



FACULTAD DE DERECHO

**DESAFIOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL ANTE LA
CREACION DE OBRAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Autor: Lucía Marta Gutiérrez de Terán Aguanell

Tutor: Luis Ángel Méndez López

5º E-3 B

INDICE

1. Introducción

2. Marco conceptual

- 2.1. Propiedad intelectual: origen y principios fundamentales
- 2.2. Derechos de autor: noción y requisitos esenciales
- 2.3. Inteligencia artificial: definición, tipos y su aplicación en la creación de obras

3. Marco jurídico de la Propiedad Intelectual y la Inteligencia Artificial

- 3.1. Regulación internacional: Convenio de Berna y otros tratados relevantes
- 3.2. Perspectiva de la Unión Europea
- 3.3. Legislación en España
- 3.4. Derecho comparado: Estados Unidos, Reino Unido y Japón

4. Desafíos jurídicos de las creaciones por Inteligencia Artificial

- 4.1. La noción de autoría: ¿Quién es el autor de las obras generadas por IA?
- 4.2. El problema de la originalidad y la creatividad en obras de IA
- 4.3. La atribución de derechos de explotación y morales
- 4.4. Posibles conflictos éticos y legales

5. Alternativas y propuestas de regulación

- 5.1. Reconocimiento de la personalidad electrónica para la IA
- 5.2. Creación de un derecho sui generis para obras de IA
- 5.3. Mantenimiento del statu quo: limitaciones actuales
- 5.4. Otros modelos regulatorios: inspiración en otros ordenamientos

6. Estudio de casos

- 6.1. Análisis de obras literarias generadas por IA
- 6.2. Creaciones artísticas y música producida por sistemas de IA
- 6.3. Jurisprudencia relevante y su impacto en el debate jurídico

7. Implicaciones y proyección de futuro

- 7.1. Impacto de la regulación en la innovación tecnológica
- 7.2. Perspectivas legales en un contexto de rápida evolución tecnológica
- 7.3. Propuesta de un marco adaptativo para el futuro

8. Conclusiones y recomendaciones

8.1. Resumen de los hallazgos

8.2. Propuestas para el legislador y la academia

9. Bibliografía

Legislación

Jurisprudencia

Doctrina y artículos científicos

Otras fuentes relevantes

1. Introducción

La revolución tecnológica que representa la inteligencia artificial (IA) está redefiniendo el panorama global en múltiples áreas, incluida la creación de contenido intelectual y artístico. La IA ya no se limita a ser una herramienta de apoyo, sino que puede generar de manera autónoma obras literarias, musicales y visuales, lo que plantea retos legales y éticos significativos en el ámbito de la propiedad intelectual (Millán, 2023)¹. Este fenómeno obliga a revisar los marcos normativos actuales, diseñados originalmente para proteger creaciones estrictamente humanas, y a reflexionar sobre cómo adaptarlos a una realidad donde las máquinas pueden ser tanto protagonistas como facilitadoras del proceso creativo (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI], s.f.).

En el contexto jurídico español, el artículo 5 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI) establece que la autoría corresponde exclusivamente a personas físicas o jurídicas, dejando fuera a las creaciones generadas por sistemas de IA (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril)². De igual manera, la Constitución Española, en su artículo 20, protege los derechos a la creación literaria y artística, vinculándolos directamente con la intervención humana. Estas disposiciones legales subrayan la necesidad de analizar la problemática de si es posible considerar autoras a las máquinas o, en su defecto, otorgar la titularidad de los derechos a los desarrolladores, programadores o usuarios de las herramientas de IA (Cuatrecasas, 2023). Además, Burgos (2024) cuestiona las metáforas comunes que describen esta tecnología como “inteligente” o “artificial” ya que la IA no posee inteligencia en el sentido humano del término, ya que carece de intuición y emociones. Además, aunque se le denomine "artificial", su desarrollo, aplicación y supervisión dependen completamente de la intervención humana.

Sin embargo, algunos sectores han planteado la posibilidad de conceder personalidad electrónica a la IA como una alternativa a esta limitación legal. La idea de la "personalidad electrónica" surge como un modelo regulatorio similar a la personalidad jurídica que se otorga a las empresas. En este escenario, la IA no sería "autora" en el sentido tradicional, pero podría recibir una forma de reconocimiento legal que le permita gestionar derechos de explotación sobre sus obras.

¹ AECEM. (2023). *Inteligencia Artificial y Propiedad Intelectual: Desafíos*. Recuperado de <https://aecem.es/noticias/inteligencia-artificial-y-propiedad-intelectual-desafios/>

² Artículo 5. Autores y otros beneficiarios.

1. Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica.
2. No obstante, de la protección que esta Ley concede al autor se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos expresamente previstos en ella.

A nivel internacional, los debates en torno a la autoría de obras generadas por IA se han intensificado. Instituciones como la OMPI han comenzado a explorar las implicaciones de esta tecnología en la propiedad intelectual, considerando si los modelos normativos actuales son suficientes para abordar las complejidades de la creación no humana (OMPI, s.f.). Al mismo tiempo, los ordenamientos jurídicos de países como Estados Unidos, Japón y Reino Unido abordan de manera dispar el reconocimiento de derechos sobre estas obras, generando una variedad de soluciones legales que destacan la falta de un consenso global (Cuatrecasas, 2023).

Este trabajo tiene como objetivo analizar los desafíos jurídicos derivados de la creación de obras por IA, con especial atención a la problemática de la autoría y los derechos de explotación. A través de una revisión exhaustiva de los marcos normativos nacionales e internacionales, así como de casos prácticos, se pretende identificar posibles soluciones para garantizar un equilibrio entre la protección de los derechos de autor y el fomento de la innovación tecnológica. Asimismo, se evaluará la viabilidad de propuestas como el reconocimiento de una “personalidad electrónica” para las máquinas o la creación de un derecho sui generis que permita proteger las obras generadas por IA de forma equitativa.

2. Marco Conceptual

2.1. Propiedad intelectual: origen y principios fundamentales

Para empezar a abordar el concepto de propiedad intelectual, hemos de remontarnos a los fundamentos históricos y jurídicos de la propiedad como institución clave en los sistemas legales. Según el artículo 348 del Código Civil español, "la propiedad es el derecho de gozar y disponer de una cosa, sin más limitaciones que las establecidas en las leyes. El propietario tiene acción contra el tenedor y el poseedor de la cosa para reivindicarla"³. Este artículo consolida la idea de la propiedad como un derecho subjetivo que otorga al titular el poder más pleno e inmediato sobre un bien.

En este sentido, el derecho de propiedad se fundamenta en tres facultades esenciales: el uso (*usus*), el disfrute de los frutos o beneficios derivados del bien (*fructus*) y la disposición (*abusus*). Este concepto, heredado de la tradición del derecho romano, evolucionó en los sistemas jurídicos modernos para convertirse en uno de los pilares fundamentales de los ordenamientos jurídicos occidentales surgidos tras las revoluciones liberales del siglo XVIII (Montés Penadés, 2010).

³ Código Civil español. (1889). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 206, de 25 de julio de 1889. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1889-4763>

Históricamente, el concepto de propiedad estaba marcado por un carácter absoluto, exclusivo y perpetuo. La propiedad permitía al titular ejercer un señorío pleno sobre el bien, sin interferencias externas, lo que se denominaba elasticidad del dominio. Sin embargo, con el tiempo, este enfoque se transformó, especialmente a partir de los textos constitucionales modernos que introdujeron el principio de función social de la propiedad. En España, el artículo 33 de la Constitución Española de 1978 reconoce el derecho a la propiedad privada, pero establece que este derecho debe cumplir una función social, delimitando su contenido de acuerdo con las leyes y sometiéndolo a restricciones en aras del interés público o social (Constitución Española, 1978).

El derecho de propiedad, por tanto, no solo representa una relación entre el propietario y su bien, sino también entre este y la sociedad. Así, la función social de la propiedad exige que el ejercicio de este derecho se oriente hacia el bien común, equilibrando los intereses individuales con los colectivos. Este equilibrio, reconocido también en el artículo 349 del Código Civil, se traduce en que nadie puede ser privado de su propiedad sino por causa justificada de utilidad pública o interés social, y siempre mediante la correspondiente indemnización (Montés Penadés, 2010).

A partir de este marco jurídico, el concepto de propiedad intelectual surge como una extensión de la propiedad tradicional hacia bienes intangibles. Mientras que la propiedad clásica se centra en bienes materiales, la propiedad intelectual protege creaciones del intelecto humano, como obras literarias, artísticas, invenciones y diseños.

El origen de la propiedad intelectual tiene raíces profundas en la historia de las civilizaciones, pero su formalización como un sistema jurídico comenzó a consolidarse en el contexto del comercio y la cultura europea moderna. Según Landívar (s.f.), los primeros indicios de reconocimiento a la creatividad pueden rastrearse hasta la Antigua Grecia, donde se otorgaban privilegios a los autores de las mejores composiciones culinarias y poéticas. Aunque estos reconocimientos carecían de un marco normativo formal, evidenciaban el valor que las sociedades antiguas atribuían a las creaciones humanas.

Sin embargo, el concepto de propiedad intelectual comenzó a evolucionar de manera significativa durante el Renacimiento. Este período estuvo marcado por un auge cultural y tecnológico que transformó las estructuras económicas y sociales. En 1474, la República de Venecia aprobó una ley que otorgaba a los inventores privilegios exclusivos sobre sus creaciones, siempre que estas fueran novedosas y útiles. Esta legislación es considerada el primer sistema formal de patentes y sentó las bases para proteger las invenciones como una herramienta para fomentar la innovación y el progreso económico (Landívar, s.f.).

En Inglaterra, el Estatuto de Monopolios de 1624 representó otro avance importante, al consolidar la idea de proteger las invenciones mediante la concesión de derechos exclusivos por un tiempo limitado. Más tarde, en 1710, se promulgó el Estatuto de la Reina Ana, que marcó un hito en el desarrollo del derecho de autor al establecer un sistema para proteger las obras literarias. Este estatuto otorgaba a los autores el control exclusivo sobre la reproducción de sus obras durante un período de 14 años, con posibilidad de renovación. Además, garantizaba que, al finalizar dicho período, las obras pasarían al dominio público, asegurando el acceso universal al conocimiento y la cultura.

A nivel internacional, el surgimiento de la propiedad intelectual como un sistema global se dio en el siglo XIX, un período caracterizado por la industrialización y la creciente interconexión entre países. Según la OMPI (s.f.), el Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial (1883) fue el primer tratado internacional en establecer principios comunes para proteger patentes, marcas y diseños industriales en los países miembros. Este acuerdo facilitó la cooperación entre naciones y permitió a los innovadores proteger sus derechos en diferentes territorios sin necesidad de presentar solicitudes individuales en cada país.

Tres años después, en 1886, se firmó el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, que estableció estándares uniformes para proteger los derechos de autor. Este tratado introdujo el principio de reciprocidad, asegurando que las obras protegidas en un país miembro gozaran de la misma protección en el resto de los países adheridos. Ambos convenios son administrados por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), creada en 1967 para promover la cooperación internacional en el ámbito de la propiedad intelectual (OMPI, s.f.).

Así, tal y como indica el Ministerio de Cultura y Deporte, *"la propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación"*⁴

Según AECEM (2023), los derechos de propiedad intelectual son fundamentales para proteger tanto las creaciones artísticas como las técnicas. Estos derechos, reconocidos en el Libro I y II de la Ley de Propiedad Intelectual, incluyen el derecho de autor, los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes, y diversos derechos de propiedad industrial, como la protección de invenciones, diseños y marcas. Además, el derecho de explotación permite al titular controlar cómo se utiliza comercialmente su obra y obtener una compensación económica por su uso.

⁴ Ministerio de Cultura y Deporte. (s.f.). *¿Qué es la Propiedad Intelectual?* Recuperado de <https://www.cultura.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual.html>

El documento de la OMPI (2016) analiza los principios básicos de la propiedad intelectual. Así, se incluyen los siguientes elementos clave:

1. Protección de los derechos de los creadores e innovadores

La propiedad intelectual tiene como objetivo principal proteger los intereses de los creadores y los innovadores al otorgarles prerrogativas sobre sus creaciones e innovaciones. Esto incluye derechos exclusivos para explotar sus obras y obtener reconocimiento y beneficios económicos.

2. Equilibrio entre los derechos individuales y el interés público

La protección de la propiedad intelectual debe encontrar un equilibrio entre los derechos de los autores y el interés público de acceder al conocimiento, la innovación y las obras creativas. Este principio subraya la importancia de garantizar que las creaciones eventualmente ingresen al dominio público.

3. Fomento de la creatividad y la innovación

La propiedad intelectual busca incentivar la creatividad y la innovación al proporcionar a los creadores un marco jurídico que proteja su trabajo. Esto también contribuye al desarrollo económico y social al facilitar la transferencia de tecnología y la difusión de conocimiento.

4. División en dos ramas principales

La propiedad intelectual se divide en:

- Propiedad industrial, que abarca patentes, marcas, diseños industriales, nombres comerciales, indicaciones geográficas y la protección contra la competencia desleal.
- Derecho de autor, que protege las creaciones literarias, artísticas y científicas, como libros, música, películas y programas informáticos y que desarrollaré en el siguiente apartado. Este trabajo se centrará en el segundo ámbito. La razón de esta elección es que el problema jurídico central que aquí se analiza es la protección de las creaciones artísticas y literarias generadas por IA.

5. Reconocimiento internacional

La propiedad intelectual se rige por tratados internacionales clave, como el Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial (1883) y el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886), administrados por la OMPI.

Estos tratados aseguran que los derechos de propiedad intelectual sean reconocidos y protegidos más allá de las fronteras nacionales.

6. Impulso al desarrollo social y económico

Según la OMPI (2016), proteger la propiedad intelectual fomenta el crecimiento económico al incentivar la inversión en innovación y garantizar que los consumidores accedan a bienes y servicios de alta calidad.

7. Promoción de la transferencia de tecnología

Los sistemas de propiedad intelectual permiten que los inventores compartan sus conocimientos y tecnologías, facilitando la aparición de nuevas innovaciones al tiempo que disfrutan de derechos exclusivos temporales sobre sus creaciones.

2.2. Derechos de autor: noción y requisitos esenciales

Como explica la OMPI, el derecho de autor es el conjunto de normas que protege las obras originales de carácter literario, artístico o científico, otorgando a sus creadores derechos exclusivos sobre su explotación. A diferencia de la propiedad industrial, que protege invenciones y signos distintivos, el derecho de autor salvaguarda la expresión de ideas en una forma concreta, garantizando que los autores puedan controlar y beneficiarse de sus creaciones (Real Decreto Legislativo 1/1996).

Para que una obra esté protegida por el derecho de autor, debe cumplir con ciertos requisitos esenciales. En primer lugar, debe ser original, lo que implica que refleje la creatividad y personalidad del autor. En segundo lugar, debe estar fijada en un soporte tangible, es decir, manifestarse en un medio perceptible, como un manuscrito, una grabación o una obra digital, ya que las ideas abstractas no son protegibles, es más, "la protección del derecho de autor se aplica a las expresiones, pero no a las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí" (OMPI, s.f.).

El derecho de autor se divide en derechos morales y derechos patrimoniales. Los derechos morales protegen el vínculo personal del autor con su obra, permitiéndole ser reconocido como su creador y oponerse a modificaciones que alteren su esencia. Por su parte, los derechos patrimoniales permiten al autor autorizar o prohibir la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de su obra, garantizando su explotación económica. En España, estos derechos patrimoniales tienen una duración de 70 años tras la muerte del autor, tras lo cual la obra pasa a dominio público, permitiendo su uso sin restricciones (Real Decreto Legislativo 1/1996).

En el ámbito internacional, la protección del derecho de autor se encuentra regulada por tratados como el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886), que establece normas mínimas de protección aplicables en todos los países miembros. Este convenio ha sido complementado con instrumentos como el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT, 1996), que busca actualizar la protección en el entorno digital y garantizar que los creadores puedan beneficiarse de sus obras en la era de internet (OMPI, s.f.).

El derecho de autor protege una amplia gama de creaciones, incluyendo obras escritas (libros, discursos, artículos de prensa), composiciones musicales, obras audiovisuales (películas, series, videojuegos), pinturas, esculturas y otras expresiones plásticas, fotografías, proyectos arquitectónicos, programas informáticos y bases de datos (OMPI, s.f.).

A pesar de su evolución, el derecho de autor enfrenta actualmente nuevos desafíos con la llegada de la IA. Los marcos normativos vigentes fueron diseñados para regular obras creadas por seres humanos, por lo que el surgimiento de sistemas de IA capaces de generar contenido de forma autónoma plantea interrogantes sobre la autoría, la originalidad y la explotación de derechos patrimoniales. Estas cuestiones serán analizadas en el siguiente apartado, donde se explorará la naturaleza de la IA y su impacto en la creación de obras protegidas por el derecho de autor.

2.3. Inteligencia artificial: definición, tipos y su aplicación en la creación de obras

No existe una única definición universal de inteligencia artificial, ya que varía según el contexto en el que se utilice. Sin embargo, la Comisión Europea la define como “un sistema basado en programas informáticos que, para un conjunto determinado de objetivos definidos por humanos, puede hacer predicciones, recomendaciones o tomar decisiones que influyen en entornos reales o virtuales” (Comisión Europea, 2021).

Desde una perspectiva jurídica, la Ley de Inteligencia Artificial de la Unión Europea establece que un sistema de IA es “un sistema basado en máquinas diseñado para funcionar con diversos niveles de autonomía y que puede mostrar capacidad de adaptación tras su despliegue, infiriendo resultados a partir de los datos que recibe” (Reglamento de IA, 2024).

En términos generales, la IA se basa en el procesamiento de grandes volúmenes de datos (big data) y el uso de algoritmos avanzados de aprendizaje automático (machine learning) que le permiten detectar patrones y generar contenido de manera autónoma.

El desarrollo de la IA ha dado lugar a diferentes tipos de sistemas avanzados que se clasifican según su nivel de autonomía y capacidades de aprendizaje:

1. IA Débil o Específica:

- Diseñada para realizar una única tarea y no posee conciencia propia.
- Ejemplos: asistentes virtuales (Siri, Alexa), sistemas de recomendación de contenido en plataformas digitales como Netflix o Spotify.

2. IA Fuerte o General:

- Busca imitar la inteligencia humana en todos sus aspectos, permitiendo que un sistema aprenda de manera autónoma en distintos ámbitos.
- Aún en fase teórica, sin aplicaciones comerciales viables.

3. IA generativa:

- Puede generar contenido original, como textos, imágenes, música y videos, sin intervención humana.
- Ejemplos: ChatGPT (OpenAI), DALL·E (OpenAI), MidJourney, Stable Diffusion y Runway Gen-2 para generación de videos.

Sin embargo, en opinión de Bustos Gisbert (2024), la IA no debe entenderse como una verdadera manifestación de inteligencia, sino más bien como un sistema de procesamiento estadístico avanzado con capacidad de autoaprendizaje. En este sentido, la IA no posee creatividad en el sentido humano, sino que reconfigura información preexistente para generar nuevas combinaciones. Desde una perspectiva técnica, la IA no "crea" en el sentido tradicional, sino que opera a partir de datos previamente existentes y aprendidos, generando resultados nuevos a partir de patrones identificados. Sin embargo, desde el punto de vista jurídico, la originalidad de una obra no siempre está vinculada a la intencionalidad del autor, sino al resultado final de la creación. Esto genera un debate sobre si las creaciones de IA pueden ser protegidas bajo las normas actuales de derechos de autor o si requieren una nueva categoría jurídica específica.

Esta capacidad ha transformado la creación artística y literaria, ya que los humanos están perdiendo progresivamente el control sobre la producción y el uso del contenido generado por estas tecnologías. Como resultado, se ha producido un cambio cualitativo en la forma en que se conciben y administran las obras creativas, pues la IA puede operar de manera autónoma, sin una intervención humana directa en su proceso de generación.

Esta transformación ha dado lugar a múltiples aplicaciones en el ámbito creativo, donde la IA ya no es solo una herramienta de apoyo, sino un agente generador de contenido en diversas disciplinas. En el ámbito de la literatura, modelos de lenguaje avanzados como GPT-3 de OpenAI son capaces de generar textos que imitan estilos literarios específicos, creando cuentos

y poemas que pueden ser indistinguibles de los escritos por humanos (Artes Unidas, 2023). Esta capacidad plantea preguntas intrigantes sobre la autoría y la originalidad en la literatura.

En la música, la IA ha comenzado a producir obras que desafían las nociones tradicionales de creatividad y autoría. Por ejemplo, plataformas como AIVA y OpenAI Jukebox han compuesto piezas musicales originales sin intervención humana, lo que ha generado debates sobre los derechos de autor y la protección de la identidad artística (360 Periodismo, 2024).

En las artes visuales, sistemas como DALL-E y MidJourney pueden generar ilustraciones hiperrealistas basadas en descripciones textuales. Estas herramientas permiten a los artistas explorar estilos artísticos, ya que pueden alimentar los algoritmos con obras de otras épocas y culturas, permitiendo que la máquina asimile y mezcle estilos de manera única (MIOTI, 2023).

En el cine, la IA ya se está utilizando para recrear rostros de actores, mejorar efectos visuales y automatizar la producción de contenido. Herramientas como Runway Gen-2 permiten la creación de videos generados completamente por IA, lo que plantea nuevas posibilidades y desafíos en la industria cinematográfica (Artes Unidas, 2023).

A medida que la IA se consolida como una herramienta capaz de generar contenido original en distintos ámbitos, resulta fundamental analizar cómo se desarrolla y opera técnicamente para comprender su impacto en el derecho de autor. Como señala Bustos Gisbert (2024), el desarrollo de una herramienta de IA no es un proceso espontáneo, sino que sigue un ciclo de vida estructurado, compuesto por diversas etapas que determinan su funcionamiento, su capacidad de aprendizaje y su integración en entornos de producción.

Este modelo de ciclo de vida de la IA, desarrollado a partir del estudio del Instituto Alan Turing para el Consejo de Europa, permite analizar jurídicamente cada fase del proceso, identificando posibles riesgos y responsabilidades en la generación de contenido por parte de estas tecnologías. El estudio identifica tres etapas fundamentales en el ciclo de vida de una herramienta de IA: diseño, desarrollo y despliegue, cada una con procesos específicos que determinan su evolución y su interacción con los usuarios finales (Bustos Gisbert, 2024).

La primera fase, el diseño, incluye la planificación de la herramienta, la formulación del problema que resolverá, la extracción de datos y su análisis. En esta etapa, se define el propósito de la IA y se seleccionan los datos con los que será entrenada, lo que implica consideraciones legales sobre la recopilación y el uso de la información. La segunda fase, el desarrollo, comprende el preprocesamiento y la transformación de datos, la selección del modelo de IA, su entrenamiento con datos específicos y la validación de sus resultados. Finalmente, la fase de despliegue y evaluación implica la implementación de la herramienta en un entorno real, la

capacitación de los usuarios encargados de su operación, la monitorización de su desempeño y, en caso de ser necesario, su actualización o eliminación.

Este enfoque permite entender que la IA no opera de manera autónoma en un sentido absoluto, sino que depende de múltiples decisiones humanas a lo largo de su desarrollo y aplicación. Cada una de estas etapas puede influir en la manera en que se crean y distribuyen obras generadas por IA, así como en la responsabilidad legal sobre los resultados que estas herramientas producen. En este sentido, analizar el ciclo de vida de la IA es fundamental para determinar quién debería ser considerado responsable de las obras generadas y cómo debe regularse su impacto en el derecho de autor.

BIBLIOGRAFÍA

- AECCEM. (2023). *Inteligencia Artificial y Propiedad Intelectual: Desafíos*. Recuperado de <https://aecem.es/noticias/inteligencia-artificial-y-propiedad-intelectual-desafios/>
- Artes Unidas. (2023). *La presencia de la inteligencia artificial en la creación artística*. Recuperado de <https://artesunidas.com/la-presencia-de-la-inteligencia-artificial-en-la-creacion-artistica/>
- Bustos Gisbert, R. (2024). *El constitucionalista europeo ante la inteligencia artificial: reflexiones metodológicas de un recién llegado*. *Revista Española de Derecho Constitucional*, 131, 149-178. <https://doi.org/10.18042/cepc/redc.131.05>
- Constitución Española. (1978). *Boletín Oficial del Estado*, 311, de 29 de diciembre de 1978.
- Cuatrecasas. (2023). *El desarrollo de sistemas de inteligencia artificial y la posible infracción de derechos de autor*. Recuperado de <https://www.cuatrecasas.com/es/spain/art/el-desarrollo-de-sistemas-de-inteligencia-artificial-y-la-posible-infraccion-de-derechos-de-autor>
- Danvila y Collado, M. (1882). *La propiedad intelectual: legislación española y extranjera*. Madrid: Imprenta de Manuel Minuesa.
- Fernández Carballo-Calero, P. (2021). *La propiedad intelectual de las obras creadas por inteligencia artificial*. Cizur Menor, Navarra: Thomson Reuters Aranzadi.
- Ley de Propiedad Intelectual, Texto Refundido. (1996). *Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril*. *Boletín Oficial del Estado*, 97, de 22 de abril de 1996.

- Ministerio de Cultura y Deporte. (s.f.). *¿Qué es la Propiedad Intelectual?* Recuperado de <https://www.cultura.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual.html>
- Ministerio de Cultura y Deporte. (s.f.). *El derecho de autor*. Recuperado de <https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:e35818ab-b5d2-42b8-a297-ce9637bd8e16/derechos-autor-c.pdf>
- MIOTI. (2023). *Las aplicaciones de IA que redefinen el arte*. Recuperado de <https://mioti.es/es/blog-las-aplicaciones-de-ia-que-redefinen-el-arte/>
- Nadal Cebrián, M. (2021). *¿Pueden los sistemas de inteligencia artificial aprender utilizando obras protegidas por derechos de propiedad intelectual sin la autorización de sus titulares?* *Pe.i.: Revista de Propiedad Intelectual*, 68, 15-74.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2016). *Principios básicos de la propiedad industrial*. Recuperado de https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_895_2016.pdf
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2023). *Inteligencia artificial y propiedad intelectual*. Recuperado de https://www.wipo.int/about-ip/es/frontier_technologies/ai_and_ip.html
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (s.f.). *Derecho de autor y derechos conexos*. Recuperado de <https://www.wipo.int/es/web/copyright>
- Sobel, B. L. (2017). *Artificial Intelligence's Fair Use Crisis*. *The Columbia Journal of Law and The Arts*, 5, 1-49.
- Ueno, T. (2021). *The Flexible Copyright Exception for "Non Enjoyment" Purposes – Recent Amendment in Japan and Its Implication*. *GRUR International*, 70(2), 145-152.
- 360 Periodismo. (2024). *Pintando con algoritmos: la revolución artística de las inteligencias artificiales*. Recuperado de <https://360periodismo.com/pintando-con-algoritmos-la-revolucion-artistica-de-las-inteligencias-artificiales/>