FACULTAD DE DERECHO

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

Autor: Lucía Marta Gutiérrez de Terán Aguanell

5º E-3 B

Área de Derecho Constitucional

Madrid, 2025

INDICE

I. INTRODUCCIÓN 1
II. MARCO CONCEPTUAL 3
1.1. Propiedad intelectual: origen y principios fundamentales 3
1.2. Derechos de autor: noción, regulación y requisitos esenciales 6
1.3. Inteligencia artificial: definición y clasificación 8
1.3.1 Clasificación de la IA según su capacidad cognitiva 8
1.3.2 Clasificación según su grado de autonomía 9
III. DESAFIOS JURÍDICOS DE LAS OBRAS CREADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL 10
2.1 La autoría: una prerrogativa humana 10
2.2 Originalidad y creatividad 11
2.3 Entrenamiento de modelos de IA con contenidos protegidos: un reto para el derecho de autor 16
2.4 Laguna normativa 19
IV. ANALISIS DE ALGUNOS CASOS RELEVANTES 22
3.1 Caso DABUS 22
3.1.1 Pronunciamientos jurídicos 23
3.1.2 El caso de la obra “A Recent Entrance to Paradise” 24
3.1.3 Conclusiones del caso 24
3.2 El Caso Zarya of the Dawn 24
3.3 Caso Studio Ghibli 25
V. POSIBLES SOLUCIONES O ALTERNATIVAS 27
4.1 Denegar la autoría y derechos de autor al programa de IA. 27
4.2 Personalidad electrónica 28
4.3 Atribución de la titularidad de los derechos a terceros 30
4.4 Creación de un derecho *sui generis* 32
VI. CONCLUSIONES 34
VII. BIBLIOGRAFÍA 38
LEGISLACION 38
JURISPRUDENCIA 38
OBRAS DOCTRINALES 39
RECURSOS DE INTERNET 41

RESUMEN

La creciente capacidad de los sistemas de inteligencia artificial (IA) para generar obras con valor creativo plantea nuevos desafíos al sistema de propiedad intelectual, que históricamente ha estado centrado en la figura del autor humano. El presente trabajo tiene como objetivo analizar si resulta jurídicamente viable reconocer algún tipo de protección a estos resultados generados por IA y, en su caso, qué forma debería adoptar dicha protección sin desnaturalizar los fundamentos del derecho de autor. Para ello, se ha llevado a cabo una metodología jurídico-dogmática y comparada, que incluye el análisis normativo, jurisprudencial y doctrinal tanto en el ámbito nacional como internacional. Tras revisar las principales soluciones propuestas (como la denegación de autoría, la personalidad electrónica o la atribución de derechos a terceros) se concluye que la opción más adecuada es la creación de un derecho sui generis, orientado a proteger los resultados generados por IA sin atribuirles autoría ni derechos morales, garantizando así un equilibrio entre innovación y respeto a los principios constitucionales.

Palabras clave:

Propiedad intelectual, inteligencia artificial, derechos de autor, originalidad, derecho comparado, derecho sui generis, autoría

ABSTRACT

The increasing capacity of artificial intelligence (AI) systems to generate creative works raises complex challenges for intellectual property law, which has traditionally been centered around the figure of the human author. This paper aims to assess the legal viability of protecting AI-generated outputs and to determine the most appropriate form of such protection without undermining the core principles of copyright law. The study follows a legal-dogmatic and comparative methodology, including an analysis of national and international regulations, case law, and doctrinal proposals. After examining the main alternatives (such as denying authorship, granting electronic personality, or assigning rights to third parties) it concludes that the most balanced and constitutionally sound solution is the creation of a sui generis right, designed to protect AI-generated results without recognizing authorship or moral rights, thus safeguarding both innovation and fundamental legal principles.

Key words: *Intellectual property, artificial intelligence, copyright, originality, comparative law, sui generis right, authorship*

I. **INTRODUCCIÓN**

La revolución tecnológica que representa la inteligencia artificial (en adelante 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 (AECEM, 2023)[1].

Hay algunas opiniones más pesimistas ante el grado de independencia de la IA, como por ejemplo Stephen Hawking (citado en Orbi News, 2017) que indicó que "el desarrollo de la inteligencia artificial podría significar el fin de la raza humana" además de que la IA llegaría a un nivel que podría llegar a tonarse en

> Una nueva forma de vida que superará a los humanos. Temo que la inteligencia artificial podría reemplazar a los humanos por completo […]. Si las personas diseñan virus informáticos, alguien diseñará una IA [inteligencia artificial] que mejore y se replique a sí misma […]. Esta será una nueva forma de vida que superará a los humanos. […] El punto de no retorno ya lo hemos traspasado. El planeta se está volviendo demasiado pequeño para nosotros, el crecimiento de la población es alarmante y corremos el riesgo de exterminarnos entre nosotros mismos. (Hawking, citado en Orbi News, 2017).

Así, hay otras opiniones más optimistas de otros expertos, como Yann LeCun, el cual considera que todavía hay margen para regular la IA antes de que pueda llegar a una situación de autonomía total. Argumenta que los sistemas actuales no son verdaderamente independientes y dependen en gran medida de la intervención humana en su desarrollo y entrenamiento. (Chowdhury, 2023).

En cualquier caso, el fenómeno de la IA 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.).

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

En el contexto jurídico español, el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (en adelante LPI) establece que la autoría corresponde exclusivamente a personas físicas o personas jurídicas en los casos expresamente previstos en la ley, 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 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).

Sin embargo, algunos sectores han planteado la posibilidad de conceder “personalidad electrónica” a la IA como una alternativa a esta limitación legal. Esta idea de la "personalidad electrónica" surge como un modelo regulatorio similar a la personalidad jurídica que se otorga a las empresas y se discutirá esta posibilidad a lo largo del trabajo.

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] 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.

II. MARCO CONCEPTUAL

1.1. 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 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" (art. 348). Esta disposición consolida la idea de la propiedad como un derecho subjetivo que otorga al titular el poder más pleno e inmediato sobre un bien.

Desde una perspectiva clásica, 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*). Esta concepción, heredada 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 (Pérez Álvarez, 2014).

Históricamente, la propiedad se entendía como absoluta, exclusiva y perpetua, permitiendo al titular ejercer un dominio total sobre su bien. Sin embargo, con el tiempo, esta visión se transformó. En particular, los sistemas constitucionales modernos han introducido el principio de función social de la propiedad, limitando su ejercicio en aras del interés público (Pérez Álvarez, 2014). En España, el artículo 33 de la Constitución Española de 1978 reconoce el derecho a la propiedad privada, pero establece que su contenido debe estar delimitado por su función social, permitiendo restricciones cuando existan razones de utilidad pública o interés social.

A partir de este marco conceptual, el derecho de propiedad se ha extendido a bienes intangibles, dando lugar al concepto de propiedad intelectual. Mientras que la propiedad tradicional se enfoca en bienes materiales, la propiedad intelectual protege creaciones derivadas del intelecto humano, como obras literarias, artísticas, invenciones y diseños.

El origen de la propiedad intelectual se remonta al Renacimiento, un periodo caracterizado por el auge del comercio, la imprenta y el desarrollo de numerosos inventos en campos como la mecánica, la arquitectura y las artes. Con el crecimiento de la innovación, surgió la necesidad de establecer mecanismos para la protección de las creaciones y descubrimientos.

Según Carvajal (2011), un hito clave ocurrió en 1474, cuando la República de Venecia promulgó una ley que otorgaba a los inventores derechos exclusivos sobre sus creaciones, estableciendo así un precedente en la protección jurídica de las innovaciones. Este estatuto veneciano es considerado el primer sistema formal de patentes, diseñado para garantizar a los inventores el derecho exclusivo de explotación durante un periodo determinado, con el fin de fomentar la creatividad y el desarrollo tecnológico.

Posteriormente, en 1710, el Estatuto de la Reina Ana estableció el primer sistema formal de derechos de autor, garantizando a los creadores un período de exclusividad antes de que sus obras ingresaran al dominio público (Prager, 1944).

El reconocimiento global de la propiedad intelectual como sistema jurídico comenzó en el siglo XIX con la aparición de los primeros tratados internacionales que establecieron principios comunes para su protección, impulsado 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) y el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886) sentaron las bases para la regulación internacional de patentes, marcas y derechos de autor, promoviendo la cooperación entre países.

Más allá del desarrollo normativo internacional, el concepto de propiedad intelectual también se ha consolidado en los marcos legales nacionales como un instrumento esencial para la protección de la creatividad y la innovación. Así, para definir este concepto nos remitiremos al artículo 2 de la LPI: “La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.”[3] El Ministerio de Cultura y Deporte también la define como "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 la Valdezate Pelegrín (2024), en la actualidad, la propiedad intelectual abarca tanto los derechos de autor como los derechos conexos. Este concepto se refiere a la concesión de un monopolio exclusivo al creador o titular sobre el uso y explotación de una obra protegida. En consecuencia, cualquier persona que desee utilizar una obra que no le pertenezca deberá contar

[3] 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.
[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

con la autorización del titular de los derechos intelectuales. Además, Como explica AECEM (2023), los derechos de propiedad intelectual son fundamentales para garantizar la explotación económica de las creaciones, permitiendo a sus titulares decidir cómo se utilizan comercialmente sus obras y obtener una compensación económica por su uso.

Por su parte, los derechos conexos (los cuales se regulan en los artículos 105-137 LPI) protegen a aquellas personas que, aunque no sean los autores originales de una obra, han realizado aportaciones relevantes que merecen reconocimiento legal en el ámbito de la propiedad intelectual. Ejemplos de ello incluyen la inversión de un productor o la interpretación de un artista en una canción. Estos derechos, aunque distintos de los derechos de autor y centrados principalmente en aspectos económicos, presentan ciertas similitudes con los derechos patrimoniales de los autores, aunque su duración suele ser más reducida. (Valdezate Pelegrín, 2024).

Por otro lado, la OMPI (2016) establece que el derecho de autor protege las creaciones literarias y artísticas, como libros, obras musicales, pinturas, esculturas, películas, programas informáticos y bases de datos electrónicas. En algunos países, este concepto se conoce como *copyright*, término que enfatiza el derecho exclusivo de reproducción de la obra. Sin embargo, el derecho de autor va más allá y pone el foco en la relación entre el creador y su obra, otorgándole derechos específicos. Estos incluyen derechos morales, como evitar la alteración de su obra, y derechos patrimoniales, que le permiten autorizar o prohibir su reproducción y distribución, pudiendo ceder estos últimos a terceros mediante licencias.

Si bien la propiedad intelectual ha sido clave para el desarrollo económico y cultural, también ha generado debates sobre su alcance y limitaciones. De acuerdo con la OMPI (2016), la protección de la propiedad intelectual debe equilibrar los derechos de los creadores e innovadores con el interés público en acceder a las creaciones y las innovaciones. Además, debe fomentar la creatividad y la transferencia de tecnología, facilitando la aparición de nuevas innovaciones mientras protege temporalmente a sus creadores. En este sentido, la OMPI destaca que las legislaciones de propiedad intelectual cumplen dos funciones fundamentales: "amparar en la legislación los derechos de los creadores y los innovadores sobre sus creaciones e innovaciones, de manera equilibrada con respecto al interés público de acceder a las creaciones y las innovaciones", y al mismo tiempo, "fomentar la creatividad y la innovación, contribuyendo así al desarrollo social y económico".[5]

[5] Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2016). *Principios básicos de la propiedad intelectual* (p. 3). Recuperado de https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_895_2016.pdf

El derecho de autor es un elemento clave en nuestro estudio, ya que establece una relación directa entre la obra y su autor, garantizando la protección de las creaciones intelectuales humanas. Dado que este marco normativo ha sido diseñado para salvaguardar obras con una intervención creativa humana, resulta especialmente relevante analizar en profundidad sus características y alcance. En los siguientes apartados, se examinarán en detalle los derechos de autor, sus fundamentos y su aplicación, cuestión esencial para esclarecer el estatus jurídico de las nuevas obras generadas por IA.

1.2. Derechos de autor: noción, regulación y requisitos esenciales

Tal y como hemos mencionado en el apartado anterior, la OMPI (2016), en su informe sobre los principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos, explica que 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.

Barberán Molina (2019) indica que "Para que una obra sea considerada obra sujeta a la protección de la propiedad intelectual, y en consecuencia sobre ella y su autor desplieguen todos sus efectos las normas relativas a los derechos de autor…" (p.6), debe cumplir con los requisitos que se desprenden del artículo 10.1 de la LPI: "Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro".

Es decir, para que una obra sea protegida por el derecho de autor, debe cumplir con dos requisitos fundamentales: en primer lugar, la originalidad, lo que implica que refleje la creatividad y personalidad del autor. Y en segundo lugar la exteriorización o expresión perceptible, ya sea en un soporte tangible o intangible, es decir, manifestarse en un medio que permita su percepción o comunicación, como un manuscrito, una grabación, una representación teatral en vivo o una obra digital, ya que las ideas abstractas no son protegibles (OMPI, s.f.). Es más, el artículo 2 del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor afirma que "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". [6] Por lo tanto, el derecho de autor no protege ideas abstractas, sino solo aquellas expresiones

[6] Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (1996). *Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT)*. Artículo 2. Recuperado de https://wwwwipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_226.pdf

creativas que hayan sido exteriorizadas en cualquier medio perceptible, ya sea tangible o intangible.

El requisito de que la obra se exteriorice en un soporte tangible o intangible parece no suponer ninguna dificultad con respecto al objeto de los derechos de autor. Sin embargo, según indica Barberán Molina (2019) en la LPI no se define lo que ha de significar "originalidad" en este contexto ni existe una definición jurisprudencial, por lo que, como indica el Auto 3960/2019 del Tribunal Supremo de 10 de abril de 2019 "el concepto de originalidad debe ser objeto de análisis en atención a las características y peculiaridades propias de la obra…" es decir, "…de las circunstancias fácticas del caso". [7]

El Tribunal Supremo estableció que la originalidad debe entenderse desde un doble criterio. En un sentido subjetivo, la obra debe reflejar la personalidad y el esfuerzo creativo del autor, mientras que, en un sentido objetivo, debe ser novedosa y diferenciarse de creaciones preexistentes. Este principio fue establecido en la Sentencia STS 1157/1998 del Tribunal Supremo de 20 de febrero de 1998, que concluyó que la originalidad de una obra requiere tanto la aportación personal del autor como la existencia de una novedad objetiva.[8]

Sin embargo, con el tiempo, la jurisprudencia ha evolucionado hacia un criterio más objetivo, donde se exige que la obra tenga una "altura creativa mínima" o "novedad objetiva". Esto significa que ya no basta con que el autor afirme haber creado algo desde su perspectiva personal; la obra debe ser lo suficientemente diferente y novedosa en comparación con lo que ya existe (Barberán Molina, 2019).

Hemos de tener en cuenta para nuestro estudio la existencia de obras derivadas

> Se originan o reelaboran a partir de otras, las cuales deben respetar los derechos del autor original … en estas obras derivadas el autor crea a raíz de otras obras ya existentes una obra completamente nueva, la cual se considera original y, por tanto, susceptible de ser protegida por los derechos de autor. (Valdezate Pelegrín, 2024, p.21).

Estas obras derivadas pueden equipararse a un concepto que se desarrollará más adelante sobre la utilización por la IA de contenido propiedad de otros autores que se encuentra protegido por derechos de autor.

[7] ATS 3960/2019, de 10 de abril de 2019.
[8] STS 1157/1998, de 20 de febrero de 1998.

A su vez, los derechos de autor se dividen entre los 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. (OMPI, 2016).

En la LPI se establece de manera detallada las obras que están protegidas por el derecho de autor, específicamente en los artículos 10, 11 y 12; así, este derecho tiene como objeto 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.

1.3. Inteligencia artificial: definición y clasificación

No existe una única definición universal de IA, ya que varía según el contexto en el que se utilice. En aspectos generales, la IA es la facultad de las máquinas para ejecutar funciones que, en circunstancias normales, implican inteligencia propia del ser humano (Rouhiainen, 2018).

Desde una perspectiva jurídica, la Ley de Inteligencia Artificial de la Unión Europea (2024) establece que un sistema de IA es:

> 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. (art. 3).

Así, 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.

1.3.1 Clasificación de la IA según su capacidad cognitiva

Morandín-Ahuerma (2022) propone una clasificación de la IA basada en dos criterios principales: su grado de capacidad cognitiva y su nivel de autonomía.

- IA débil o limitada (también conocida como IA funcional): Se trata de sistemas diseñados para realizar tareas específicas con eficiencia, pero sin la capacidad de generalizar su aprendizaje o adaptarse a contextos distintos a los previstos. (Chen & Chen, 2022, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Ejemplos de este tipo de IA incluyen asistentes virtuales como Alexa, filtros de spam en correos electrónicos y sistemas de recomendación en plataformas de streaming. (Morandín-Ahuerma, 2022).

- IA general o fuerte: La inteligencia artificial general (AGI) se caracteriza por su capacidad de realizar diversas tareas cognitivas, como el razonamiento, el aprendizaje y la resolución de problemas, con la posibilidad de adaptarse a nuevas situaciones y entornos, busca desarrollar sistemas informáticos que emulen la inteligencia humana en un sentido amplio (Stahl, 2021, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Ejemplos actuales incluyen armas autónomas, capaces de identificar y atacar objetivos sin intervención humana, y asistentes virtuales avanzados como GPT-3, que generan respuestas complejas y personalizadas (Katrak, 2022, citado en Morandín-Ahuerma, 2022).

- Super IA (ASI): Puede superar la capacidad cognitiva humana y ejecutar tareas complejas con gran precisión y eficiencia (Tzimas, 2021, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Se utiliza en áreas como la navegación autónoma, con ejemplos como los vehículos Tesla, y en la ciencia de datos, donde permite el análisis masivo de información, como en sistemas de reconocimiento facial. En el campo médico, proyectos como AlphaFold de DeepMind han revolucionado la predicción de estructuras proteicas, facilitando avances en el tratamiento de enfermedades como Alzheimer y Parkinson (Bory, 2019, citado en Morandín-Ahuerma, 2022).

1.3.2 Clasificación según su grado de autonomía

- IA reactiva: es un tipo de IA que puede ejecutar tareas específicas de manera autónoma, pero carece de memoria y capacidad de anticipación, lo que le impide aprender de experiencias pasadas o prever situaciones futuras (Chen & Chen, 2022, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Un ejemplo es Deep Blue, la supercomputadora de IBM que, sin recordar jugadas previas ni planificar estrategias, venció a Garry Kaspárov en 1997 mediante cálculos de evaluación en cada turno (Zimmermann et al., 2021, citado en Morandín-Ahuerma, 2022).

- IA deliberativa: puede planificar y tomar decisiones basándose en información del entorno y objetivos predeterminados, adaptándose a nuevas situaciones (Buhmann & Fieseler, 2021, Morandín-Ahuerma, 2022). Se emplea en robots como el Perseverance Rover de la NASA y en los robots Kiva de Amazon.

- IA cognitiva: imita funciones humanas como el aprendizaje y la percepción, utilizando redes neuronales para procesar datos y mejorar su desempeño en entornos dinámicos (Yang et al., 2018, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Ejemplo de ello es DALL·E Mini, una herramienta de OpenAI capaz de generar imágenes a partir de descripciones textuales, demostrando habilidades avanzadas de reconocimiento y generación de contenido visual (Panton, 2022, citado en Morandín-Ahuerma, 2022).

- IA autónoma: es capaz de operar sin intervención humana, tomando decisiones y ajustando sus estrategias según el contexto (Matthews et al., 2021, citado en Morandín-Ahuerma, 2022). Un ejemplo es la conducción autónoma, donde vehículos utilizan sensores y algoritmos de navegación para desplazarse de forma segura. ambién se aplica en la industria manufacturera con robots que ensamblan productos de manera independiente (Morandín-Ahuerma, 2022).

Este apartado ha expuesto como la IA puede llegar a operar sin intervención humana directa, lo que plantea un dilema sobre la autoría de sus creaciones. Este debate será abordado en los siguientes apartados, donde se analizarán la originalidad, la atribución de derechos y el impacto legal en la propiedad intelectual.

III. DESAFIOS JURÍDICOS DE LAS OBRAS CREADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El avance de la IA ha permitido la generación de obras literarias, musicales, visuales y audiovisuales con un nivel de sofisticación sin precedentes. Esto ha dado lugar a un intenso debate en el ámbito jurídico y filosófico: ¿quién debe ser reconocido como autor de estas creaciones?

El derecho de autor, tal como ha sido concebido tradicionalmente, vincula la obra con una persona física, quien imprime su creatividad y esfuerzo en el proceso de creación. Sin embargo, la irrupción de la IA ha desafiado esta premisa, ya que estas tecnologías, a priori, parecen producir contenido sin intervención humana directa. Ante esta situación, surgen múltiples interrogantes: ¿es la IA realmente autónoma? ¿puede una IA ser considerada autora?, ¿deben los derechos recaer sobre los programadores, los usuarios que la emplean o las empresas que desarrollan estos sistemas?

2.1 La autoría: una prerrogativa humana

El derecho de autor, tanto en la legislación española como en los principales tratados internacionales, ha sido concebido exclusivamente para personas físicas. Como hemos

comentado, la LPI, en su artículo 5.1, establece que el autor es "la persona natural que crea una obra literaria, artística o científica", excluyendo expresamente a entes no humanos, aunque da cabida a las personas jurídicas en los casos expresamente previstos en la ley.

Esta interpretación estrictamente humanista de la autoría ha sido respaldada también en casos paradigmáticos a nivel internacional. Un ejemplo especialmente ilustrativo es el conocido como *Caso Naruto*, en el que se debatió la posibilidad de reconocer derechos de autor a un mono por una fotografía tomada por el propio animal.

En 2011, el fotógrafo británico David Slater preparó el equipo fotográfico para captar imágenes de macacos en Indonesia. Tras configurar manualmente la cámara, un mono presionó el disparador y tomó una fotografía que se volvió viral. Este hecho dio lugar a una disputa jurídica cuando Wikimedia alegó que la imagen era de dominio público al no haber intervención humana directa, y posteriormente PETA demandó a Slater en nombre del mono "Naruto", reclamando derechos de autor para el animal. El tribunal desestimó la demanda al considerar que los animales no tienen personalidad jurídica.

Este caso refuerza la idea, sostenida por Guadamuz (2018) y por numerosos autores, de que el derecho de autor solo puede atribuirse a personas naturales. Aunque el mono realizó el disparo, la intervención previa de Slater (configuración técnica, encuadre, luz y localización) fue clave para reconocer su autoría. Así, como ya estableció el TJUE en el caso *Painer* (C-145/10), la originalidad puede derivarse de decisiones creativas humanas, incluso sin presionar el disparador. Este precedente sirve para rechazar también la autoría de las inteligencias artificiales, al carecer de personalidad jurídica y capacidad creativa autónoma, como explicaremos a continuación.

2.2 Originalidad y creatividad

Hemos explicado en la definición de los derechos de autor cuáles son los requisitos para que una obra quede protegida por los derechos de autor: la originalidad y que se exprese mediante un soporte tangible o intangible. El soporte no planteaba ningún problema puesto que "este requisito está abierto a todo medio, tangible o no, presente o futuro". (Villalobos Portalés, 2022, p. 8).

En el caso de la IA, la cuestión de la originalidad se complica. En este sentido, el Tribunal Supremo, en su Sentencia de 26 de abril de 2017, STS 1644/2017 [9] estableció que la originalidad de una obra requiere cierta "altura creativa" exigiendo que una obra no solo sea novedosa, sino que implique un esfuerzo intelectual que la diferencie de meras combinaciones técnicas o aleatorias.

A primera vista, y tras el análisis y clasificación de la IA realizada en este trabajo, los avances tecnológicos nos pueden hacer pensar que estos sistemas han alcanzado un grado de independencia significativo, capaces de generar contenido de manera aparentemente creativa y original y tomar decisiones sin intervención humana.

Además, Gallego Arce (2024) menciona que la IA no es solo una herramienta pasiva, sino que puede aprender y tomar decisiones autónomas, lo que plantea riesgos de pérdida de autonomía humana y de manipulación cognitiva. Así, hay autores en una postura progresista que argumentan que algunas IA han alcanzado un nivel de creatividad comparable al humano puesto que generan contenido inédito o que la creatividad no es exclusiva del ser humano, sino que puede ser estudiada, simulada y reproducida en beneficio de la sociedad. Según ellos, toda obra creativa es el resultado de una combinación novedosa de ideas conocidas. (Valdezate, Pelegrín, 2024).

Esta transformación ha dado lugar a múltiples aplicaciones en el ámbito creativo, donde la IA ya no parece 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).

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. (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).

[9] STS 1644/2017, de 26 de abril de 2017

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. (Artes Unidas, 2023).

A medida que la IA se consolida como una herramienta aparentemente 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 (Bustos Gisbert, 2024).

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 que, lejos de poseer una verdadera autonomía, su funcionamiento sigue dependiendo en gran medida de la intervención humana. Desde su concepción hasta su implementación, cada decisión clave (la selección de datos, el diseño de los algoritmos, la supervisión de su entrenamiento y la validación de sus resultados) es tomada por personas. Esto demuestra que la

IA no actúa de manera independiente, sino que opera dentro de los límites establecidos por sus desarrolladores y usuarios, lo que refuerza la idea de que, en última instancia, es el ser humano quien sigue teniendo el control sobre su creación y uso.

Además, Bustos Gisbert (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. Así, 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.

El TJUE, además, ha reiterado en diversas ocasiones que el derecho de autor solo protege obras originales y que la originalidad de una obra debe representar la creación intelectual propia de su autor, lo que implica que la protección por derechos de autor requiere la intervención de un autor humano (Guadamuz, 2017).[10]

Esta interpretación implica que la autoría solo puede recaer en el ser humano que haya tomado decisiones creativas relevantes, no en el sistema de IA, que actúa como una herramienta al servicio del usuario o programador. Por tanto, en los casos en que una IA genera una obra sin intervención creativa humana suficiente, podría concluirse que dicha creación no alcanza el estándar de originalidad exigido por el derecho de autor, quedando fuera de su protección. Esto plantea un vacío legal, ya que esas obras, pese a tener valor estético o económico, quedarían sin un régimen jurídico claro.

Así, desde un enfoque doctrinal clásico, como el que recoge Saiz García (2019), la obra generada por sistemas de IA solo será protegible si el factor humano no se limita a tareas meramente técnicas o mecánicas. Actividades como alimentar el sistema con datos, colocar materiales o asistir al software no tienen, por sí solas, relevancia creativa ni atribuyen autoría. Así, se considera que la originalidad requiere una participación humana cualificada en el proceso creativo. Como señala la autora, para que una obra generada por IA sea original, debe existir una

[10] Guadamuz, A. “La inteligencia artificial y el derecho de autor”. OMPI Revista, nº 5, 2017, p. 18.

interferencia arbitraria de la inteligencia humana en su diseño, programación o elección formal del resultado.

Atendiendo al tema de la creatividad como requisito esencial para que una obra sea protegida por derechos de autor, resulta imprescindible mencionar el caso *Infopaq* (TJUE, asunto C-5/08, 2009). La sentencia, dictada por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea el 16 de julio de 2009, supuso un hito clave en la definición del concepto de originalidad en el ámbito del derecho de autor en la Unión Europea. El caso enfrentó a la empresa danesa Infopaq, que escaneaba artículos de prensa y extraía fragmentos de texto (de 11 palabras) para ofrecer resúmenes a sus clientes, contra una asociación de editores de prensa que consideraba que tal práctica vulneraba sus derechos de autor. El TJUE determinó que incluso fragmentos de 11 palabras pueden estar protegidos si constituyen la expresión intelectual propia de su autor. De este modo, el Tribunal estableció que la originalidad reside en que la obra sea el resultado de decisiones libres y creativas del autor, y no simplemente en su novedad o esfuerzo técnico. Esta interpretación tuvo una gran repercusión, ya que uniformó el concepto de originalidad en toda la UE, extendiéndolo a obras como bases de datos, interfaces gráficas o programas informáticos. En consecuencia, en el contexto de las obras generadas por inteligencia artificial, *Infopaq* refuerza la idea de que solo los contenidos que reflejen una aportación creativa humana pueden ser protegidos por derechos de autor.

En resumen, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) ha reiterado en diversas ocasiones que el derecho de autor solo protege obras originales y que la originalidad de una obra debe representar la creación intelectual propia de su autor, lo que implica que la protección por derechos de autor requiere la intervención de un autor humano (Guadamuz, 2017).[11]

En conclusión, aunque es posible reconocer protección por derecho de autor a las obras generadas con intervención humana significativa, esta solución genera una notable inseguridad jurídica. No existe un criterio claro sobre el grado mínimo de implicación creativa requerido, lo que deja sin cobertura legal a muchas creaciones en las que dicha participación es reducida o puramente técnica. Esta ambigüedad evidencia la existencia de una laguna normativa que requiere una revisión urgente del marco legal vigente.

[11] Guadamuz, A. “La inteligencia artificial y el derecho de autor”. OMPI Revista, nº 5, 2017, p. 18.

2.3 Entrenamiento de modelos de IA con contenidos protegidos: un reto para el derecho de autor

Otro gran desafío que plantea la inteligencia artificial generativa es el uso de contenidos protegidos por derechos de autor para entrenar sus modelos. Según el Gremi d'Editors de Catalunya (2025), muchos de estos sistemas se alimentan de obras ajenas (textos, imágenes, música) sin autorización previa de sus creadores, lo que representa una amenaza para los principios fundamentales del derecho de autor, tal y como advierte la OMPI en su guía 2023. Esta práctica, cada vez más extendida, ha generado preocupación en el sector editorial y artístico, ya que supone una posible apropiación indebida de creaciones originales y plantea la necesidad urgente de respuestas jurídicas claras y eficaces.

Para empezar a analizar este problema, es preciso explicar qué es el TDM (Text and Data Mining). El TDM es una técnica computacional que permite a los algoritmos analizar grandes cantidades de textos y datos con el fin de descubrir patrones y generar nuevo conocimiento. Este proceso se desarrolla en dos fases principales: el preprocesado y la extracción. En la fase de preprocesado, se lleva a cabo la limpieza y estructuración de los datos, eliminando la información irrelevante y organizando el contenido para que sea apto para el análisis computacional. Posteriormente, en la fase de extracción, se aplican procedimientos como la tokenización y la lematización, se generan atributos que representan el contenido textual, se identifican clases o agrupaciones de los datos y se asignan distintos pesos a los elementos en función de su relevancia dentro del conjunto analizado (Anguiano, 2023).

La controversia jurídica del TDM surge en la fase de adquisición de datos, cuando se utilizan obras protegidas sin permiso del titular. El conflicto se agrava si el software y los datos tienen distintos propietarios o si la selección de datos implica originalidad. Casos como el del proyecto *The Next Rembrandt* de Microsoft (los creadores desarrollaron un algoritmo que pudo examinar todas las obras del pintor neerlandés y producir una nueva pintura replicando su estilo característico), evidencian la problemática: si se utilizan obras originales para entrenar una IA capaz de recrear el estilo de un autor, surge la cuestión de si este podría legítimamente oponerse (Izquierdo, 2021).

En Estados Unidos, la controversia se ha canalizado a través de la doctrina del *fair use* (uso justo), recogida en el artículo 107 del Copyright Act. Esta doctrina permite ciertos usos sin autorización si cumplen criterios de equidad y utilidad pública. Se analizan cuatro factores clave: el propósito y naturaleza del uso, la naturaleza de la obra protegida, la cantidad utilizada y el impacto en el mercado.

Uno de los pronunciamientos judiciales más significativos sobre la doctrina del *fair use* en Estados Unidos es el caso *Authors Guild v. Google*, resuelto definitivamente en 2015 por la Corte Suprema. Anguiano (2023) analiza este caso: el litigio se originó en 2005, cuando la asociación de escritores *The Authors Guild* demandó a Google por la digitalización masiva de millones de libros, realizada en el marco del proyecto *Google Books*, sin contar con el consentimiento expreso de los titulares de derechos de autor. Según los demandantes, esta práctica suponía una reproducción no autorizada y una violación directa del copyright, al permitir el acceso gratuito a fragmentos de obras protegidas.

Por su parte, Google defendió la legalidad de su iniciativa amparándose en la doctrina del *fair use*, al sostener que su objetivo no era comercializar las obras digitalizadas, sino ofrecer una herramienta de búsqueda que facilitara la localización de libros y promoviera su lectura o compra. El servicio solo permitía visualizar pequeños fragmentos, lo cual (según la empresa) no sustituía el consumo de las obras completas ni interfería negativamente en su explotación económica. Además, Google argumentó que el proyecto contribuía a la preservación del patrimonio bibliográfico y al acceso a la cultura.

La Corte de Apelaciones del Segundo Circuito falló a favor de Google en 2015, considerando que el uso realizado constituía un *uso justo* conforme a los cuatro factores previstos en el artículo 107 del *Copyright Act*. En primer lugar, el propósito del uso era transformativo, ya que Google Books no reproducía las obras con el fin de explotarlas, sino de indexarlas y permitir su búsqueda. En segundo lugar, aunque las obras estaban protegidas, su uso en un entorno educativo e informativo reforzaba la licitud del uso. En tercer lugar, el uso era limitado, pues se mostraban únicamente fragmentos breves. Finalmente, la corte concluyó que no existía un perjuicio apreciable sobre el mercado de las obras originales; por el contrario, el servicio podía incluso aumentar su visibilidad y comercialización.

Al rechazar la Corte Suprema revisar el caso, se consolidó la validez del razonamiento del tribunal inferior, convirtiendo el fallo en un hito para la interpretación del *fair use* en el entorno digital. Este caso sentó un precedente relevante al reconocer la legitimidad del *text and data mining* (TDM) y de proyectos de digitalización con fines de investigación o consulta, incluso cuando implican el tratamiento masivo de obras protegidas.

Otro de los casos más emblemáticos que estudia el Gremi d'Editors de Catalunya (2025) sobre el uso de obras protegidas en el entrenamiento de sistemas de IA es *Getty Images v. Stability AI*. La empresa Getty demandó a la empresa por utilizar sin autorización 12 millones de imágenes

de su catálogo para entrenar el modelo generativo *Stable Diffusion*. La demanda fue presentada tanto en EE. UU. como en el Reino Unido.

En Reino Unido, el tribunal consideró seriamente la posibilidad de que entrenar una IA implique copiar partes sustanciales de obras protegidas, lo cual sería una infracción si se prueba. Stability alegó que sus imágenes generadas eran un "pastiche", pero esta defensa fue descartada preliminarmente por su debilidad.

En EE. UU., el caso está en fase probatoria. Se prevé que Stability invoque la doctrina del *fair use*, basándose en precedentes como *Google Books* (2015). Sin embargo, a diferencia de ese caso (donde solo se mostraban fragmentos), aquí el modelo genera imágenes nuevas que podrían competir directamente con las originales.

Analizando estos casos, podemos observar que la doctrina del *fair use* ha sido progresivamente acogida por los tribunales estadounidenses, sin embargo, su alcance sigue siendo objeto de debate, especialmente ante los nuevos desafíos que plantea la inteligencia artificial generativa.

En paralelo, otras jurisdicciones han adoptado enfoques diferentes. Reino Unido fue pionero al introducir en 2014 una excepción legal al *copyright* para permitir el TDM con fines de investigación no comercial. Esta excepción fue ampliada en 2022 para abarcar también usos comerciales, siempre que exista acceso lícito a las obras. Esta expansión, no exenta de controversia, ha generado inquietud entre los titulares de derechos, que temen que sus creaciones sean utilizadas para entrenar sistemas de IA que podrían erosionar sus propios modelos de negocio (Anguiano, 2023).

Por su parte, la Unión Europea, al carecer de una doctrina flexible como el *fair use*, ha optado por proteger los intereses de los titulares a través del derecho *sui generis* sobre bases de datos (Directiva 96/9/CE), y mediante la introducción de dos excepciones específicas al TDM en la Directiva 2019/790. El artículo 3 permite el TDM con fines de investigación educativa por parte de instituciones públicas, mientras que el artículo 4 extiende esta posibilidad a usos comerciales, aunque otorga a los titulares el derecho a excluir sus obras mediante cláusulas contractuales (opt-out). Esta regulación, más restrictiva, obliga a los desarrolladores de IA a obtener licencias o permisos específicos para incorporar contenidos protegidos a sus modelos (Anguiano, 2023).

La cuestión del entrenamiento de modelos de inteligencia artificial con contenidos protegidos pone de manifiesto la creciente tensión entre los avances tecnológicos y la protección efectiva de los derechos de autor. Ante la diversidad de enfoques existentes a nivel internacional, se hace cada vez más evidente la necesidad de establecer marcos normativos claros, coherentes y armonizados, que ofrezcan seguridad jurídica tanto a los titulares de derechos como a los desarrolladores de inteligencia artificial en un entorno global.

2.4 Laguna normativa

Como hemos venido explicando, España cuenta con su propia legislación en materia de propiedad intelectual (LPI), la cual se ha discutido brevemente en el apartado de los derechos de autor al definir los requisitos para que una obra quede protegida por este derecho. Esta ley coexiste con tratados internacionales y diversas directivas europeas, cuyo alcance y limitaciones en relación con la IA requieren una revisión detallada.

El debate normativo sobre la IA en la Unión Europea se inició con la Resolución del Parlamento Europeo de 16 de febrero de 2017, que contenía recomendaciones sobre normas de Derecho civil aplicables a la robótica. Sin embargo, este documento solo establecía principios generales y no abordaba cuestiones de propiedad intelectual. Posteriormente, en la Resolución del 12 de febrero de 2019, se discutió la política industrial global en materia de IA y robótica, con énfasis en la libre circulación de datos, aunque sin abordar específicamente la autoría de obras generadas por IA (Valdezate Pelegrín, 2024).

Un avance significativo en este contexto fue la Directiva (UE) 2019/790, que modifica las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE (comentada recientemente). Esta directiva tiene como objetivo la armonización de los derechos de autor en el mercado único digital, pero no contempla disposiciones específicas sobre la autoría de creaciones generadas por IA. En el plano internacional, la Declaración Universal de Derechos Humanos, en su artículo 27, reconoce el derecho de toda persona a la protección de sus intereses morales y materiales derivados de sus creaciones científicas, literarias o artísticas. Asimismo, el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, ratificado por España, establece en su artículo 15 la protección de los derechos de autor, aunque sin abordar el impacto de la IA en este ámbito.

Por otro lado, a nivel internacional se aplica el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas de 1986. Dado que este tratado fue redactado en el siglo XIX, no contempla expresamente las creaciones generadas por IA ni define de manera precisa el concepto de "autor". La única referencia a este se encuentra en su artículo 3 que establece la nacionalidad

como criterio para determinar quiénes son aquellos pueden beneficiarse de la protección otorgada por el Convenio.

A este marco normativo se suma el reciente Reglamento (UE) 2024/1689 sobre Inteligencia Artificial (en adelante LIA) o lo que se conoce como "AI Act" que introduce disposiciones relevantes para el ámbito de la propiedad intelectual y la transparencia en la creación de contenido generado por IA.

La LIA tiene como propósito garantizar que los sistemas de IA utilizados dentro del mercado europeo sean seguros y cumplan con la normativa vigente en materia de derechos fundamentales y valores de la Unión. Además, busca proporcionar un marco legal claro que facilite la inversión y la innovación en el sector. También se enfoca en reforzar la supervisión y aplicación efectiva de las leyes existentes para asegurar el respeto a los derechos fundamentales y los estándares de seguridad. Por último, pretende impulsar un mercado único que permita el uso de la IA de manera legal, confiable y segura, evitando la fragmentación entre los Estados miembros. (Gallego Arce, 2024).

Esta ley establece la obligatoriedad de identificar el contenido generado por IA, lo que implica que cualquier obra creada por un sistema de inteligencia artificial debe ser etiquetada como tal. Además, exige que los desarrolladores de IA informen sobre las fuentes de datos utilizadas en el entrenamiento de los modelos.[12]

Además, según indica Valdezate Pelegrín (2024), establece una definición clara de IA, prohíbe determinadas prácticas que podrían representar un riesgo y clasifica los sistemas de IA en función de sus diferentes niveles de peligrosidad.

Gallego Arce (2024) diferencia estos niveles de riesgo:

- Riesgo inaceptable (prohibidos): sistemas que manipulan a las personas, explotan vulnerabilidades o permiten vigilancia masiva sin control. Se consideran una amenaza para los derechos humanos, como el reconocimiento biométrico en tiempo real.
- Alto riesgo (estrictamente regulados): IA aplicada en salud, justicia, seguridad o infraestructuras críticas. Se exige evaluación de impacto, supervisión y transparencia para evitar sesgos y decisiones automatizadas sin control humano.

[12] Ley de IA. (2025, March 12). Configurar El Futuro Digital De Europa. https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/regulatory-framework-ai

- Riesgo limitado (transparencia obligatoria): *chatbots*, sistemas de recomendación o algoritmos de personalización. Se requiere informar a los usuarios sobre su funcionamiento para evitar manipulación y polarización social.
- Riesgo mínimo (sin restricciones): aplicaciones sin impacto significativo en derechos fundamentales, como filtros de spam o IA en videojuegos.

Así, podemos observar que la LIA tampoco reconoce autoría a las máquinas, sino que introduce principios de transparencia y responsabilidad para controlar los riesgos en el uso de estos sistemas en un aspecto industrial. (Valdezate Pelegrín, 2024). Podemos identificar este hecho en el propio Reglamento:

> Las autoridades nacionales competentes y los organismos notificados involucrados en la aplicación del presente Reglamento respetarán la confidencialidad de la información y los datos obtenidos en el ejercicio de sus funciones y actividades de modo que se protejan, en particular: a) los derechos de propiedad intelectual y la información empresarial confidencial o los secretos comerciales de una persona física o jurídica (…). (art. 70.1 a)).

Además, en cuanto al uso por la IA de contenido en línea protegido por derechos de autor, la LIA establece la obligación de informar expresamente cuando los modelos de IA generativa hayan sido entrenados con contenidos protegidos por derechos de autor, lo que busca garantizar cierta trazabilidad y proteger a los creadores originales. Sin embargo, esta exigencia de transparencia no implica necesariamente una autorización previa, lo que deja sin resolver el problema de fondo. En contraposición, (como veníamos comentando) ordenamientos como el estadounidense amparan ciertos usos no autorizados de obras protegidas bajo la doctrina del *fair use*, lo que contribuye aún más a la fragmentación regulatoria a nivel internacional.

Sin embargo, y volviendo al eje central, esta normativa deja abierta la cuestión de si la IA puede ser titular de derechos de autor o si estos deben asignarse a los desarrolladores, usuarios o empresas, lo que evidencia la necesidad de un marco legal más preciso.

De hecho, hay autores como Gallego Arce (2024) que muestran su preocupación sobre el necesario equilibrio entre la innovación tecnológica con la protección de los derechos fundamentales. Indica que la creación de esta regulación es un paso importante para garantizar la seguridad y la confianza en la IA, pero advierte que las leyes avanzan más lento que la tecnología, lo que dificulta su efectividad a largo plazo. A medida que los algoritmos se vuelven más complejos y autónomos, será más difícil supervisarlos y evitar que tomen decisiones sin intervención humana. También menciona que el reglamento no puede prevenir todos los usos

indebidos de la IA, como la manipulación de la información o el sesgo en la toma de decisiones automatizadas.

Otro autor que muestra su inconformidad con la regulación actual en materia de propiedad intelectual ante la IA es Simón Castellano (2023). Este Profesor Titular de Derecho Constitucional afirma que hay una falta de garantías suficientes para proteger los derechos fundamentales. La LIA no ofrece un marco sólido que asegure la transparencia, la rendición de cuentas ni la posibilidad de reparación efectiva para quienes sean perjudicados por sistemas de IA defectuosos o sesgados. No contempla un mecanismo de indemnización para quienes sufran daños como consecuencia del uso de estos sistemas, lo que deja en una situación de desprotección a los ciudadanos afectados. En este sentido, la responsabilidad por daños ha sido postergada a una futura directiva, generando una laguna legal que deja sin respuesta inmediata a las posibles víctimas de la IA.

En consecuencia, la normativa actual no ofrece soluciones concretas sobre cómo encajar las creaciones de IA dentro del sistema de derechos de autor, dejando un vacío regulatorio que podría generar inseguridad jurídica en el futuro.

IV. ANALISIS DE ALGUNOS CASOS RELEVANTES

En este apartado se examinarán algunos de los casos más significativos en el ámbito internacional relacionados con la creación de obras o invenciones mediante la IA. A diferencia de los ejemplos que se han ido mencionando a lo largo del trabajo para ilustrar conceptos concretos, aquí se presentarán casos completos que permiten observar de forma práctica los desafíos jurídicos que plantea la IA. Estos ejemplos evidencian la falta de un marco normativo uniforme y las soluciones divergentes adoptadas por distintos sistemas jurídicos, lo que refuerza la necesidad urgente de una regulación clara y armonizada en materia de propiedad intelectual y derechos de autor ante el avance de estas tecnologías.

3.1 Caso DABUS

DABUS (Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience) es un sistema de inteligencia artificial desarrollado por Stephen Thaler con el objetivo de generar invenciones de forma autónoma. A diferencia de sus predecesoras, las Creativity Machines, DABUS utiliza redes neuronales desconectadas que se vinculan de forma aleatoria y no supervisada, generando una “corriente de consciencia” artificial. Este sistema produce nuevas ideas combinando conceptos elementales, los evalúa a través de una red crítica y conserva aquellas con valor

mediante mecanismos de reforzamiento. Así, DABUS simula procesos cognitivos humanos, incluyendo percepción, memoria y creatividad, lo que lo convierte en un ejemplo paradigmático de IA generativa aplicada a la innovación técnica (Anguiano, 2023).

El Artificial Inventor Project, liderado por Ryan Abbott, ha impulsado solicitudes de patente en varios países nombrando a DABUS como inventor, con el objetivo de cuestionar el requisito legal de que el inventor sea una persona física. El proyecto no busca derechos para la IA, sino abrir el debate sobre la necesidad de adaptar el marco jurídico. Propone reconocer formalmente a la IA como autora, asignando la titularidad al propietario del sistema, para garantizar transparencia, evitar forum shopping y fomentar la inversión en tecnologías innovadoras (Anguiano, 2023).

3.1.1 Pronunciamientos jurídicos

En el informe del Comité Permanente sobre el Derecho de Patentes, la OMPI (2023) hace un análisis del caso DAMUS y las respuestas jurídicas que se han dado en distintos países.

- Estados Unidos: La USPTO y los tribunales federales han rechazado reconocer a DABUS como inventor por exigencia legal de autoría humana. La interpretación literal del término "individuo" en el US Patent Act excluye expresamente a las máquinas.
- Reino Unido: Tanto la Oficina de Patentes como los tribunales superiores rechazaron la solicitud. Aunque el juez Birss admitió que DABUS podía ser el verdadero creador, el marco legal vigente impide registrar una patente sin inventor humano.
- Unión Europea: La Oficina Europea de Patentes (EPO) consideró que la autoría debe recaer en una persona física conforme al artículo 81 del CPE, aunque sugirió que podría indicarse que una IA intervino en el proceso inventivo si el solicitante humano asume la autoría.
- Alemania: El Bundespatentgericht reconoció que DABUS fue el creador material de la invención, permitiendo que el solicitante humano figure como inventor formal si declara que esta fue generada por IA. La decisión está pendiente de revisión.
- Australia: El Tribunal Federal reconoció inicialmente a la IA como inventora, pero la decisión fue revertida por la Full Court al concluir que la ley exige un inventor humano.
- Nueva Zelanda, India, Corea del Sur, Israel y Taiwán: Rechazaron las solicitudes por la falta de autoría humana.
- Sudáfrica: Único país que otorgó la patente, aunque sin examen sustantivo, por cumplir los requisitos formales.

3.1.2 El caso de la obra “A Recent Entrance to Paradise”

Como indica Anguiano (2023), Thaler también intentó registrar esta imagen generada por DABUS en la Oficina de Copyright de EE. UU., designando como autor a la “máquina creativa”. La solicitud fue rechazada por falta de autoría humana, en consonancia con la doctrina tradicional que exige creatividad y voluntad humanas. Tampoco prosperó el argumento de que fuera una obra por encargo, ya que la IA no puede contratar ni ser empleada jurídicamente.

3.1.3 Conclusiones del caso

El caso DABUS ha puesto de relieve el vacío legal existente en torno a las creaciones generadas de forma autónoma por IA. Si bien los ordenamientos jurídicos actuales exigen una autoría humana, la realidad tecnológica demuestra que existen sistemas capaces de generar invenciones u obras originales sin intervención humana directa. Dos alternativas principales se han planteado (entre otras, y que serán analizadas en el siguiente apartado): que las obras entren en dominio público o la atribución indirecta a la persona que ha organizado y controlado el funcionamiento de la IA (como propone el Reino Unido).

3.2 El Caso Zarya of the Dawn

Uno de los precedentes más relevantes en el debate sobre la protección de obras generadas por inteligencia artificial (IA) es el caso del cómic *Zarya of the Dawn*, protagonizado por la artista Kristina Kashtanova. Esta obra fue registrada inicialmente ante la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos (US Copyright Office, USCO), a nombre de la artista, aunque las ilustraciones que la componían fueron generadas mediante el sistema de IA *Midjourney*. (Pina, 2023).

Kashtanova alegaba haber dedicado un gran esfuerzo al diseño narrativo del cómic y a la elaboración de los prompts que dieron lugar a las imágenes, ajustando miles de instrucciones hasta obtener los resultados deseados. Sin embargo, la USCO determinó que, a pesar de esa labor de guía, no podía reconocerse la autoría a la artista respecto a las imágenes generadas por IA, dado que el resultado era imprevisible y no reflejaba decisiones creativas humanas en sentido estricto. Por tanto, revocó el registro de derechos sobre esas imágenes (Pina, 2023).

La decisión de la USCO se basó en que el uso de prompts para generar contenido funciona como una forma de sugerencia, no de dirección concreta y controlada sobre el resultado final, lo que impide considerar que el usuario sea el autor de la obra resultante. Además, descartó la aplicación del argumento conocido como *sweat of the brow*, es decir, el reconocimiento de

derechos en función del esfuerzo invertido, afirmando que el derecho de autor no protege el tiempo ni el trabajo dedicados, sino la creatividad original (Pina, 2023).

Por otra parte, la USCO también descartó que se pudiera aplicar el régimen de "obra por encargo" (*work made for hire*), que permitiría atribuir la titularidad a la persona que haya solicitado la creación. En este caso, se consideró que la IA no actúa como un "empleado" ni existe un contrato que permita aplicar esa figura legal.

Este caso pone de manifiesto la importancia de distinguir entre obras asistidas por IA, donde existe una intervención creativa humana sustancial, y aquellas generadas de forma autónoma por sistemas algorítmicos, que actualmente no pueden beneficiarse de protección por derechos de autor (Pina, 2023).

3.3 Caso Studio Ghibli

Este caso se vincula directamente con una de las cuestiones más delicadas ya tratadas en este trabajo: el uso de obras protegidas por derechos de autor para entrenar sistemas de inteligencia artificial sin consentimiento de sus creadores. La viralización en redes sociales de ilustraciones generadas al "estilo Ghibli" ha reabierto el debate sobre los límites entre homenaje e infracción, evidenciando cómo la IA puede replicar estéticas artísticas reconocibles tras haber sido entrenada, presumiblemente, con materiales protegidos. Aunque no ha dado lugar a un litigio formal, el caso pone de manifiesto las tensiones entre innovación tecnológica y protección del patrimonio creativo.

En marzo de 2025, se viralizaron en redes sociales ilustraciones generadas por inteligencia artificial que imitaban con sorprendente fidelidad el estilo visual característico de Studio Ghibli, creador de clásicos como *Mi vecino Totoro* o *El viaje de Chihiro*. Estas imágenes eran creadas a partir de simples indicaciones por texto mediante herramientas como ChatGPT-4o, e incluso figuras públicas como Sam Altman, CEO de OpenAI, utilizaron retratos generados en dicho estilo (Gremi d'Editors, 2025; Parra, 2025).

Aunque en apariencia muchas de estas ilustraciones se interpretaban como homenajes, la controversia surgió al considerar que, para que una IA lograra replicar ese estilo con tanta precisión, habría sido necesario entrenarla con obras protegidas por derechos de autor pertenecientes al estudio. Este hecho evidenció un conflicto ya conocido: el acceso libre a contenidos en internet no equivale a su libre reutilización para fines comerciales o de entrenamiento algorítmico (Parra, 2025).

El núcleo del debate gira en torno al uso no autorizado de contenido protegido para alimentar sistemas que luego pueden generar obras de calidad comercial. Aunque el estilo artístico (como concepto general) no está amparado por los derechos de autor, sí lo están las obras concretas que lo definen. Por tanto, entrenar una IA con imágenes de Ghibli para replicarlas con fines comerciales podría considerarse una infracción indirecta (Parra, 2025; Gremi d'Editors, 2025).

A ello se suma una contradicción reconocida en las propias políticas de OpenAI: mientras la empresa afirma evitar la replicación del estilo de artistas vivos, permite crear contenido al "estilo de Studio Ghibli", lo que, en la práctica, equivale a lo mismo. Esta ambigüedad ha generado malestar entre parte del público, que lo percibe como una apropiación indebida del trabajo de autores concretos como Hayao Miyazaki (Parra, 2025).

Desde el estudio no se han emprendido acciones legales, en parte por las dificultades técnicas y jurisdiccionales para probar el uso indebido de sus obras. Sin embargo, surgen dos preocupaciones clave: la posible utilización no autorizada de sus contenidos para entrenar modelos de IA y la pérdida de identidad visual si cualquier persona puede generar imágenes "estilo Ghibli" con unos pocos clics (Gremi d'Editors, 2025).

Las declaraciones de Hayao Miyazaki de 2016, en las que calificó la animación generada por IA como un "insulto a la vida misma", cobraron nueva relevancia ante esta polémica. Para él, la animación es un acto profundamente humano que no debería ser sustituido por algoritmos (Parra, 2025).

Este caso, aunque no ha llegado a los tribunales, ilustra claramente las tensiones entre innovación tecnológica y protección autoral. Empresas como Meta, OpenAI o Anthropic insisten en que sus prácticas están cubiertas por el principio ya comentado del *fair use* pero ya enfrentan litigios relevantes como los interpuestos por *The New York Times* o *Getty Images*, lo que evidencia que el marco legal sigue en construcción (Parra, 2025).

En conclusión, el caso Ghibli pone de manifiesto los límites borrosos entre tributo e infracción en la era de la inteligencia artificial. Si bien la IA puede facilitar la democratización creativa, también plantea riesgos de desnaturalización artística y aprovechamiento no autorizado del legado visual de autores reconocibles. Este tipo de casos está impulsando reflexiones jurídicas urgentes sobre cómo proteger el arte humano frente a su replicación algorítmica sin consentimiento (Gremi d'Editors, 2025; Parra, 2025).

V. POSIBLES SOLUCIONES O ALTERNATIVAS

Hasta este punto, se han desarrollado los conceptos esenciales para analizar la autoría de una obra generada por inteligencia artificial y hemos insistido en la necesidad de establecer una regulación acerca de esta problemática que tanto nos concierne en la actualidad. Además, hemos analizado numerosas posiciones acerca de este asunto y parece no haber un consenso claro sobre la protección de estas obras.

Sin embargo, antes de determinar quién o quiénes podrían ser considerados autores y seguir con el debate jurídico interminable, es necesario tener en cuenta un aspecto clave: las grandes empresas tecnológicas que han desarrollado estos sistemas han realizado inversiones millonarias con el objetivo de obtener un retorno económico. Como señala Duque Lizarralde (2024), estas compañías buscan asegurarse un derecho exclusivo sobre sus creaciones para autorizar o prohibir su uso por terceros, protegiendo así su inversión y evitando la desincentivación de la innovación. Por lo que "para evitar un vacío legal en la regulación del Derecho de autor, el legislador tendrá que optar por alguna de las diversas opciones que la doctrina está elaborando". (Duque Lizarralde, 2024, p 35).

4.1 Denegar la autoría y derechos de autor al programa de IA.

Según lo estudiado, el hecho de proteger las obras creadas por IA mediante derechos de autor parece no ser la mejor solución (a no ser que exista una intervención humana significativa que justifique la autoría). Pues, como hemos visto, esta atribución genera grandes inconvenientes en cuanto a la autoría de las obras y su originalidad, además de ir en contra de los sistemas jurídicos de la Unión Europea los cuales requieren que la autoría recaiga en una persona física para que esta aporte subjetividad, consciencia o intención creativa, características propias del ser humano (Duque Lizarralde, 2024).

Algunos especialistas han planteado la posibilidad de redefinir el concepto de originalidad para adaptarlo a los avances tecnológicos y permitir la protección de obras generadas por IA que presenten novedad y cierta complejidad creativa. En este sentido, Navas Navarro (2018) argumenta que el proceso de creación de una obra mediante algoritmos guarda semejanzas al que utilizaría un cerebro humano en los casos de creatividad de exploración y transformación y que dicha semejanza entre estos procesos puede hacer plantearnos que el resultado pueda ser protegido por el Derecho de autor a pesar de haber sido generado por un algoritmo.

No obstante, y siguiendo la postura tradicional de la autoría, incluso bajo esta perspectiva, la IA carece de la capacidad de imprimir una impronta personal en sus creaciones, lo que refuerza la premisa de que solo las obras humanas pueden beneficiarse de la protección del derecho de autor (Duque Lizarralde, 2024).

Otro problema crucial de conceder derechos de autor a la IA es que estos sistemas no tienen capacidad jurídica para ser titulares de derechos. Como señala Hristov (2020), el derecho de autor no solo protege la obra en sí, sino que también implica la existencia de un sujeto capaz de ejercer y gestionar esos derechos. La IA, al no poseer personalidad jurídica, no puede realizar acciones como ceder derechos, presentar reclamaciones o beneficiarse económicamente de sus creaciones.

Desde un punto de vista económico, Francis Gurry, director de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), ha señalado que la finalidad de la propiedad intelectual es incentivar la creatividad y el desarrollo tecnológico. No obstante, considera que la IA no necesita un incentivo o recompensa económica, por lo que otorgarle derechos de autor carecería de justificación práctica (OMPI, 2018). El derecho de autor se concibió para proteger los intereses de los creadores humanos, garantizándoles el control y la explotación económica de sus obras. Sin embargo, como hemos comentado, los sistemas de IA no tienen intereses económicos propios ni pueden beneficiarse de la protección legal en el mismo sentido que un ser humano, además, el conceder autoría y derechos de explotación a la IA, abriría la puerta a disputas sobre la titularidad de los derechos en el ámbito empresarial y tecnológico (Yanisky-Ravid y Velez Hernández, 2018).

Así, concluimos que las obras generadas por IA de forma autónoma no pueden ni deben estar protegidas por derechos de autor. Si no se reconociera algún tipo de protección jurídica a las obras generadas por sistemas de IA, estas pasarían directamente al dominio público, lo que permitiría su reproducción, distribución, comunicación o transformación por cualquier persona, sin necesidad de autorización y sin importar si existe o no un fin comercial. Esta posibilidad ha sido criticada por parte de la doctrina, que advierte que la falta de protección podría desincentivar a las empresas que desarrollan proyectos de IA creativa, al no poder recuperar su inversión ni asegurar la exclusividad sobre los resultados obtenidos (Duque Lizarralde, 2024).

4.2 Personalidad electrónica

En el marco del debate jurídico sobre la regulación de los sistemas de inteligencia artificial autónomos, una de las propuestas más disruptivas es la creación de una personalidad jurídica específica, la llamada "personalidad electrónica" o *e-personality*, para ciertos robots o

sistemas de IA, de manera que las obras de estos programas puedan estar protegidas por derechos de autor.

Esta figura ha sido planteada principalmente en la Resolución del Parlamento Europeo de 16 de febrero de 2017, en la que se recomienda, como solución a largo plazo, atribuir personalidad jurídica a los robots más complejos, de modo que puedan ser responsables civilmente por los daños que ocasionen como consecuencia de su comportamiento autónomo (Villalobos Portalés, 2022).

La idea de una personalidad electrónica nace como respuesta a los vacíos jurídicos ya comentados ante el desarrollo de sistemas de IA cada vez más sofisticados. Frente a la dificultad de encajar estos entes en las categorías clásicas del Derecho (persona física o persona jurídica), algunos sectores doctrinales e institucionales han defendido la necesidad de crear una categoría intermedia que permita su incorporación al tráfico jurídico. Como ha argumentado García Sánchez (2020), los artículos 30 y 35 del Código Civil español no permiten subsumir a la IA en las categorías jurídicas vigentes, ni como sujeto humano ni como entidad colectiva. De ahí que se explore una vía alternativa que, sin conferir plena subjetividad a la IA, le permita asumir derechos y obligaciones con efectos limitados.

Esta propuesta plantea reconocer como “personas electrónicas” a aquellos sistemas que cumplan con ciertos requisitos: capacidad de autonomía, aprendizaje por experiencia, soporte físico con forma robótica y capacidad de adaptación al entorno (Parlamento Europeo, 2017, citado en Villalobos Portalés, 2022). Sin embargo, este marco fue concebido inicialmente para cuestiones de responsabilidad civil, no para otras ramas del Derecho como la propiedad intelectual. Es decir, esta 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.

Sin embargo, esto supone una importante limitación, ya que en el campo creativo muchos sistemas de IA no cumplen con el requisito de soporte físico, lo que excluye a ejemplos como Dreamwriter o DABUS.

Desde una perspectiva constitucional, esta propuesta entra en tensión con la concepción tradicional de los derechos fundamentales. Como señala Sanjuán Rodríguez (2019), el derecho de autor, tal como se articula en el artículo 20.1.b de la Constitución Española, se vincula con la libertad de creación del ser humano y con la dimensión moral e intelectual de la persona, por lo

que, una vez más, atribuir esta cualidad a una IA supone una ruptura radical con los fundamentos antropocéntricos del Derecho de la persona.

Además, la propuesta de una personalidad electrónica ha generado una fuerte división en la doctrina. Por un lado, autores como Nevejans, Bryson et al. o el Comité Económico y Social Europeo rechazan frontalmente la idea, alertando de los riesgos éticos, sociales y jurídicos que acarrearía desdibujar la línea entre personas y máquinas, así como el peligro de que los fabricantes utilicen esta figura como mecanismo para eludir responsabilidades (García Sánchez, 2020). Por otro lado, voces como Quintero Olivares o Barrio Andrés defienden que el Derecho puede reconocer personalidad jurídica a entes no humanos si ello facilita la canalización de derechos y deberes, sin que implique reconocerles dignidad humana ni derechos fundamentales en sentido estricto.

La propuesta de la personalidad electrónica también ha sido discutida desde un enfoque funcional. Su utilidad estaría en permitir la imputación de responsabilidades o la atribución de titularidades de forma coherente con la evolución tecnológica, sin necesidad de modificar en profundidad los pilares del ordenamiento jurídico. Sin embargo, el riesgo de normalizar una ficción jurídica sin definir con claridad su alcance y límites plantea serios desafíos constitucionales, especialmente en lo que respecta a la protección de la igualdad, la responsabilidad, y la titularidad de derechos fundamentales.

En conclusión, la personalidad electrónica aparece como una solución emergente ante los retos jurídicos de la IA autónoma, pero su encaje en los principios fundamentales del Derecho constitucional y del Derecho de autor requiere un debate normativo profundo. Hasta el momento, la propuesta no ha sido desarrollada jurídicamente ni cuenta con respaldo legislativo, aunque sigue siendo objeto de análisis en el contexto europeo. Su viabilidad dependerá en gran medida de que se articule un modelo normativo equilibrado, que permita adaptarse al avance tecnológico sin sacrificar los valores centrales del orden constitucional.

4.3 Atribución de la titularidad de los derechos a terceros

Ante la imposibilidad de reconocer derechos de autor directamente a la inteligencia artificial (IA) en el marco jurídico actual, una solución intermedia consiste en atribuir la titularidad originaria de dichos derechos a personas físicas o jurídicas que hayan participado en el proceso de creación, edición o divulgación de la obra generada por IA. Entre estas figuras destacan los programadores informáticos, los desarrolladores de software o las empresas que promueven la explotación comercial de estas obras.

Villalobos Portalés muestra su inconformidad ante esta solución:

> Cabe preguntarse si la asignación al humano más cercano resulta ser la opción más conveniente para atribuir la autoría…ni el programador que creó al sistema (pero que se encuentra totalmente ajeno al proceso creativo de la obra final) ni el usuario, responsable por pulsar un mero botón parecen ser los más adecuados para denominarse «autores». (2022, p.6).

En el Derecho español, esta posibilidad requeriría necesariamente una reforma legal. En concreto, se debería modificar el artículo 5 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI), que actualmente exige la autoría humana como presupuesto básico de protección. Además, se podría recurrir a la figura de la obra colectiva (art. 8 TRLPI), permitiendo que los mencionados terceros asuman la titularidad de los derechos cuando hayan coordinado, editado y divulgado la obra en cuestión (Sanjuán Rodríguez, 2019).

Este planteamiento permite distinguir dos niveles: por un lado, la creación del programa informático, susceptible de protección plena como obra intelectual humana; y por otro, la creación autónoma por parte de la IA, que podría integrarse en el régimen de la obra colectiva a través de una ficción legal. No obstante, algunos autores, como Bercovitz, critican esta posibilidad por entender que conllevaría una protección suplementaria e injustificada para quienes no han creado directamente la obra final, sino únicamente la herramienta generadora (Sanjuán Rodríguez, 2019).

Comparativamente, en el sistema anglosajón existen fórmulas que permiten atribuir la titularidad de los derechos sin necesidad de autoría directa. Así, en Estados Unidos, el régimen de las *works made for hire* permite reconocer la titularidad al empresario o comitente si la obra ha sido creada en el marco de una relación laboral o por encargo, siempre que se cumplan los requisitos de la Sección 101 del U.S. Copyright Act (Duque Lizarralde, 2020). Esta opción permite a las empresas ser titulares originarias de los derechos sobre las obras generadas por IA, incluso si no han intervenido directamente en su creación. No obstante, el Compendium of U.S. Copyright Office Practices (2017) rechaza expresamente la protección de obras sin autoría humana. Además, en Australia, el Tribunal Federal en el caso *Acohs Pty Ltd vs. Ucorp Pty Ltd* (2012) rechazó la posibilidad de considerar como originales las hojas de datos generadas automáticamente por el sistema informático Infosafe, al no existir una aportación humana suficiente. El Comité de Revisión de la Ley de Derecho de Autor también se opuso a incluir este tipo de obras bajo la protección del derecho de autor, aunque no descartó su eventual inclusión bajo otras figuras como los derechos conexos (Duque Lizarralde, 2020).

En el Reino Unido, por su parte, el artículo 9(3) de la Copyright, Designs and Patents Act (CDPA) atribuye la autoría de obras generadas por ordenador a quien haya realizado los "*necessary arrangements*" para su creación. Esta norma se aplica especialmente a las *computer-generated works* (CGW), es decir, aquellas obras creadas sin intervención humana directa. Se distingue de las *computer-aided works* (CAW), en las que el ordenador actúa solo como herramienta y el autor sigue siendo humano. Sin embargo, como advierte Sanjuán Rodríguez (2019), la norma británica de 1988 no contemplaba escenarios de creación autónoma avanzada, por lo que su aplicación a la IA actual puede resultar insuficiente o ambigua.

En el ámbito español y europeo, esta distinción resulta clave, ya que solo las CAW pueden ser protegidas bajo el régimen actual, al requerirse una intervención humana creativa relevante. Como señala Saiz García (2019) y como venimos defendiendo durante todo el análisis, no basta con la mera presencia del factor humano en el proceso: debe haber una implicación intelectual efectiva y un resultado original. En ausencia de esa aportación, las CGW quedarían fuera del ámbito de protección del derecho de autor.

4.4 Creación de un derecho *sui generis*

Otra de las soluciones doctrinales planteadas para abordar la protección jurídica de los resultados generados por sistemas de IA es la creación de un nuevo derecho afín o un derecho sui generis, distinto del derecho de autor tradicional y alejado del enfoque de la personalidad electrónica, el cual pretendía extender los derechos de autor a la propia IA como si se tratase de una persona. Frente a dicha opción, que implicaría reconocer capacidad jurídica a las máquinas, este modelo propone desarrollar una figura autónoma y específicamente diseñada para atender a los intereses económicos implicados en la producción y explotación de creaciones generadas algorítmicamente, sin necesidad de reconocerles autoría ni personalidad. Esto puede ser similar al funcionamiento de la industria musical, donde la autoría y los derechos de explotación no recaen necesariamente sobre la misma persona.

Duque Lizarralde (2020) plantea la posibilidad de crear un nuevo derecho conexo en el Libro II de la LPI con fundamento económico, cuya finalidad sería incentivar la inversión empresarial en tecnologías de IA creativa. Según la autora, la falta de protección legal de estos materiales podría permitir su libre explotación por parte de terceros, lo que a su vez desincentivaría su desarrollo y reduciría las creaciones culturales a disposición de la sociedad. Este derecho, por tanto, no se construiría en torno a la figura del autor y la originalidad, sino en torno al concepto de "material" o "resultado" generado por IA, sin necesidad de identificar un autor humano. Para ello, propone adoptar una definición funcional como la utilizada por el CLRC

en Australia: “material generado por programas de ordenador en circunstancias en las que no hay un autor identificable”.

Dado que estos materiales no cumplen con el requisito de originalidad exigido por el derecho de autor, Duque Lizarralde (2020) defiende un sistema de inscripción registral constitutiva que permita al titular decidir si desea proteger o no los resultados, sin necesidad de establecer otros requisitos adicionales, siguiendo la propuesta de Saiz García (2019). En cuanto a la titularidad del nuevo derecho, Duque Lizarralde (2020) rechaza que se otorgue al programador, ya que este ya obtiene un beneficio económico mediante la venta o licencia del sistema de IA. Por el contrario, considera que debería atribuirse al usuario del sistema, que es quien lo emplea efectivamente para generar los materiales y quien tiene un mayor incentivo para su protección y explotación.

Desde una perspectiva complementaria, Saiz García (2019) también justifica la necesidad de este nuevo derecho si se considera imprescindible proteger este tipo de resultados, pero advierte que su diseño debe evitar reproducir los defectos del derecho sui generis sobre bases de datos. Entre ellos, destaca el impacto económico no demostrado y la incertidumbre jurídica que ha generado en el mercado único digital europeo. A su juicio, una protección amplia e indiscriminada de los resultados generados por IA podría colapsar el mercado de contenidos y restringir derechos fundamentales como la libertad de expresión, debido a la capacidad prácticamente ilimitada de producción de estas tecnologías. Por tanto, la protección debería basarse en un modelo industrial con registro constitutivo, examen de novedad, titular bien definido, límites claros y una duración más corta que los derechos de autor tradicionales.

En la misma línea, Sanjuán Rodríguez (2019) propone la creación de un derecho afín o un derecho sui generis con un nivel de protección inferior al del derecho de autor, con el fin de incentivar la inversión en tecnologías de IA y evitar un efecto desincentivador sobre la investigación. Como referentes, menciona el derecho del editor previsto en el artículo 129.2 de la LPI (que protege las ediciones de obras inéditas del dominio público) y el régimen sui generis de las bases de datos regulado en los artículos 133 y siguientes de la LPI. La autora advierte que, en ambos casos, se exige algún grado de intervención humana, lo que representa un reto para las creaciones generadas de forma autónoma por IA. De replicarse el modelo actual, sería necesario demostrar una inversión sustancial en la creación de cada obra, no únicamente en el desarrollo del sistema de IA que las produce, lo cual limitaría considerablemente su aplicabilidad.

En cuanto al contenido del derecho, Sanjuán Rodríguez (2019) propone que se otorguen únicamente facultades patrimoniales como la reproducción, la distribución y la comunicación

pública, excluyendo el derecho de transformación, tal como ocurre con las meras fotografías o las ediciones protegidas por el artículo 129.2 LPI. Asimismo, descarta la posibilidad de reconocer derechos morales, al estar íntimamente vinculados a la personalidad humana (artículo 14 LPI). También plantea que la duración del nuevo derecho debería ser más reducida, por ejemplo, veinticinco años desde la publicación, como prevé el artículo 130 LPI.

Uno de los puntos más debatidos entre las autoras es la atribución de la titularidad. Duque Lizarralde (2020) se decanta por el usuario del sistema, por los incentivos descritos. Saiz García (2019) y Sanjuán Rodríguez (2019), sin embargo, reconocen que tanto el programador como el usuario pueden haber asumido funciones relevantes, lo que genera dudas. Sanjuán, además, propone una reinterpretación flexible de la obra colectiva del artículo 8 de la LPI para atribuir el derecho a quienes coordinen y divulguen los programas de IA que generen obras, aunque reconoce, como sostenía Bercovitz, que ello podría suponer una protección suplementaria sin justificación económica.

Finalmente, Duque Lizarralde (2020) advierte que, al igual que ha sucedido con el derecho sui generis sobre bases de datos (el cual fue muy criticado por su escasa efectividad e inseguridad jurídica), este nuevo derecho podría generar los mismos problemas. Cita la sentencia Feist Publications v. Rural Telephone Service (1991) en EE. UU., donde se rechazó la protección de bases de datos sin originalidad y se optó por vías alternativas como el derecho contractual o las marcas, sin perjuicio para el sector. Por ello, concluye que otras formas de tutela ya existentes podrían resultar más eficaces y menos problemáticas.

En conjunto, las propuestas de Duque, Saiz y Sanjuán convergen en que, si se opta por establecer una protección jurídica para los resultados generados por IA, esta debe materializarse mediante un nuevo derecho autónomo, de naturaleza industrial o afín, alejado del derecho de autor tradicional y con mecanismos jurídicos específicos que respeten el equilibrio entre innovación, inversión y acceso al conocimiento.

VI. CONCLUSIONES

La aparición de sistemas de inteligencia artificial capaces de generar obras con valor estético, económico e incluso cultural ha desbordado los cauces tradicionales del derecho de autor. El modelo vigente, fundado en una concepción humanista de la creación intelectual, exige que toda obra protegida sea el resultado de una aportación original de una persona física, que actúe con voluntad creativa y que imprima en la obra una parte de su individualidad. Estas exigencias, que durante décadas han garantizado la protección de los derechos morales y patrimoniales del

autor, se ven hoy cuestionadas por un nuevo paradigma tecnológico que difumina los límites entre herramienta y sujeto, entre asistente creativo y generador autónomo de contenido.

A lo largo de este trabajo se ha puesto de manifiesto que las soluciones jurídicas actuales resultan insuficientes y, en muchos casos, inadecuadas para ofrecer una respuesta clara y justa ante la proliferación de obras generadas por sistemas de inteligencia artificial. La exclusión directa de estas obras del ámbito de la propiedad intelectual implica, en la práctica, su paso automático al dominio público, lo cual puede parecer justo desde una perspectiva de acceso, pero profundamente desincentivador desde la lógica de la inversión tecnológica. Por otro lado, atribuir autoría a la IA o concederle personalidad jurídica plantea serios conflictos tanto con los principios estructurales de nuestro ordenamiento jurídico como con el núcleo mismo del constitucionalismo democrático, que reserva los derechos fundamentales a las personas humanas.

Ante este panorama complejo y en evolución, la opción que, a mi juicio, ofrece un mayor grado de equilibrio, viabilidad normativa y coherencia constitucional es la creación de un derecho sui generis específicamente diseñado para proteger los resultados generados por inteligencia artificial sin intervención creativa humana significativa. Reconozco que no se trata de una solución perfecta ni exenta de controversia, y no me atrevo a afirmar con certeza que sea la más adecuada desde todos los puntos de vista. Sin embargo, sí considero que, en el estado actual del debate, es la propuesta más razonable, prudente y jurídicamente sostenible para afrontar este nuevo escenario.

Lo que hace especialmente valiosa esta opción es que permite responder a una realidad tecnológica que ya está aquí, sin por ello violentar los fundamentos conceptuales del derecho de autor. A diferencia de otras alternativas más rupturistas, el derecho sui generis no pretende redefinir quién puede ser considerado autor, ni conferir derechos fundamentales a entidades no humanas, sino únicamente proteger el resultado de un proceso técnico cuando este posee valor económico y cultural, aunque carezca del elemento subjetivo necesario para ser considerado una obra intelectual en sentido estricto. Esta figura jurídica, similar a la que ya se aplica en el caso de las bases de datos o las ediciones protegidas, podría construirse en torno a la noción de inversión, esfuerzo técnico y utilidad práctica, desvinculándose del requisito de originalidad en su forma tradicional.

Desde esta perspectiva, el derecho sui generis actúa como una solución instrumental, funcional y limitada: no reconoce derechos morales, no exige una autoría creativa, y tiene una duración y contenido acotados. A su vez, permite atribuir la titularidad a aquellos agentes (usuarios o desarrolladores) que actúan como verdaderos impulsores del uso creativo de la IA, sin

necesidad de forzar su encaje en figuras jurídicas preexistentes como la obra colectiva o la obra por encargo, que no fueron diseñadas para este contexto. De este modo, se preserva la arquitectura del derecho de autor y se ofrece a los operadores jurídicos y económicos una herramienta útil para proteger los frutos de la IA sin sacrificar la coherencia dogmática del sistema.

Además, esta opción resulta respetuosa con los principios constitucionales, al no vulnerar ni el derecho a la libertad de creación ni el derecho a la igualdad jurídica, y se muestra compatible con las exigencias del mercado único digital, que requiere marcos normativos armonizados, predecibles y transparentes. La posibilidad de establecer un registro constitutivo, una duración limitada (por ejemplo, de 25 años) y un conjunto restringido de derechos patrimoniales (reproducción, distribución, comunicación pública) permitiría regular este derecho sin otorgar privilegios excesivos ni impedir el acceso al conocimiento.

Por todo ello, aunque soy consciente de las críticas que ha recibido esta propuesta y de los riesgos que entraña su implementación —como la posible sobreprotección de contenidos o el efecto inhibidor sobre la reutilización creativa—, estimo que, bien diseñada y acotada, puede ofrecer una vía razonable para proteger la innovación sin distorsionar el sistema jurídico de propiedad intelectual.

Ahora bien, esta solución exige una profunda reflexión legislativa y constitucional. No se trata simplemente de añadir un nuevo derecho, sino de repensar cómo protegemos los productos de la inteligencia humana en un entorno en el que lo humano ya no es el único origen de la creación. Esta tensión entre innovación tecnológica y garantías jurídicas deberá abordarse con prudencia, visión a largo plazo y un diálogo constante entre juristas, tecnólogos, creadores y ciudadanía.

En este contexto, y como cierre de este trabajo, formulo varias recomendaciones que considero indispensables para avanzar hacia un marco jurídico adaptado a los desafíos del presente:

En primer lugar, sería deseable una reforma de la LPI que introduzca expresamente este nuevo derecho sui generis, con sus propias condiciones de aplicación, límites temporales y criterios de atribución de titularidad. Esta reforma debería ir acompañada de un registro específico y público, que garantice la trazabilidad de las creaciones y evite el abuso de esta nueva figura.

En segundo lugar, resultaría conveniente una armonización normativa a nivel europeo, que evite la fragmentación legal y permita a los Estados miembros ofrecer respuestas coordinadas

ante un fenómeno global. La Unión Europea, como espacio común de derechos y mercado, debe liderar esta transición normativa.

En tercer lugar, deben reforzarse los mecanismos de transparencia y control sobre el entrenamiento de modelos de IA, de modo que los titulares de derechos sepan cuándo y cómo se están utilizando sus obras, y puedan ejercer, en su caso, acciones de protección o de licenciamiento.

Finalmente, urge impulsar el debate público y académico sobre la función social de la propiedad intelectual en la era digital. El Derecho no debe limitarse a reaccionar ante la tecnología, sino anticiparse a sus efectos y orientar su desarrollo conforme a principios de justicia, libertad y responsabilidad.

Este trabajo ha buscado aportar una reflexión crítica sobre cómo el Derecho puede adaptarse a los cambios que plantea la inteligencia artificial en el ámbito de la propiedad intelectual. Aunque las respuestas no son sencillas, creo que es necesario avanzar hacia nuevas formas de protección que permitan reconocer el valor de estas creaciones sin alterar los principios básicos del sistema jurídico. El objetivo debe ser encontrar un equilibrio entre el impulso a la innovación y el respeto a los fundamentos del Derecho, asegurando que las soluciones que se adopten sigan estando al servicio de las personas.

VII. BIBLIOGRAFÍA

LEGISLACION

-Constitución Española. (1978). *Boletín Oficial del Estado*, 311, de 29 de diciembre de 1978.

-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.

-Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights

-Naciones Unidas. (1966). *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*. Adoptado por la Asamblea General en su resolución 2200A (XXI), de 16 de diciembre de 1966. https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-economic-social-and-cultural-rights

-Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1986). *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas* (Acta de París, 1971, con modificaciones de 1979). https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/

-Unión Europea. (2024). *Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de marzo de 2024, sobre normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley de IA)*. *Diario Oficial de la Unión Europea*, L, 13.03.2024. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32024R1689

JURISPRUDENCIA

-Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE). (2009, 16 de julio). Sentencia del Tribunal de Justicia (Gran Sala) de 16 de julio de 2009, Infopaq International A/S contra Danske Dagblades Forening, asunto C-5/08. ECLI:EU:C:2009:465. https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=72620&doclang=ES

-Tribunal Supremo, Sala de lo Civil. Auto núm. 3960/2019, de 10 de abril [versión electrónica - Consejo General del Poder Judicial. Ref. ATS 3960/2019].

-Tribunal Supremo, Sala de lo Civil. Sentencia núm. 1157/1998, de 20 de febrero [versión electrónica - Consejo General del Poder Judicial. Ref. STS 1157/1998].

-Tribunal Supremo, Sala de lo Civil. Sentencia núm. 1644/2017, de 26 de abril [versión electrónica - Consejo General del Poder Judicial. Ref. STS 1644/2017, Recurso núm. 2012/2014].

OBRAS DOCTRINALES

-Anguiano, J. M. (2023). *Inteligencia artificial y copyright: Del dilema de Thaler a la doctrina «the right to read is the right to mine»*. Instituto Autor.

-Barberán Molina, P. (2019). *Lo que dicen los tribunales sobre los derechos de autor*. Informe patrocinado por ACTA. https://www.acta.es/medios/informes/2019001.pdf

-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

-Carvajal, J. C. (2011). *Evolución de la propiedad intelectual*. Instituto Tecnológico de Costa Rica. https://propintel.uexternado.edu.co/como-surgio-la-propiedad-intelectual/

-Duque Lizarralde, M. (2020). Las obras creadas por inteligencia artificial, un nuevo reto para la propiedad intelectual. *Pe.i.: Revista de Propiedad Intelectual*, (64), 13–67.

-Fernández Carballo-Calero, P. (2021). *La propiedad intelectual de las obras creadas por inteligencia artificial*. Cizur Menor, Navarra: Thomson Reuters Aranzadi.

-Gallego Arce, V. (2024). Derecho e inteligencia artificial en la Unión Europea. ¿Centralidad u obsolescencia del ser humano? *Revista Española de Derecho Constitucional, 132*, 169–197. https://doi.org/10.18042/cepc/redc.132.06

-García Sánchez, M. D. (2020). Inteligencia artificial y oportunidad de creación de una personalidad electrónica. *IUS ET SCIENTIA, 6*(2), 83–95. https://dx.doi.org/10.12795/IETSCIENTIA.2020.i02.07

-Guadamuz, A. (2017). Artificial intelligence and copyright. *WIPO Magazine*, (5), 15–19. https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_05.pdf

-Guadamuz, A. (2018). ¿Qué nos puede enseñar sobre la legislación de derecho de autor el caso del mono que se hizo un selfi? *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

-Hristov, K. (2017). Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma. *The IP Law Review, 57*, 440–441.

-Izquierdo, H. A. (2021). Minería de textos y datos e inteligencia artificial: Nuevas excepciones al derecho de autor. *Themis. Revista de Derecho*, (79), 511–544. https://doi.org/10.18800/themis.202101.018

-Lacruz Mantecón, M. L. (2021). El surgimiento de un arte robótico o cibernético. En *Inteligencia Artificial y Derecho de autor* (p. XX). Editorial Reus.

-Morandín-Ahuerma, F. (2022). What is Artificial Intelligence? *Int. J. Res. Publ. Rev.*, *3*(12), 1947–1951. https://doi.org/10.55248/gengpi.2022.31261

-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.

-Navas Navarro, S. (2018). Obras generadas por algoritmos: En torno a su posible protección jurídica. *Revista de Derecho Civil*, *5*(2), 273–291.

-Pérez Álvarez, M. del P. (2014). La función social de la propiedad privada. Su protección jurídica. *Revista Jurídica Universidad Autónoma de Madrid*, (30), 17–47.

-Prager, F. (1944). A history of Intellectual Property from 1545 to 1781. *Journal of the Patent Office Society*, 711–760.

-Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial*. Madrid: Alienta Editorial.

-Saiz García, C. (2019). Las obras creadas por sistemas de inteligencia artificial y su protección por el derecho de autor. *Indret: Revista para el Análisis del Derecho*, (1), 1–45.

-Sanjuán Rodríguez, N. (2019). Inteligencia artificial y propiedad intelectual. *Actualidad Jurídica Uría Menéndez*, (52), 82–94.

-Simón Castellano, P. (2023). Taxonomía de las garantías jurídicas en el empleo de los sistemas de inteligencia artificial. *Revista de Derecho Político*, (117), 153–196. https://doi.org/10.5944/rdp.117.2023.37929

-Valdezate Pelegrín, P. (2024). La autoría en creaciones generadas por Inteligencia Artificial. *Derecom, 37*, 19–32. https://doi.org/10.5209/dere.98119

-Villalobos Portalés, J. (2022). La autoría de la Inteligencia Artificial en el derecho español. *Revista Justicia & Derecho*, *5*(1), Universidad Autónoma de Chile. https://doi.org/10.32457/rjyd.v5i1.1840

-Yanisky-Ravid, S., & Velez Hernández, L. (2018). Copyrightability of artworks produced by creative robots and originality: The formality-objective model. *Minnesota Journal of Law, Science and Technology, 19*(1), 51–53.

RECURSOS DE INTERNET

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

-Artes Unidas. (2023). *La presencia de la inteligencia artificial en la creación artística*. https://artesunidas.com/la-presencia-de-la-inteligencia-artificial-en-la-creacion-artistica/

-Chowdhury, H., & Pérez, M. (2023, noviembre 9). *El padrino de la IA advierte de que el peor escenario sería que el 1% de la población se hiciese con el poder de esta tecnología para siempre*. *Business Insider España*. https://www.businessinsider.es/tecnologia/padrino-ia-advierte-verdadero-peligro-tecnologia-1331260

-Cuatrecasas. (2023). *El desarrollo de sistemas de inteligencia artificial y la posible infracción de derechos de autor*. https://www.cuatrecasas.com/es/spain/art/el-desarrollo-de-sistemas-de-inteligencia-artificial-y-la-posible-infraccion-de-derechos-de-autor

-Gremi d'Editors de Catalunya. (2025). *IA generativa y derechos de autor*. https://www.gremieditors.cat/wp-content/uploads/2025/04/IA-Generativa-y-derechos-de-autor.pdf

-MIOTI. (2023). *Las aplicaciones de IA que redefinen el arte*. https://mioti.es/es/blog-las-aplicaciones-de-ia-que-redefinen-el-arte/

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

-Ministerio de Cultura y Deporte. (s.f.). *El derecho de autor*. https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:e35818ab-b5d2-42b8-a297-ce9637bd8e16/derechos-autor-c.pdf

-Orbi News. (2017). *Stephen Hawking: "Corremos el peligro de destruirnos a nosotros mismos"*. https://es.orbinews.com/2017/11/04/stephen-hawking-corremos-el-peligro-de-destruirnos-a-nosotros-mismos/

-Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2016). *Principios básicos de la propiedad industrial*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_895_2016.pdf

-Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2016). *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf

-Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2023). *La inteligencia artificial (IA) y la calidad de inventor: Documento preparado por la Secretaría*. https://www.wipo.int/edocs/mdocs/scp/es/scp_35/scp_35_7.pdf

-Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2023). *Inteligencia artificial y propiedad intelectual*. 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*. https://www.wipo.int/es/web/copyright

-Parra, S. (2025). *El estilo Ghibli, bajo asedio de ChatGPT: ¿por qué las redes se han llenado de anime? National Geographic España*. https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/eco-digital-totoro-estilo-ghibli-bajo-asedio-ia_24623

-Pina, C. (2023). *La propiedad intelectual de las obras generadas por IA: el caso 'Zarya of the Dawn'*. Garrigues Digital. https://www.garrigues.com/es_ES/garrigues-digital/propiedad-intelectual-obras-generadas-ia-caso-zarya-dawn

-360 Periodismo. (2024). *Pintando con algoritmos: la revolución artística de las inteligencias artificiales*. https://360periodismo.com/pintando-con-algoritmos-la-revolucion-artistica-de-las-inteligencias-artificiales/