradicionales. Mientras que "*AI-generated*" (generado por la IA) se refiere a las obras en las que se utilizó IA para su creación y no existe una persona natural a quien se le pueda atribuir su autoría. Vale resaltar que la aplicación de estos conceptos no es uniforme en tanto aún está en debate hasta qué extensión se considera que una obra ha sido creada con asistencia de la IA (es decir, IA como herramienta) o netamente por esta (IA como creadora autónoma).

Luego de haber revisado la literatura relacionada a la capacidad creativa que actualmente poseen las herramientas basadas en IA generativa, en la presente tesis se considera que las obras creadas con IA generativa o asistidas por esta son aquellas en las que el usuario ha ingresado su contenido propio a la plataforma para luego editarlas o transformarlas o cuyo *output* generado por la IA ha sido modificado posteriormente por el usuario de tal forma que ha creado una obra diferente a la versión inicial. Mientras que se considerarán bajo el término "generados por IA" a aquellos contenidos obtenidos únicamente en base a *prompts* o por la

propia IA. Ello debido a que en el primer caso el usuario emplea la IA generativa como una herramienta, similar a *Photoshop*, para crear su obra. Por ejemplo, el caso de un fotógrafo sube a *Stable Difussion* una fotografía creada por él mismo para ajustar la saturación de los colores o modificar la perspectiva. Otro caso es la modificación por parte del usuario del resultado generado por la IA de tal forma que cree algo diferente y propio en comparación al output de la IA, como ocurre cuando una persona diseña un personaje en base a un boceto proveído por la IA.

Lo anterior está en línea con la división conceptual según las recomendaciones bajo el marco normativo de la Unión Europea, en donde el término "obras asistidas por la IA" concibe a la IA como una herramienta sofisticada que no reemplaza la creatividad humana pero sí la apoya, en el sentido que el usuario ejerce un control significativo en la elección de los elementos que componen la expresión artística de la obra. En ese caso, "el ser humano se mantiene como el principal agente creativo: la IA meramente facilita o acelera las tareas que por el contrario serían laboriosas", de tal forma que posee el control creativo y se alinea con el enfoque antropocéntrico prevalente en el derecho de autor (Lucchi, 2025, p. 100). Desde el lado opuesto, el término de "obras generadas por IA" abarca los contenidos generados en gran medida con la intervención de la IA, siendo el factor humano algo mínimo como lo es la redacción de un *prompt* para crear una imagen o un texto. En ese supuesto, la expresión creativa en sí misma ha sido generada automáticamente por la IA, por lo que es complicado afirmar que cumple con el requisito de *input* creativo humano (Lucchi, 2025, p. 100).

En cuanto a lo anterior, un tema muy debatido es si un *prompt* suficientemente detallado y creativo significa una asistencia por parte de la IA para crear un contenido derivado de la imaginación e ingenio del usuario. No obstante, la sola acción de dar indicaciones no es suficiente para afirmar que la IA solo está funcionando como una herramienta, puesto que en base a las ideas del usuario produce un contenido totalmente diferente, pasando de texto a imagen, por sí solo. No es lo mismo ir con una cámara a Machu Picchu y tomar una foto del paisaje en donde se selecciona el ángulo, la exposición y el encuadre, a abrir Gemini, escribir "genera imagen de Machu Picchu, día, verde intenso, cielo nublado" y descargar la imagen producida. En otras palabras, una creación que únicamente tuvo como origen una serie de instrucciones no tiene la suficiente intervención humana como para considerarse que el usuario fue solo apoyado por la IA. Esta posición se alinea con lo argumentado por Lucchi (2025) quien afirma que "cuando un usuario forma un contenido significativo a través del compromiso

iterativo, las decisiones estéticas o la integración con elementos originales, el *output* podría lograr el umbral de originalidad" (p. 102).

Una vez delineada la diferencia entre "asistido por IA" y "generado por IA", corresponde responder a la siguiente pregunta: ¿la IA puede ser autora conforme al marco jurídico vigente? La respuesta es no, en tanto el derecho de autor se basa en una visión antropocéntrica desde su concepción hasta el día de hoy, aunque ello no significa que no pueda cambiar en el futuro. En concreto, en el artículo 3 del Convenio de Berna (1971) se hace referencia a que estarán protegidos los autores "nacionales" de los países de la Unión o no nacionales de dichos países, pero cuya residencia sea "habitual en alguno de ellos", por lo que reconoce de forma implícita que solo las personas físicas pueden ser autoras. De la misma forma, en el segundo párrafo del artículo 1 del DL 822 (1996) se señala que la protección de los autores se reconoce "cualquiera que sea la nacionalidad, el domicilio del autor o titular del respectivo derecho o el lugar de la publicación o divulgación".

En línea con el artículo 52 de la Constitución Política del Perú de 1993, son peruanos por nacimiento los nacidos en el territorio de la República, con madre o padre peruanos o los que adquieren la nacionalidad por naturalización o por opción si tienen residencia en el país. Evidentemente, la IA no es humana por lo que no nace ni reside en un territorio y no puede ser nacional de un país y, por lo tanto, no se le puede atribuir autoría. Diferente es la persona que crea y programa su propia IA, quien sí puede ser nacional o residir en un país o una empresa desarrolladora que posee personalidad jurídica y puede estar domiciliada en un determinado país. No obstante, a estos solo les aplicaría la protección sobre el sistema de IA en sí mismo según el numeral 34 del artículo 2 del DL 822 (1996) que define al programa de ordenador o *software* de la siguiente forma:

> **Programa de ordenador (software):** Expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un computador ejecute una tarea u obtenga un resultado. La protección del programa de ordenador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso.

A partir de dicha definición, tampoco se infiere que el resultado que genere la IA es un *software*, en tanto como se mencionó anteriormente, los contenidos que produce son textos,

imágenes, audios o videos. En ese sentido, considerando que en el cuerpo normativo peruano no se contempla ni la figura de las "obras generadas por computadoras" como en la legislación de Reino Unido, tampoco se puede interpretar que los desarrolladores de la IA son autores o coautores de las obras generadas por el propio sistema, más aún si estos se entrenan con otras obras protegidas por el derecho de autor.

En otros países, ha habido intentos de atribuirle autoría o titularidad a una IA al momento de registrar obras generadas por estas, lo cual ha sido rechazado por las autoridades competentes debido a que aún no se concibe que un ente no humano sea autora. Por ejemplo, en México Gerald García Báez, especialista legal en IA, realizó un trámite ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) para solicitar el registro de la obra titulada "Avatar virtual: Gerald García Báez", una imagen generada por la IA Leonardo en base a las fotografías del usuario para crear un avatar que lo identificara en foros de realidad virtual.

En este caso, García Báez había solicitado "la protección los derechos morales a favor de la IA", en tanto si bien él proporcionó los parámetros con sus fotografías, el sistema de IA "fue quien tuvo la capacidad de tomar la decisión en realizar la actividad creativa" (Amparo Directo 6/2025, 2025, p. 2). Para ello, invocó el citado artículo sobre las obras generadas por computadora de la ley de Reino Unido pues consideraba que el espíritu de dicha norma es "crear una excepción para todos los requisitos de autoría humana, al reconocer la chispa creativa o el trabajo que entraña la creación de una obra generada por un programa de IA" (Amparo Directo 6/2025, 2025, p. 2).

En virtud de ello, consideró que la autoridad administrativa podía "realizar una reflexión interpretativa" con el fin de "reconocer otro tipo de entes creativos distinto a la persona física". Asimismo, solicitó a favor de él mismo la protección de los derechos patrimoniales para poder explotar la obra con fines comerciales, puesto que, al ser usuario del sistema de IA, le proveyó con sus propias fotografías e instrucciones para la creación de la obra (Amparo Directo 6/2025, 2025, p. 2). La solicitud de registro fue rechazada por la Dirección del Registro Público del Derecho de Autor pues estaba se formuló respecto a un "contenido generado de manera artificial y no del producto de la creación humana" y la solicitud respecto a los derechos morales a favor de la IA se declaró improcedente por las mismas razones, precisándose que "la titularidad moral es exclusiva del autor o autora como persona física y sujeto protegido por el derecho de autor" (Amparo Directo 6/2025, 2025, pp. 3-4).

Este caso siguió litigándose hasta llegar a la Segunda Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación que resolvió el amparo directo 6/2025 y decidió no amparar ni proteger a Gerald García Báez en contra de la resolución que reconoció la validez de la resolución impugnada. Entre sus argumentos, la Segundo Sala señaló que la Sala Especializada en Materia de Propiedad Intelectual del Tribunal Federal de Justicia Fiscal y Administrativa es legal y constitucional y fundamentada en la ley de derecho de autor mexicana. Así, la Sala Especializada había argumentado que el ejemplar fue creado por la plataforma 'Leonardo', es decir, se trataba de un contenido gráfico artificial generado por la propia IA, lo que contraviene el artículo 12 de la Ley Federal del Derecho de Autor al no ser "producto de creación humana" y el artículo 3 del mismo por cumplir con el requisito de originalidad, es decir, que sea una "expresión de individualidad por parte de su autor, así como de su personalidad" (Amparo Directo 6/2025, 2025, p. 6).

Además, la Suprema Corte sustentó que pese a los grandes pasos que ha dado la IA en la actualidad para simular la inteligencia humana, nunca podrá poseer la experiencia o sentimientos de un humano, ni ser consciente del trabajo que realiza, cómo lo hace ni qué resultado produce. En tal sentido, se afirma que la IA "únicamente ejecutan algoritmos y tareas computarizadas" por lo que no pueden realizar obras originales ni puede ser titular de privilegios personalísimos como los derechos morales o patrimoniales (Amparo Directo 6/2025, 2025, fundamento 64, p. 20).

Por otro lado, en *Thaler v. Perlmutter* (2025), resuelta por el la Corte de Apelaciones de los Estados Unidos del Circuito del Distrito de Columbia el 18 de marzo de 2025, el Dr. Stephen Thaler creó una IA generativa a la que llamó "*Creativity Machine*", la cual generó una imagen titulada "*A Recent Entrance to Paradise*" y, posteriormente, Thaler solicitó su registro ante la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos, señalando a *Creativity Machine* como la autora de la obra y a él mismo tan solo como su propietario. Esta solicitud fue rechazada debido a que no se cumplía con el requisito de autoría humana. Por lo que Thaler solicitó la revisión de dicha decisión en el tribunal del distrito federal, la que también afirmó lo decido por la Oficina. Entre los principales argumentos de Thaler, se encuentra que el requisito de autoría humana es "inconstitucional y no respaldada por la ley o la jurisprudencia" y que "las opiniones judiciales de la Edad Dorada no pudieron resolver la cuestión sobre si una obra generada por computadora es protegible por derecho de autor hoy en día" (p. 7). Asimismo, argumentó que la obra es protegible puesto que un humano instruyó y dirigió a la IA, lo cual también fue desestimado por el Tribunal pues esa cuestión no fue planteada desde el inicio en su solicitud.

Al respecto, la jueza del circuito Millett confirmó la denegación de la solicitud de Thaler en tanto el Copyright Act de 1976 "requiere que toda obra elegible sea creada en primera instancia por un ser humano" (Thaler v Perlmutter, 2025, p. 3). En la sentencia se destaca que las regulaciones de la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos han requerido desde hace tiempo que todas las obras registradas tengan autoría humana como se evidencia en las primeras ediciones del *Compendium of Copyright Office Practices*, siendo que en su tercera edición se recomienda denegar el registro "si se determina que un ser humano no ha creado la obra", lo cual se extiende también para las obras "producidas por una máquina o meros procesos mecánicos que operan aleatoriamente o automáticamente sin un input creativo o intervención de un autor humano" (Thaler v Perlmutter, 2025, p. 6).Vale señalar que la Corte de Apelaciones destacó que los autores son el centro de la Ley de Derecho de Autor de 1976, si bien en este no se define la palabra "autor", los métodos de interpretación jurídica demuestran que "solo se refiere a los seres humanos". Por su parte, las máquinas han sido definidas como "herramientas utilizadas por los humanos en los procesos creativos en vez de creadoras por sí mismas" (Thaler v Perlmutter, 2025, p. 10).

En tal sentido, señala que el derecho de autor es fundamentalmente un derecho de propiedad creado por el Congreso de Estados Unidos; que la ley limita la duración del derecho de autor a la vida de su autor por lo que este se mantiene mientras se encuentre vivo y setenta años después de su muerte; cuando este muere, el derecho de "*termination interest*" luego se transfiere a su viudo/a o hijos o nietos sobrevivientes y pueden ejecutarlo si así lo desean. Asimismo, la transferencia de los derechos de autor requiere de una firma, los autores tienen nacionalidades o domicilios e intenciones como en el caso de las obras colectivas, cuya finalidad es preparar una obra entre dos o más autores para unirla en una unidad. Todo lo anterior que se encuentra en las disposiciones de la legislación estadounidense indica que ser un humano es una condición para ser autor. En contraposición, una máquina no puede ser propietaria, no tiene vida (en el mismo término que la vida humana), no tiene familia o herederos, no tiene capacidad legal para firmar en actos jurídicos, no tiene domicilio o una nacionalidad y no posee intenciones (Thaler v Perlmutter, 2025, pp. 11-12).

Recientemente, el 2 de marzo de 2026, la Corte Suprema de los Estados Unidos rechazó la solicitud de revisión del caso Thaler v. Perlmutter sobre si la IA puede ser considerada como autora bajo la legislación de dicho país. De esta forma, se puso fin a tal discusión por el momento y ha dejado un mensaje claro: para recibir protección bajo el ámbito del *copyright*, es un requisito que un ser humano intervenga en el proceso creativo (Schneider, 2026).

En suma, en virtud del marco jurídico a nivel nacional e internacional, una IA no puede ser autora de una obra artística pues la protección que ofrece el derecho de autor está centrada en el ser humano y las creaciones fruto de su intelecto e ingenio, desde las más simples como una fotografía de una mesa, hasta la más complejas como una película. Sin perjuicio de lo anterior, cada vez aumentan los fundamentos a favor de la IA como autora, desde los que abogan por su reconocimiento para promover la innovación tecnológica hasta los que afirman que la IA sí posee un intelecto y creatividad al mismo nivel que los seres humanos, por lo que no se descarta que en el futuro cambie el enfoque antropocéntrico del derecho de autor.

Una vez delimitado quién puede ser o no autor, surgen las cuestiones en torno a las obras asistidas por IA generativa pues dependiendo del caso, unas obras tienen mayor intervención humana en comparación a otras creaciones, motivo por el cual corresponde responder a la pregunta si una obra generada mediante IA (entendiéndose como "asistida por IA") cumple con el requisito de originalidad y por ende sería susceptible de ser protegida por el derecho de autor.

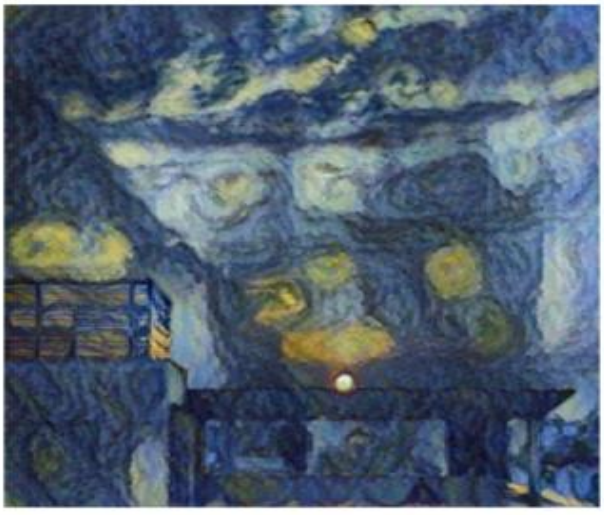
La originalidad, conforme a la teoría subjetiva, implica que el autor cree una obra que refleje la impronta de su personalidad, por más simple que sea. Como se vio previamente, un contenido generado automáticamente por una IA, por más "creativo" que sea, no es una obra protegible porque no posee intervención humana detrás de su creación, más que la programación desarrollada por su creador. Citando a Susana Navas Navarro, "en el modelo actual de Derecho de Autor, éste solo puede serlo una persona física, no una máquina o un animal, aunque sean "creativos"" (2018, p. 283). Similar posición sostiene la Relatora Especial Alexandra Xanthaki (2025, p. 6), quien, en su Informe sobre los derechos culturales presentado ante la Asamblea General de las Naciones Unidas, señala que es importante realizar una diferenciación explícita entre el contenido creado por un ser humano y por la IA, pues una creación puramente sintética no es creativa, siendo más bien una "adición automática", así sea de buena calidad.

Pero ¿qué sucede si el usuario realiza modificaciones sustanciales sobre el contenido generado por la IA para dar lugar a una obra completamente diferente? Se considera que este tipo de obras deben ser evaluadas caso por caso, pues existen diferentes formas de transformar el *output* de una IA, ya sea mediante la refinación de las indicaciones que se brinda a la plataforma para que esta misma corrija la imagen o texto hasta que brinde un resultado conforme a lo deseado por el usuario o tomar el resultado de la IA como una base para luego modificarla de

forma tradicional o digital. También puede ocurrir al revés cuando es el mismo usuario quien provee a la IA con su propio contenido como fotografías, bocetos, ilustraciones o historia para crear una obra. A título ilustrativo, se revisará los casos de algunas imágenes generadas con IA cuyos creadores solicitaron su inscripción ante la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos (en adelante, "la Oficina"), así como una imagen generada con IA que fue materia controvertida en la Corte de Internet de Beijing en China por su publicación no autorizada por un tercero. Cabe precisar que estos casos fueron resueltos conforme a las legislaciones de sus respectivos países, los cuales difieren a la normativa peruana; sin embargo, los análisis realizados por sus autoridades resultan relevantes en cuanto a la aplicación de los conceptos de autoría y originalidad que guardan similitudes respecto a lo establecido en la legislación y la jurisprudencia peruana.

Primero, para abordar el popular ejemplo de convertir fotos a una "obra de arte" que imita el estilo de otro artista, pero en base al input del usuario, se revisará lo señalado por la *Copyright Review Board* de la Oficina respecto a la solicitud de reconsideración sobre denegación de registro de la obra "SURYAST" creada por Ankit Sahni (2023a) (ver Figura 17). Como antecedente, el Sr. Sahni solicitó su registro en diciembre de 2021, en donde se indicó como autor de una "obra 2-D y fotografía" y a "*RAGHAV Artificial Intelligence Painting App*" como coautora de la "obra 2-D".

Figura 17: Imagen titulada "SURYAST"



Nota. Recuperado de *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST (2023)*. "SURYAST", por Ankit Sahni, 2021.

Cuando la Oficina solicitó a Sahni más información respecto al uso de RAGHAV, él explicó que, para generar dicha obra, tomó una fotografía de su propia autoría, la cargó a la aplicación,

luego subió una copia de la obra "La Noche Estrellada" del reconocido pintor Vicent van Gogh para que su estilo sea aplicado en la fotografía, para lo cual eligió el valor variable para determinar qué tanto debía transferir de ese estilo a la obra final (ver Figura 18). En línea con lo explicado anteriormente sobre la generación de imágenes que solo imitan estilos de otros artistas, la solicitud fue denegada pues a la obra le "falta la autoría humana necesaria para sustentar una pretensión de derecho de autor" (Copyright Review Board, 2023a, p. 2).

Figura 18: Fotografía tomada por Ankit Sahni y la pintura "La Noche Estrellada" de Vincent van Gogh



Nota. Recuperado de *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST (2023, p.6).*

Al respecto, en línea con el *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence* de marzo de 2023 que indica que se debe analizar caso por caso de ser necesario pues la procedencia de la solicitud dependerá de las circunstancias bajo las cuales operó la herramienta de IA y cómo se usó para crear la obra final. En tal sentido, se debe determinar si el contenido generado con IA supera el umbral de "mayor que el *de minimis*", es decir, contiene suficiente autoría humana original. Por el contrario, si se observa que todos los "elementos tradicionales de autoría han sido generados por la IA, la obra carece de autoría humana y la Oficina no la registrará" (Copyright Review Board, 2023a, p. 4).

Sahni argumentó que sus decisiones como la selección del estilo de la imagen, la concepción, creación y selección de la imagen original y la elección del valor de transferencia del estilo dieron como resultado una obra fruto de su expresión creativa y contribución. Al respecto, la *Review Board* concluyó en la segunda revisión que la obra no era producto de la autoría humana; específicamente, señala que "el Sr. Sahni no proporcionó elementos expresivos de

autoría pictórica" a la imagen objeto de la solicitud y que fue la aplicación RAGHAV la responsable de "determinar cómo interpolar la base y el estilo de las imágenes en concordancia con el valor de la transferencia de estilo" (Copyright Review Board, 2023a, p. 6). Además, menciona que, si bien la obra contiene un atardecer, nubes y un edificio al igual que la fotografía en la que se basó, el usuario no tuvo control en cuanto a la composición de dichos elementos, si estos iban a aparecer o cuáles eran los colores que se le aplicaría, todo fue producido por RAGHAV.

Asimismo, se destaca que el rol de la IA no fue la de una simple herramienta como sería el caso de Photoshop de Adobe o una cámara, al contrario, admitir eso significaría una minimización de su intervención en la obra pues la IA es la que genera una nueva imagen pictórica en base a lo aprendido de los contenidos proporcionados por el usuario. Adicionalmente, en línea con el precedente *Feist Publ'ns, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.*, "seleccionar un solo número para un filtro de estilo es el tipo de autoría de minimis no protegida por el derecho de autor" (Copyright Review Board, 2023a, p. 8). En ese orden ideas, se concluye que dicha imagen no es una obra protegible y que, si deseaba que los elementos expresivos de la fotografía original sean registros, ello debía realizarse por separado a través de otra solicitud.

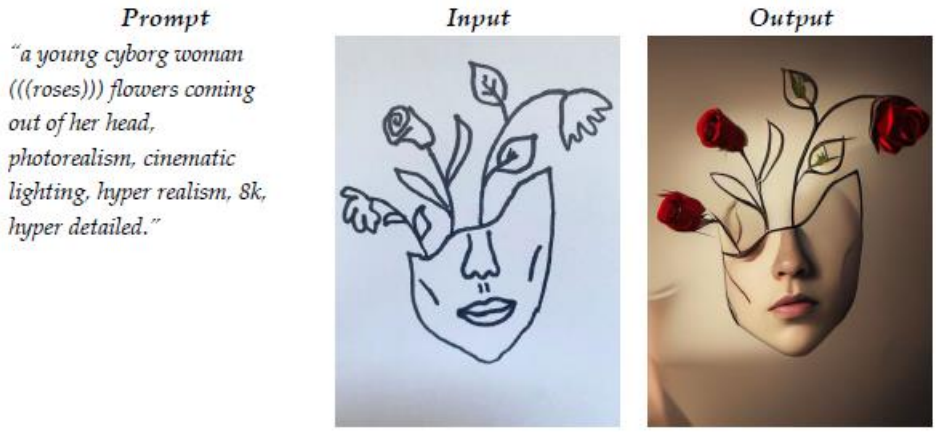
En línea con lo afirmado previamente, aquellos contenidos generados por IA que únicamente imitan el estilo de otro artista mientras mantienen los elementos de una imagen subyacente no poseen originalidad ni se les puede atribuir autoría humana, especialmente si al resultado de la IA no se le ha efectuado ninguna otra modificación. Partiendo de la premisa de que la IA ha generado una imagen tomando los elementos de obras preexistentes utilizadas para su entrenamiento y en su mayoría sin el permiso de sus respectivos autores, como se verá en el siguiente capítulo, este tipo de contenidos visuales no expresan la personalidad o decisiones creativas de la persona que lo creó.

Primero, porque a diferencia de los casos donde el creador toma prestado elementos de obras de otros artistas para producir su propia obra como sucede con el movimiento artístico del apropiacionismo, pastiche o el *fanart*, como bien señala la Oficina, la IA generativa es la que toma todas las decisiones creativas (color, composición, iluminación, líneas, textura, etc.) sobre cómo se va a aplicar determinado estilo sobre una ilustración o fotografía. Si bien el usuario es quien le da la indicación de "transforma la foto al estilo de "x" artista en base a la obra "y"", difícilmente se puede considerar ello como una elección que resulte en una expresión de su

personalidad o que la imagen posea su toque personal. Segundo, si todas esas decisiones determinantes en la versión final son atribuibles a la IA y no al usuario, entonces este último no tendría algún tipo de intervención creativa e intelectual más que la indicación realizada, la cual a su vez no es más que una idea. En ese sentido, se está ante una imagen generada íntegramente por IA y, de conformidad con el principio de originalidad y el requisito de autoría humana, no es una obra protegible por el derecho de autor.

Una posición diferente se tomó respecto a una obra titulada *Rose Enigma* de la artista Kristina Kashtanova generada con ayuda de *Stable Diffusion* en base a una ilustración dibujada a mano por ella misma y unas indicaciones (ver Figura 19). Esta imagen, cuyo propósito de la solicitud de registro según Kashtanova era "educar a la Oficina de Derecho de Autor de los Estados Unidos sobre las diferentes formas en las que puede usarse la IA", sí fue tomada en consideración, siendo protegible solo el dibujo por sí mismo como una obra. A diferencia del caso anterior, se concedió el registro en tanto los elementos expresivos del dibujo, como la posición de la nariz, boca y pómulos en relación con la forma de la máscara, así como la composición de los tallos, las rosas y las hojas eran visiblemente perceptibles en la obra final. No obstante, esa misma protección no se extendía a las expresiones no humanas generadas por *Stable Diffusion* como el coloreado y sombreado, siendo separables los elementos humanos de los no humanos (United States Copyright Office, 2025, p. 23).

Figura 19: Proceso de creación de Rose Enigma



Nota. Recuperado de U.S. Copyright Office (2025). Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability, p. 23. "Rose Enigma" por Kris Kashtanova, 2023

La misma artista solicitó en 2022 el registro de un cómic titulado *Zarya of the Dawn*, el cual inicialmente fue otorgado en tanto Kashtanova no había especificado el uso de IA para su creación. No obstante, la Oficina se dio cuenta a través de las publicaciones de la artista en

redes sociales que el cómic había sido creado con el uso de *Midjourney* por lo que le notificó que el registro sería cancelado si no brindaba más información que sustente la validez de este. En respuesta, Kashtanova indicó que el texto había sido escrito íntegramente por ella sin la asistencia de IA generativa u otra herramienta similar, por lo que la Oficina consideró que la historia sí es una obra protegible por el derecho de autor al contener un mínimo de creatividad. En cuanto a la selección y la composición de las imágenes y el texto de la obra, se determinó que también son protegibles al ser una "compilación" en tanto Kashtanova había "seleccionado, refinado, recortado, posicionado, enmarcado y ordenado", lo que califica como una obra producto de la autoría humana por ser un resultado de decisiones creativas (United States Copyright Office, 2023a).

No obstante, respecto a las imágenes individuales, la Oficina señaló que "el proceso por el cual un usuario de *Midjourney* obtiene una imagen satisfactoria definitiva mediante la herramienta no es el mismo que el de un arista, escritor o fotógrafo humano" (United States Copyright Office, 2023a, p. 8). En adición, si bien el usuario puede redactar indicaciones adicionales para ajustar la imagen inicial, dicho proceso tampoco es controlado por el usuario pues este no puede predecir qué es lo que va a generar *Midjourney*. En tal sentido, la IA no ha sido utilizada como una herramienta, pues la misma ha creado las imágenes de forma imprevisible y existe una brecha significativa entre lo que el usuario describe y lo que *Midjourney* finalmente genera.

Además, la artista argumentó que las imágenes creadas por *Midjourney* fueron personalmente editadas por ella misma con el programa Photoshop, respecto a lo cual la Oficina sostuvo que los cambios realizados, como los labios del personaje principal del cómic, eran mínimos e imperceptibles y no se evidenciaba la creatividad necesaria para que se le otorgue la correspondiente protección por el derecho de autor. Así, se mencionó que una obra que contiene material no protegible pero que ha sido editado, modificado o revisado por un autor humano puede ser registrado siempre y cuando contenga una cantidad suficiente de autoría original, lo cual no se demostraba en este caso. En consecuencia, su certificado de registro fue cancelado y reemplazo con un nuevo registro que solo abarca el texto y la "selección, coordinación y disposición del texto creado por la autora y la obra de arte generada por la IA" (United States Copyright Office, 2023a, p. 12).

Un resultado similar obtuvo la solicitud de registro de la obra *Théâtre D'opéra Spatial* del artista Jason Allen que se hizo famosa en 2022 por ser la primera imagen generada por IA en ganar el concurso anual de Bellas Artes de la Feria Estatal de Colorado. Al igual que *Zarya of*

the Dawn, la imagen fue generada mediante un extenso proceso de continuas revisiones e indicaciones de texto (por lo menos 624 veces) en *Midjourney*, cuya versión inicial de la obra luego fue editada por el artista en el programa Adobe Photoshop para crear un nuevo contenido visual y en *Gigapixel AI* para incrementar la resolución y tamaño de la imagen. Al respecto, el *Review Board* concluyó que "la obra contiene una cantidad de material generado por IA que es mayor al *de minimis* y, por lo tanto, debe ser rechazada", en tanto la imagen generada por *Midjourney* se mantuvo casi igual en la versión final de la obra (Copyright Review Board, 2023b, p. 5) (ver Figura 20). Además, se señaló que las modificaciones de autoría humana sobre material generado por IA pueden ser protegibles por el derecho de autor si contienen suficiente originalidad (como las ediciones en Photoshop); no obstante, no se aplicó en este caso pues el solicitante quería registrar la totalidad de la obra y no excluir los elementos atribuibles a la IA (Copyright Review Board, 2023b).

Figura 20: Imagen generada por Midjourney y versión final editada por Jason Allen



Nota. Recuperado de *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial* (2023b). "Théâtre D'opéra Spatial" por Jason M. Allen, 2022.

En virtud de las solicitudes revisadas por la Oficina, se observó una tendencia de denegar el registro de obras generadas mediante IA basándose principalmente en el incumplimiento del requisito de autoría humana y ausencia de originalidad en las modificaciones manuales. No obstante, contra todo pronóstico, el 30 de enero de 2025 Cooley LLP, en representación de la empresa Invoke, logró registrar la obra titulada *A Single Piece of American Cheese*, una imagen creada íntegramente con IA, ante la Oficina.

Vale resaltar que esta obra fue creada específicamente para verificar cuál era el estándar de dicha entidad al momento de registrar obras asistidas por IA y que, mediante el uso de las herramientas correctas, sí es posible su protección por el derecho de autor. En ese sentido, la

empresa utilizó Invoke, su plataforma de generación de imágenes basada en IA para crear, a través de inidicaciones, la imagen de un rostro en un mosaico de vidrio en estilo surrealista y con fideos que simulen una cabellera rubia. Esta imagen inicial luego fue modificada mediante un proceso conocido en la IA generativa como "*inpainting*" que implica la modificación o regeneración de partes de la imagen seleccionadas mientras se mantiene la consistencia de los elementos visuales ubicados alrededor. Este proceso se repitió más de 35 veces durante diez minutos para añadir elementos como un tercer ojo, queso derretido sobre el cabello, la parte superior del cuerpo, entre otros (INVOKE, 2025) (Ver Figura 21).

Figura 21: Versión inicial y final de A Single Piece of American Cheese



Nota. Recuperado de *How We Recieved The First Copyright for A Single Image Created Entirely with AI-Generated Material* (p. 10), por Invoke, 2025. https://44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/44037860/Invoke-First-Copyright-Image-AI-Generated-Material-Report.pdf

Su registro fue denegado inicialmente en agosto de 2024; no obstante, la decisión fue revertida en 2025 luego de que la Oficina revisara el video del proceso de creación de la obra. En ese sentido, se determinó que la obra podía ser registrada en tanto "contiene suficiente cantidad de autoría humana original en la selección, disposición y coordinación del material generado por IA" por lo que su solicitud de registro podía ser sustentada. Además, se señaló que estaban de acuerdo con el argumento del solicitante en el sentido de que el proceso de seleccionar y componer los fragmentos de una imagen generada por IA en una sola imagen unificada es similar al de las obras de tipo collage, en donde se toman elementos separados para crear algo nuevo. Sin embargo, se mantuvo la posición tomada en *Zarya of the Dawn* respecto a los materiales individuales generados íntegramente por la IA sin modificar en el sentido de que estos no entraban al ámbito de protección del *copyright* (INVOKE, 2025).

Por otra parte, la Corte de Internet de Beijing en China resolvió un caso en donde una persona demandó a un usuario de la red social *Xiahongshu* (*Little Red Book*) por publicar sin autorización una imagen titulada *Spring Breeze Brings Tenderness* generada por este mediante *Stable Diffusion*. En ese orden de ideas, el demandante presentó como evidencia un video en donde se mostraba el proceso de creación de la imagen mediante dicha plataforma lo cual incluía la redacción de indicaciones sobre qué elementos y características debían incluirse y cuáles no, así como otras modificaciones como el cambio de número de iteraciones, tamaño, entre otros (Li v. Liu, 2023).

Al respecto, al momento de analizar si la imagen calificaba como una obra para determinar si correspondía que el demandado infringía el derecho de autor de su creador original, incluyendo el derecho de reproducción, la Corte se basó en el artículo 3 de la Ley de Derecho de Autor de la República Popular de China, conforme al cual las obras se refieren a "logros intelectuales con *duchuang xing* en los campos de literatura, arte y ciencia que puedan ser presentados en una forma determinada", siendo *"duchuang xing"* un término que comprende el requerimiento de originalidad y la necesidad de creación humana, aunque comúnmente se traduce como originalidad (Lin, 2025, p. 115). Debido a que la imagen no se diferenciaba de otras fotos o pinturas, la Corte consideró que se cumplía con los requisitos de que se encuentre en la categoría de arte y que esté expresada en una forma determinada.

En cuanto a si se trataba de un "logro intelectual", la Corte señaló que para que ello se cumpla, la obra debía reflejar la aportación intelectual de una persona natural. En tal sentido, mencionó que el modelo de *Stable Diffusion* funciona de forma similar a un humano, en el sentido de que adquiere habilidades para generar imágenes en base a las descripciones textuales introducidas por los usuarios humanos y presenta sus ideas creativas de forma tangible. Así, al observar que el demandante ingresó indicaciones al programa tales como "foto ultra realista" e "ídolo japonés", así como los detalles del personaje que quería obtener como el color de la piel, ojos, cabello, iluminación, fondo, ángulo, entre otros, la Corte determinó que sí existía suficiente "inversión intelectual" (Li v. Liu, 2023).

Al momento de analizar la originalidad, pues no todos los logros intelectuales califican como obra, se debía determinar si la imagen fue "completada de forma independiente por el autor y refleja su expresión personalizada" (Li v. Liu, 2023, p. 11). En principio, la Corte reconoció que el demandante no fue quien dibujó las líneas de la imagen por sí mismo ni la pintó como se haría de forma tradicional utilizando pinceles o un software, todo ello fue realizado por

Stable Diffusion. Sin embargo, para la resolución del caso fue determinante la forma en la que el demandante utilizó ciertas indicaciones y parámetros para obtener la imagen deseada, así como la modificación de la primera versión mediante indicaciones adicionales y cambio de los parámetros. En consecuencia, no se trataba de un "logro intelectual mecánico", sino de una obra que refleja la personalidad del autor y por lo tanto cumple con el elemento de originalidad (Li v. Liu, 2023).

A diferencia de la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos, la Corte señaló que cuando una persona utiliza modelos basados en IA para generar imágenes, está interviniendo intelectualmente durante el proceso creativo, no la IA por sí misma. Y, si se entiende que el sistema del derecho autor tiene como propósito central la incentivación a la creación, este tipo de contenidos deben ser reconocidos como obras y protegibles conforme al derecho de autor siempre que las imágenes generadas con IA reflejen la intervención intelectual original de su creador. En virtud de lo anterior y en vista de que el demandado borró la marca de agua de la imagen publicada inicialmente por el demandante en *Xiahongshu* para luego utilizarla en su artículo "*Love in March, in the Peach Blossoms*" publicado en la misma red social, se concluyó que el demandado sí cometió una infracción al derecho de autor por lo que se le ordenó que se disculpara públicamente y pagara una compensación económica de 500 yuanes por publicar dicha imagen sin autorización previa (Li v. Liu, 2023).

El mismo criterio fue aplicado en marzo de 2025 por el Tribunal Popular de *Changshu* de la provincia de Jiangsu en China en un caso similar sobre el uso no autorizado de la imagen de una estructura en forma de la mitad de un corazón que flotaba sobre el agua y cuya mitad era completada por el reflejo en el agua, la cual fue generada mediante *Midjourney* y refinada con *Photoshop*. Al igual que en el caso anterior, el análisis del proceso de creación iterativa mediante *Midjourney*, que incluye la elaboración de las indicaciones y la subsecuente modificación del *output*, fue clave para determinar si la imagen final constituía una obra original de bellas artes protegible por el derecho de autor. En ese sentido, se resolvió que los demandados, una compañía de modelos inflables y una compañía de bienes raíces que publicaron imágenes sustancialmente similares a la del demandante en sus redes sociales, así como la creación de una instalación en 3D basada en dicha imagen, habían infringido el derecho de autor al difundirlo online sin el permiso respectivo y sin nombrar a su autor. No obstante, se precisó que la construcción de la instalación en 3D no representaba una infracción en tanto el concepto central sobre la que se basaba (la mitad de un corazón flotando sobre el agua) era una idea común utilizada en otras obras (Chatterton et al., 2025).

Como se observa, las anteriores decisiones reflejan cómo el criterio para considerar un contenido generado con asistencia de la IA generativa se ha adaptado paulatinamente, siendo que en un inicio se denegaba el registro de tales obras y, al presente año, se admite en algunos casos la posibilidad de que sean protegibles de conformidad con el derecho de autor. No obstante, se debe tomar en cuenta los distintos grados de intervención humana en el proceso de creación de una obra para determinar si cumple con el criterio de originalidad. Se hace énfasis en el proceso puesto que es a partir de su análisis, y no solo de la versión final de la obra, que las autoridades de Indecopi o los jueces del Poder Judicial en caso de litigio, podrán determinar cuáles elementos han sido generados por la IA o por el usuario de esta.

Primero, en el caso de obras generadas al ingresar indicaciones detalladas como *Spring Breeze Brings Tenderness,* o *A Single Piece of American Cheese*, la presente tesis mantiene la postura que inicialmente tomó la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos sobre *Zarya of the Dawn* o *Théâtre D'opéra Spatial*, en el sentido que una imagen que contiene, en su mayor parte, elementos generados netamente por la IA, no poseen autoría humana, y por lo tanto, suficiente originalidad para catalogarse como una obra artística. En principio, si se solo se evalúa la originalidad a partir de la creatividad y expresión de la personalidad del autor sobre una imagen o video generada a base de varias indicaciones introducidas mediante *ChatGPT*, *Stable Diffusion* u otra plataforma, de cierta forma el *output* que genere sí podría afirmarse que cumple con tal requisito. Como se vio al principio de este capítulo, el desarrollo de la IA y su capacidad para producir contenidos en el campo audiovisual avanza cada vez más rápido, a tal punto de que se puede afirmar que cuenta con creatividad exploratoria y transformadora conforme a lo desarrollado por Margaret Boden.

En tal sentido, imágenes como las de los ejemplos anteriores califican como creativas y expresan las intenciones de su creador pues este es quien finalmente "guía" a la IA para que produzca el resultado deseado en base a sus ideas. No obstante, conforme al marco jurídico vigente en el contexto peruano, un aspecto central es que para que algo califique como obra original, es que debe llevar la impronta o huella de su personalidad y ser una creación intelectual personal. Además, conforme a lo desarrollado previamente, la personalidad del autor es inherente al ser humano.

Entonces, si dividimos el proceso de creación en tres momentos: la redacción de instrucciones, la generación del resultado en imagen o video y la refinación de este a través de indicaciones adicionales, solo el primero y el último se considerarían como creación intelectual propia del

autor. Sin embargo, por más esfuerzo que se emplee en pensar dichos *prompts*, no por ello dejan de ser meras ideas y, como se vio al revisar la dicotomía idea-expresión, las ideas no son protegidas por el derecho de autor. A título ilustrativo, se ha redactado las siguientes indicaciones, las que luego fueron ingresadas en una conversación con Gemini: “Genera una imagen conforme a los siguientes elementos: gato naranja, rayas, pequeño, travieso, lindo, peludo, ojos grandes y verdes, juguetón, sala de estar como fondo, suelo de parqué y paredes blancas, cuadro de gato en la pared, muebles, lámpara, paleta de colores vibrante, pintado en acuarela, gato jugando con bola de estambre encima del mueble, gato mirando hacia el objeto con el que juega, líneas delgadas”.

En virtud de lo anterior, ¿redactar esas 68 palabras son una creación propia?, ¿demandó un esfuerzo intelectual mínimo en arribar a esos conceptos?, ¿esas indicaciones ayudaron a llegar al concepto base de la futura obra? La respuesta es sí, no obstante, ¿en qué se diferencia dicho texto del que alguien escribe en un cuaderno o en un archivo de Word para luego plasmar en una obra? En ambos casos, se trata solamente de ideas en base a las cuales se creará un dibujo, pintura, animación, fotografía u otro tipo de obra. Pasando a la siguiente etapa del proceso, Gemini generó la siguiente imagen:

Figura 22: Imagen de gato generada por Gemini



Ahora bien, cabe preguntarse quién fue el que tomó las decisiones creativas para obtener dicho resultado, como la inclusión de la ventana con cortinas a la izquierda, que los cuadros en la pared sean de un gato y una flor, que la lámpara tenga diseño de lunares de colores, la planta sobre el librero, el gato en primer plano hacia la izquierda, la inclusión de una firma de un artista ficticio, entre otros elementos. Claramente, en este caso todas esas decisiones fueron tomadas por Gemini y no por la usuaria por lo que no se podría afirmar que estos son producto

de la mente humana, sino de la IA en función a lo aprendido durante su entrenamiento. En consecuencia, dicha imagen no refleja la personalidad o individualidad de la autora humana, por lo que no es susceptible de considerar como obra artística en el contexto del derecho de autor según el marco jurídico vigente.

En cuanto a la tercera etapa de modificar el *output* de la IA para agregar otros elementos o corregir características que no se implementaron como se deseaba en la versión inicial, se indicó a Gemini lo siguiente: "Modifica la imagen siguiendo estas indicaciones: el color de parqué debe ser un marrón más oscuro, ajusta la nitidez al 25%, reemplaza el librero de la derecha por un árbol de juego para gatos de color crema, cambia la planta por un cactus, reemplaza las cortinas por persianas. la imagen para que el gato esté vestido con disfraz de abeja" y se obtuvo una ilustración con ciertos ajustes (ver Figura 23). Es en esta última etapa en la que, según los casos revisados, se puede observar cuánta participación ha tenido una persona sobre la imagen para que esta se considere como una obra original y de autoría humana. Esto debido a que es el usuario quien decide cómo modificar el resultado a su gusto, ya sea respecto a determinados colores, formas, texturas, entre otros aspectos, todo ello se puede interpretar cómo una expresión creativa del usuario que instruye a la IA.

Figura 23: Imagen modificada por Gemini



No obstante lo dicho, en la presente tesis se toma una postura contraria a lo argumentado por un sector de la doctrina y lo resuelto en los casos de *Spring Breeze Brings Tenderness* y *A Single Piece of American Cheese*, pues este tipo de modificaciones, si bien es el usuario quien dirige a la IA de forma similar a como sucedería al contratar a un pintor para que elabore un

cuadro, las decisiones creativas finales son tomadas y generadas por la propia IA, no por el humano. En el ejemplo anterior, es la IA quien elige cómo se diseña el disfraz para vestir al gato, el diseño del árbol de juego, el cambio de tamaño del gato, entre otros. Siguiendo esa idea, resulta contradictoria la decisión de la Oficina de Derecho de Autor de Estados Unidos al denegar el registro de *Zarya of the Dawn* o *Théâtre D'opéra Spatial* y, años después, otorgar el registro a la obra *A Single Piece of American Cheese,* especialmente si en el resultado final no se observan diferencias significativas al compararlo con la versión inicial. Como se observa del video de creación de este último, el proceso de *inpainting* es similar al acto de ingresar una y otra vez una indicación hasta obtener la modificación deseada, con la diferencia que en la plataforma de *Invoke* directamente se selecciona cuáles son los elementos que se elige cambiar y es la IA la que genera múltiples versiones del mismo elemento hasta obtener lo deseado. En ese sentido, se considera que esta forma de modificar el *output* (*prompts* o *inpainting*) presenta el mismo problema de estar compuesto, en mayor parte, por elementos de autoría no humana. Entonces, por lo menos bajo el marco jurídico peruano, tal selección, coordinación y composición de la imagen en base a elementos generados por IA no posee suficiente creatividad intelectual y originalidad de su creador.

Sin embargo, no se debe perder de vista que este precedente abre las puertas para que las obras que han sido creadas con asistencia de la IA, es decir como una herramienta similar a *Photoshop*, puedan ser protegidas por el derecho de autor. En atención a que actualmente la implementación de la IA se ha intensificado en los procesos creativos tanto de las personas como de las personas empresas, no se debe rechazar de plano la protección de obras que poseen un alto grado de intervención creativa humana. Bajo la premisa de que una obra es aquella creación intelectual y original, entendido como una expresión creativa que refleja la personalidad de su autor, si se utiliza por ejemplo la IA como un corrector de ortografía y gramática de textos literarios o para convertir una imagen estática en un *gif*, esta expresión artística sí cumpliría con los criterios requeridos en el derecho positivo para considerarse una obra. Otro ejemplo es si uno mismo alimenta a la IA con sus propios bocetos para que genere una versión que unifique las características de cada dibujo en uno solo puesto que no se está tomando de base algo inventado por la IA, sino contenidos originales producto del intelecto del autor. De esa forma, se reconoce su uso como herramienta que ayuda a optimizar los procesos creativos siempre y cuando esta sirva como algo complementario y no vulnere el derecho de autor de obras preexistentes.

Asimismo, de conformidad con la jurisprudencia de Estados Unidos y China previamente revisada, se infiere que, en el caso de las transformaciones de contenidos generados por IA, mientras posean intervención creativa humana superior al *de minimis*, se admite la protección sobre dichos elementos y su elección y arreglo, más no sobre los generados puramente por la IA. Así, si se utilizara la IA para generar un boceto nuevo y se crea una obra en base a este, todos los elementos excepto el boceto base estarían dentro del ámbito de protección del derecho de autor. Una postura similar está adoptando el Indecopi al precisar en los registros de obras artísticas y de arte aplicado que la protección por derecho de autor recae solo sobre las partes originales, excluyendo a las creaciones generadas por IA. Ello sin duda representa un desafío al momento de registrar una obra pues lo que se busca generalmente con la solicitud es el registro de una obra en su totalidad, no solo de ciertos elementos. En ese sentido, para este tipo de casos corresponderá que se analice el proceso de creación de la obra para determinar su originalidad y autoría, lo que implicaría además que las autoridades desarrollen un concepto más flexible de originalidad que admita el uso de la IA generativa como herramienta. Por tal motivo, tal como señala Álvaro Castro Lora (El Peruano, 2025), es recomendable que las personas que emplean esta tecnología documenten sus procesos creativos, de tal forma que se conserven las pruebas sobre el grado de intervención en el contenido generado mediante dichas plataformas si en un futuro se desea probar la autoría sobre la obra.

2.2.3. La experiencia internacional sobre la regulación de los derechos de autor y su relación con la IA generativa

En virtud de lo desarrollado previamente, a continuación, se expondrá cómo se han adaptado algunas legislaciones en relación con los derechos de autor ante la constante evolución de la IA generativa. Previamente, es importante diferenciar entre el *copyright* conforme al derecho anglosajón o *common law* y el derecho de autor bajo la concepción jurídica continental o *civil law*. El primero, vigente en países como Estados Unidos, Reino Unido y países del *Commonwealth y* que nació del Estatuto de la Reina Ana de 1710, se caracteriza por su orientación comercial dirigida a regular la explotación económica de las obras y posee alcances limitados respecto a los derechos subjetivos que reconoce, mientras que estos son más extensos en relación con el objeto de protección. El segundo, en contraposición, nació de los decretos de la Revolución Francesa y es seguido por los países iberoamericanos, de África y del este de Europa, es esencialmente individualista, en ese sentido, reconoce su origen en el acto de la creación, siendo de gran relevancia la relación autor-obra y el poder de decisión del creador (Lipszyc, 1993, pp. 39-40).

Otra diferencia relevante entre ambos sistemas jurídicos recae sobre la aplicación del principio de protección automática de las obras. Así, conforme al derecho continental, solo se exige la originalidad como requisito para la obtención de la protección bajo derecho de autor, por lo que el registro de la obra, al igual que su valor artístico o su fijación en un soporte, es indiferente pues "los derechos surgen por el mero hecho de su creación" (con excepción de las obras plásticas o pictóricas que por su propia naturaleza requieren de soporte). En comparación, en el derecho anglosajón no se requiere de un registro, pero sí que la obra esté fijada en un soporte material, además de ser original en el sentido de no ser una copia de una obra preexistente (Real, 2001, p. 1).

Ahora bien, tal como se mencionó en el primer capítulo, el DL 822 (1996) que establece la Ley de Derecho de Autor en el Perú no ha tenido modificaciones en relación con la IA generativa. Sin embargo, se tiene el D.S. N° 115-2025-PCM que aprueba el Reglamento de la Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país (2025) y en cuyo literal d) del artículo 7 se menciona al "respeto del derecho de autor y derechos conexos" como un principio rector que rige el "desarrollo, implementación y uso de sistemas basados en IA".

Como se mencionó anteriormente, dicho precepto está inspirado en el artículo 4 del capítulo sobre Disposiciones Generales de las Medidas Provisionales para la Gestión de Servicios de Inteligencia Artificial Generativa de China, en el cual se dispone que la prestación y uso de los servicios de IA generativa deben cumplir con respetar la propiedad intelectual y emplear medidas efectivas para incrementar la transparencia en ese tipo de servicios para aumentar la precisión y confiabilidad del contenido generado. Asimismo, en el artículo 7.2 del capítulo sobre Desarrollo y Gobernanza de la Tecnología, se dispone que los proveedores de servicios de IA generativa deben realizar el preentrenamiento, la optimización del entrenamiento y otras actividades relacionadas al manejo de datos de entrenamiento sin infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros involucrados (China Law Translate, 2023). Conforme la jurisprudencia revisada previamente, en las Cortes de dicho país se está interpretando la Ley de Derecho de Autor de tal forma que se admite que los contenidos generados mediante IA constituyan obras de arte. En ese sentido, bajo su marco jurídico, se valora el manejo de los modelos de IA por parte de los usuarios para generar una imagen, pues ello es suficiente para demostrar que esta refleja la expresión personal del autor de tal forma que se cumple con el criterio de originalidad.

Por su parte, en Estados Unidos la Oficina de Derecho de Autor publicó el 16 de marzo de 2023, la *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence* (Guía de Registro de Derecho de Autor: obras que contienen material generado por inteligencia artificial), una declaración donde se aclaraba las prácticas utilizadas al momento de examinar y registrar obras que contienen material generado por sistemas de IA. Se destaca que la Oficina identificó nuevas tendencias en la actividad de registro de obras que fueron elaboradas con tecnologías sofisticadas de IA que son entrenadas con extenso material protegido por el *copyright* para generar nuevo contenido, por lo que resultaba necesario el establecimiento de una guía que explique la aplicación del requisito de autoría humana sobre dicho tipo de contenidos.

Así, en el caso de solicitudes de materiales que combinan material de autoría humana con materiales no protegibles como los generados por la tecnología, el análisis parte de cuestionar si una obra es de autoría humana, siendo la computadora u otro dispositivo un mero instrumento o si "los elementos tradicionales de autoría de la obra fueron concebidos y ejecutados por el hombre y no una máquina" (Copyright Office, 2023, p. 16192). En el caso de las obras que contienen material generado por IA, la Oficina señala que considera si los aportes de la IA son el producto de una reproducción automática o una concepción original propia del autor, quien le dio una forma visible, lo cual finalmente dependerá de las circunstancias en las que la IA ha operado por lo que se debe revisar caso por caso. En consecuencia, a falta de elementos tradicionales de autoría humana, la Oficina no registrará una obra producida por una máquina. En ese orden de ideas, la Oficina señala que los individuos que usen tecnología basada en IA para crear sus obras deberán describir brevemente cuáles son las contribuciones de autoría humana. Además, se precisa que no se debe consignar a la IA o la empresa que la provee como un autor o co-autor (Copyright Office, 2023).

Posteriormente, en enero de 2025, la Oficina publicó la segunda parte de su "Reporte sobre *Copyright* e Inteligencia Artificial" en donde se establece una serie de recomendaciones en virtud de los comentarios de artistas, compositores, abogados, académicos, compañías de tecnología, entre otros grupos, a raíz de la problemática abordada en la guía de 2023. En resumen, la Oficina concluyó que las doctrinas legales a la fecha son adecuadas para resolver las cuestiones relacionadas con la IA y el derecho de autor, siendo que su legislación se ha adaptado a la nueva tecnología y posibilita que se pueda determinar caso por caso si un contenido generado por IA posee suficientes aportes de autoría humana que ameriten su protección por el derecho de autor. Así, existe circunstancias en las que los *outputs* podrán ser

registrados en su totalidad o en parte; sin embargo, se mantiene la posición respecto a que las indicaciones por sí solas difícilmente satisfarán los requerimientos del derecho de autor.

De forma similar, el gobierno de Corea del Sur, a través del Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo y la Comisión de Derecho de Autor de Corea, publicó en diciembre de 2023 el documento "*A Guide on Generative AI and Copyright*" con la finalidad de informar a los *stakeholders* tales como los negocios de IA generativa, titulares de derechos de autor y usuarios sobre el procedimiento de registro de contenido generado por IA, destacándose que aquellos que no contengan intervención creativa humana no serían registrados y que las modificaciones posteriores (adiciones o eliminaciones) realizadas por un humano solo estas partes serían elegibles para su registro. Además, se indicó que los usuarios de IA generativa podrían incurrir en infracción del derecho de autor en la medida que produzcan outputs "idénticos o similares a obras existentes" (Ministry of Culture, Sports and Tourism & Korea Copyright Commission, 2023).

Esta guía luego fue complementada el 30 de junio de 2025 con la publicación de dos documentos adicionales: "*Guidelines on Copyright Registration for Works Utilizing Generative AI"* y "*Guidelines on Prevention of Copyright Disputes Involving Generative AI Content"*. De la primera guía, se resalta la clasificación de los contenidos generados por IA cuya contribución creativa humana es reconocida y, por lo tanto, pueden ser registrados como "obras que utilizan IA generativa"; y, los outputs de IA generativa que no son registrables. En cuanto a la segunda guía, en esta se provee estándares específicos para determinar cuándo se está ante una infracción del derecho de autor en relación con los *outputs* de una IA generativa en la fase de generación y las partes responsables. Así, se señala que se deberá demostrar que un usuario tenía el conocimiento de que ha generado un contenido basado en una obra protegida por el derecho de autor y si esta fue incluida en los datos de entrenamiento de una IA (Kim & Chang, 2025). En adición, el gobierno japonés, a través de la Oficina de Derecho de Autor de Japón, publicó en mayo de 2024 el documento "*General Understanding on AI and Copyright in Japan*" que brinda una descripción general sobre la interpretación del derecho de autor de dicho país en relación con la IA (Agency for Cultural Affairs, Government of Japan, 2024).

Por su parte, se tiene el Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo de la Unión Europea en materia de inteligencia artificial del 13 de junio de 2024 siendo "el primer reglamento exhaustivo sobre IA de un regulador importante en cualquier lugar" (Future of Life Institute, 2025). En relación con el respeto a los derechos de autor desde la perspectiva de las empresas

desarrolladoras de IA, en el artículo 53 se dispone una serie de obligaciones a los proveedores de modelos de IA de uso general, de las cuales se resalta el apartado 1, letra c) que indica que estos deberán establecer directrices para "cumplir el Derecho de la Unión en materia de derechos de autor y derechos afines". Esta norma se debe a que, según el considerando 105 del Reglamento, se había advertido que el entrenamiento de modelos de IA generativos emplea técnicas de prospección de textos y datos para analizar contenidos potencialmente protegidos por derechos de autor, lo cual implica que corresponde el requerimiento de autorización a los titulares de tales derechos, exceptuando los casos donde se apliquen excepciones y limitaciones de derechos de autor conforme al artículo 4 de la Directiva (UE) 2019/790 relacionados con la minería de textos y datos.

En ese sentido, se reconoció la necesidad de que los proveedores que introduzcan modelos de IA de uso general en el mercado cumplan esas directrices con la finalidad de mantener condiciones de competencia equitativas con los proveedores que aplican normas estrictas en materia de derechos de autor establecidas en la UE. En esa línea, en el apartado 1, letra d) del mismo artículo, se indica que los proveedores deben poner a disposición del público un "resumen suficientemente detallado del contenido utilizado para el entrenamiento del modelo de IA de uso general". Ello tiene como finalidad, según el considerando 107, que los titulares de derechos autor y en general las partes con intereses legítimos puedan ejercer y hacer cumplir sus derechos.

Vale resaltar que la Directiva sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital de 17 de abril de 2019 (Directiva 2019/790) establece excepciones al derecho de autor en el caso de "reproducciones y extracciones de obras y otras prestaciones accesibles de forma legítima para fines de minería de textos y datos". En tal sentido, de la interpretación conjunta del artículo 53 y el considerando 107 se infiere que tales excepciones incluyen también el entrenamiento de IA (Guadamuz, 2024a, p. 5). No obstante, algunos autores como Quintais (2025, p. 8) y Lucchi (2025, pp. 25-26) coinciden en que dicho marco legal es insuficiente para abordar la problemática derivada del entrenamiento de sistemas de IA generativa, en especial por la ambigüedad en torno a la aplicación del mecanismo del "*opt-out*", tomando en consideración que este se encuentra dirigido principalmente a los propietarios de sitios web y no a los proveedores de modelos de IA generativa.

En cuanto al sistema legal de derecho de autor de la UE, este ha sido estructurado en torno a la autoría humana y, tradicionalmente, se fundamenta en el criterio de originalidad conforme a la

jurisprudencia del TJUE. Esto debido a que está diseñado sobre los principios clave de "promover la creatividad, proteger los derechos de autor y asegurar el acceso a la cultura y conocimiento", así como el principio de proporcionalidad que consiste en el balance entre los derechos de los creadores y las necesidades de la sociedad. En ese sentido, bajo su marco jurídico vigente se requiere la "creación personal intelectual y aporte creativo humano", es decir, se debe identificar la intervención humana en las decisiones creativas que contribuyeron a la elaboración de la obra. Además, el Convenio de Berna y el Acuerdo sobre los ADPIC establecen las bases su sistema, por lo que la UE enfatiza los derechos de autor sólidos y la diversidad cultural. Por lo tanto, los contenidos generados por la IA suponen un desafío al reconocimiento de estos como obras, específicamente debido a su "naturaleza algorítmica y la ausencia de autoría humana directa". (Lucchi, 2025, pp. 15, 22, 25).

Por su parte, en el Reino Unido se tiene el *Copyright Designs and Patents Act* de 1998, conforme al cual se permite las copias temporales para almacenar información como canciones o imágenes durante procesos como la navegación web y el procesamiento de señales, siempre y cuando estas no posean una importancia económica independiente y posibilite un uso final legal. En esa misma línea, la ley permite las copias durante la minería de datos solo para investigaciones con propósitos no comerciales, por lo que dichas excepciones podrían abarcar algunas copias que realizan los sistemas de IA. No obstante, esta excepción no aplica sobre las copias almacenadas de forma permanente por estos sistemas, especialmente si se trata de obras protegidas por copyright. Así, aunque un sistema "almacene información de forma abstracta, siempre que la red neural reproduzca los elementos creativos de una obra, se considerará que este ha realizado una copia". En tal sentido, se señala que la excepción de minería de datos se centra en las copias realizadas dentro del sistema de IA, mas no en los resultados que genera. Por lo tanto, aun si una copia utilizada internamente por una IA bajo dicha excepción, si genera un resultado que contenga esa copia se estaría frente a una infracción del derecho de autor por no haber obtenido el permiso de su respectivo titular (Intellectual Property Office, 2021).

En lo que respecta a las obras generadas por IA, se resalta que su sistema legal, a diferencia de la mayoría de los países, protege las obras generadas por computadora que no poseen un creador humano, designando como autor a la persona que realizó los arreglos necesarios para la creación de la obra, cuya protección dura 50 años desde que se realizó. De conformidad con lo señalado por el barón Young de Graffham durante el debate legislativo de noviembre de 1987, se esperaba que esta novedosa legislación sobre derechos de autor abordara específicamente la llegada de la IA. Desde que entró en vigor en 1988, el concepto de

originalidad ha evolucionado, siendo que en un inicio significaba el "producto de habilidad, trabajo o juicio del autor", mientras que hoy en día el enfoque adoptado es que "una obra debe ser la creación intelectual propia del autor". En otras palabras, la obra es el resultado de las decisiones libres y creativas del autor de tal forma que muestre su "toque personal" (Intellectual Property Office, 2021).

Sin embargo, persiste una ambigüedad respecto a la aplicación de los conceptos de "obra generada por computadora" y originalidad en las obras generadas por IA, en tanto el creador original de la obra es la IA y la persona a quien se le atribuye la autoría, no habría realizado algún aporte creativo en la obra. Especialmente si se toma en cuenta el enfoque moderno de originalidad adoptado en la legislación sobre derechos de autor de Reino Unido, bajo el cual la creatividad y la autoría están estrechamente vinculados. En contraposición, aplicar el razonamiento de "obra generada por computadora" a una "obra generada por IA" implica separar a la autoría de la creatividad. Además, debido a que bajo dicho concepto no se tiene un autor humano, tampoco se consideraría una autoría conjunta respecto a las obras cocreadas por humanos y sistemas de IA (Intellectual Property Office, 2021).

En virtud de lo anterior, hubo intentos de crear un código de prácticas voluntario sobre derechos de autor e IA que resultaron infructuosos. Por lo que, en diciembre de 2024, la Oficina de Propiedad Intelectual de Reino Unido lanzó una consulta sobre nuevas propuestas legislativas para brindar certeza y mayor transparencia a las industrias creativas y al sector IA respecto al uso de obras protegidas por el copyright en el entrenamiento de modelos, así como buscar una forma en que los creadores pueden obtener licencias y ser remunerados al mismo tiempo que se promueve la innovación de la IA (Intelectual Property Office, 2025).

Estas propuestas incluyen la introducción de una excepción al derecho de autor en cuanto al entrenamiento de IA con propósitos comerciales conforme al cual se permite que los titulares de los derechos puedan reservarlos de tal forma que mantienen control sobre su contenido. Asimismo, se propone el licenciamiento para que se asegure el pago correspondiente a los creadores de obras, lo que sirve de base para que estos puedan realizar acuerdos de licenciamiento con desarrolladores de IA (Intelectual Property Office, 2025). Sin embargo, según el "*Report on Copyright and Artificial Intelligence*", publicado el 26 de marzo de 2026, finalmente el gobierno optó por retractar sus propuestas, señalando que actualmente no existe un consenso sobre un marco legal adecuado para abordar la problemática en torno a la IA, derechos de autor, protección de datos y privacidad. En tal sentido, concluyeron que se deben

explorar más opciones para abordar riesgos del uso de la IA y, al mismo tiempo, promover la innovación (HM Government, 2026).

De forma similar, el gobierno de Canadá llevó a cabo un proceso de consulta "*Consultation on Copyright in the Age of Generative Artificial Intelligence*" entre el 12 de octubre de 2023 y el 15 de enero de 2024 a fin de obtener retroalimentación de los distintos *stakeholders* involucrados respecto a la adopción de herramientas de IA generativa. Este se centraba en tres aspectos clave: el uso de obras protegidas por derechos de autor en el entrenamiento de sistemas de IA, en especial lo relacionado a actividades de minería de datos; autoría y derechos de propiedad relacionados con contenido generado por IA; y, cuestiones sobre responsabilidad ante infracción de derechos de autor derivado de los contenidos generados por IA. Como resultado, en febrero de 2025 se publicó un reporte con una serie de observaciones respecto a las cuales concluye que se debe examinar si una intervención legislativa o política es factible de realizar en atención a la calificación para otorgar protección bajo el derecho de autor que actualmente requiere de suficiente contribución de autoría humana. Además, reconoce la necesidad de mantener un equilibrio entre el enfoque adoptado desde el derecho de autor respecto a las actividades de minería de datos, el respeto al derecho de los creadores y el incentivo de la innovación tecnológica en el mercado canadiense (Government of Canada, 2025).

A nivel regional, el Senado de Brasil aprobó el 10 de diciembre de 2024 el Proyecto de Ley N° 2338, de 2023 que establece normas nacionales de carácter general para el desarrollo, implementación y uso responsable de sistemas de IA en Brasil y, a la fecha, se encuentra en la Cámara de Diputados para ser sometido a votación (Escudero Méndez, 2025). De la autógrafa remitida el 17 de marzo de 2023, se resalta la Sección IV sobre Los Derechos de Autor y Conexos del Capítulo X de Fomento e Innovación Sostenible. De manera parecida a la legislación de la UE, en el artículo 62 se propone que los desarrolladores de IA que utilicen contenidos protegidos para el proceso de desarrollo de sistemas de IA (incluyendo las etapas de minería y entrenamiento) deberán publicar un resumen respecto a ello en un sitio web que sea de fácil acceso. Asimismo, en el capítulo 63 se establece una excepción al derecho de autor respecto al uso automatizado del contenido protegido en dichos procesos cuando se trate de organizaciones e instituciones científicas, educativas, entre otros, siempre que este se haya obtenido legalmente; no tenga fines comerciales; y, su utilización se limite a lo necesario en relación con el objetivo que se pretende alcanzar, sin perjuicio de los intereses económicos de

los titulares y sin competir con la explotación normal de la obras (Senado Federal de Brasil, 2023).

Además, en el mismo artículo se dispone que las copias que se realicen de los contenidos protegidos por derechos de autor y derechos conexos para desarrollar los sistemas de IA deben almacenarse de forma segura solo durante el tiempo necesario para lograr los propósitos específicos. En cuanto aquellos casos no comprendidos en la excepción, de conformidad con el artículo 64 los titulares de derechos de autor podrán prohibir que los contenidos protegidos no sean utilizados para el desarrollo de sistemas de IA. Por otra parte, en el artículo 65 se establece que los agentes de IA deberán compensar a los titulares de derechos de autor y derechos conexos cuando utilicen sus materiales para los procesos de minería, entrenamiento y desarrollo de sus sistemas, siendo ello objeto de negociación entre las partes involucradas (Senado Federal de Brasil, 2023). En esa misma línea, en países como México (Cámara de Diputados, 2025), Chile (Cámara de Diputadas y Diputados, 2024), Colombia (Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación de Colombia, 2025) y Argentina (Diputados Argentina, 2024) se han presentado iniciativas legislativas que buscan introducir cambios en torno al derecho de autor y la IA generativa.

En suma, los intentos de regulación de la IA aún se encuentran en un estado incipiente, destacándose el reglamento de la UE como uno de los cuerpos normativos más completos pero que, no obstante, aún no logra dilucidar de forma clara cómo se debe abordar los problemas relacionados con el entrenamiento de IA con obras protegidas por el derecho de autor. En otros países como Estados Unidos, Corea del Sur y Japón, las autoridades competentes en materia de *copyright* han optado por elaborar guías destinadas a comunicar a artistas, empresas del sector de IA y sus usuarios sobre cómo se está interpretando la normativa vigente sobre derechos de autor en relación con los contenidos creados por y con asistencia de la IA generativa. Si bien estos instrumentos de *soft law* no son vinculantes, sirven como punto de partida sobre cómo se adapta el derecho de autor respecto al entrenamiento de modelos de IA y la generación de contenidos. Adicionalmente, gobiernos como los de Reino Unido y Canadá han realizado consultas para obtener opiniones desde la perspectiva de todos los *stakeholders* involucrados acerca de cómo se debería abordar este tipo de controversias, las que servirán de insumo para un potencial cambio legislativo. Más aún, resulta importante destacar proyectos de ley como el planteado en Brasil pues sería uno de los primeros en la región en regular expresamente el entrenamiento de IA con obras protegidas por los derechos de autor, así como

establecer una compensación a los titulares de estos por el uso de su material en el desarrollo de este tipo de tecnología.

CAPÍTULO III: JURISPRUDENCIA INTERNACIONAL SOBRE ENTRENAMIENTO DE SISTEMAS DE IA CON OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR

3.1. Precedentes relevantes sobre el entrenamiento de IA generativa en la jurisprudencia internacional

3.1.1. Conceptos preliminares: *fair use*, *fair dealing* y el régimen de limitaciones y excepciones al derecho de autor

Tal como se mencionó en el segundo capítulo, los derechos de autor incluyen una serie de excepciones y limitaciones que posibilitan que el público pueda utilizar los materiales protegidos sin autorización previa sin que ello signifique una infracción, constituyendo de esta forma un reconocimiento por parte del derecho positivo de los legítimos intereses de las personas como la protección de derechos fundamentales y la difusión del conocimiento. Debido a que el término "interés legítimo" no tiene un significado uniforme en todas las legislaciones, las limitaciones establecidas y la forma en que se adoptan dependerá de cada país, siendo más restrictivo en países como Francia y Luxemburgo y más flexible en Reino Unido y Canadá (Guibault, 2003, pp. 2-3). En tal sentido, se revisará brevemente las doctrinas desarrolladas e implementadas a nivel internacional que serán relevantes al momento de analizar la jurisprudencia relacionada al uso no autorizado de obras protegidas para el entrenamiento de modelos de IA generativa para la producción de textos, imágenes, videos y música.

En primer lugar, el *fair use* es una doctrina del derecho anglosajón desarrollada en Estados Unidos e incluida en la Sección 107 del *Copyright Act* de 1976. Esta consiste en permitir el uso de obras protegidas por el *copyright* de forma razonable sin la necesidad de un consentimiento previo y está condicionada a la interpretación jurisprudencial. Para que dicha excepción sea aplicable a determinados casos, se debe realizar una evaluación de cuatro factores: la finalidad y el tipo de uso; la naturaleza de la obra; la cantidad de esta que es utilizada; y, el impacto de su uso en el mercado potencial o el valor de la obra. Tal excepción, al ser coherente bajo el sistema jurídico del *common law* que se basa principalmente en los precedentes judiciales, no es aplicable a los países que se rigen por la tradición jurídica latina o la concepción continental europea (Barrenechea, 2017, pp. 61-62). Sin perjuicio de lo anterior, en Ecuador se ha reconocido el término uso justo en el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación de 2016, incluyendo expresamente en su artículo 211 la regla de los 3 pasos del Convenio de Berna como criterio legal de interpretación de

excepciones, además de incorporar una prueba de cinco factores para determinar si se trata efectivamente de un uso justo (Datysoc. Laboratorio de Datos y Sociedad & Fundación Karisma, 2021, p. 50).

En segundo lugar, la doctrina del *fair dealing* fue desarrollada por las cortes de Inglaterra durante el siglo XVIII y codificado en 1911. De acuerdo con la *Intellectual Property Office* de Reino Unido (2021), el *fair dealing* es el término legal utilizado para establecer si el uso de un material protegido es legal o si supone una infracción al derecho de autor, como ocurre en las excepciones vinculadas a la investigación, la crítica o el reporte de noticias. Así, conforme a dicha doctrina, si el uso de una obra implica que esta sea sustituida y, por lo tanto, provoca que el titular pierda ganancias derivadas de la obra, entonces no califica como justo. Asimismo, se evaluará la cantidad utilizada de la obra para verificar si este es razonable y necesario. Vale precisar que el *fair dealing* fue incorporado en las legislaciones de los países del *Commonwealth* con ciertas modificaciones; por ejemplo, en Australia se agregaron factores que las cortes deben considerar para determinar cuándo se está ante un caso de *fair dealing*, mientras que en otros países las disposiciones sobre *fair dealing* han evolucionado al punto de asemejarse al *fair use* estadounidense (Band & Gerafi, 2023, p. 1).

En tercer lugar, en el derecho continental europeo las legislaciones se rigen por un régimen de flexibilidades y se limitan a las excepciones establecidas taxativamente en la ley, siendo estas de interpretación restrictiva. En otras palabras, no se puede realizar una interpretación por analogía para crear nuevas categorías o derechos en tanto solo los titulares de los derechos de autor tienen esos derechos mientras que los usuarios solo poseen intereses. En esa línea, los países latinoamericanos adoptaron legislaciones de este tipo en el que se establece un sistema cerrado con listas exhaustivas que difiere entre países. Por ejemplo, en las legislaciones de Perú y Ecuador se admite el derecho de cita, la circulación de noticias de actualidad y el uso con fines de parodia, mientras que esta última excepción no se encuentra expresamente reconocida en las leyes de Uruguay ni de México (Datysoc. Laboratorio de Datos y Sociedad & Fundación Karisma, 2021).

En el caso específico de la legislación peruana, cuyo artículo 50 del DL 822 (1996) expresamente señala que son de interpretación restrictiva y que no se aplica a casos contrarios a los usos honrado, se destacan las siguientes excepciones:

- Las comunicaciones de obras del ingenio protegidas que se realicen en un ámbito exclusivamente doméstico, en actos oficiales o ceremonias religiosas, con fines exclusivamente didácticos en un contexto educativo en instituciones de enseñanza, entre otros similares (artículo 41).
- La reproducción de obras ya divulgadas lícitamente con fines educativos (artículo 43.a.)
- Las citas de obras lícitamente divulgadas e implica la obligación de señalar el nombre del autor y la fuente, así como ser realizado conforma a los usos honrados (artículo 44).
- La difusión con ocasión de las informaciones relativas a acontecimiento de actualidad; la difusión de discursos, disertaciones y otras obras similares por la prensa o la transmisión por cualquier medio a título de información de la actualidad; y, la emisión de la imagen de una obra arquitectónica, plástica, de fotografía o de arte aplicado cuando se sitúen permanentemente en un lugar abierto al público (artículo 45, incisos a, b y c respectivamente).
- La copia para uso exclusivamente personal de obras, interpretaciones o producciones publicadas en grabaciones sonoras o audiovisuales. No obstante, se especifica que las reproducciones permitidas no se extienden a algunos casos como la reproducción integral de un libro, del original o copia de una obra plástica o una base o compilación de datos (artículo 48).
- La parodia de una obra divulgada siempre y cuando no suponga un riesgo de confusión ni signifique un daño a la obra original o a su autor (artículo 49).
- La copia o adaptación de un programa de ordenador siempre y cuando sea indispensable para su utilización y se destine exclusivamente como copia de resguardo en caso de daño o pérdida de la copia legítimamente adquirida (artículo 74).
- Los actos de elusión de medidas tecnológicas efectivas en determinados casos como las actividades no infractoras de ingeniería inversa con la finalidad de conseguir la interoperabilidad de un programa de ordenador con otros programas, entre otros (artículo 196B).

En resumen, cada legislación posee su propia forma de evaluar si se está ante una infracción de derechos de autor o no. Por lo que no es extraño que al revisar los precedentes a nivel internacional se identifique que Estados Unidos, donde rige el *fair use*, sea más permisivo frente al entrenamiento de IA; mientras que en los tribunales de Alemania se concluya lo contrario. En ese orden de ideas, se procederá a revisar algunas sentencias y litigios a la fecha

en torno a dicha problemática y las particularidades sobre cómo en cada jurisdicción se han abordado las demandas.

3.1.2. Precedentes relevantes

A la fecha, se ha interpuesto 134 demandas contra compañías de IA, siendo Estados Unidos el país que lidera la lista con 100 litigios, seguido por Canadá con 12 litigios y otros países como Alemania (5), China (5), Japón (2) y Brasil (1), siendo este último el primer país en Sudamérica con una controversia legal de este tipo (Lee E. , 2026). A continuación, se expondrá los principales precedentes judiciales a la fecha relacionados al entrenamiento de modelos de IA generativa con obras del ámbito artístico (literario, audiovisual y musical).

3.1.2.1. Bartz contra Anthropic

El 23 de junio de 2025, el juez William Alsup de la Corte del Distrito Norte de California emitió una sentencia sumaria que resuelve la controvertida demanda presentada por los escritores Andrea Bartz, Charles Graeber y Kirk Wallace Johnson contra la empresa Anthropic PBC. La controversia surgió debido a que la demandada entrenó desde 2021 a los LLMs subyacentes a las diversas versiones de su chatbot de IA generativa *Claude* con millones de libros, siendo que una parte fue descargada gratuitamente de sitios web piratas como Books3, LibGen y PiLiMi en formato .pdf, .txt y .epub. La otra parte, fue comprada al por mayor a distribuidores y *retailers* para destinarla a su “biblioteca de investigación". Estos libros, en su mayoría de segunda mano, luego eran arrancados de sus encuadernaciones por sus proveedores de servicio, quienes posteriormente cortaban las páginas y las escaneaban para guardar las copias digitales en formato PDF. Dichas copias fueron incorporadas por *Anthropic* en su propia “biblioteca central”, cuyos diversos conjuntos y subconjuntos se incluirían en varios “data mixes” para entrenar sus LLMs con la finalidad de mejorar el performance de Claude para sus suscriptores. Entre estos textos se encontraban cuatro novelas de Bartz, dos libros de no ficción de Graeber y tres libros de no ficción de Jhonson, los cuales no habían dado su autorización para que las copias sean guardadas de forma permanente por la empresa (Bartz v. Anthropic, 2025).

Asimismo, se identificó que las obras seleccionadas para el entrenamiento de las LLMs fueron copiadas de cuatro formas: 1) se creó una copia de cada obra de la biblioteca central para crear una copia de trabajo para el conjunto de entrenamiento; 2) se "limpió" cada obra para eliminar los textos de bajo valor o repetidos para producir una copia "limpia"; 3) todos los caracteres de las copias limpias fueron agrupados en secuencias cortas y traducidas a un número de secuencias o "tokens" para producir "tokenizadas", las cuales luego fueron copiadas repetidas veces durante el entrenamiento; y, 4) cada LLM retuvo en sí mismo copias comprimidas de las obras empleadas para su entrenamiento.

En ese orden de ideas, los escritores argumentaron que *Anthropic* utilizó sus obras de dos formas: primero, para construir una biblioteca de contenido potencialmente útil y; segundo, para entrenar LLMs específicos con su contenido. Además, sostuvieron que el cambio de formato impreso a digital suponía por sí mismo una infracción no amparada por el fair use. Vale resaltar que la producción de outputs por parte del servicio de Claude en base a las obras como infracción al derecho de autor no fue materia controvertida en la demanda debido a que no se trataba de copias exactas de las obras originales. En contraposición, Anthropic argumentó que las copias realizadas se realizaron con el único propósito de entrenar a sus LLMs y que ello se amparaba bajo el fair use.

Al respecto, el juez Alsup realizó el análisis de cuatro factores para determinar si, en efecto, se trataba de un caso de *fair use* en virtud de la Sección 107 del *Copyright Act*. En lo que respecta al primer factor sobre la finalidad y tipo de uso, ya sea si tiene naturaleza comercial o para propósitos educativos sin fines de lucro. En cuanto a las copias usadas para entrenar LLMs específicos, el juez señaló que el uso de las obras protegidas tenía un propósito esencialmente transformador en tanto, al igual que las personas que aspiran a ser escritores, los LLMs entrenados no replican, suplantan o proveen a los usuarios con los elementos creativos de las obras originales o un estilo expresivo identificable; sino que crean algo diferente en base a la gramática, composición y estilo aprendidos de miles de libros. De esta forma, concluye que las copias realizadas en virtud del proceso de entrenamiento tienen un uso transformativo.

Respecto a las copias usadas para construir una biblioteca central, el análisis se divide en las copias derivadas de los libros comprados para convertirlas de un formato impreso a digital y las que provienen de páginas web piratas. Sobre las primeras, se mantuvo la posición de que su uso fue meramente transformativo puesto que *Anthropic* tenía el derecho de conservar los

libros comprados y convertirlos a un formato digital para facilitar su almacenamiento y capacidad de búsqueda con el propósito de entrenar sus LLMs. Además, no había evidencia de que estas copias fueran mostradas, compartidas o vendidas fuera de la empresa.

Caso contrario sucede con los más de 7 millones de libros descargados gratuitamente de sitios web piratas, pues este acto por sí mismo ya constituye una infracción sin importar que sea utilizado para el entrenamiento de LLMs, más aún si se considera que muchos de ellos no fueron utilizados para tal propósito, pero igual se conservaron en la biblioteca. En tal sentido, construir una biblioteca central con estos libros sin haber pagado previamente por ellos y retener sus copias puede ser útil en sí mismo, pero no califica como un uso transformativo.

Respecto al segundo factor sobre la naturaleza de las obras protegidas por el derecho de autor, se consideró que las obras de los autores fueron elegidas por sus cualidades expresivas para construir la biblioteca por lo que constituía un aspecto en contra del *fair use*. En cuanto al tercer factor sobre la cantidad y sustancialidad de la porción utilizada de las obras, para el caso de las copias con fines de entrenamiento de LLMs específicos, el juez Alsup indicó que realizar las copias de los textos completos que contienen expresiones protegibles era razonablemente necesario para el uso transformativo. Esto debido a que el volumen de datos (en este caso, billones de palabras) requeridos para entrenar una LLM es monumental y, si bien *Anthropic* pudo optar por otras alternativas como utilizar una fracción pequeña de los libros y otra más grande de otros textos, aún así hubiera necesitado de cientos de miles de libros para que sea posible el entrenamiento. De igual forma, las copias de los libros convertidos de formato impreso a digital también se encontraban amparado por el fair use pues era la única manera de conservar estos textos en su biblioteca central de tal forma que se facilitara su almacenamiento. En contraposición, *Anthropic* no tenía ningún derecho de conservar las copias pirateadas para distintos propósitos aparte del entrenamiento de los LLMs por lo que no se ampara por el *fair use*.

Por último, sobre el cuarto factor referente al efecto de su uso en el mercado o el valor de la obra, en el sentido que la copia disponible desplace la demanda por las copias protegidas, se concluyó que aquellas utilizadas para el entrenamiento de LLMs específicos no causaban tal efecto en tanto, tal como reconocieron los propios autores, no producían copias exactas o imitaciones de sus obras que están a disposición del público. De la misma forma, se indicó que las copias convertidas de formato físico a digital no producían algún efecto puesto que estas se

mantienen internamente en la biblioteca central de Anthropic y no existían indicios de que fueran reproducidas o distribuidas fuera de esta. No obstante, lo mismo no ocurre con las copias pirateadas puesto que ello implica directamente el robo de las obras de los autores que pudieron haber sido compradas.

En síntesis, al evaluar los cuatros factores, se determinó que el uso de las copias para entrenar LLMs específicos se encontraba justificado por el *fair use* pues la tecnología controvertida es una de la más transformativas en la actualidad. En cuanto a la conversión de libros impresos a copias digitales, también estaba justificado puesto que, si bien solo el segundo factor era desfavorable y el cuarto neutral, al considerar que las copias impresas luego eran destruidas y que las digitales no se redistribuían, sí califica como *fair use*. No obstante, la evaluación de los cuatro factores respecto a las copias pirateadas resultaba negativos por lo que no se encuentra justificado. En tal sentido, se otorgó la sentencia sumaria a favor de Anthropic solo respecto a los dos primeros usos, mas no para el tercero.

Este caso específico previsto para someterse a juicio fue clasificado en agosto de 2025 por el juez Alsup como "*class action*" para incluir a todos los titulares del derecho de reproducción de las copias de los 482,460 libros de los *datasets* provenientes de LibGen o PiLiMi, lo que se traducía en potenciales daños legales de US$ 150,000 por obra (Hansen, 2025a). Ante esta situación, Anthropic ofreció un acuerdo para pagar US$ 1.5 billones a cambio de una exención de responsabilidad por el uso de los libros pirateados y fue aprobado preliminarmente el 25 de septiembre de 2025 (Hansen, 2025b).

3.1.2.2. Getty Images contra Stability AI

El 4 de noviembre de 2025, el Tribunal Superior de Justicia de Inglaterra y Gales emitió la sentencia que resuelve la demanda interpuesta por las empresas del grupo *Getty Images*; cuyo negocio se centra en el licenciamiento de contenido visual y de audio para periódicos, revistas, compañías productoras, agencias de publicidad, entre otros, en más de 200 países, contra *Stability*, una empresa de IA generativa de código abierto que ofrece su modelo de IA *Stable Diffusion* para la generación de imágenes.

La demanda tenía como finalidad la protección de la "sangre vital" del negocio de *Getty Images* consistente en millones de fotografías (eventos mundiales, deportivos, celebridades, arquitectura, naturaleza y viajes) creadas a lo largo de los años por cientos de miles de fotógrafos. En tal sentido, al advertir que *Stability* realizó un "*scraping*" de una gran parte de sus activos visuales de sus páginas web sin su consentimiento para entrenar y desarrollar las diferentes versiones de *Stable Diffusion*. No obstante, debido a que no existía evidencia de que el entrenamiento o desarrollo se haya realizado en el Reino Unido y que *Stability* bloqueó la posibilidad de que sus modelos generen *outputs* que impliquen una infracción en base a determinadas indicaciones, las alegaciones de infracción primaria a los derechos de autor fueron retiradas por *Getty Images* (Getty Images v. Stability AI Ltd., 2025).

Mientras tanto, los actos secundarios de infracción fueron analizados por la jueza Joanna Smith, los cuales consistían según Getty Images en que el modelo *Stable Diffusion* es una "copia infractora" y, debido a que fue importada al Reino Unido mediante su descarga y distribuida a través de *Hugging Face*, ello constituía una infracción secundaria al derecho de autor de las obras protegidas de acuerdo con la Sección 27 (3) del CDPA. En tal sentido, la demandante alegó que la definición de "copia infractora" conforme a la normativa británica es suficiente para abarcar un "artículo" (tangible o intangible) cuya creación o elaboración implicó una infracción al derecho de autor, como es el caso del entrenamiento de un modelo que involucra el almacenamiento local y en la nube de obras protegidas. En contraposición, Stability alegó que el término "artículo" solo se limita a objetos tangibles y no a intangibles o información abstracta como es el caso de los modelos de *Stable Difussion* pues estos se distribuyen en internet de forma intangible por lo que la norma en cuestión no le es aplicable.

Respecto a ello, la jueza determinó que, a su juicio, las copias electrónicas almacenadas en un medio intangible pueden ser una copia infractora y, por lo tanto, un artículo en virtud de las secciones 22, 23 y 27 del CDPA. No obstante, para que una copia sea infractora esta debe ser, valga la redundancia, una copia, pues tal como argumentó Stability, "*la esencia de la infracción está en que hubo una infracción del derecho de autor por la reproducción de la obra (...) en cualquier forma material*" (Getty Images v. Stability AI Ltd., 2025, p. 160, párr. 597). En tal sentido, la jueza señala que, en consonancia con el precedente de *Sony v. Ball*, una copia infractora se considera como tal cuando ocurre el acto de reproducción y que deja de serlo en el momento que ya no contiene la copia.

En virtud de lo anterior, se dictaminó que un modelo de IA como *Stability AI* que se deriva o es resultado de un proceso de entrenamiento que involucra la exposición de los pesos del modelo a copias infractoras no es una copia infractora de conformidad con las secciones 22 y 23 del CDPA. Así, de conformidad con el párrafo 600 de la sentencia, a juicio de Smith, si bien los pesos del modelo son alterados durante el entrenamiento mediante la exposición a las obras protegidas, estos no son en sí mismos una copia infractora ni la almacenan. Sino, son íntegramente el "producto de patrones y características que se aprenden a lo largo del tiempo durante el proceso de entrenamiento", más aún si se considera que en la iteración final de *Stable Diffusion* no se almacena ni se reproduce una obra protegida, siendo irrelevante las reproducciones que se hayan realizado durante su desarrollo. En consecuencia, la pretensión sobre la infracción secundaria fue desestimada, mientras que la pretensión sobre infracción de marca fue otorgada parcialmente a Getty Images en relación con las marcas de agua de *iStock* generados por los usuarios del modelo v1.x de *Stable Diffusion*.

Sin perjuicio de lo anterior, se reconoció que había suficientes evidencias de que *Stability* conoció o tenía motivos para creer que las obras utilizadas estaban protegidas por los derechos de autor y que cualquier acto de reproducción, comunicación al público, importación o posesión de copias se encontraba prohibido sin el consentimiento previo del titular de dichos derechos. De igual forma, se afirmó lo mismo respecto a que los datos de entrenamiento fueron extraídos mediante *web-scraping* sin el consentimiento de los titulares y que estos contenían obras con las marcas de agua de *Getty*.

3.1.2.3.GEMA contra OpenAI

El 11 de noviembre de 2025, la 42ª Sala Civil de la Corte Regional de Múnich en Alemania emitió la sentencia que resolvió el juicio entre GEMA, una entidad de gestión de derechos de autor, y dos empresas del grupo OpenAI respecto al uso de letras de canciones de nuevo reconocidos autores alemanes como Kristina Bach y Rolf Zuckowski, que fueron memorizados por los modelos de lenguaje y posteriormente reproducidos sin modificación alguna como outputs por el *chatbot* a petición de los usuarios. Al respecto, la empresa señaló que sus modelos no almacenaban ni copiaban datos de entrenamiento específicos y que tan solo reflejan en sus parámetros lo que se ha aprendido en base al conjunto de datos de entrenamiento en su totalidad. Asimismo, argumentó que sus usuarios son responsables de los outputs que se

generen y que, en todo caso, cualquier infracción se subsume en las limitaciones a los derechos de autor como el de minería de textos y datos.

En virtud de lo anterior, la Sala concluyó que tanto la memorización por parte de los modelos de lenguaje 4 y 4o de *OpenAI* y la reproducción de las letras de las canciones por el *chatbot* constituyen infracciones a los derechos de explotación y que no se encuentran bajo alguna excepción al derecho de autor. Respecto al proceso de memorización, se destacó que para que ello ocurra, los modelos no solo extraen información de un conjunto de datos de entrenamiento, sino que adopta completamente esos datos en los parámetros especificados luego del entrenamiento. Ello se evidenció al comparar las letras de las canciones incluidas en los datos de entrenamiento y lo reproducido en los outputs. Debido a que la memorización en este tipo de tecnología califica como una reproducción en los términos de lo establecido en el artículo 2 de la Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, este interfiere en los derechos de explotación de los titulares correspondientes (GEMA v. Open AI, 2025).

Además, se determinó que dicho proceso no constituye un caso de minería de textos y de datos debido a que no solo se extraen los datos de entrenamiento, sino que las obras también son reproducidas. Inclusive si dicha limitación se extendiera por analogía al entrenamiento de modelos de IA en este caso concreto, esta solo regula los actos preparatorios permisibles de reproducción en la minería de textos y datos donde solo se extrae mera información y la obra en sí misma no es reproducida, de tal forma que el derecho de explotación de los autores no se encuentra en peligro (GEMA v. Open AI, 2025).

Por último, se señala que no puede considerarse que el entrenamiento de los modelos es un tipo de uso normal y esperado que los titulares deberían anticipar. Tan solo la reproducción de las letras de las canciones por parte del chatbot como *output* implica una reproducción ilegal a disposición del público en tanto los elementos originales de las letras son reconocibles en los resultados que se proveen. En ese sentido, OpenAI, y no sus usuarios, son los responsables de las infracciones puesto que es este el que ha seleccionado las letras para que forme parte del conjunto de datos de entrenamiento, así como de la arquitectura de los modelos y el proceso de memorización. En otras palabras, los modelos de lenguaje operados por los demandados tuvieron una influencia significativa en los resultados específicos del chatbot (GEMA v. Open AI, 2025).

Esta decisión que no es final pues aún puede ser apelada, establece un punto de partida acerca de cómo se interpreta la legislación europea vigente sobre el entrenamiento de modelos de IA con material protegido por los derechos de autor. En especial, sobre temas aún controvertidos como la aplicación de la excepción de minería de textos y datos o la responsabilidad de las empresas por los outputs que producen sus usuarios a través de sus servicios.

Las sentencias revisadas forman parte de las siete decisiones judiciales sobre materia de entrenamiento de IA hasta la fecha, siendo otros precedentes relevantes los de *Kadrey* contra *Meta* (resuelto por el juez Chihabria de la corte del distrito norte de California), Thomson Reuters contra *ROSS Intelligence* (resuelto por el juez Bibas de la corte del distrito de Delaware y actualmente en apelación), *Kneschke* contra *LAION* (resuelto por el Tribunal Regional Superior de Hamburgo y actualmente en apelación) y *Shanghai Cultural Dev*. contra *Intell. Tech.* (resuelto por el Tribunal de Internet de Hangzhou) (Lee E. , 2026).

De estas decisiones, se aprecia que no existe una única forma de interpretar cómo se configura una infracción a los derechos de autor pues ello depende de qué tan rígido sea el régimen de excepciones y limitaciones o la doctrina del *fair use*, así como el proceso de entrenamiento de los modelos. No obstante, dichas sentencias marcan una pauta respecto a las prácticas de entrenamiento de IA y la protección a los derechos de autor, motivo por el cual cada vez salen más noticias respecto a acuerdos sobre licencias de uso entre las empresas de IA y las del sector creativo como forma de prevenir futuros litigios.

3.2. Litigios judiciales en curso: implicancias para el futuro del entrenamiento de la IA generativa y el respeto a los derechos de autor

En línea con lo anterior, existen diversas demandas en curso que se espera que al momento de su resolución marquen un antes y un después en torno al entrenamiento de modelos de IA generativa. En esta sección se destacan los casos de Andersen contra *Stability AI*, por ser una de las primeras demandas interpuestas por artistas visuales contra una empresa desarrolladora de productos de IA generativa; *Disney* y *Universal* contra *Midjourney*, similar al caso anterior pero esta vez el demandante es un conglomerado por lo que su resultado genera gran expectativa en torno al futuro del entrenamiento de IA con series y películas de reconocimiento mundial; y finalmente, *Folha de São Paulo* contra *OpenAI* al ser el primer litigio iniciado por una empresa de la región latinoamericana por el uso de las noticias publicadas en su sitio web para el desarrollo del conocido *ChatGPT*.

3.2.1. Andersen contra Stability AI

El 13 de enero de 2023, las artistas Sarah Andersen, Kelly McKernan y Karla Ortiz interpusieron ante el Tribunal del Distrito Norte de California una *class action* contra las empresas *Stability AI*, *Midjourney* y *DeviantArt* por infracción directa y vicaria de derechos de autor. La controversia se centra en el desarrollo de los productos basados en IA *DreamStudio*, *Midjourney* y *DreamUp* en base a la biblioteca de *Stable Diffusion*. Esta consiste en más de 5 billones de imágenes extraídas de internet para ser utilizadas como datos de entrenamiento sin que los artistas originales prestaran su consentimiento a *Stability* o negociara una licencia.

Se señala que todas las imágenes generadas por el sistema de difusión latente de *Stable Diffusion* se derivan exclusivamente de imágenes que son copias de imágenes protegidas por el derecho de autor utilizadas para el entrenamiento del modelo. Más aún, se resalta que la fuente de los datos de entrenamiento proviene de los datasets LAION-5B y LAION-Aesthetics, creado por LAION a solicitud de Stability AI para entrenar a Stable Diffusion. En específico, para el segundo dataset se extrajo y se copió una gran cantidad de imágenes de sitios web como Getty Images, Shutterstock, Adobe Stock, Pinterest, Flickr, Tumblr y DeviantArt. Esta última plataforma es una comunidad online de artistas creada en el año 2000 a través de la cual se puede subir y compartir las obras digitalmente, motivo por el que, a la fecha, aloja millones de imágenes que fueron utilizadas como datos de entrenamiento para Stable Diffusion y, en consecuencia, el producto DreamUp, al cual los usuarios de DevianArt pueden acceder al pagar una suscripción. De igual forma, Midjourney se basa en Stable Diffusion para generar imágenes en base a las indicaciones introducidas por los usuarios a través de un servidor del sistema de chat de Discord.

En ese orden de ideas, se argumenta que las empresas demandadas han infringido directamente los derechos exclusivos establecidos en la legislación estadounidense de derechos de autor pues estos no tenían una licencia para descargar, almacenar, distribuir copias o crear obras derivadas de las obras utilizadas para el entrenamiento o creación de los productos generadores de imágenes basados en IA. Más aún, se señala que las empresas se beneficiaron económicamente de dicha infracción y que las imágenes que producen sus productos actúan como sustitutos en el mercado de las obras utilizadas para el entrenamiento, generando un impacto negativo para

los artistas. En cuanto a la infracción vicaria de derecho de autor contra Stability AI, se advierte que ciertos individuos (llamados "impostores") han utilizado los productos en cuestión para hacer pasar imágenes generadas mediante IA como obras originales de determinados artistas con tan solo introducir sus nombres en un *prompt*. Estas luego son vendidas en plataformas como *ArtStation*, *Kickstarter* o *Unreal Engine Marketplace* por lo que se sostiene que tanto los demandantes como los artistas a quienes representan han sido afectados por dichas acciones y, por lo tanto, las empresas son responsables vicariamente por las infracciones cometidas por los "impostores".

Adicionalmente, se alegó que las empresas violaron el *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) al eliminar o alterar la información sobre gestión de copyright (CMI) de las obras de los artistas tales como el título de la obra, el nombre de sus creadores, firmas o cualquier otro dato que identifique al titular de los derechos de autor. Ello con el fin de que las imágenes producidas por los productos basados en IA omitieran dicha información. De esta forma, se señala que las obras son las que añaden todo el valor de los productos que incorporan *Stable Diffusion* pues el propósito de estos es proveer a los suscriptores con las imágenes que le solicitan, lo cual no sería posible sin haber entrenado a la IA con estas obras.

Posteriormente, los demandados presentaron mociones para desestimar los argumentos de los demandantes y fueron admitidos en parte por el juez William H. Orrick mediante una orden del 30 de octubre de 2023 y una orden parcial el 12 de agosto de 2024. Respecto a las alegaciones de infracción directa cometidas por *Stability*, el juez le deniega la moción debido a que, tal como reconoce la propia empresa, no se puede determinar en esa etapa procesal si es cierto o no que ha adquirido o creado copias de las obras en el contexto de entrenamiento o durante el funcionamiento de *Stable Diffusion*. En comparación, se admiten las mociones de *DeviantArt* y *Midjourney* con posibilidad de subsanación sobre dicha alegación debido a que los demandantes no han logrado argumentar de qué forma han cometido infracción directa puesto que, en el caso de *DeviantArt*, la obtención de las imágenes de entrenamiento fue realizada por LAION bajo la dirección de *Stability*, y en el caso de *Midjourney*, no hay claridad sobre el entrenamiento del producto.

Por tal motivo, se le requiere a los demandantes que brinden fundamentos de hecho que apoyen su argumento sobre cómo *Stable Diffusion* opera en lo que respecta a las imágenes de entrenamiento, es decir, si este contiene "copias comprimidas" de las imágenes. Además,

resalta que si los demandantes logran alegar de forma verosímil que los productos en controversia permiten que sus usuarios creen nuevas obras al referenciar expresamente las de la artista Sarah Andersen por su nombre, "las inferencias sobre cómo y cuánto del contenido protegido de Andersen se mantiene en *Stable Diffusion* o es usado por los productos de IA serán más fuertes" (Andersen et al., v. Stability AI Ltd., 2023, p. 10). De igual forma, se exhorta que las demandantes brinden hechos plausibles que fortalezcan el argumento sobre las copias comprimidas en *Stable Diffusion* y cómo están presentes en los productos de *DreamStudio*, *DreamUp* y *Midjourney* que se ofrecen a terceros para que sea posible responsabilizar vicariamente a *Stability* por el uso de sus productos.

Por otra parte, la moción para desestimar las alegaciones sobre las presuntas violaciones al DMCA fue otorgada por el juez Orrick de manera definitiva (*dismissed with prejudice*). Primero, sobre proporcionar o distribuir un CMI falso (sección 1202 (a) del 17 U.S.C.), el juez se mostró de acuerdo con los fundamentos de *Stability* que señaló que la licencia genérica que acompaña el uso de *Stable Diffusion* reclama los derechos sobre este mismo como obra, mas no a la base de datos de LAION o las obras utilizadas para crearlo. En tal sentido, se afirma que es inverosímil que la persona que lee el *license disclosure* de dicho producto entienda que *Stability* reclame algún derecho o brinde información falsa sobre los derechos de autor de las demandantes (Andersen et al. v. Stability AI Ltd., 2024).

Segundo, en cuanto a la eliminación intencional del CMI (sección 1202 (b) del 17 U.S.C.), el juez se alinea a lo decidido por el juez Jon S. Tigar en el reciente precedente del caso Doe 1 contra GitHub Inc. del 22 de enero de 2024, en donde se había rechazado una moción de reconsideración debido a que los demandantes no alegaron que los outputs generados por *Copilot* fueran idénticos a sus obras por lo que no podría existir una eliminación de CMI de conformidad con el DMCA. Por ese mismo motivo, debido a que en este caso las demandantes solo mencionaron que los investigadores de los modelos de difusión poseen la habilidad para reproducir imágenes idénticas a las utilizadas para su entrenamiento; mas no que el propio *Stable Diffusion* puede producir obras idénticas a las de las demandantes, se desestimó tal fundamento.

Dicho proceso, que sigue en curso, plantea cuestiones importantes en torno a la relevancia de las pruebas que aporten los artistas respecto a qué nivel el modelo entrenado con las obras puede reproducir un material igual al original, así como la creación de copias en la fase de

entrenamiento y funcionamiento del producto. Ello será dilucidado durante la fase de *discovery* (presentación de pruebas por las partes) que cierra el 13 de marzo de 2026 y durante el juicio que se tiene previsto que empiece el 5 de abril de 2027 (Andersen et al. v. Stability AI Ltd., 2026).

3.2.2. Disney Enterprises contra Midjourney

El 11 de junio de 2025, las empresas *Disney* y *Universal* demandaron a *Midjourney* ante la Corte del Distrito Central de California por infracción directa de derechos de autor en tanto esta no se encontraba autorizada para reproducir, mostrar públicamente, distribuir o realizar derivados de sus obras protegidas (personajes de Star Wars, Marvel, Los Simpsons, Pixar, clásicos de Disney, Minions, DreamWorks, entre otros) durante el desarrollo y entrenamiento de su modelo, motivo por el cual solicita un monto de US$ 150,000 por cada obra infringida por concepto de daños y perjuicios. Lo mismo fue solicitado para el caso de la segunda pretensión por infracción secundaria en el supuesto de que *Midjourney* alegara que el infractor directo de los derechos de autor son sus suscriptores pues es la empresa la que posee el control sobre las obras protegidas que ha seleccionado para copiar y entrenar a su servicio generador de imágenes.

De igual forma, sostuvieron que *Midjourney* podía controlar las indicaciones introducidas por sus suscriptores y bloquear aquellos que soliciten un resultado que contenga material infractor. Ello en consideración de que su servicio sí incorpora dicha medida para otros tipos de contenido como discursos de odio, violencia, desnudos o imágenes irrespetuosas de figuras públicas. Así, resaltan que en todo momento *Midjourney* se ha beneficiado financieramente de cada acto de infracción pues es necesario pagar una de las cuatro suscripciones que ofrece, con planes mensuales desde US$ 10 a US$ 120, para acceder a su servicio de generación de imágenes. Se resalta que, en 2024, la empresa habría alcanzado US$ 300 millones en ingresos y 21 millones de suscriptores a septiembre de 2024.

Como evidencia de que *Midjourney* cometió infracción de los derechos de reproducción, distribución de reproducciones y obras derivadas y demostración al público, Disney y Universal presentaron imágenes obtenidas mediante su plataforma con la introducción de indicaciones tales como “Yoda con *lightsaber*, IMAX”, “escena de batalla Storm Trooper,

fotograma, captura de pantalla", "R2-D2 y C-3PO caminando por una nave espacial, captura de pantalla de la película", entre otros. Esto fue posible debido a que *Midjourney* ha descargado contenido de internet utilizando una diversidad de herramientas como *bots*, *scrapers* y *streamrippers*, la cual luego es "limpiada" mediante un proceso de filtro y reformateo e involucra la creación de más copias del material obtenido con la finalidad de entrenar su servicio de imagen.

Es decir, *Midjourney* habría almacenado y fijado datos asociados a las obras protegidas por los derechos de autor de Disney y Universal para desarrollar y entrenar a su modelo de IA de tal forma que es capaz de generar copias y obras derivadas de reconocidos personajes como los Groot o Spiderman. Estos incluyen además detalles, elementos de fondo, accesorios y disfraces inclusive si ello no ha sido especificado por el usuario en su *prompt*, funcionando como una "máquina expendedora virtual" de las obras protegidas. Más aún, se alega que *Midjourney*, a través de la galería de la página "Explora" de su plataforma que muestra las imágenes generadas previamente por otros usuarios, publicita la habilidad de su modelo para reproducir las obras protegidas en alta calidad a sus suscriptores (Disney Enterprises Inc. v. Midjourney Inc., 2025a*)*.

En respuesta, el 6 de agosto de 2025 *Midjourney* denegó la mayoría de las alegaciones realizadas por las demandantes y señaló que el proceso de entrenamiento de sus modelos de IA es similar al proceso de aprendizaje humano para dibujar o pintar pues en lugar de memorizar determinadas obras, internaliza patrones y técnicas mediante la práctica. Asimismo, señala que cuando un usuario introduce una indicación en su plataforma, este genera una nueva imagen desde cero en lugar de recuperar una imagen almacenada. Resalta además que, en virtud de la doctrina de "*unclean hands*", es contradictorio que las demandantes, por un lado, se benefician de sus herramientas de IA pues varios de sus suscriptores tienen correos corporativos de *Disney* y *Universal* asociados a sus cuentas y, por otro lado, condenan a *Midjourney* por entrenar a sus modelos con billones de imágenes de las cuales solo una pequeña fracción corresponden a fotogramas individuales de las películas y series de los demandantes.

Por otra parte, *Midjourney* señaló que su plataforma es un "instrumento para la expresión del usuario", en el sentido que el modelo crea imágenes bajo la dirección de este. Si bien los Términos de Servicio de su plataforma requiere a sus usuarios que no cometan infracciones a la propiedad intelectual como el caso de *Disney* y *Universal*, sostiene que no tiene forma de

conocer si una imagen en particular está infringiendo los derechos de autor de algún titular. Finalmente, señala que las demandantes debieron seguir su procedimiento para retirar el material infractor de conformidad con sus Términos de Servicio para que los usuarios de *Midjourney* puedan responder oportunamente (Disney Enterprises Inc. v. Midjourney Inc., 2025b*)*.

A la fecha, el proceso sigue en curso, resaltando que el 12 de diciembre de 2025 ambas partes presentaron de manera conjunta la designación del Juez John A. Kronstadt como tercero neutral privado. No se descarta que en un futuro se llegue a un acuerdo considerando que el 11 de ese mismo mes *The Walt Disney Company* había llegado a un acuerdo con *OpenAI* de una licencia de tres años para que los usuarios de las plataformas *Sora* y *ChatGPT* puedan generar videos e imágenes con los más de 200 personajes del catálogo de *Disney*, *Pixar*, *Marvel* y *Star Wars*. En esa línea, se destaca que Disney planeaba realizar una inversión de US$ 1,000 millones en *OpenAI* para impulsar el uso responsable de IA y el respeto a la industria creativa (OpenAI, 2025e).

En contraste, en la misma fecha *Disney* envió a *Google* una carta de cese y desistimiento pues, al igual que en el caso de *Midjourney*, señala que los modelos generadores de imágenes y video suponen una infracción a los derechos de autor al permitir la creación de dicho contenido con sus famosos personajes (Gold, 2025). Si bien el acuerdo entre *Disney* y *OpenAI* se canceló debido a que el segundo decidió cerrar el servicio brindado por la *app* de generación de videos *Sora*, se resalta que *The Walt Disney Company* aún se encuentra buscando otras plataformas con las que pueda llegar a un acuerdo para usar de forma responsable su tecnología, y a su vez, evitar infringir sus derechos de propiedad intelectual (Chia & Calder, 2026).

3.2.3. Folha de São Paulo contra OpenAI

El 20 de agosto de 2025 la empresa periodística brasileña *Folha de São Paulo* presentó una demanda contra *OpenAI* por infracción a los derechos de autor y competencia desleal respecto al desarrollo y funcionalidades de la aplicación *ChatGPT*, siendo la primera controversia judicial de este tipo en Latinoamérica. La demanda se centra en que durante el desarrollo de *ChatGPT* se habría accedido y extraído los contenidos de la página web de *Folha*, lo que constituye una infracción a los derechos de reproducción. Asimismo, se alega que, con las

indicaciones adecuadas, el modelo es capaz de reproducir extractos exactos de los artículos de *Folha* sin proveer los enlaces de la fuente original, calificando como una infracción al derecho de comunicación al público (Alvarenga et al., 2025).

Adicionalmente, la demandante sostiene que el entrenamiento de *ChatGPT* evadió las medidas de protección de la web de Folha como *paywalls* y protocolos, motivo por el cual se sostiene que *OpenAI* ha cometido actos de competencia desleal al guiar a los usuarios hacia su producto en lugar del contenido original de *Folh*a. Ello en tanto, *ChatGPT* es capaz de proveer a sus usuarios con resúmenes y los aspectos principales de las noticias sin necesidad de que visiten la página web, ocasionando que su modelo de negocio se vea perjudicado por la pérdida de tráfico, suscripciones e ingresos generados por publicidad. En respuesta, *OpenAI* argumenta que su modelo no guarda copias y que durante el entrenamiento se hace uso exclusivo del material en controversia como datos, es decir, las ideas contenidas en las obras por lo que no se trataría de un caso de infracción a los derechos de autor. Además, sostiene que las obras de *Folha* se centran en el reportaje de hechos (noticias) por lo que no deberían considerarse obras protegidas pues ello implicaría un precedente negativo para los desarrolladores e innovación de este tipo de modelos (Alvarenga et al., 2025).

Este caso resulta relevante en tanto, a diferencia de las demás disputas donde las empresas desarrolladoras se amparan por el *fair use* o *fair dealing*, tiene lugar en una jurisdicción cuya legislación sobre derechos de autor establece determinadas limitaciones y excepciones, aunque el desarrollo jurisprudencial del Tribunal Superior de Justicia de dicho país permite que los tribunales puedan identificar otros usos lícitos aparte de los establecidos en la norma en virtud de la regla de los tres pasos y los derechos fundamentales. Sin perjuicio de ello, se considera complicado justificar el uso de obras protegidas por el derecho de autor para el entrenamiento de modelos de IA generativa en tanto el artículo 29 de la Ley N° 9.610 (*Lei de Direitos Autorais e dos Direitos Conexos*) sobre derechos exclusivos otorgados a los titulares de derechos de autor es *numerus apertus*, es decir, las actividades que se realizan para el entrenamiento del modelo pueden considerarse como derechos exclusivos que requieren de autorización y una posible remuneración (Alvarenga et al., 2025).

En definitiva, el 2026 es el año decisivo que marcará el rumbo de empresas tecnológicas como *OpenAI*, *Google* o *Meta*, quienes conocerán si el uso de obras protegidas para el entrenamiento de sus modelos de IA se encuentra amparados bajo el *fair use* o alguna excepción o si, por el

contrario, deberán asumir un costo de billones de dólares frente a los titulares de los derechos de autor vulnerados. Mientras tanto, han salido a la luz recientes acuerdos como los de *Disney* con *OpenAI* y *Suno* y *Udio* con *Warner Music* que marcarán una tendencia hacia la solución entre la industria creativa y tecnológica mediante licencias, por lo que se espera más acuerdos similares que pongan fin a los litigios mencionados (Brittain, 2026).

3.3. Reflexiones a partir de la jurisprudencia internacional: buscando un equilibrio entre el desarrollo de la IA generativa y los problemas jurídicos en relación con el derecho de autor

3.3.1. Responsabilidad de las empresas desarrolladoras de modelos de IA generativa y los usuarios por el uso de obras protegidas por el derecho de autor

Una vez analizada la protección sobre obras creadas con asistencia de la IA en el capítulo anterior, corresponde abordar la responsabilidad frente a las eventuales infracciones de derechos de autor que pueden ocurrir ya sea respecto al proceso de entrenamiento del modelo o del output final. En vista de que aún no existe una línea jurisprudencial clara respecto a la resolución de los casos relacionados a estos aspectos controvertidos, para la presente sección

De acuerdo con lo mencionado por Ricardo Antequera (2025), existen cuatro derechos de autor que se ven afectados en el proceso de entrenamiento de la IA: los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y de transformación. A continuación, se explicará cómo se vulnera potencialmente cada uno de ellos en línea con lo señalado por el citado jurista:

- **Reproducción:** comprende el almacenamiento electrónico y obtención de copias de toda la obra o parte, por lo que la reproducción acontece cuando se descargan, procesan o almacenan obras protegidas para entrenar a los modelos de IA.
- **Distribución:** implica la puesta a disposición del público de la obra original o su copia; en ese sentido, si se prueba que la IA es capaz de reproducir las partes sustanciales de una obra, ya sea en los datos de entrenamiento o a través de los resultados que genere, entonces se considera que se ha compartido y, por lo tanto, distribuido.
- **Comunicación pública:** es todo acto mediante el cual una o más personas obtienen acceso a una obra sin que se haya distribuido previamente ejemplares a estas. Al igual que en el caso de distribución, si un modelo reproduce obras protegidas y permite que usuarios accedan a estos contenidos, entonces se trataría de un supuesto de comunicación pública.

- **Transformación:** si bien en el DL 822 no se define a la transformación, de la definición de obra derivada del artículo 2.25 se entiende que este consiste en la creación de una obra basada en una preexistente, las cuales, según el artículo 6, pueden ser traducciones, adaptaciones, arreglos musicales, entre otros. Por lo que, si a través de un modelo de IA se genera material que suponga la adaptación o reinterpretación de obra preexistente, se está ante una transformación no autorizada.

Como se observa, para que se configure un acto de distribución o de comunicación pública, primero se debe determinar si han reproducido las obras protegidas para el entrenamiento del modelo, lo cual dependerá del funcionamiento del sistema y el output que logra generar tal como se ha visto en los casos revisados. Conforme apunta Andrés Guadamuz (2024b), la obtención ilegal de obras como videos, libros, imágenes o similares constituye por sí misma una infracción al derecho de reproducción. Situación diferente es aquella donde las obras no son copiadas, sino que se extrae solo alguna información o datos de una obra incorporada en una base como LAION que contiene links de imágenes y descripciones textuales. Inclusive si se considera que la base de datos utilizada no es infractora por sí misma, Guadamuz señala que "una copia de los datos debe estar disponible de alguna forma para la preparación y extracción de datos", por lo que podría configurarse una infracción si no hubo una autorización para la reproducción (pp. 10-11).

Una vez que el modelo de IA ha sido entrenado ya no es necesario que almacene las copias de los datos utilizados puesto que el modelo ha aprendido un conjunto de parámetros, los cuales son empleados para realizar predicciones de nuevos datos. En modelos como *Stable Diffusion* para cuyo entrenamiento se utiliza imágenes de la base de datos LAION 5b, este "contiene *data points* de elementos presentes en el *dataset*", como personas, animales o edificios. Sin embargo, estos no pueden considerarse como copias pues no son más que "*lossy data*" (Guadamuz, 2024b, pp. 11 - 12).

En cuanto a los resultados generados por IA, de acuerdo con Lucchi (2025, p.106) existen diversos escenarios en donde puede ocurrir una infracción al derecho de reproducción. Un ejemplo es cuando el modelo genera un contenido casi idéntico a la obra utilizada para el entrenamiento, es decir, sin cambios significativos, como imágenes que mantienen las marcas de agua de la obra original o textos que contienen fragmentos de un libro. Además, señala que, según algunos estudios empíricos, los LLMs pueden memorizar los datos de entrenamiento, lo

que fortalece el argumento de que, en efecto, ocurren actos de reproducción inclusive si no se observa una completa coincidencia entre la obra generada por la IA y la obra original. Al respecto, Guadamuz (2024b, p. 22) señala que, si bien es raro que los modelos produzcan una reproducción exacta de las obras utilizadas para su entrenamiento, lo que sí existe con certeza es la generación de contenidos con estilo de artistas por lo que se considera que sí puede haber alguna forma de reproducción en los resultados, aunque se trate de copias inexactas.

Ahora bien, al transgredir cualquiera de los derechos descritos anteriormente, el infractor incurre en un supuesto de responsabilidad civil extracontractual pues dichas conductas no nacen de una relación contractual, sino de la inejecución de un comportamiento debido de un tercero que genera una situación de insatisfacción de otro individuo: el titular de los derechos de autor. En el caso específico de los derechos patrimoniales de reproducción y distribución sin autorización previa, por el propio hecho se origina un daño susceptible de reparación en tanto se ha vulnerado al titular por impedir la explotación de su obra conforme a propio juicio, lo que a su vez ocasiona potencialmente una disminución del valor de esta en el mercado o la percepción sobre su calidad (Saavedra, 2010, pp. 255, 260).

En cuanto al sujeto en quien recae la responsabilidad, según la doctrina, son dos los potenciales infractores: los proveedores de los modelos de IA y los usuarios. Vale precisar que, de conformidad con el Reglamento IA de la UE, un proveedor se define de la siguiente forma en el numeral 3 de su artículo 3:

> una persona física o jurídica, autoridad pública, órgano u organismo que desarrolle un sistema de IA o un modelo de IA de uso general o para el que se desarrolle un sistema de IA o un modelo de IA de uso general y lo introduzca en el mercado o ponga en servicio el sistema de IA con su propio nombre o marca, previo pago o gratuitamente;

En cambio, en el literal b. del artículo 6 del Reglamento de la Ley N° 31814, se optó por el término “desarrollador” que comprende “toda persona natural, persona jurídica o entidad pública que diseñe, programe o entrene un sistema basado en IA”. En consecuencia, se utilizará el término “proveedor” para hacer referencia tanto a los que desarrollan sistemas o modelos de IA, como para aquellos que lo comercializan. En cuanto a los usuarios, de acuerdo con el literal g. del mismo reglamento, este comprende a las personas naturales que utilizan un sistema

basado en IA e interactúan de forma activa o pasiva con este para conseguir un resultado, obtener beneficios de sus funcionalidades o solucionar determinados problemas.

De acuerdo con Rosati (2025, p. 9), durante la fase de entrenamiento de la IA, los proveedores pueden incurrir en actos infractores de reproducción, distribución o comunicación al público si este ha sido realizado sin una licencia respectiva o fuera del alcance de los límites y excepciones establecidos conforme a la legislación. Como se mencionó previamente, en la UE y Reino Unido existe una excepción para el TDM, no obstante, un sector de la doctrina incluyendo a la autora citada coincide en que este no es aplicable al proceso de entrenamiento de IA. Asimismo, conforme al caso Bartz contra Anthropic, el entrenamiento con contenido obtenido ilegalmente constituye una infracción y no se encuentra bajo el supuesto de uso justo, siendo la empresa responsable por dicho acto infractor.

En el contexto peruano, en el supuesto de una demanda similar a la de *Folha de São Paulo* contra *OpenAI*, será pertinente la evaluación conforme a la regla de los tres pasos del Convenio de Berna, siendo el primero la verificación del supuesto de un caso especial de excepción o limitación. Para ello, será necesario remitirse a las excepciones contenidas en el DL 822 (1996) y evaluar si, por ejemplo, la reproducción ha sido realizada con fines de lucro, con fines de investigación o educativos, para uso exclusivamente personal, si es respecto a un fragmento o a la totalidad de una obra, entre otros aspectos.

Al respecto, bajo el supuesto de que efectivamente se producen actos de reproducción, distribución, comunicación al público y transformación sin autorización, no se encontraría al alcance de las excepciones establecidas conforme a ley, por lo que no se cumple el primer paso de la mencionada regla y, en consecuencia, no se trata de un uso permitido por la normativa a la fecha. No obstante, al tratarse de una controversia muy reciente que aún no posee una solución definitiva a nivel internacional, aún está por verse cómo se abordará este tipo de problema jurídico en el país y, como medida preventiva ante potenciales riesgos de infracción a los derechos de autor, debe implementarse un mecanismo que permita salvaguardar la protección sobre las obras de artistas peruanos que se utilizan con tales fines. Tal como se evidencia de la jurisprudencia revisada, si bien distintos países poseen su propio régimen de excepciones y limitaciones, las empresas extranjeras como las ubicadas en Estados Unidos buscan ampararse en el *fair use* para utilizar obras protegidas para el entrenamiento de sus

modelos, ya sea obteniéndolas de forma "pirata" o a través de bases de datos, por lo que es posible que empresas locales sigan los mismos pasos.

En cuanto a las infracciones derivadas del resultado generado, este puede recaer principalmente en el usuario, especialmente si se identifica que ha dado instrucciones al sistema basado en IA para generar específicamente un material que contenga una obra protegida, lo cual puede calificar como un acto de reproducción o una obra derivada no autorizada. En ese sentido, un usuario que crea dicho contenido incurriría en una infracción de forma similar a cualquier persona que reproduce una obra protegida físicamente (Lucchi, 2025, pp. 106-107). Por ejemplo, una persona que pinta un cuadro en óleo en base a una fotografía y luego lo publica o lo vende sin haber obtenido el permiso respectivo del fotógrafo.

A su vez, los proveedores también podrían ser responsables por estos contenidos si estos configuran su sistema para que genere predictivamente resultados con material protegido (Lucchi, 2025, p. 108). Será relevante, además, lo establecido en las condiciones de uso pues en estas se establece si el derecho sobre el resultado le corresponde al usuario. Por ejemplo, *OpenAI* señala que, en la medida que sea permitido por la legislación aplicable, el usuario conserva los derechos de propiedad sobre el *input* y es titular del *output*, por lo que se le cede todos los derechos, títulos e intereses sobre este (OpenAI, 2026). De forma similar, *Midjourney* informa que sus usuarios son propietarios de todos los activos creados con su servicio "en la mayor medida posible bajo la legislación aplicable" (Midjourney, 2025). En tal sentido, conforme indica Álvaro Castro Lora, se sugiere que primero se revisen los términos de uso de tales plataformas en caso de utilizarlas para los procesos creativos (El Peruano, 2025).

A manera de conclusión, lo más frecuente hoy en día es que los titulares de derechos de autor opten por demandar a las empresas proveedoras de IA en lugar de sus usuarios debido a la solvencia económica de estos en comparación a las personas que utilizan plataformas de IA generativa. Sin embargo, no se descarta que en un futuro esto cambie pues cada día es más usual que empresas utilicen esta tecnología para ahorrar costos relacionados en la creación de imágenes o videos para sus publicidades.

3.3.2. El derecho a la libertad de expresión artística vs la propiedad sobre las creaciones

Otra arista relevante sobre la controversia entre el uso de IA generativa para crear imágenes, videos, textos o música es el respeto del derecho a la libertad de expresión artística y, en contraposición, la propiedad sobre las creaciones. Ello debido a que, por un lado, se afirma que la IA permite que se generen oportunidades de la democratización de la creación artística y la facilitación del acceso a contenidos culturales (Somos Iberoamérica, 2025), especialmente para aquellos que se les es complicado crear arte ya sea por cuestión de habilidad, disponibilidad restringida de herramientas o imposibilidades físicas. Sin embargo, lo cierto es que, para generar contenido a través de este tipo de plataformas, estas han sido previamente entrenadas con material protegido por el derecho de autor y es a partir de este que se puede generar algo nuevo, por lo que puede ocurrir una posible vulneración al derecho de propiedad sobre las creaciones.

En cuanto al contenido del derecho a la libertad artística, este significa la "libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole en forma artístico, el derecho a gozar de las artes y de la creatividad de los otros". Este, además, implica que los Estados se encuentran obligados a respetar la "indispensable libertad para la actividad creativa" (ONU, s.f.). Existen dos teorías respecto a la libertad de expresión artística: la primera, como derecho derivado del derecho a la libertad de expresión en tanto se entiende que el arte es valorado como una herramienta que posibilita el fortalecimiento del sistema político mediante la convivencia de distintas percepciones. Mientras que la segunda teoría de la libertad de expresión artística como derecho autónomo deniega que este goce de protección constitucional puesto que se considera que está dentro del ámbito privado y subjetivo del artista, por lo que carece de relevancia pública (Loyola, 2019, p. 152).

En la Constitución Política del Perú, en el numeral 4 del artículo 2 se establece el derecho a la libertad de expresión mientras que en numeral 8 del mismo artículo se reconoce la libertad de creación artística, así como el derecho a la propiedad sobre las creaciones:

> Artículo 2°.- Toda persona tiene derecho:
> 4. A las libertades de información, opinión, expresión y difusión del pensamiento mediante la palabra oral o escrita o la imagen, por cualquier medio de comunicación social, sin previa autorización ni censura ni impedimento algunos, bajo las responsabilidades de ley.
> (…)

> 8. A la libertad de creación intelectual, artística, técnica y científica, así como a la propiedad sobre dichas creaciones y a su producto. El Estado propicia el acceso a la cultura y fomenta su desarrollo y difusión.

De una lectura conjunta de ambos numerales, se entiende que el segundo otorga protección a los procesos de creación, elaboración o composición del arte frente al Estado y terceros que busquen impedirlo o modificarlo. Una vez que dicha manifestación artística se exterioriza y es comunicada o divulgada al público, entonces se está ejerciendo el derecho a la libertad de expresión. En ese sentido, de conformidad con la Constitución, las creaciones artísticas están contenidas en el derecho a la libertad de expresión; y, al mismo tiempo, el derecho a la libertad de expresión artística mantiene un aspecto autónomo que permite a las personas a manifestar planteamientos de carácter satírico, burlesco o similares (Loyola, 2019, p. 153).

Por su parte, el derecho a la propiedad sobre las creaciones artísticas, literarias, científicas o tecnológicas y a su producto, de acuerdo con lo señalado por el Tribunal Constitucional en el fundamento 12 de la sentencia recaída sobre el Expediente N° 08506-2013-PA/TC (2015), se refiere al reconocimiento del derecho a la propiedad intelectual que comprende la protección de los intereses morales y materiales de autores e inventores. En consecuencia, se afirma que el derecho de autor encuentra "cobertura y reconocimiento desde la propia Constitución" y, por consiguiente, otorga a los creadores un título sobre sus obras artísticas o literarias y posibilita que estos se beneficien económicamente de la mismas.

Ahora bien, es preciso realizar la siguiente pregunta: ¿si por algún motivo se limita el entrenamiento de los modelos de IA generativa para que no pueda aprender en base a datos de obras preexistentes ni producir resultados que se asemejen a estos, se estaría impidiendo a las personas que ejerzan su derecho a la libertad de expresión artística? La respuesta es negativa, puesto que así dejaran de existir estas herramientas, las personas aún poseerán la posibilidad de manifestar su individualidad a través de las diversas formas de expresión artística que han existido antes de la popularidad de la IA generativa. Se dice que la IA ha abierto la posibilidad para que las personas puedan crear contenidos que se asemejen más a lo que tienen en mente en comparación a lo que podrían hacer tradicionalmente como dibujar a lápiz o con *Illustrator*, tomar una fotografía, filmar un corto con actores, entre otros. Sin embargo, todo ello aún sigue siendo posible, solo que con mayores costos de tiempo y dinero, lo que no implica que las personas vean restringido su derecho a la libertad de expresión artística.

Por otro lado, los desarrolladores de IA pueden seguir entrenando sus modelos con contenido propio o los obtenidos mediante licencias, de tal forma que se compense económicamente a los artistas por el uso de su propiedad intelectual. Vale resaltar que según el informe *Re|shaping policies for creativity: we share, we act, we build* de la UNESCO, se proyecta que para el 2028 los contenidos producidos por IA generativa ocasionarán pérdidas globales de ingresos estimados de un 21% en la creación audiovisual y de un 24% en la creación musical (UNESCO, 2026). En ese sentido, no parece razonable que, por un lado, la industria tecnológica enfocada en el desarrollo de modelos de IA se enriquezcan con el uso de obras preexistentes en aras de incentivar la innovación y que, por el otro, los artistas no solo no vean ni un centavo por dicho uso, sino que pierdan ingresos significativos porque ahora los usuarios de plataformas de IA generativa pueden crear contenidos muy similares a los originales, sin ni siquiera dar créditos a los correspondientes autores en los que se "inspiró" el modelo.

En consecuencia, se considera que el derecho a la propiedad sobre las creaciones debe prevalecer sobre el supuesto derecho a la libertad de expresión artística que ofrece la IA. Con ello no se concluye que se debería prohibir su uso, pues como se ha señalado en el capítulo anterior, esta puede ser utilizada como herramienta de tal forma que asista al proceso creativo. Además, acuerdos como los de *Suno* con *Warner Music* y el intento realizado entre *Disney* y *OpenAI* posibilitan que los usuarios creen libremente imágenes, videos y canciones mientras se respeta la propiedad intelectual de los correspondientes titulares de los derechos de autor. No obstante, ante casos como el de *Stability AI* o *Midjourney,* se debe tomar en cuenta las implicancias para los artistas detrás del entrenamiento de IA para que un usuario pueda generar una sola imagen o video.

CAPÍTULO IV: PROPUESTAS DE REFORMA NORMATIVA, RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

4.1. Estado del marco jurídico vigente de derechos de autor, IA y necesidad de una reforma

Siguiendo con la segunda parte de la hipótesis, para que una obra creada mediante el uso de la IA (entendido como asistida por esta) sea susceptible de ser protegida por el derecho positivo peruano, es necesario que las normas que componen al derecho de autor sean eficaces y que el marco jurídico sea mejorado conforme al contexto actual. Ello con la finalidad de que encaje con una sociedad tecnológicamente justa cuyo uso de IA generativa se ha intensificado en el último año y que enfrenta retos relacionados a la utilización de obras protegidas por parte de los desarrolladores de modelos de IA y los usuarios de sus servicios.

4.1.1. Sobre el reglamento de la Ley N° 31814 y el entrenamiento de modelos de IA generativa

En ese orden de ideas, corresponde identificar cuáles son las deficiencias del marco jurídico vigente en materia de derecho de autor e IA. En específico, el reciente reglamento de la Ley N° 31814 (Ley IA) establece como principio rector el respeto de los derechos de autor morales y patrimoniales en las fases del desarrollo, implementación y uso de un sistema basado en IA. No obstante, al remitirse al DL 822, no se observa ninguna disposición que haga referencia específica a este tipo de tecnología ni su relación con los derechos de autor. En ese sentido, más allá de brindar claridad para los artistas que actualmente utilizan la IA como una herramienta para su proceso creativo o salvaguardar a aquellos cuyas obras son utilizadas para el entrenamiento de modelos de IA, tan solo se menciona de forma general que estos derechos deben ser respetados por los desarrolladores, implementadores o usuarios, sin definir objetivamente qué actos implicarían una vulneración a dichos derechos en el contexto de la IA generativa, el tipo de IA relevante en materia de derechos de autor.

En tal sentido, una primera propuesta es que el reglamento incorpore la definición de “datos de entrenamiento”, entendido como aquellos “datos utilizados para entrenar un sistema de IA mediante el ajuste de sus parámetros aprendibles”. Asimismo, se sugiere añadir la definición

de “datos de entrada”, entendido como “los datos proporcionados a un sistema de IA o adquiridos directamente por éste, a partir de los cuales el sistema produce un resultado”. Ambas descripciones son acordes al artículo 3 de la Ley IA de la UE, numerales 29 y 33 respectivamente, y son conceptos relevantes en el contexto del entrenamiento y desarrollo de modelos de IA generativa, especialmente al momento de abordar posibles controversias y soluciones como las licencias.

En segundo lugar, se sugiere la incorporación de una definición de “IA generativa”, entendida como “un tipo de IA que, a diferencia de otros sistemas de IA diseñados principalmente para clasificar o predecir, genera nuevos contenidos —como texto, imágenes, música, vídeos y código informático— sobre la base de un entrenamiento que utiliza conjuntos de datos muy grandes a partir de los cuales puede aprender patrones y estructuras”. Dicha descripción se basa en el considerando J del texto aprobado del Informe ‘*Copyright and generative artificial intelligence – opportunities and challenges*’ del diputado Axel Voss (en adelante, “Informe Voss”) (Parlamento Europeo, 2026). De igual forma, se alinea con el considerando 99 de la Ley IA de la UE respecto a la descripción de grandes modelos generativos de IA. Es importante añadir este concepto pues es este tipo de IA, y no otros sistemas tradicionales, la que resulta relevante en relación con los derechos de autor por su capacidad de crear contenidos, en su mayoría nuevos, en base a obras preexistentes.

Vale resaltar que el Informe Voss, aprobado por mayoría con 17 votos a favor, tres en contra y dos abstenciones el 28 de enero de 2026, cuyo texto luego fue aprobado el 10 de marzo del mismo año en el Pleno del Parlamento Europeo, plantea la necesidad de una evaluación sobre la legislación en materia de derechos de autor respecto al entrenamiento de modelos de IA generativa y los contenidos que genera, destacando la insuficiencia del reglamento europeo en ese aspecto (Adepi, 2026). En esa misma línea, en la versión preliminar de dicho informe, se señala que el entrenamiento de modelos de IA generativa necesita una clarificación respecto a las condiciones legales bajo las cuales debe ser realizado (Parlamento Europeo, 2025, p. 5).

En virtud de lo anterior, como tercera propuesta, se sugiere incluir en el capítulo II sobre obligaciones y buenas prácticas de las organizaciones del sector privado (artículo 31), una disposición específica que disponga que el entrenamiento de sistemas basados en IA generativa se debe ceñir a datos obtenidos legalmente y mediante licencias, ya sean individuales y/o colectivas con efecto ampliado. Ello va en línea con las recomendaciones del Informe Voss, en

donde se advierte que los sistemas basados en IA generativa dependen de material protegido sin obtener una autorización para su uso ni ofrecer una compensación económica. Tales prácticas afectan directamente a los titulares de derechos pues estos modelos, que funcionan en tiempo real y con costos reducidos, pueden imitar las obras empleadas para su entrenamiento. En consecuencia, los resultados que obtengan los usuarios pueden competir directamente con las obras originales en el mercado (Parlamento Europeo, 2026, considerando 18).

4.1.2. Sobre el DL 822 y las obras creadas con asistencia de la IA

En principio, el DL 822 fue concebido para que se adapte a los avances tecnológicos de la época, como el surgimiento de los CD's, computadoras, videograbadoras, entre otros aparatos similares. Sin embargo, dicho cuerpo normativo está quedando desfasado ante las novedades tecnológicas como la IA generativa, cuyo desarrollo avanza a pasos agigantados y hoy en día permite a cualquier persona la generación de imágenes, textos o videos muy similares a los que son creados por humanos. No obstante, se debe reconocer que tales plataformas no solo se usan para la generación automatizada de contenidos, sino que también existen artistas que las utilizan como herramienta que ayudan a su proceso creativo, lo que significa que sus obras no dejan de ser una creación humana.

La ausencia de normas que hagan referencia expresa a la IA generativa y a sus productos generan una ambigüedad sobre qué es protegible y qué no. Especialmente si se toma en consideración que actualmente Indecopi está otorgando registros a obras indicando como observación que la protección solo recae sobre las partes originales, mientras que ello no abarca a las creaciones generadas por IA en base al DL N° 822. En ese sentido, en el caso hipotético una persona que ha utilizado Gemini para editar una imagen de su autoría y desea registrarla como obra ante Indecopi, no sabría si esta entra dentro del ámbito de "generado por IA" o cuáles partes se consideran originales y cuáles no.

Por tal motivo, una primera propuesta es la incorporación de la definición de "obra asistida por IA" en el artículo 2 del mencionado decreto, redactada de la siguiente forma: "una creación intelectual personal y original producida o refinada con la ayuda de herramientas de IA siempre y cuando cuenten con intervención humana significativa". De igual forma, se debe especificar

que los contenidos generados íntegramente por IA, entendido como el material generado por el sistema sin algún contenido de autoría humana, carecen de originalidad y, por lo tanto, no están dentro del ámbito de protección otorgada por los derechos de autor. En tal sentido, en línea con la definición de originalidad desarrollada por el precedente de observancia obligatoria de Indecopi, se sugiere que la definición de "contenido generado por IA" señale lo siguiente: "los contenidos generados íntegramente por la IA o tecnologías similares no se consideran como formas de expresión individualizadas producto del intelecto humano por lo que carecen de originalidad".

Las definiciones propuestas se alinean con el primer borrador del "Código de prácticas sobre la transparencia de contenido generado por IA", un instrumento diseñado por la Comisión Europea para ayudar a que los proveedores de sistemas de IA cumplan con sus obligaciones respecto a la transparencia de sus servicios de acuerdo con el artículo 50(4) de la Ley de IA. Así, la medida 1.1. sobre la implementación de una taxonomía común respalda la distinción entre dos categorías: "contenido generado íntegramente por IA", es decir, el generado de forma completa y autónoma por el sistema como imágenes, videos o audios basados en indicaciones; y el "contenido asistido por IA", entendido como aquel que posee participación mixta de humanos e IA (Bontcheva et al., 2025, p. 23).

Inclusive, en el mismo Código se propone la inclusión de un ícono con acrónimos en los contenidos para identificar si estos han sido generados completamente por IA ("AI"), asistidos por IA ("AI-H") o por un humano ("H"). No obstante, para los casos de contenido *deep fake* que formen parte de obras artísticas, creativas, satíricas, ficticias o análogas, se destaca que debe tener una posición discreta de tal forma que no se obstaculice la exhibición o el disfrute de la obra (Bontcheva et al., 2025, pp. 32). De forma similar, el Parlamento Europeo previamente ha hecho enfásis en el criterio de originalidad y vinculación con las personas, así somo la diferencia entre las creaciones asistidas por IA y las generadas por IA en resoluciones como la de "*Intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies*" de 2020 (Karttunen, 2025, p. 3).

4.1.3. Sobre las licencias colectivas ampliadas

Por último, en virtud de lo revisado respecto a la reacción de las industrias creativas, así como las demandas realizadas contra las empresas proveedoras, se observa que en algunos casos no es absoluto el rechazo hacia la IA generativa, sino al aprovechamiento económico en base a sus obras protegidas (como sucedió con OpenAI que obtuvo un millón de usuarios adicionales en cinco días gracias al '*trend*' Ghibli) sin obtener algún beneficio económico por ello. Una solución a tal problemática han sido las licencias, como en el caso del acuerdo entre *Suno AI Music* y *Warner Music* que puso fin al litigio iniciado por la disquera en 2024. A partir de esta colaboración, Suno proporcionará a sus usuarios una plataforma de IA generadora de música con licencia que compensará a los artistas y compositores por el uso de su música. Al mismo tiempo, los artistas podrán optar si desean o no que se use su nombre, imagen, semejanza, voz y composiciones en las canciones generadas en la plataforma (Warner Music Group, 2025).

De acuerdo con la Decisión 351 (1993), las disposiciones relativas a las licencias de uso de las obras protegidas se rigen por lo previsto en las legislaciones internas de los países miembros y estas no podrán exceder los límites establecidos en el Convenio de Berna o la Convención Universal sobre Derecho de Autor. A su vez, en el DL 822, se define a la licencia como una autorización que concede el titular de los derechos al usuario de la obra, para utilizarla en determinada forma y de acuerdo con las condiciones establecidas en el contrato de licencia y no implica la transferencia de la titularidad de los derechos (1996, art. 2.16). En tal sentido, las licencias en principio han sido vistas como una buena opción para obtener una retribución por el uso de obras protegidas; no obstante, enfrenta algunas limitaciones cuando el artista que desea negociar no forma parte de grandes empresas como *Warner Music* o *Disney*.

Según la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos (2025b, pp. 85-86), las licencias voluntarias individuales y colectivas para el entrenamiento de IA han aumentado desde fines de 2023 en diversos sectores; sin embargo, llevarlas a cabo suponen retos logísticos y financieros de acuerdo con las empresas. Entre ellos, la cantidad necesaria de licencias para poder entrenar modelos de alta calidad y el costo excesivamente oneroso que asumirían las empresas, lo que se ve como una barrera al desarrollo e innovación de la IA. Asimismo, *Meta* señaló que una dificultad administrativa es la obtención de licencias sobre ciertas categorías de obras como las reseñas en internet y textos casuales por la imposibilidad de ubicar a los propietarios de tales obras.

Ante los problemas difíciles de abordar frente a esta opción, así como con las licencias compulsivas (licencias que permiten el uso de obras protegidas sin el consentimiento de los titulares de los derechos de autor) y el *opt-out*, se ha evaluado la viabilidad de las licencias colectivas ampliadas. Estas consisten en "la concesión de una autorización no exclusiva a terceros para el ejercicio del derecho de explotación exclusivo de los derechos patrimoniales sobre la obra objeto del contrato" (Vásquez, 2025, p. 299). Para este tipo de licencias, las entidades de gestión colectiva están autorizadas para licenciar todas las obras protegidas dentro de una clase determinada de obras para usos específicos, vinculando a todos los titulares de derechos de autor de dicha clase. Quedan exceptuados aquellos que deciden no formar parte y que eligen negociar por separado, por lo que este sistema permite a licenciar un gran número de obras incluyendo a autores que no forman parte de la entidad de gestión colectiva (U.S. Copyright Office, 2025b, p. 99).

Las licencias colectivas con efecto ampliado se encuentran reguladas en el artículo 12 de la Directiva (UE) 2019/790 y establece cuatro requisitos que deben cumplir las entidades: ser suficientemente representativa de los titulares de derechos, garantizar igualdad de trato a todos los titulares de derechos, que los titulares que no hayan prestado su autorización a la entidad para conceder la licencia puedan excluir sus obras u otras prestaciones en cualquier momento de dicho mecanismo; y, la adopción de medidas de publicidad adecuadas. Estas licencias han sido establecidas en países como Dinamarca, Noruega, Suecia y Finlandia para la utilización de obras con fines educativos, para uso interno en empresas, bibliotecas, entre otros. En España, el Ministerio de Cultura presentó en noviembre de 2024 un proyecto de real decreto para regular su concesión para "la explotación masiva de obras y prestaciones protegidas por derechos de propiedad intelectual para el desarrollo de modelos de IA de uso general". Este proyecto establecía los mismos requisitos de la citada Directiva, añadiendo que "la obtención por parte de los usuarios de forma individualizada de la autorización sea oneroso y dificultoso" y que la entidad de gestión colectiva acredite su representatividad mediante un certificado (Instituto Autor, 2024, pp. 1-2).

Para obtener tal certificado emitido por el Ministerio de Cultura, la entidad deberá presentar una declaración sobre la dificultad en relación con la gestión de autorizaciones individuales, la finalidad, el objetivo y la duración no mayor a tres años, la justificación de que sea suficientemente representativa (en función a su repertorio, prestaciones, miembros y existencia de otras entidades que gestionen la misma clase de obras) y el mecanismo de reparto de los

ingresos que se obtengan entre los titulares de derechos. Además, para que los titulares ejerzan su derecho de oposición de manera sencilla y rápida, las entidades deben ofrecer un formulario y garantizar que este surta efecto "en un plazo máximo de diez días hábiles a partir de la comunicación del titular" (Instituto Autor, 2024, p. 2). En cuanto a las medidas de publicidad, estas deben informar la finalidad y objeto de la licencia, la duración, el ámbito territorial, el usuario con quien se suscribirá la licencia, el procedimiento de reparto y para el ejercicio del derecho de oposición (Instituto Autor, 2024, pp. 2-3). No obstante, el citado proyecto finalmente fue retirado debido a la oposición de diversas asociaciones culturales debido al rechazo hacia la IA generativa.

Cabe añadir que, según el reporte de la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos (2025b), si bien tuvo opiniones mixtas de los *stakeholders* del sector creativo, organizaciones como el *Graphic Artist Guild* observó que este tipo de sistema se ajusta a las necesidades de los artistas visuales. Asimismo, el *Authors Guild* sugirió un sistema doble donde se diferencie entre los usos pasados y futuros, así como los creativos profesionales y otras personas del público. De esta forma, bajo un esquema enfocado en la compensación, transparencia y responsabilidad, los titulares de derechos de autor tienen la oportunidad de obtener un resarcimiento por el uso previo no autorizado de sus obras, mientras que aquellos que no deseen formar parte podrán ejercer su derecho de oposición y demandar. Más aún, estas licencias podrán abarcar los usos futuros que generalmente no se encuentran monetizados y las entidades de gestión colectiva existentes podrán representar a los creadores (p. 100). En virtud de ello, la *Copyright Office* concluye que, para aquellos sectores donde sean inviables las licencias voluntarias, las licencias colectivas ampliadas resultan una opción que "permite a los titulares de derechos de autor a elegir una licencia por separado, mientras que permite una cobertura total al todo el sector para el entrenamiento de IA" (2025, p. 105).

En línea con lo anterior, las licencias colectivas ampliadas en el sector de la IA generativa permiten que potencialmente los titulares de derechos de autor ya sean socios de la entidad de gestión colectiva o titulares no vinculados, participen de la cadena de valor en la que sus obras son utilizadas en el entrenamiento de sus modelos. De tal forma, se dota a los titulares de mayor seguridad jurídica y una remuneración adecuada. Además, se precisa que los titulares de los sistemas de IA generativa serán quienes ejerciten los derechos de uso o de explotación de las obras para el entrenamiento de los sistemas, permitiendo que sus usuarios tengan certeza sobre la licitud de su práctica (Vásquez, 2025, p. 299).

A la fecha, las sociedades de gestión colectiva son las encargadas de gestionar ciertos derechos patrimoniales de los autores de forma subsidiaria cuando no es factible la gestión individual de licencias de uso debido al gran número de usuarios potenciales. Por ejemplo, en el caso de licencias para la comunicación al público de obras a través de la radio o la televisión. De esa forma, se asegura que los autores obtengan las regalías correspondientes por el uso de sus obras y solo se limita a los derechos que no pueden ser gestionados individualmente de forma directa por los titulares (Córdova, 2025, p. 186).

En el Perú existen seis sociedades de gestión colectiva: la Asociación Peruana de Autores y Compositores (Apdayc), que representa a los autores y compositores musicales; la Unión Peruana de Productores Fonográficos (Unimpro), que representa a los productores de fonogramas musicales; la Asociación Peruana de Artistas Visuales (Apsav), que representa a los autores plásticos; la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (Egeda Perú), que representa a los productores de obras audiovisuales; Iner Artis Perú, que representa a los artistas audiovisuales; y, la Sociedad Nacional de Intérpretes y Ejecutantes (Soniem), que representa a los artistas musicales. Asimismo, estas han sido autorizadas por la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi (Córdova, 2025, p. 187).

En ese orden de ideas, se considera como una posible opción viable a mediano plazo la implementación de las licencias colectivas ampliadas en el Perú ante la disyuntiva entre el uso de obras protegidas para el entrenamiento de sistemas de IA y el favorecimiento a la innovación tecnológica. Ello en tanto ofrece la posibilidad de que los artistas obtengan un pago por el uso de sus obras mientras que las sociedades de gestión se encargan de las negociaciones con las empresas proveedoras de modelos de IA generativa. Además, facilita que los autores ejerciten su derecho de oposición al uso de sus obras para dichas prácticas de forma centralizada en lugar de estar enviando solicitudes a cada plataforma que existe actualmente para que retiren su material.

No obstante, aún existen algunos retos que se deben tomar en consideración. Por ejemplo, si bien asociaciones como Apdayc y Unimpro cuentan con una cantidad considerable de asociados, la Apsav que representa a creadores de artes visuales (artistas plásticos, fotógrafos y diseñadores gráficos) aún no agrupa a la mayoría de los artistas contemporáneos peruanos como se observa en su portal web. En tal sentido, difícilmente se puede afirmar que actualmente

Apsav es suficientemente representativa del sector de artistas visuales. En esa línea, Córdova (2025, pp. 304-305) señala que se debe acotar el término de "suficientemente representativo", siendo idealmente un requisito de parámetros flexibles tales como el arraigo en su ámbito y la calidad del sistema de retribución.

Otros aspectos controvertidos es la delimitación de los titulares de derechos no miembros de la entidad que puedan resultar afectados por la licencia y la dificultad relacionada a la fijación de precios. Por tal motivo, para Córdova (2025) resulta pertinente que las entidades de gestión incluyan estatutos y reglamentos para que los titulares que no sean miembros puedan participar en la aprobación de normas de reparto, así como el establecimiento de deberes de información en torno al inicio de las negociaciones. En ese sentido, propone que la remuneración sea similar a un canon en tanto las entidades no poseen un listado de obras de los no miembros y del grado de su uso (pp. 306-307).

En consecuencia, se propone que previamente a la adoptación de un sistema de licencias colectivas con efecto ampliado, se refuerce la institucionalidad del Indecopi y el rol de las sociedades de gestión colectiva, de tal forma que más titulares de derechos se unan a asociaciones como Apsav. Asimismo, ante de implementar cualquiera de los sistemas mencionados es vital fomentar el diálogo con los autores cuyas obras gira en torno este debate, pues es solo con su aprobación que se podrá optar por una solución adecuada respecto al entrenamiento de IA.

Por último, vale mencionar que la otra alternativa disponible es dejar las cuestiones relativas al entrenamiento de los modelos de IA y derechos de autor a manos de la autorregulación. Un ejemplo es la restricción que impuso *OpenAI* en su plataforma *ChatGPT* para que los usuarios no puedan generar resultados con material protegido por derecho de autor, aun así, se le provea con determinadas imágenes sin mencionar al artista pues la IA la identifica e impide que se use dicho input para proveer el material solicitado. No obstante, este impedimento es relativamente fácil de omitir cuando se ingresan contenidos de autores no tan conocidos o se modifican las indicaciones. Además, cada vez aparecen más modelos de IA generativa que no cuentan con dicha funcionalidad, en tanto estas plataformas aún no se encuentran envueltas en litigios como *OpenAI* o *Stability AI* por lo que se espera que sigan funcionando en base a material protegido y provean a sus usuarios los contenidos solicitados. En ese sentido, por ahora la solución más conveniente tanto para artistas como para los desarrolladores de IA son las licencias colectivas

empleadas que les permite seguir entrenando sus modelos y compensar económicamente a los titulares por el uso de sus obras.

4.3. Recomendaciones

- Se considera oportuno que las personas que utilicen herramientas de IA para crear sus obras y que deseen registrarlas, graben su proceso de creación para que las autoridades que revisen la solicitud puedan evaluar el grado de participación humana en las obras.
- Las personas que empleen la IA generativa para crear contenidos en base a obras preexistentes deben dar los créditos correspondientes a los autores originales para evitar posibles infracciones de derechos de autor.
- Se sugiere la modificación del Reglamento IA y el DL 822 con la finalidad de abarcar las cuestiones relativas a los derechos de autor y el uso de IA generativa para la creación de obras, así como el entrenamiento de dichos modelos.
- Se recomienda implementar a mediano plazo un sistema de licencias colectivas de efecto ampliado para garantizar una compensación económica para los artistas cuyas obras han sido utilizadas para el entrenamiento de modelos de IA, facilitar que los titulares de derechos retiren sus obras para tales fines y, al mismo tiempo, seguir incentivando la innovación tecnológica.
- El Indecopi debería publicar un documento similar al reporte de la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos, previo debate con los *stakeholders* involucrados mediante mesas de trabajo o solicitud de opiniones e informes de expertos en las áreas de tecnología, arte y derechos de autor, para establecer una hoja de ruta en cuanto a las obras asistidas por IA y los contenidos generados por IA.

4.4. Conclusiones

- El marco jurídico peruano actualmente no es adecuado de tal forma que ofrezca a los autores una verdadera protección sobre sus obras, incluyendo aquellas asistidas por la IA. Ello se debe a que, si bien se cuenta con una Ley y reglamento que regula la IA y hace referencia al DL 822, no se refiere explícitamente a la IA generativa, ni los riesgos que conlleva su uso en relación con potenciales infracciones de derechos de autor. Por tal motivo, resulta necesario que en el reglamento de la Ley IA y el DL 822 se incorporen disposiciones relativas a la IA generativa, entrenamiento de modelos, posibles infracciones de derechos de autor, transparencia, diferenciación entre las obras asistidas por IA y las

generadas por IA. De esa forma, se otorga protección a las obras creadas con asistencia de la IA y se delimitan los riesgos señalados.

- Bajo el concepto de "obra" del DL 822 se interpreta que esta puede comprender a las obras creadas con un alto grado de intervención de la IA pues esta noción depende principalmente del desarrollo jurisprudencial y doctrinario de los conceptos de originalidad y autoría. Sin embargo, como se ha revisado, a nivel local aún no se ha desarrollado un análisis profundo sobre las creaciones generadas por y con ayuda de la IA generativa, a diferencia de países como Estados Unidos o China que cuentan con decisiones administrativas y judiciales, así como instrumentos de *soft law* que abordan ese tipo de casos. En tal sentido, es importante establecer una diferenciación entre los términos "asistido por IA" y "generado por IA" respecto a la creación de obras pues, dependiendo de ello, se podrá considerar si una imagen, texto, video u otro material califica como una obra o no. En ese orden de ideas, los materiales creados completamente por la IA no son originales debido a la casi nula participación humana por lo que no son protegibles por los derechos de autor.
- Si bien existe una postura respecto a que los estilos artísticos no son protegibles bajo el derecho de autor, con la popularidad de la IA generativa, es necesario considerar que los estilos no son solo ideas, sino expresiones protegibles por el derecho de autor en tanto estos exteriorizan la personalidad y creatividad distintiva de los creadores. Más aún si en la actualidad predominan modelos de IA generativa que imitan estilos de los autores y, en consecuencia, ponen en riesgo su posicionamiento en el sector creativo por su potencial de reemplazar a los artistas humanos. En consecuencia, se debe tomar en consideración dicha posición al momento de regular el desarrollo de modelos de IA generativa y los resultados que provee a sus usuarios.
- Las cuestiones en torno al entrenamiento de modelos de IA aún están se encuentran en desarrollo, siendo de gran relevancia las sentencias emitidas a la fecha a nivel internacional, así como los litigios en curso. Si bien los resultados varían en función a la legislación interna de cada país, son relevantes para observar la tendencia en cuanto a la legalidad de las prácticas de entrenamiento de los modelos de IA, en especial los de IA generativa. En ese sentido, para una reforma normativa será importante analizar las sentencias que se emitan entre 2026 y 2027 para delimitar las infracciones que se pueden cometer durante el proceso de entrenamiento y creación de contenidos. Bajo el marco jurídico vigente que incluye el régimen de excepciones y limitaciones, los proveedores de

sistemas basados en IA y sus usuarios son potencialmente responsables por las infracciones a los derechos de autor que se puedan cometer durante el entrenamiento de modelos y la generación del *output*. Sin embargo, jurisprudencialmente aún se encuentra en debate si, efectivamente, se vulneran los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, por lo que, de forma preventiva, se debe implementar un mecanismo que permita salvaguardar los derechos de los autores ante el entrenamiento de dichos modelos.

- La regulación de la IA generativa en el ámbito del derecho de autor ha sido cuestionada no solo por suponer un límite a la innovación tecnológica, sino también por restringir el acceso al público a herramientas que permiten la creación de cualquier tipo de contenidos artísticos. Sin embargo, se concluye que el derecho a la libertad de creación artística no se encuentra limitada por las posibles restricciones que se realicen sobre el entrenamiento de modelos de IA y la generación de resultados pues cada persona aún posee la capacidad de crear de acuerdo con sus habilidades y herramientas a su disposición. En ese sentido, ante una posible reforma del marco normativo, se debe salvaguardar el derecho a la propiedad sobre las creaciones para que los artistas no resulten afectados por el uso indiscriminado de sus obras para las prácticas de entrenamiento y facilitar sus posibilidades de obtener una compensación si así lo deciden o, por el contrario, ejercer el *opt-out* de tal forma que dicha mejora sea legítima.
- A la fecha, el marco jurídico peruano no ofrece soluciones frente al potencial uso por parte de empresas desarrolladoras de modelos de IA generativa locales o internacionales de las obras de artistas nacionales, pues en el Reglamento de la Ley de IA, solo se hace mención de que se debe respetar el derecho de autor. En virtud del análisis de las distintas alternativas planteadas en el derecho comparado y la doctrina, se concluye que las licencias colectivas de efecto ampliado son la solución más viable que beneficia al sector tecnológico y creativo en relación con el uso de obras protegidas por el derecho de autor para el entrenamiento de los modelos de IA generativa. No obstante, para la implementación de tal mecanismo, es necesario que defina con claridad los esquemas de retribución económica para los creadores, el rol de las entidades de gestión colectiva y su representatividad, los derechos específicos objeto de la licencia, la disponibilidad para ejercer el derecho de oposición en un plazo razonable, entre otros aspectos. En consecuencia, las autoridades pertinentes como el Ministerio de Cultura, el Concytec y el Indecopi deben generar espacios de diálogo con los ciudadanos y empresas de las

industrias tecnológica y creativa respectivamente para diseñar una hoja de ruta que conlleve a una reforma normativa similar al proyecto del Real Decreto español.

BIBLIOGRAFÍA

Abbott, R., & Rothman, E. (19 de Diciembre de 2023). Disrupting creativity: copyright law in the age of generative artificial intelligence. *Florida Law Review, 75*(6), 1141-1201. doi:https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4185327

Abeliuk, A., & Gutiérrez, C. (2021). Inteligencia Artificial. *Revista Bits de ciencia*(21), 14-20. doi:https://doi.org/10.71904/bits.vi21.2767

Adepi. (28 de Enero de 2026). *Una amplia mayoría del Parlamento Europeo apoya la protección de los creadores frente a la IAG.* Obtenido de Asociación para el desarrollo de la propiedad intelectual: https://adepi.net/2026/01/28/la-comision-de-asuntos-juridicos-del-europarlamento-aprueba-el-informe-voss/

Agency for Cultural Affairs, Government of Japan. (Mayo de 2024). *"General Understanding on AI and Copyright in Japan" -Overview-.* Obtenido de Agency for Cultural Affairs, Government of Japan: https://www.bunka.go.jp/english/policy/copyright/pdf/94055801_01.pdf

Akers, T. (24 de Octubre de 2024). *Artists Amoako Boafo, Hans Haacke and Deborah Butterfield among thousands to sign statement against AI content scraping*. Obtenido de The Art Newspaper: https://www.theartnewspaper.com/2024/10/24/artists-statement-opposing-artificial-intelligence-content-scraping

Altamirano, S. (11 de Noviembre de 2012). *Qué es el Apropiacionismo, el arte de apropiarse del arte*. Obtenido de Moovemag: https://moovemag.com/apropiacionismo-el-arte-de-apropiarse-del-arte

Alvarenga, M., Schirru, L., Miceli, E., Gonçalves, L., & Gruber, H. (18 de Noviembre de 2025). *The first major Generative AI and copyright case in Brazil: first impressions and challenges ahead*. Obtenido de Kluwer Copyright Blog: https://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/the-first-major-generative-ai-and-copyright-case-in-brazil-first-impressions-and-challenges-ahead/

Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial Intelligence Review, 55*, 589-656. doi:https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7

Andersen et al. v. Stability AI Ltd., 23-cv-00201 (District Court, N.D. California 2026). Obtenido de https://www.courtlistener.com/docket/66732129/andersen-v-stability-ai-ltd/

Antequera Parilli, R. (1994). *El nuevo régimen del Derecho de Autor en Venezuela.* Caracas: Edición Falcón.

Antequera Parilli, R. (2007a). *Estudios de derecho de autor y derechos afines.* Madrid: Editorial Reus : Fundación AISGE.

Antequera Parilli, R. (2007b). *La obra. Originalidad. Marco conceptual.* Obtenido de CERLALC: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/dar/jurisprudencia/147.pdf

Antequera Parilli, R., & Ferreyros Castañeda, M. (1996). *El nuevo Derecho de Autor en el Perú.* Lima: The Perú Reporting.

Antequera, R. (1 de Julio de 2025). Problemática y Retos de la Propiedad Intelectual por el entrenamiento de los modelos de Inteligencia Artificial Generativa: Un repaso a los casos más relevantes actualmente en litigios. *Gestión Actual de la Propiedad Intelectual [Ponencia en Evento Académico]*. Lima, Perú. https://es.linkedin.com/posts/eqmercantil_evento-gesti%C3%B3n-actual-de-la-propiedad-intelectual-activity-7343399689058222080-d_f6

Bali, S. (10 de Julio de 2024). *Understanding Diffusion Models: An Essential Guide for AEC Professionals*. Obtenido de NVIDIA DEVELOPER: https://developer.nvidia.com/blog/understanding-diffusion-models-an-essential-guide-for-aec-professionals/

Band, J., & Gerafi, J. (Abril de 2023). *The Fair Use/Fair Dealing Handbook.* Obtenido de Infojustice: https://infojustice.org/wp-content/uploads/2023/04/Band-and-Gerafi-April-2023.pdf

Barrenechea, A. (2017). Régimen de excepciones y limitaciones al Derecho de los Autores. *Revista Derecho & Sociedad*(49), 55-64. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/derechoysociedad/article/view/19877/19916

Beattie, E. (16 de Octubre de 2025). *Japan's government asks OpenAI to seek permission amid Sora 2 copyright concerns*. Obtenido de The Japan Times:

https://www.japantimes.co.jp/business/2025/10/16/companies/japan-opt-in-model-sora2/

Beltrán, C. (28 de Agosto de 2024). La Inteligencia Artificial en el Perú: Desafíos y Oportunidades. (Innova PUCP, Entrevistador) Obtenido de https://innovapucp.pucp.edu.pe/la-inteligencia-artificial-en-el-peru-desafios-y-oportunidades/

Bergmann, D. (s.f.). *What is mixture of experts?* Obtenido de IBM: https://www.ibm.com/think/topics/mixture-of-experts

Bergmann, D., & Stryker, C. (s.f.). *¿Qué es un autocodificador variacional?* Obtenido de IBM: https://www.ibm.com/es-es/think/topics/variational-autoencoder

Bo, Z. (24 de Noviembre de 2019). *Artificial Intelligence and Copyright Protection - Judicial Practice in Chinese Courts.* Obtenido de WIPO: https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/conversation_ip_ai/pdf/ms_china_1_en.pdf

Boden, M. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*(103), 347-356. doi:https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1

Boden, M. (2009). Computer Models of Creativity. *AI Magazine, 30*(3), 23-34. doi:https://doi.org/10.1609/aimag.v30i3.2254

Boden, M. A. (2017). *Inteligencia Artificial.* Madrid: Turner Publicaciones. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=LCnYDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=inteligencia+artificial&ots=dsUuCZcHm5&sig=U-lKsA4xsrupjfPqtruVzlzzxAE&redir_esc=y#v=onepage&q=inteligencia%20artificial&f=false

Bontcheva, K., Bechmann, A., Pedreschi, D., De Gregorio, G., Riess, C., & Botan, M. (17 de Diciembre de 2025). *First Draft Code of Practice on Transparency AI-Generated Content.* Obtenido de European Comission: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/first-draft-code-practice-transparency-ai-generated-content

Bracamonte Ortiz, G., & Lizano Galvez, Y. (2025). Los Nuevos Retos de la Inteligencia Artificial: Implicancias Jurídicas y Económicas para el Derecho de Autor y el Derecho

Comercial. *Revista de Actualidad Mercantil. Propiedad Intelectual: Nuevos Desafíos y Tendencias*(9), 79-86. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/actualidadmercantil/article/view/30907

Brittain, B. (5 de Enero de 2026). *AI copyright battles enter pivotal year as US courts weigh fair use*. Obtenido de Reuters: https://www.reuters.com/legal/government/ai-copyright-battles-enter-pivotal-year-us-courts-weigh-fair-use-2026-01-05/

Brown, M. (5 de Abril de 2016). *'New Rembrandt' to be unveiled in Amsterdam*. Obtenido de The Guardian: https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam

Buccafusco, C. (09 de Abril de 2025). Copyrighting Style. *Duke Law School Public Law & Legal Theory Series No. 2025-20*, 1-38. doi:https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5198346

Carabantes López, M. (2015). Cuatro problemas irresolubles de la IA simbólica. *Revista de Filosofía, 40*(1), 81-104. doi:http://dx.doi.org/10.5209/rev_resF.2015.v40.n1.48441

Casar Corredera, J. (2023). Inteligencia artificial generativa. *Anales de la Real Academia de Doctores de España, 8*(3), 475-489. Obtenido de https://www.rade.es/imageslib/PUBLICACIONES/ARTICULOS/V8N3%20-%2001%20-%20ED%20-%20CASAR.pdf

Cavero Safra, E. (2015). El concepto de originalidad en el derecho de autor peruano. *Revista Forseti*, 113-127. Obtenido de https://revistas.up.edu.pe/index.php/forseti/article/view/1145/1317

Cerda Silva, A. (2011). Armonización de los derechos de autor en la Comunidad Andina: hacia un nuevo régimen común. *Revista Ius et Praxis, 17*(2), 231-282. Obtenido de https://www.scielo.cl/pdf/iusetp/v17n2/art09.pdf

ChatGPT is eating the world. (15 de Febrero de 2026). *World Map of Copyright Lawsuits v. AI cos. Total =107 (Feb. 15, 2026) Only 7 decisions on AI training so far*. Obtenido de ChatGPT is eating the world: https://chatgptiseatingtheworld.com/2026/02/15/world-map-of-copyright-suits-v-ai-cos-total-107-feb-15-2026-only-7-decision-on-ai-training-so-far/

Chatterton, E., Zhang, J., & Blackford, L. (21 de Marzo de 2025). *Another Chinese court finds that AI-generated images can be protected by copyright: the Changshu People's Court*

and the 'half heart' case. Obtenido de Technology's Legal Edge: https://www.technologyslegaledge.com/2025/03/another-chinese-court-finds-that-ai-generated-images-can-be-protected-by-copyright-the-changshu-peoples-court-and-the-half-heart-case/

Chia, O., & Calder, E. (24 de Marzo de 2026). *OpenAI closes Sora video-making app and cancels $1bn Disney deal*. Obtenido de BBC: https://www.bbc.com/news/articles/c3w3e467ewqo

China Law Translate. (13 de Julio de 2023). *Interim Measures for the Management of Generative Artificial Intelligence Services*. Obtenido de China Law Translate: https://www.chinalawtranslate.com/en/generative-ai-interim/#gsc.tab=0

Chui, M., Hazan, E., Roberts, R., Singla, A., Smaje, K., Sukharevsky, A., . . . Zemmel, R. (Junio de 2023). *The economic potential of generative AI. The next productivity frontier.* Obtenido de McKinsey & Company: www.mckinsey.com/~/media/mckinsey/business%20functions/mckinsey%20digital/our%20insights/the%20economic%20potential%20of%20generative%20ai%20the%20next%20productivity%20frontier/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier

CISAC & PMP Strategy. (2 de Diciembre de 2024). *Study on the economic impact of Generative AI in the Music and Audovisual industries.* Obtenido de CISAC: https://www.cisac.org/Newsroom/news-releases/global-economic-study-shows-human-creators-future-risk-generative-ai

CODA. (28 de Octubre de 2025). *CODA Issues Written Request to OpenAI Regarding Sora 2*. Obtenido de CODA: https://coda-cj.jp/en/news/817/

Comisión Europea. (6 de Febrero de 2025). *Directrices de la Comisión relativas a la definición de sistema de inteligencia artificial establecida en el Reglamento (UE) 2024/1689 (Reglamento de IA).* Obtenido de La Comisión publica directrices sobre la definición de sistemas de IA para facilitar la aplicación de las normas de la primera Ley de IA: https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/commission-publishes-guidelines-ai-system-definition-facilitate-first-ai-acts-rules-application

Copyright Office. (16 de Marzo de 2023). *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence.* Obtenido de Autheticated

U.S. Government Information: https://www.govinfo.gov/content/pkg/FR-2023-03-16/pdf/2023-05321.pdf

Córdova, J. (2025). Las sociedades de gestión colectiva de Derecho de Autor en la era del streaming: retos y perspectivas. *Revista de actualidad mercantil. Propiedad Intelectual: Nuevos Desafíos y Tendencias*(9), 183-195. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/actualidadmercantil/article/view/30917

Datum Internacional y MU Marketing & Content Lab. (10 de Marzo de 2025). *IA en el Marketing en el Perú 2024.* Obtenido de MU Marketing & Content Lab: https://1860129.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/1860129/Estudios/IA%2Ben%2Bel%2BMarketing%2Ben%2BPeru%2B2024.pdf

Datysoc. Laboratorio de Datos y Sociedad & Fundación Karisma. (Abril de 2021). *Flexibilidades al derecho de autor en América Latina.* Obtenido de Datysoc: https://datysoc.org/wp-content/uploads/2021/04/Flexibilidades-DDAA-Latam.pdf

de Cock Buning, M. (2016). Autonomous Intelligent Systems as Creative Agents under the EU framework for Intellectual Property. *European Journal of Risk Regulation, 7*(2), 310-322. Obtenido de http://www.jstor.org/stable/24769811

del Hierro, J. L. (Marzo - Agosto de 2013). Legitimidad y legalidad. *Eunomía. Revista en Cultura de la Legalidad*(4), 179-186. doi:https://doi.org/10.20318/eunomia.2013.2103

Depue, W. (6 de Noviembre de 2023). *¿Qué novedades hay en DALL·E 3?* Obtenido de OpenAI Cookbook: https://cookbook.openai.com/articles/what_is_new_with_dalle_3

Devlin, J., Chang, M.-W., Lee, K., & Toutanova, K. (24 de Mayo de 2019). *BERT: Pre-training of Deep Bidirectional Transformes for Language Understanding.* Obtenido de Arxiv: https://arxiv.org/pdf/1810.04805

El Comercio. (6 de Julio de 2022). *Indecopi ordena bloquear sitios de piratería de series y anime como Cuevana y AnimeFLV*. Obtenido de El Comercio: https://elcomercio.pe/luces/indecopi-ordena-bloquear-sitios-de-pirateria-de-series-y-anime-como-cuevana-y-animeflv-noticia/#google_vignette

El Comercio. (26 de Agosto de 2025). *Organizaciones culturales lanzan iniciativa para pedirle cuentas a la inteligencia artificial*. Obtenido de El Comercio:

https://elcomercio.pe/luces/organizaciones-culturales-lanzan-iniciativa-para-pedirle-cuentas-a-la-inteligencia-artificial-justicia-noticia/#google_vignette

El Peruano. (25 de Abril de 2025). *¿Usas IA para crear contenido? Protege tus derechos con estas cinco claves legales*. Obtenido de El Peruano: https://elperuano.pe/noticia/269120-usas-ia-para-crear-contenido-protege-tus-derechos-con-estas-cinco-claves-legales

Electronic Frontier Foundation. (s.f.). *La Prueba de los Tres Pasos.* Obtenido de EFF: https://www.eff.org/files/filenode/tpp_3pasos.pdf

Escudero Méndez, J. (10 de Enero de 2025). *Brasil: El Senado aprueba el Proyecto de Ley 2338/2023 sobre el uso de la inteligencia artificial*. Obtenido de Instituto de Derecho de Autor: https://institutoautor.org/el-senado-de-brasil-aprueba-el-proyecto-de-ley-2338-2023-sobre-el-uso-de-la-inteligencia-artificial/

EU Artificial Intelligence Act. (13 de Junio de 2024). *Recital 12*. Obtenido de EU Artificial Intelligence Act: https://artificialintelligenceact.eu/es/recital/12/

European Law Institute. (12 de Noviembre de 2024). *Commission Guidelines on the Application of the Definition of an AI System and the Prohibited AI Practices Established in the AI Act.* Obtenido de European Law Institute: https://www.europeanlawinstitute.eu/fileadmin/user_upload/p_eli/Publications/ELI_Response_on_the_definition_of_an_AI_System.pdf

Fandiño López, E. (12 de Septiembre de 2023). *Authorship in the Age of Artificial Intelligence: A Civil Law Approach.* Obtenido de SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4573685#paper-references-widget

Feliú, V. (2021). Our Brains Beguil'd: Copyright Protection for AI Created Works. *25 INTELL. PROP. & TECH. L.J. 105*, 1-22. Obtenido de https://download.ssrn.com/22/10/13/ssrn_id4246980_code1548632.pdf?response-content-disposition=inline&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEE4aCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIQDjkLLv274sXWKLY0GONPO%2BbQCz03dwa%2FePhuyJbtjhngIgCYucMmcPTxLkb1YeP6EZ%2FinYA0zsUk9WJxTunh

Fernández Sessarego, C. (2011). Reflexiones sobre el objeto de estudio y la finalidad del derecho. *THEMIS Revista De Derecho*(60), 285-293. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/themis/article/view/9069

Fouché, G., & Langit, L. (2008). Introduction to Data Mining. En G. Focuhé, & L. Langit, *Foundations of SQL Server 2008 R2 Business Intelligence* (2da ed., pág. 369). Berkeley, CA: Apress. doi:https://doi.org/10.1007/978-1-4302-3325-1_14

Future of Life Institute. (2025). *EU Artificial Intelligence Act*. Obtenido de EU Artificial Intelligence Act: https://artificialintelligenceact.eu/es/

García Sedano, T. (2016). Análisis del criterio de originalidad para la tutela de la obra en el contexto de la Ley de Propiedad Intelectual. *Anuario Jurídico Y Económico Escurialense*, 251-274. Obtenido de https://publicaciones.rcumariacristina.net/AJEE/article/view/269/pdf

Garza Barbosa, R. (2015). El derecho de autor, las nuevas tecnologías y el derecho comparado. Una reflexión para la legislación nacional y sus desarrollos jurisprudenciales. *Boletín Mexicano De Derecho Comparado, 1*(142), 41-89. doi:https://doi.org/10.22201/iij.24484873e.2015.142.4915

Gold, H. (11 de Diciembre de 2025). *Disney invierte US$ 1.000 millones en OpenAI y licenciará sus personajes para Sora*. Obtenido de CNN: https://cnnespanol.cnn.com/2025/12/11/economia/disney-invierte-openai-licencia-sora-trax

Goldman Sachs. (5 de Abril de 2023). *Generative AI could raise global GDP by 7%*. Obtenido de Goldman Sachs: https://www.goldmansachs.com/insights/articles/generative-ai-could-raise-global-gdp-by-7-percent.html

Gómez Torre, R. A. (2024). Concepto de originalidad, NFTS y plataformas digitales. *FODERTICS 12.0: innovación legal y eficiencia digital*, 417-428.

Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., . . . Bengio, Y. (Junio de 2014). *Generative Adversarial Nets.* Obtenido de ArXiv: https://arxiv.org/pdf/1406.2661

Google DeepMind. (1 de Octubre de 2025). *From sketches to prototype: Designing with generative AI*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=lULd8fmxJC0

Google DeepMind. (s.f.). *Google DeepMind*. Obtenido de AlphaGo: https://deepmind.google/research/projects/alphago/

Government of Canada. (11 de Febrero de 2025). *Consultation on Copyright in the Age of Generative Artificial Intelligence: What we heard report*. Obtenido de Government of Canada: https://ised-isde.canada.ca/site/strategic-policy-sector/en/marketplace-framework-policy/consultation-copyright-age-generative-artificial-intelligence-what-we-heard-report

Guadamuz, A. (1 de Octubre de 2017). *La inteligencia artificial y el derecho de autor*. Obtenido de Revista de la OMPI: https://www.wipo.int/es/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141

Guadamuz, A. (21 de Febrero de 2018). *¿Qué nos puede enseñar sobre la legislación de derecho de autor el caso del mono que se hizo un selfi?* Obtenido de Revista de la OMPI: https://www.wipo.int/es/web/wipo-magazine/articles/can-the-monkey-selfie-case-teach-us-anything-about-copyright-law-40287

Guadamuz, A. (5 de Junio de 2020). *Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative analysis of originality in artificial intelligence generated works.* Obtenido de SSRN: https://download.ssrn.com/22/01/11/ssrn_id4006417_code387238.pdf?response-content-disposition=inline&X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEE4aCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIQDjkLLv274sXWKLY0GONPO%2BbQCz03dwa%2FePhuyJbtjhngIgCYucMmcPTxLkb1YeP6EZ%2FinYA0zsUk9WJxTunhb

Guadamuz, A. (10 de Noviembre de 2024a). The EU's Artificial Intelligence Act and copyright. *The Journal of World Intellectual Property, 28*(1), 213-219. doi:https://doi.org/10.1111/jwip.12330

Guadamuz, A. (Febrero de 2024b). A Scanner Darkly: Copyright Liability and Exceptions in Artificial Intelligence Inputs and Outputs. *GRUR International, 73*(2), 111-127. Obtenido de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4371204

Guibault, L. (Octubre - Diciembre de 2003). *Naturaleza y alcance de las limitaciones y excepciones al derecho de autor y los derechos conexos en relación con las misiones de interés general de la transmisión del conocimiento: sus perspectivas de adaptación al entorno digital.* Obtenido de UNESCO Biblioteca Digital: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262606_spa

Guzmán, D. (11 de Abril de 2025). *Derecho de Autor y la IA: imitación del estilo del estudio Ghibli*. Obtenido de Universidad Externado de Colombia. El Blog del Departamento de Propiedad Intelectual: https://propintel.uexternado.edu.co/derecho-de-autor-y-la-ia-imitacion-del-estilo-del-estudio-ghibli/

Hansen, D. (28 de Septiembre de 2025a). *Bartz v Anthropic Settlement Gets Preliminary Approval – Key Takeaways*. Obtenido de Authors Alliance: https://www.authorsalliance.org/2025/09/28/bartz-v-anthropic-settlement-gets-preliminary-approval-key-takeaways/

Hansen, D. (10 de Noviembre de 2025b). *The Bartz v. Anthropic Settlement: Understanding America's Largest Copyright Settlement*. Obtenido de Kluwer Copyright Blog: https://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/the-bartz-v-anthropic-settlement-understanding-americas-largest-copyright-settlement/

Harvard Law Review. (Febrero de 2025). Recovering Personality in Copyright's Originality Inquiry. *Harvard Law Review, 138*(4). Obtenido de https://harvardlawreview.org/print/vol-138/recovering-personality-in-copyrights-originality-inquiry/#:~:text=Recovering%20personality%20as%20the%20premise,moral%20rights%20for%20human%20creators

Haugeland, J. (2001). *La inteligencia artificial.* Siglo Veintiuno Editores.

Heigl, R. (14 de Marzo de 2025). Generative artificial intelligence in creative contexts: a systematic review and future research agenda. *Management Review Quarterly*. doi:https://doi.org/10.1007/s11301-025-00494-9

Hierro, L. (2003). La eficacia de las normas jurídicas como aplicación y como éxito. En L. Hierro, *Anuario de Filosofía del Derecho* (págs. 139-181). Barcelona: Ariel.

HM Government. (Marzo de 2026). *Report on Copyright and Artificial Intelligence.* Obtenido de GOV.UK: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/69ba692226909a14239612e4/CP2602959_-_Report_on_Copyright_and_Artificial_Intelligence_web.pdf

Ho, K. (2 de Enero de 2024). *Database of 16,000 Artists Used to Train Midjourney AI, Including 6-Year-Old Child, Garners Criticism*. Obtenido de ARTnews: https://www.artnews.com/art-news/news/midjourney-ai-artists-database-1234691955/

Hugging Face. (s.f.). *Stable Diffusion*. Obtenido de Google Colab Notebook: https://colab.research.google.com/github/huggingface/notebooks/blob/main/diffusers/stable_diffusion.ipynb#scrollTo=BBsdAj9pDPOv

Ilkou, E., & Koutraki, M. (2020). *Research Gate.* Obtenido de Symbolic Vs Sub-symbolic AI Methods: Friends or Enemies?: https://www.researchgate.net/profile/Eleni_Ilkou2/publication/345243725_Symbolic_Vs_Sub-symbolic_AI_Methods_Friends_or_Enemies/links/5fa15e6392851c14bcff6ac2/Symbolic-Vs-Sub-symbolic-AI-Methods-Friends-or-Enemies.pdf

INDECOPI. (2014). *Precedentes y Normativia del Indecopi en Propiedad Intelectual. Compendio de normas legales de propiedad intelectual.* Lima: INDECOPI. Obtenido de Minjus: https://spijlibre.minjus.gob.pe/content/publicaciones_oficiales/img/Precedentes-y-normativa-del-Indecopi.pdf

Indecopi. (2021). *Guía de Derecho de Autor para las Mypes.* Obtenido de LP Derecho: https://img.lpderecho.pe/wp-content/uploads/2021/05/Guia-de-derecho-de-autor-para-las-mypes-LP.pdf

Indecopi. (2023). *Guía informativa de Derecho de Autor. Aspectos básicos sobre el dominio público.* Obtenido de Indecopi: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4894553/Gui%CC%81a%20informativa%20-%20Aspectos%20ba%CC%81sicos%20sobre%20Dominio%20Pu%CC%81blico.pdf?v=1690210630

Instituto Autor. (19 de Diciembre de 2024). *Precedentes europeos en la regulación de licencias colectivas de efecto ampliado.* Obtenido de Instituto Autor: https://institutoautor.org/precedentes-europeos-en-la-regulacion-de-licencias-colectivas-de-efecto-ampliado/

Intelectual Property Office. (20 de Febrero de 2025). *UK consults on proposals to give creative industries and AI developers clarity over copyright laws*. Obtenido de Gov UK: https://www.gov.uk/government/news/uk-consults-on-proposals-to-give-creative-industries-and-ai-developers-clarity-over-copyright-laws#full-publication-update-history

Intellectual Property Office. (23 de Marzo de 2021). *Artificial intelligence call for views: copyright and related rights*. Obtenido de Gov.UK: https://www.gov.uk/government/consultations/artificial-intelligence-and-intellectual-property-call-for-views/artificial-intelligence-call-for-views-copyright-and-related-rights#:~:text=Unlike%20most%20other%20countries%2C%20the

Intellectual Property Office. (4 de Enero de 2021). *Guidance. Exceptions to copyright*. Obtenido de GOV UK: https://www.gov.uk/guidance/exceptions-to-copyright#fair-dealing

INVOKE. (30 de Enero de 2025). *How We Received The First Copyright for a Single Image Created Entirely with AI-Generated Material.* Obtenido de INVOKE: https://44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/44037860/Invoke-First-Copyright-Image-AI-Generated-Material-Report.pdf

IPAD. (2026). *Inteligencia Artificial: Dupla Creativa*. Obtenido de IPAD: https://www.ipad.edu.pe/portal/curso-libre-ia-dupla-creativa

Ipsos AI Monitor. (Junio de 2025). *Monitor de IA de Ipsos 2025.* Obtenido de Ipsos: https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2025-06/Ipsos-AI-Monitor-2025_ESP%20%28PE%29.pdf

Ito, H. (1 de Noviembre de 2025). *Anime, manga publishers issue warning against OpenAI's Sora 2*. Obtenido de The Asahi Shimbun: https://www.asahi.com/ajw/articles/16131059

Jiménez Carrillo, A. (27 de Febrero de 2024). *¿Cómo afectará la IA generativa a mi sector? Impacto, retos y oportunidades de una tecnología revolucionaria*. Obtenido de KPMG Tendencias: https://www.tendencias.kpmg.es/2024/02/ia-generativa-sectores/

Karttunen, S. (Diciembre de 2025). *Copyright of AI-generated works: Approaches in the EU and beyond.* Obtenido de European Parliament: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2025/782585/EPRS_BRI(2025)782585_EN.pdf

Kim & Chang. (17 de Octubre de 2025). *Korean Government Publishes Copyright Guidelines on AI-Generated Content*. Obtenido de Kim & Chang: https://www.ip.kimchang.com/en/insights/detail.kc?sch_section=4&idx=32927

Kirmer, S. (17 de Octubre de 2024). *A Critical Look at AI Image Generation*. Obtenido de Medium: https://medium.com/data-science/a-critical-look-at-ai-image-generation-45001f410147

Lee, E. (28 de Marzo de 2025). *Studio Ghibli v. OpenAI: is this the next U.S. copyright lawsuit to drop?* Obtenido de Chat GPT Is Eating the World: https://chatgptiseatingtheworld.com/2025/03/28/ghibli-studios-v-openai-is-this-next-u-s-copyright-lawsuit-to-drop/

Lee, E. (27 de Marzo de 2026). *Copyright Suits v. AI Companies*. Obtenido de Chat GPT Is Eating the World: https://chatgptiseatingtheworld.com/aicopyrightcasetracker/

Lee, K., Cooper, A., & Grimmelmann, J. (27 de Julio de 2023). Talkin' 'Bout AI Generation: Copyright and the Generative-AI Supply Chain. *Forthcoming, Journal of the Copyright Society 2024*. Obtenido de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4523551

Lee, S., Hoover, B., Strobelt, H., Wang, J., Peng, A., Wright, A., . . . Chau, P. (2024a). *Diffusion Explainer*. Obtenido de Github: https://poloclub.github.io/diffusion-explainer/

Lee, S., Hoover, B., Strobelt, H., Wang, Z., Peng, S., Wright, A., . . . Horng (Polo) Chau, D. (31 de Agosto de 2024b). *Diffusion Explainer: Visual Explanation for Text-to-image Stable Diffusion.* Obtenido de arXiv: https://arxiv.org/pdf/2305.03509

Lin, X. (2025). Protecting AI-Generated Images as Works of Fine Art in China: Magnifying the Legacy of Art to Copyright. *Law, Technology and Humans, 7*(1), 107-126. doi:https://doi.org/10.5204/lthj.3825

Lipszyc, D. (1993). *Derecho de autor y derechos conexos.* Buenos Aires: UNESCO.

López Maza, S. (2016). *La posibilidad de utilización directa por el juez de la regla de los tres pasos*. Obtenido de vLex: https://vlex.es/vid/posibilidad-utilizacion-directa-juez-647776217

Loyola Ríos, N. (10 de Septiembre de 2019). El derecho a la libertad de expresión artística en el Estado constitucional cultural. *Revista Pensamiento Constitucional, 24*(24), 145-178. Obtenido de PUCP: https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/pensamientoconstitucional/article/view/22675

Lucchi, N. (Julio de 2025). *Generative AI and Copyright. Training, Creation, Regulation.* Obtenido de European Parliament: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU(2025)774095_EN.pdf

Manyika, J., & Hsiao, S. (25 de Julio de 2024). *An overview of the Gemini app*. Obtenido de Gemini: https://gemini.google/overview/

Maraví Contreras, A. (Julio de 2010). *Breves apuntes sobre el problema de definir la originalidad en el derecho de autor. Cuaderno de Trabajo N° 16.* Obtenido de Repositorio PUCP: https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/35bdcb9d-11ac-44d7-9c5c-0f51f1462d97/content

Marciani Burgos, B., & Solórzano Solórzano, R. (2004). La libertad de expresión y la parodia en el derecho a la propiedad intelectual. *Revista de la Facultad de Derecho*(57), 263-285. doi:https://doi.org/10.18800/derechopucp.200401.014

Marr, B. (s.f.). *What Is The Difference Between Data Mining And Machine Learning?* Obtenido de Bernard Marr & Co.: https://bernardmarr.com/what-is-the-difference-between-data-mining-and-machine-learning/

Martín Aláez, F. J. (2023). La «obra» protegida por el Derecho de Autor: PROTECTED WORKS UNDER COPYRIGHT. *Anuario Da Facultade De Dereito Da Universidade Da Coruña*, 41-59. doi:https://doi.org/10.17979/afdudc.2023.27.0.9783

Martínez-Morga, M., Martínez, S., Garrigós, D., & Martínez, S. (2025). FUTURO DE LA INTELIGENCIA: CEREBRO NATURAL, CEREBRO ARTIFICIAL. *MEDICINA (Buenos Aires)*(85), 48-56. Obtenido de https://www.medicinabuenosaires.com/revistas/vol85-25/s1/48s1.pdf

Midjourney. (23 de Junio de 2025). *Terms of Service*. Obtenido de Midjourney: https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32083055291277-Terms-of-Service

Midjourney. (s.f.). *Art of Prompting*. Obtenido de Midjourney: https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32835253061645-Art-of-Prompting

Midjourney. (s.f.). *Getting Started Guide*. Obtenido de Midjourney: https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/33329261836941-Getting-Started-Guide

Ministry of Culture, Sports and Tourism & Korea Copyright Commission. (Diciembre de 2023). *A Guide on Generative AI and Copyright.* Obtenido de Korea Copyright Commission: https://www.copyright.or.kr/eng/doc/etc_pdf/Guide_on_Generative_AI_and_Copyright.pdf

Morandín-Ahuerma, F. (Enero de 2023). What is Artificial Intelligence? *Int. J. Res. Publ. Rev., 3*(12), 1947-1951. doi:10.55248/gengpi.2022.31261

Moshayedi, A. J., Roy, A. S., Kolahdooz, A., & Shuxin, Y. (2022). Deep Learning Application Pros and Cons Over Algorithm. *EAI Endorsed Transactions on AI and Robotics*, 1-10. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/115942971/2022_JR_Deep_Learning_Application_Pros_and_Cons_Over-libre.pdf?1718263060=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDeep_Learning_Application_Pros_and_Cons.pdf&Expires=1759516375&Signature=CJhwMOjXe

Navas Navarro, S. (Abril-Junio de 2018). Obras generadas por algoritmos. *Revista de Derecho Civil, V*(2), 273-291. Obtenido de https://www.nreg.es/ojs/index.php/RDC/article/view/310/269

News Center Microsoft Latinoamérica. (15 de Mayo de 2024). *Estudio de Microsoft revela que el 70% de las grandes empresas peruanas incrementará su presupuesto de IA en los próximos dos años*. Obtenido de Microsoft: https://news.microsoft.com/es-xl/estudio-de-microsoft-revela-que-el-70-de-las-grandes-empresas-peruanas-incrementara-su-presupuesto-de-ia-en-los-proximos-dos-anos/

Nielsen , D. L. (2025). The Protection of "Style" Under Copyright and Its Application to Generative Artificial Intelligence. *Emory Law Journal, 74*(4), 1010-1054. Obtenido de https://scholarlycommons.law.emory.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1558&context=elj

NVIDIA. (s.f.). *Generative AI*. Obtenido de NVIDIA: https://www.nvidia.com/en-eu/glossary/generative-ai/#:~:text=How%20Does%20Generative%20AI%20Work,images%20given%20a%20text%20input

OECD. (Agosto de 2019). *OECD.* Obtenido de Artificial Intelligence in Society: https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2019/06/artificial-intelligence-in-society_c0054fa1/eedfee77-en.pdf

OECD. (28 de 08 de 2023). *Peruvian School Students Use AI to Create and Sell Sexualized Images of Classmates*. Obtenido de OECD.AI Policy Observatory: https://oecd.ai/en/incidents/2023-08-28-fab4

OECD. (9 de Mayo de 2024b). *Peruvian Central Bank Warns of AI-Generated Investment Scam Videos*. Obtenido de OECD.AI Policy Observatory: https://oecd.ai/en/incidents/2024-05-09-bd81

OECD. (24 de Mayo de 2024a). ARTIFICIAL INTELLIGENCE, DATA AND COMPETITION. *OECD ARTIFICIAL INTELLIGENCE PAPERS*(18). Obtenido de OECD: https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2024/05/artificial-intelligence-data-and-competition_9d0ac766/e7e88884-en.pdf

OECD. (2025). *AIM: AI Incidents and Hazards Monitor*. Obtenido de OECD.AI Policy Observatory: https://oecd.ai/en/incidents?search_terms=%5B%5D&and_condition=false&countries=PER&from_date=2020-10-30&to_date=2025-10-30&properties_config=%7B%22principles%22:%5B%5D,%22industries%22:%5B%5D,%22harm_types%22:%5B%5D,%22harm_levels%22:%5B%5D,%22harmed_enti

OMC. (s.f.). *El Acuerdo sobre los ADPIC y los instrumentos internacionales a los que hace referencia.* Obtenido de WTO: https://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/ta_docs_s/1_tripsandconventions_s.pdf

OMC. (s.f.). *Módulo II. Derecho de autor y derechos conexos.* Obtenido de WTO: https://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/ta_docs_s/modules2_s.pdf

OMPI. (1980). *Glosario de Derecho de Autor y Derechos Conexos.* Géneva: WIPO Publication No. 816 (EFS).

OMPI. (2023). *Expresión creativa: Introducción al derecho de autor y los derechos conexos para las pequeñas y medianas empresas.* Ginebra: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Obtenido de OMPI.

OMPI. (2024). *IA generativa.* Obtenido de OMPI: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo-pub-rn2024-2-es-wipo-conversation-generative-ai.pdf

OMPI. (s.f.). *Colección de tratados.* Obtenido de OMPI: https://www.wipo.int/wipolex/es/treaties/parties/remarks/PE/15

OMPI. (s.f.). *Derecho de autor*. Obtenido de https://www.wipo.int/es/web/copyright

ONU. (s.f.). *Libertades artísticas. Relator Especial en la esfera de los derechos culturales*. Obtenido de Naciones Unidas. Derechos Humanos: https://www.ohchr.org/es/special-procedures/sr-cultural-rights/artistic-freedom

OpenAI. (5 de enero de 2021a). *CLIP: conexión de texto e imágenes*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/clip/

OpenAI. (5 de Enero de 2021b). *DALL·E: creación de imágenes a partir de texto*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/dall-e/

OpenAI. (2022a). *DALL·E 2*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/dall-e-2/

OpenAI. (30 de Noviembre de 2022b). *Presentamos ChatGPT*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-419/index/chatgpt/

OpenAI. (2025a). *How ChatGPT and our foundation models are developed*. Obtenido de OpenAI: https://help.openai.com/en/articles/7842364-how-chatgpt-and-our-foundation-models-are-developed

OpenAI. (Octubre de 2025b). *How your data is used to improve model performance*. Obtenido de OpenAI: https://help.openai.com/en/articles/5722486-how-your-data-is-used-to-improve-model-performance

OpenAI. (7 de Agosto de 2025c). *Presentamos GPT-5*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/introducing-gpt-5/

OpenAI. (25 de Marzo de 2025d). *Presentamos la generación de imágenes de 4o*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/introducing-4o-image-generation/

OpenAI. (2025e). *ChatGPT (versión del 18 de octubre de 2025)*. Obtenido de ChatGPT : https://chat.openai.com/chat

OpenAI. (11 de Diciembre de 2025e). *The Walt Disney Company y OpenAI alcanzan un acuerdo histórico para llevar a Sora a los personajes más queridos de todas las marcas de Disney*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/index/disney-sora-agreement/

OpenAI. (1 de Enero de 2026). *Terms of Use*. Obtenido de OpenAI: https://openai.com/es-ES/policies/row-terms-of-use/

Osborn, L. (21 de Julio de 2025). Copyright, Creativity, and Skill: Authorship and AI-Assisted Works. *Belmont University College of Law Research Paper No. 2025-11*, 594-633. doi:https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5245755

Osterling Abogados. (Mayo de 2025). *Boletín | Propiedad Intelectual. Edición N° 5 - 2025.* Obtenido de Osterling Firm: https://osterlingfirm.com/wp-content/uploads/2025/05/Boletin-PI-Osterling-5.25.pdf

Pan, Y., Feng, Y., Zhuang, J., Ding, S., Liu, Z., Sun, B., . . . Li, G. (05 de Septiembre de 2025). *SpikingBrain Technical Report: Spiking Brain-inspired Large Models.* Obtenido de arXiv: https://arxiv.org/html/2509.05276v1

Parlamento Europeo. (2024). *Recital 99*. Obtenido de EU Artificial Intelligence Act: https://artificialintelligenceact.eu/recital/99/

Parlamento Europeo. (2025). *2025/2058(INI). Copyright and generative artificial intelligence – opportunities and challenges.* Obtenido de European Parliament: https://oeil.europarl.europa.eu/oeil/en/procedure-file?reference=2025/2058(INI)

Pavlik, G. (11 de Febrero de 2025). *What Is Generative AI (GenAI)? How Does It Work?* Obtenido de Oracle Cloud Infraestructure (OCI): https://www.oracle.com/artificial-intelligence/generative-ai/what-is-generative-ai/

Polymenopoulou, E. (8 de Abril de 2024). Rembrandt's Missing Piece: AI Art and the fallacies of Copyright Law. *Washington Journal of Law, Technology & Arts, 19*(2), 64-87. Obtenido de https://digitalcommons.law.uw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1342&context=wjlta

Ponce Gallegos, J. C., Torres Soto, A., Quezada Aguilera, F. S., Silva Sprock, A., Martínez Flor, E. U., Casali, A., . . . Pedreño, O. (2014). *Inteligencia Artificial* (1a ed.). Iniciativa Latinoamericana de Libro de Texto Abiertos (LATIn). Obtenido de https://rephip.unr.edu.ar/server/api/core/bitstreams/bb5e5b0c-01b6-482c-a3a4-a469f994c92b/content

PwC. (30 de Junio de 2024). *¿En qué sectores tendrá más impacto la IA generativa?* Obtenido de PwC: https://www.pwc.com/co/es/pwc-insights/sectores-tendra-impacto-ia.html

Quintais, J. (Abril de 2025). Generative AI, copyright and the AI Act. *Computer Law & Security Review: The International Journal of Technology Law and Practice, 56*, 1-17. doi:https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106107

RAE. (s.f.). *pastiche*. Obtenido de Real Academia Española: https://dle.rae.es/pastiche

Real Márquez, M. (Diciembre de 2001). *El requisito de la originalidad en los derechos de autor.* Obtenido de Portal Internacional de la Universidad de Alicante sobre Propiedad Industrial e Intelectual y Sociedad de la Información:

https://www.uaipit.com/uploads/publicaciones/files/0000001974_La%20originalidad-Art-uaipit2.pdf

Reyes, V., Pulido Ramírez, D., & Miranda Cerna, P. (2024). *Comentarios generales al Proyecto de Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley No. 31814, Ley que promueve el uso de la Inteligencia Artificial en favor del desarrollo económico y social del país.* Obtenido de IDEHPUCP: https://idehpucp.pucp.edu.pe/publicaciones/comentarios-generales-al-proyecto-de-decreto-supremo-que-aprueba-el-reglamento-de-la-ley-no-31814-ley-que-promueve-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-favor-del-desarrollo-economico-y-social-del/

Ríos Insua, D. (3 de Julio de 2024). *AIHUB.* Obtenido de Luces y sombras: una intro a la IA subsimbólica: https://aihub.csic.es/wp-content/uploads/2024/07/IA-Subsimbolica-David-Rios.pdf

Rocco, S. (2021). Originality and Authorship in AI-generated works: The Australian Copyright Law perspective. *Law and Media Working Paper Series*(6), 1-12. Obtenido de https://www.medialaws.eu/wp-content/uploads/2021/07/WPS-2021-6-Rocco.pdf

Romero, M. (2025). Aproximación o amenaza de la inteligencia artificial en la práctica de propiedad industrial y en sus principales actores. *Revista De Actualidad Mercantil*(9), 67-77. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/actualidadmercantil/article/view/30906

Rosales, V., & Peña, M. (2025). Inteligencia artificial: una herramienta para la ilustración editorial digital. *Memoria gráfica*(16), 63-79. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriagrafica/article/view/32718/28308

Rosati, E. (Noviembre de 2025). The future of the movie industry in the wake of generative AI: A perspective under EU and UK copyright law. *Computer Law & Security Review, 59*. doi:https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106207

Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia Artificial. 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro.* España: Editorial Planeta. Obtenido de https://planetadelibrosar0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39307_Inteligencia_artificial.pdf

Saavedra Velazco, R. E. (2010). Responsabilidad por Lesión del Derecho de Autor. Algunas Consideraciones Preliminares. *Derecho & Sociedad*(34), 249-264. Obtenido de https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/derechoysociedad/article/view/13346

Schneider, J. (3 de Marzo de 2026). *¿La última palabra? La Corte Suprema se niega a escuchar el caso sobre la autoría e invención de la IA.* Obtenido de Holland & Knight: https://www.hklaw.com/en/insights/publications/2026/03/the-final-word-supreme-court-refuses-to-hear-case-on-ai-authorship

Searle, J. (1980). Minds, brains, and programs. *The behavioral and brain sciences*(3), 417-457. Obtenido de https://home.csulb.edu/~cwallis/382/readings/482/searle.minds.brains.programs.bbs.1980.pdf

Secretaría de Gobierno y Transformación Digital. (06 de Junio de 2025). *Catálogo de herramientas de inteligencia artificial (IA)*. Obtenido de Gob.pe: https://www.gob.pe/67110-catalogo-de-herramientas-de-inteligencia-artificial-ia

Shannon, C. E. (Marzo de 1950). XXII. Programming a Computer for Playing Chess. *Philosophical Magazine, 41*(314), 1. Obtenido de https://vision.unipv.it/IA1/ProgrammingaComputerforPlayingChess.pdf

Shimek, C. (5 de Julio de 2023). *UM Research: AI Tests Into Top 1% for Original Creative Thinking*. Obtenido de University of Montana: https://www.umt.edu/news/2023/07/070523test.php

Sobel, B. (18 de Mayo de 2024). Elements of Style: Copyright, Similarity, and Generative AI. *Harvard Journal of Law & Technology, Forthcoming Vol. 38, Cornell Legal Studies Research Paper Forthcoming*, 48-106. doi:https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4832872

Soltesz, I., Giocomo, L., Parvizi, J., & Newsome, B. (10 de Noviembre de 2023). Can we get along? (B. Goldman, Entrevistador) Obtenido de https://stanmed.stanford.edu/experts-weigh-ai-vs-human-brain/

Somos Iberoamérica. (14 de Abril de 2025). *Derechos en el arte ante la IA Generativa*. Obtenido de Somos Iberoamérica: https://somosiberoamerica.org/temas/cultura/derechos-en-el-arte-ante-la-ia-generativa/

Srivastava, N., Hinton, G., Krizhevsky, A., Sutskever, I., & Salakhutdinov, R. (Junio de 2014). Dropout: A Simple Way to Prevent Neural Networks from Overfitting. *Journal of Machine Learning Research*(15), 1929-1958. Obtenido de https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/2627435.2670313

Stability AI. (22 de Agosto de 2022). *Stable Diffusion Public Release*. Obtenido de Stability.ai: https://stability.ai/news/stable-diffusion-public-release

Stability AI. (17 de Septiembre de 2025). *Stability AI's Annual Integrity Transparency Report*. Obtenido de Stability.ai: https://stability.ai/news/stability-ais-annual-integrity-transparency-report

Stability.ai. (s.f.). *Stable Diffusion 3.5. Our most powerful image model yet.* Obtenido de Stability.ai: https://stability.ai/stable-image

Stryker, C., & Scapicchio, M. (s.f.). *¿Qué es la IA generativa?* Obtenido de IBM: https://www.ibm.com/es-es/think/topics/generative-ai

Takyar, A. (s.f.). *LeewayHertz*. Obtenido de Hybrid AI: Components, applications, use cases and development: https://www.leewayhertz.com/hybrid-ai/

Torra, V. (2011). La inteligencia artificial. *Revista Lychnos*, 1-8. Obtenido de https://www.mdai.cat/vtorra/docs/ref.Torra.Lychnos.2011.pdf

U.S. PIRG Education Fund. (7 de Octubre de 2025). *How to stop your data from being used for AI training*. Obtenido de U.S. PIRG Education Fund: https://pirg.org/edfund/resources/how-to-stop-your-data-from-being-used-for-ai-training/

UCAL. (2026). *Diseño Gráfico Publicitario*. Obtenido de UCAL: https://ucal.edu.pe/carreras-pregrado/diseno-grafico-publicitario

UNESCO. (17 de Febrero de 2026). *El sector creativo podría perder hasta un 24 % de sus ingresos en 2028, según un nuevo informe de la UNESCO*. Obtenido de UNESCO: https://www.unesco.org/es/articles/el-sector-creativo-podria-perder-hasta-un-24-de-sus-ingresos-en-2028-segun-un-nuevo-informe-de-la

United States Copyright Office. (Agosto de 2024). *Circular 30. Obras hechas por contrato.* Obtenido de Copyright: https://www.copyright.gov/espanol/circulares/circ30.pdf

United States Copyright Office. (Mayo de 2025). *Copyright and Artificial Intelligence. Part 3: Generative AI Training. Pre-publication version.* Obtenido de United States Copyright Office: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-3-Generative-AI-Training-Report-Pre-Publication-Version.pdf

United States Copyright Office. (Enero de 2025a). *Copyright and Artificial Intelligence. Part 2: Copyrightability.* Obtenido de United States Copyright Office: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf

United States Coyright Office. (5 de Septiembre de 2023). *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R)* . Obtenido de United States Coyright Office: https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf

Universidad Continental. (s.f.). *Diseño Gráfico Digital Asistido por IA*. Obtenido de Universidad Continental. Escuela de Posgrado: https://posgrado.ucontinental.edu.pe/programas/diseno-grafico-digital-asistido-por-ia/

Vásquez Esteban, M. (2025). Inteligencia artificial y licencias colectivas ampliadas de derechos de autor. *Actas de Derecho Industrial*, 293-311. doi:https://doi.org/10.37417/ADI/45_2025_205

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., . . . Polosukhin, I. (2 de Agosto de 2023). *Attention Is All You Need.* Obtenido de arXiv: https://arxiv.org/pdf/1706.03762

Vázquez Esteban, M. (24 de Noviembre de 2025). Inteligencia artificial y licencias colectivas ampliadas de derechos de autor. *Revista Marcial Pons, 45*, 293-311. doi:https://doi.org/10.37417/ADI/45_2025_205

Vega García, P. (2024). Privatización de obras creadas con inteligencia artificial: transformación y comercialización con NFTS. *FODERTICS 12.0. Innovación legal y eficiencia digital*, 405-416.

Vilca Sagástegui, V. (2021). *Derecho de Autor en el día mundial del videojuego.* Obtenido de Escuela Nacional Indecopi:

https://escuela.indecopi.gob.pe/images/publicaciones/pdf/2021/EBOOK_DERECHO_DE_AUTOR_EN_EL_DIA_MUNDIAL_DEL_VIDEOJUEGO.pdf

Villalobos Portalés, J. (2022). La autoría de la Inteligencia Artificial en el derecho español. *Revista Justicia & Derecho*, 1-19. Obtenido de https://revistas.uautonoma.cl/index.php/rjyd/article/view/1840/1292

Wang, X., He, Z., & Peng, X. (25 de Marzo de 2024). Artificial-Intelligence-Generated Content with Diffusion Models: A Literature Review. *Mathematics, 12*(7). doi:https://doi.org/10.3390/math12070977

Warner Music Group. (25 de Noviembre de 2025). *Warner Music Group and Suno forge groundbreaking partnership.* Obtenido de Warner Music Group: https://www.wmg.com/news/warner-music-group-and-suno-forge-groundbreaking-partnership

WIPO. (s.f.). *1 Generative AI: The main concepts*. Obtenido de WIPO: https://www.wipo.int/web-publications/patent-landscape-report-generative-artificial-intelligence-genai/en/1-generative-ai-the-main-concepts.html

Xanthaki, A. (30 de Julio de 2025). *Informe de la Relatora Especial sobre los derechos culturales, Alexandra Xanthaki. Inteligencia artificial y creatividad.* Obtenido de Naciones Unidas: https://docs.un.org/es/A/80/278

Legislación, jurisprudencia y otros documentos legales

Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio. (Texto modificado el 23 de enero de 2017). https://www.wipo.int/wipolex/es/treaties/details/231

Amparo Directo 6/2025. (2025). *Sentencia*. Segunda Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación. (México). https://transparencia-ciudadana.scjn.gob.mx/sites/default/files/page/2025-08/scjn-ad-6-2025.pdf

Andersen et al. v. Stability AI Ltd., 3:23-cv-00201 (N.D. Cal., 30 de octubre de 2023). https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.407208/gov.uscourts.cand.407208.117.0_3.pdf

Andersen et al. v. Stability AI Ltd., 3:23-cv-00201-WHO (N.D. Cal., 12 de agosto de 2024). https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.407208/gov.uscourts.cand.407208.223.0_3.pdf

Bartz v. Anthropic, C 24-05417 WHA (N. Cal. 23 de junio de 2025). https://admin.bakerlaw.com/wp-content/uploads/2025/07/ECF-231-Order-on-Fair-Use.pdf

Cámara de Diputados. *Iniciativa con proyecto de decreto por el que se expide la Ley Federal para el desarrollo ético, soberano e inclusivo de la inteligencia artificial* (México). (30 de abril de 2025). https://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2025/04/asun_4896460_20250430_1747757009.pdf

Cámara de Diputadas y Diputados. *Proyecto de Ley: Regula los sistemas de inteligencia artificial* (Chile). (07 de mayo de 2024). https://www.camara.cl/legislacion/ProyectosDeLey/tramitacion.aspx?prmID=17429&prmBOLETIN=1784

Comunidad Andina. Decisión N° 351: Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. (17 de diciembre de 1993). https://www.wipo.int/wipolex/es/legislation/details/9445

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas de 9 de Septiembre de 1886, revisado en París el 24 de Julio de 1971 por Instrumento de 2 de Julio de 1973. (24 de julio de 1971). https://www.bnp.gob.pe/documents/marcolegal/convenio_berna.pdf

Copyright Review Board. *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST. (SR # 1-11016599571; Correspondence ID: 1-5PR2XKJ) (11 de diciembre de 2023a)*. https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/SURYAST.pdf

Copyright Review Board. *Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R)*. (5 de septiembre de 2023b). https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf

Decreto Legislativo N° 822. Ley sobre el Derecho de Autor. (24 de abril de 1996). https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H770838

Decreto Supremo N° 115-2025-PCM. Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley Nº 31814. Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país. (9 de septiembre de 2025). https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H1415608

Disney Enterprises Inc. v. Midjourney Inc., 2:25-cv-05275 (N.D. Cal. 11 de junio de 2025a). https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cacd.973999/gov.uscourts.cacd.973999.1.0_6.pdf

Disney Enterprises Inc. v. Midjourney Inc., 2:25-cv-05275 (N.D. Cal. 06 de Agosto de 2025b). https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cacd.973999/gov.uscourts.cacd.973999.20.0_1.pdf

Diputados Argentina. *Proyecto de Ley. Ley Turing: readecuación del sistema legal argentino por el impacto de la inteligencia artificial*. (2024). https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2024/PDF2024/TP2024/1013-D-2024.pdf

Expediente N° 08506-2013-PA/TC. (10 de noviembre de 2015). *Sentencia del Tribunal Constitucional*. https://www.tc.gob.pe/jurisprudencia/2017/08506-2013-AA.pdf

Expediente N° 0894-2020/DDA. (2021). *Resolución N° 0695-2021/TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala Especializada en Propiedad Intelectual.

Expediente N° 1149-2005/ODA. (2006). *Resolución N° 0361-2006/TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala de Propiedad Intelectual. https://img.lpderecho.pe/wp-content/uploads/2023/05/Resolucion-0361-2006-TPI-Indecopi-LPDerecho.pdf

Expediente N° 1509-2022/DDA. (2023). *Resolución N° 0854-2023/TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala Especializada en Propiedad Intelectual.

Expediente N° 1764-2020/DDA. (2021). *Resolución N° 1271-2021/TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala de Propiedad Intelectual.

Expediente N° 298-2015/DDA. (2017). *Resolución N° 0725-2017/TPI-INDECOPI.* Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala Especializada en Propiedad Intelectual.

Expediente N° 2617-2022/DDA. (2024). *Resolución N° 0352-2024/TPI-INDECOPI*. Sala Especializada en Propiedad Intelectual.

Expediente N° 3056-2022/DDA. (2024). *Resolución N° 0473-2024/TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. Sala Especializada en Propiedad Intelectual.

Expediente N° 663-96 ODA AI. (1998). *Resolución N° 286-1998-TPI-INDECOPI*. Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. https://repositorio.indecopi.gob.pe/backend/api/core/bitstreams/32a259fa-08b5-4457-bb20-ae67c5405fc8/content

Getty Images (US) Inc. v. Stability AI Ltd., [2025] EWHC 2863 (ChD, 04 de noviembre de 2025). https://chatgptiseatingtheworld.com/wp-content/uploads/2025/11/Getty_v_Stability_AI_judgment_1762254636.pdf

GEMA v. Open AI, I 42 O 14139/24 (High Regional Court of Munich, 11 de noviembre de 2025). https://ifrro.org/resources/documents/General/German_Court_OpenAI_Memory_Output_Infringe_Copyright_NOV25.pdf

INDECOPI. OFICIO N° 000172-2024-PRE/INDECOPI. Opinión sobre propuesta de fórmula legal elaborada por la "Segunda Mesa de Trabajo del Proyecto de Ley que regula la Inteligencia Artificial en el Perú N° 7033-2024-CR y otros" (27 de junio del 2024). https://api.congreso.gob.pe/spley-portal-service/archivo/MjAwOTY3/pdf

Ley N° 31814. Ley que promueve el uso de la inteligencia artificial en favor del desarrollo económico y social del país. (5 de julio de 2023). https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H1353263

Ley N° 32314. Ley que modifica el Código Penal, Decreto Legislativo 635, y la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, para incluir el uso de la inteligencia artificial en la comisión de delitos. (29 de abril de 2025). https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H1402966

Li v. Liu, Jing 0491 Min Chu No. 11279. Beijing Internet Court (27 de noviembre de 2023). https://patentlyo.com/media/2023/12/Li-v-Liu-Beijing-Internet-Court-20231127-with-English-Translation.pdf

Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación de Colombia. *Proyecto de Ley ""Por medio del cual se regula la inteligencia artificial en Colombia para garantizar su desarrollo ético y responsable y se dictan otras disposiciones"*. (7 de mayo de 2025). https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/pl_ia_finalizado.pdf

Naruto v. Slater, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018). https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/16-15469/16-15469-2018-04-23.html

Parlamento Europeo. *Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de marzo de 2026, sobre los derechos de autor y la inteligencia artificial generativa: oportunidades y desafíos*. (10 de marzo de 2026). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-10-2026-0066_ES.html

Presidencia del Consejo de Ministros. Nuevo proyecto de Reglamento de la Ley de Inteligencia Artificial. (19 de noviembre de 2024). https://www.gob.pe/institucion/pcm/informes-publicaciones/6197119-nuevo-proyecto-de-reglamento-de-la-ley-de-inteligencia-artificial

Presidencia del Consejo de Ministros. Exposición de Motivos. Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la Inteligencia Artificial en favor del desarrollo económico y social del país (9 de octubre de 2025). https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H1415608

Proceso 248-IP-2014. (2015). *Interpretación Prejudicial*. Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina.

Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por

el que se modifican los Reglamentos (CE) n.° 300/2008, (UE) n.° 167/2013, (UE) n.° 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial). (12 de julio de 2024). https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689

Thaler v. Perlmutter, No. 1:22-cv-01564 (D.C.C., 2025). https://media.cadc.uscourts.gov/opinions/docs/2025/03/23-5233.pdf

United States Copyright Office. *Re: Zarya of the Dawn (Registration # VAu001480196)* (21 de febrero de 2023a). https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf

Senado Federal de Brasil. *Projeto de Lei n° 2338, de 2023*. (17 de marzo de 2023). https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233