



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

FACULTAD DE DERECHO

**PROPIEDAD INTELECTUAL DE LAS OBRAS HECHAS CON
INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Autor: Ignacio Pereña López

5º E3 – C

Tutor: José Carlos Erdozain López

Área de Derecho Civil

Madrid

Marzo 2026

Índice

1. Introducción y planteamiento del problema jurídico	4
2. Marco jurídico: fundamentos de la propiedad intelectual	6
3. Inteligencia Artificial generativa: aspectos técnicos relevantes para el derecho	9
4. Protección de las obras generadas por IA	12
4.1. <i>El Requisito de Originalidad en Obras Generadas por Sistemas de Inteligencia Artificial</i>	13
4.1.1. <i>La Impronta Personal del Autor como Piedra Angular</i>	13
4.1.2. <i>Grados de Intervención Humana y Originalidad: Un Análisis Gradualista</i>	14
4.1.3. <i>El Problema de la Ausencia de Libertad Creativa en Sistemas Algorítmicos</i>	15
4.1.4. <i>Casos Problemáticos: Cuando la Originalidad es Cuestionable</i>	16
4.1.5. <i>Jurisprudencia Comparada Reciente sobre Originalidad en Contexto de IA</i>	17
4.2. <i>La Exigencia de Autor Humano como Requisito Incondicionado: Análisis Jurídico y Crítica</i>	18
4.2.1. <i>El Fundamento Legal de la Exigencia de Autor Humano</i>	18
4.2.2. <i>Consecuencia Jurídica: ¿Obra sin Autor Equivale a Obra sin Protección?</i>	19
4.2.3. <i>Posición Doctrinal Integracionista: La IA como Herramienta del Autor Humano</i>	19
4.2.4. <i>Posición Doctrinal de Derechos Conexos: Protección Alternativa sin Autoría</i>	20
4.2.5. <i>La Perspectiva de Dominio Público Estratégico</i>	21
5. Titularidad de derechos: posibles modelos jurídicos	22
5.1. <i>Rechazo del Modelo de la IA como Autor</i>	23
5.1.1. <i>Los Fundamentos del Rechazo Universal</i>	23
5.1.2. <i>El Caso Thaler v. Perlmutter y la Jurisprudencia Estadounidense</i>	24
5.1.3. <i>El Precedente Chino del Caso AlienChat y la Responsabilidad del Desarrollador</i>	25
5.2. <i>El Modelo del Usuario como Autor: Requisitos, Limitaciones y Riesgos</i>	25
5.2.1. <i>La Intervención Creativa Significativa como Criterio</i>	25
5.2.2. <i>El Problema de la Distinción: Cuándo es Creatividad Genuina vs. Mero Automatismo</i>	26
5.2.3. <i>El Riesgo del Automatismo Puro</i>	27
5.3. <i>El Modelo de la Empresa Desarrolladora: Analogía con Software y Problemas de Derechos Morales</i>	28
5.3.1. <i>La Analogía con Titularidad de Software: Artículo 51 LPI y Presunción de Cesión</i>	28

5.3.2.	Problemas Sustanciales: La Intransferibilidad de Derechos Morales	29
5.3.3.	<i>Responsabilidad del Desarrollador por Contenido Ilegal</i>	29
5.4.	<i>El Modelo de Obra Colectiva: Solución Corporativa con Riesgos de Concentración</i> 30	
5.4.1.	<i>El Régimen Jurídico de Obra Colectiva en la LPI</i>	30
5.4.2.	<i>Ventaja: Capacidad de Ejercer Derechos Morales</i>	31
5.4.3.	<i>Riesgo Sustancial: Concentración de Control Creativo y Económico</i>	31
6.	Derecho comparado y debate internacional	32
7.	Alternativas jurídicas posibles	36
7.1.	<i>Primera opción: mantener el modelo tradicional del derecho de autor</i>	37
7.2.	<i>Segunda opción: creación de un régimen sui generis para obras generadas por IA</i>	38
7.3.	<i>Tercera opción: reconocer un derecho de remuneración sin atribuir un derecho exclusivo pleno</i>	40
8.	Conclusiones	41
9.	Bibliografía	44

1. Introducción y planteamiento del problema jurídico

La irrupción de la inteligencia artificial generativa en los procesos de creación cultural ha alterado de forma profunda presupuestos que, durante décadas, habían permanecido relativamente estables en el ámbito de la propiedad intelectual. Sistemas capaces de generar textos, imágenes, composiciones musicales o incluso piezas audiovisuales a partir de simples instrucciones lingüísticas han dejado de ser una hipótesis tecnológica para convertirse en una realidad cotidiana, accesible y ampliamente utilizada. Esta transformación no es únicamente técnica ni económica; su alcance es, ante todo, jurídico, en la medida en que cuestiona categorías fundamentales sobre las que se ha construido históricamente la protección de las creaciones intelectuales¹.

El Derecho de la propiedad intelectual parte de una premisa que rara vez había sido puesta en duda con la intensidad actual: la idea de que toda obra protegible es el resultado de una actividad creativa humana. La noción misma de autor, tal y como ha sido configurada tanto por la legislación como por la doctrina y la jurisprudencia, presupone la existencia de una persona física que, mediante decisiones libres y creativas, imprime en la obra una impronta personal reconocible². Sobre esta base se articulan conceptos como la originalidad, los derechos morales o la atribución de la titularidad de los derechos patrimoniales. La aparición de sistemas de inteligencia artificial capaces de producir resultados formalmente indistinguibles de los generados por seres humanos obliga, sin embargo, a preguntarse si esta arquitectura conceptual sigue siendo adecuada o si, por el contrario, se encuentra sometida a una tensión estructural difícilmente resoluble mediante interpretaciones tradicionales³.

La cuestión no se limita a determinar si las creaciones generadas por inteligencia artificial pueden o no ser consideradas “obras” en sentido jurídico. El problema es más profundo y afecta al propio fundamento de la protección autoral. Cuando un resultado creativo surge de un proceso automatizado, entrenado a partir de enormes volúmenes de datos y activado mediante instrucciones que, en muchos casos, no implican una intervención creativa sustantiva por parte del usuario, se diluye la conexión entre obra y voluntad humana que ha servido históricamente como justificación de los derechos de autor⁴. En este contexto, conceptos como originalidad o creatividad, lejos de ofrecer respuestas claras, se convierten en focos de incertidumbre.

A esta dificultad se añade la pluralidad de sujetos potencialmente implicados en el proceso de generación de contenidos mediante inteligencia artificial. El usuario que introduce las instrucciones, el desarrollador del sistema, la empresa que explota comercialmente la

¹ Samuelson, P. (2017). Allocating ownership rights in computer-generated works. *University of Pittsburgh Law Review*, 47(4), 1185–1230.

² Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2019). *Manual de propiedad intelectual* (7.ª ed.). Valencia: Tirant lo Blanch.

³ Rosati, E. (2019). *Copyright and the Court of Justice of the European Union*. Oxford: Oxford University Press.

⁴ Ginsburg, J. C., & Budiardjo, L. A. (2019). Authors and machines. *Berkeley Technology Law Journal*, 34(2), 343–390

tecnología o incluso los titulares de las obras utilizadas para entrenar el modelo aparecen como candidatos posibles a la atribución de derechos, sin que ninguno de ellos encaje plenamente en las categorías clásicas del Derecho de autor⁵. Esta dispersión de aportaciones y responsabilidades plantea interrogantes que el marco normativo vigente no parece estar en condiciones de resolver de forma satisfactoria, al menos sin recurrir a ficciones jurídicas o a soluciones conceptualmente forzadas.

El problema adquiere una dimensión adicional cuando se observa que la ausencia de una protección jurídica clara para las obras generadas por inteligencia artificial no es una cuestión meramente teórica. La falta de una respuesta coherente puede generar efectos prácticos relevantes, tanto desde la perspectiva de los incentivos a la creación y a la innovación como desde el punto de vista del acceso a la cultura y de la seguridad jurídica de los operadores económicos⁶. La eventual exclusión de estos resultados del ámbito de la propiedad intelectual podría conducir a su incorporación automática al dominio público, con las consecuencias que ello implica en términos de explotación y reutilización. Por el contrario, una extensión acrítica de la protección autoral podría erosionar el concepto mismo de autoría y vaciar de contenido los derechos morales, pilares tradicionales del sistema continental europeo⁷.

En este escenario, el debate jurídico se mueve entre dos riesgos opuestos. Por un lado, el riesgo de un inmovilismo conceptual que pretenda aplicar sin matices categorías diseñadas para un contexto creativo radicalmente distinto, ignorando las especificidades técnicas y funcionales de la inteligencia artificial generativa. Por otro, el riesgo de una adaptación excesivamente flexible que, en nombre de la innovación, termine por desdibujar los límites del Derecho de autor hasta hacerlo irreconocible⁸. Encontrar un punto de equilibrio entre ambos extremos constituye uno de los principales desafíos actuales del Derecho de la propiedad intelectual.

Este trabajo parte de la convicción de que la inteligencia artificial generativa no puede ser analizada como una mera herramienta neutral al servicio de la creatividad humana, pero tampoco como un sujeto autónomo capaz de sustituir jurídicamente al autor. La dificultad reside precisamente en ese espacio intermedio, en el que la intervención humana existe, pero no siempre adopta la forma de una actividad creativa tradicionalmente reconocible. El planteamiento del problema exige, por tanto, abandonar respuestas simplistas y asumir una aproximación crítica que permita examinar hasta qué punto los conceptos clásicos de la propiedad intelectual son capaces de absorber esta nueva realidad sin perder coherencia interna⁹.

⁵ Guadamuz, A. (2017). Artificial intelligence and copyright. *WIPO Magazine*, 5, 12–17.

⁶ Senftleben, M. (2020). Copyright, creativity, and new technology: Artificial intelligence challenges. *European Intellectual Property Review*, 42(6), 349–357

⁷ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (2011). *Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH* (C-145/10).

⁸ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (16 de julio de 2009). *Sentencia en el asunto C-5/08: Infopaq International A/S contra Danske Dagblades Forening*. ECLI:EU:C:2009:465.

⁹ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (12 de septiembre de 2019). *Sentencia en el asunto C-683/17: Cofemel - Sociedade de Vestuário SA contra G-Star Raw CV*. ECLI:EU:C:2019:723.

Desde esta perspectiva, el objetivo de la presente investigación no es únicamente describir el estado actual del debate normativo y doctrinal, sino cuestionar sus presupuestos y explorar sus límites. Se trata de analizar si el Derecho de autor, tal y como hoy está configurado, puede ofrecer una respuesta adecuada a las obras generadas por inteligencia artificial o si, por el contrario, resulta necesario repensar algunos de sus fundamentos esenciales. Esta reflexión se llevará a cabo desde un enfoque predominantemente teórico, consciente de que las soluciones jurídicas que se adopten en este ámbito tendrán un impacto duradero en la forma en que se concibe la creatividad, la autoría y la protección de las obras intelectuales en un contexto cada vez más automatizado¹⁰.

2. Marco jurídico: fundamentos de la propiedad intelectual

Antes de abordar los problemas específicos que plantea la inteligencia artificial generativa en el ámbito de la propiedad intelectual, resulta imprescindible reconstruir el marco teórico clásico sobre el que se asienta el Derecho de autor. Este ejercicio previo no cumple una función meramente introductoria, sino que permite identificar los presupuestos conceptuales que estructuran el sistema y que, precisamente por ello, se ven cuestionados cuando la creación deja de ser el resultado directo de una actividad humana tradicionalmente reconocible.

La delimitación del concepto jurídico de obra constituye un punto de partida imprescindible para analizar los problemas que plantea la inteligencia artificial generativa en el ámbito del derecho de autor. En el sistema español, el artículo 10 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual establece que son objeto de protección “todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible”. Esta formulación legislativa refleja la voluntad de configurar un concepto abierto de obra, capaz de adaptarse a la evolución tecnológica de los medios de creación y difusión cultural.

Sin embargo, la amplitud de esta definición no implica que cualquier resultado formalmente creativo pueda ser considerado una obra en sentido jurídico. La protección del derecho de autor se articula en torno a dos elementos esenciales: la existencia de una expresión concreta y la presencia de originalidad. La obra no se identifica con la mera idea, concepto o estilo, sino con su materialización en una forma expresiva determinada. Este principio, tradicionalmente sintetizado en la distinción entre idea y expresión, cumple una función estructural dentro del sistema de propiedad intelectual, al garantizar que la protección de las creaciones individuales no impida la libre circulación de ideas en el dominio público.

En el contexto de la inteligencia artificial generativa, esta cuestión adquiere una relevancia particular. Los sistemas de IA son capaces de producir textos, imágenes o composiciones musicales que presentan, al menos desde un punto de vista formal, rasgos

¹⁰ Senftleben, M., & others. (2021). Creativity, autonomy and AI-generated works. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 16(10), 1045–1057.

típicos de las obras protegidas. No obstante, el hecho de que un resultado pueda calificarse como “creación” en sentido técnico no implica necesariamente que constituya una obra en sentido jurídico. La cuestión central pasa a ser determinar si esos resultados pueden considerarse verdaderas creaciones intelectuales en el sentido exigido por el derecho de autor, esto es, si reflejan decisiones creativas atribuibles a un sujeto humano.

De este modo, el análisis del concepto de obra se convierte en el primer paso para abordar una cuestión más amplia: si los resultados generados por sistemas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de las categorías tradicionales del derecho de autor o si, por el contrario, exigen una reinterpretación de los presupuestos sobre los que descansa la protección de las creaciones intelectuales.

La originalidad, aun no definida expresamente en la legislación, ha sido construida por la doctrina y, de manera decisiva, por la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea como la existencia de una creación intelectual propia del autor. Este criterio, formulado inicialmente en la sentencia Infopaq, vincula la protección autoral a la expresión de decisiones libres y creativas imputables a una persona humana concreta¹¹. La originalidad no se identifica, por tanto, con la novedad objetiva, el valor artístico o el esfuerzo invertido, sino con la manifestación de una libertad creativa mínimamente apreciable en el resultado final.

Este entendimiento ha sido reafirmado en pronunciamientos posteriores, en los que el Tribunal ha insistido en que una obra solo puede considerarse original cuando refleja la personalidad de su autor a través de elecciones creativas que no estén dictadas exclusivamente por consideraciones técnicas, reglas funcionales o condicionantes externos¹². La originalidad se configura así como un concepto relacional, estrechamente vinculado al proceso creativo y no únicamente al resultado obtenido. Esta precisión resulta fundamental para evitar una extensión indiscriminada de la protección a producciones que, aun siendo formalmente complejas, carecen de una auténtica aportación creativa humana.

En estrecha relación con la originalidad se encuentra la distinción clásica entre idea y expresión. El Derecho de autor no protege las ideas, conceptos o métodos en abstracto, sino únicamente la forma concreta en que estos se expresan. Este principio, implícito en el artículo 10 TRLGPI y reiterado de forma constante por la doctrina y la jurisprudencia, cumple una función esencial de equilibrio entre la protección de la creatividad individual y la preservación del dominio público¹³. La protección de la expresión permite incentivar la creación sin monopolizar el acervo común de ideas, estilos o temas, garantizando así la libre circulación del conocimiento y de la cultura.

¹¹ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (2009). Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (C-5/08)

¹² Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (2011). Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH (C-145/10).

¹³ Fernández-Novoa, C. (2017). Derecho de autor. Madrid: Marcial Pons

La figura del autor constituye el segundo pilar estructural del sistema. El Derecho español adopta una concepción inequívocamente personalista de la autoría al establecer, en el artículo 5.1 TRLGPI, que se considera autor a la persona natural que crea una obra literaria, artística o científica¹⁴. Esta identificación del autor con una persona física no responde a una opción meramente técnica, sino que refleja una determinada concepción antropocéntrica de la creación intelectual, coherente con la tradición continental europea. La autoría se concibe como una relación directa entre el sujeto creador y la obra creada, excluyendo la posibilidad de una autoría originaria atribuida a personas jurídicas o entidades no humanas.

Este vínculo personal entre autor y obra se manifiesta de manera particularmente intensa en el régimen de los derechos morales. El artículo 14 TRLGPI reconoce al autor una serie de facultades irrenunciables e inalienables, entre las que destacan el derecho a decidir sobre la divulgación de la obra, el derecho al reconocimiento de la autoría y el derecho al respeto a la integridad de la creación¹⁵. Estos derechos ponen de relieve que la obra no se concibe únicamente como un bien económico susceptible de explotación, sino como una prolongación de la personalidad del autor, lo que refuerza la centralidad de la creación humana en el sistema de propiedad intelectual.

Junto a los derechos morales, el Derecho de autor reconoce los denominados derechos patrimoniales o de explotación, regulados en los artículos 17 y siguientes TRLGPI¹⁶. Estos derechos atribuyen al autor la facultad exclusiva de autorizar o prohibir actos como la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de la obra¹⁷. A diferencia de los derechos morales, los derechos patrimoniales son transmisibles y tienen una duración limitada en el tiempo, lo que refleja su función instrumental como mecanismo de incentivo a la creación. No obstante, incluso esta dimensión económica de la propiedad intelectual presupone la existencia de una obra creada por un sujeto humano identificable, sobre la que se proyectan posteriormente los derechos de explotación.

En el trasfondo de todas estas categorías subyace un principio estructural que rara vez se formula de manera explícita, pero que impregna todo el sistema: la protección de la creación intelectual humana como fundamento último del Derecho de autor. La legislación no protege el esfuerzo en sí mismo ni la mera inversión de recursos, sino la aportación creativa que se materializa en una forma expresiva concreta. Como señala la doctrina, el esfuerzo creativo solo adquiere relevancia jurídica en la medida en que se traduce en decisiones libres y creativas, y no cuando se limita a una ejecución técnica o mecánica de procesos predeterminados¹⁸.

¹⁴ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996.

¹⁵ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996.

¹⁶ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996.

¹⁷ Erdozain López, J. C. (2002). *Derechos de autor y propiedad intelectual en Internet*. Tecnos.

¹⁸ Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2019). *Manual de propiedad intelectual* (7.ª ed.). Valencia: Tirant lo Blanch.

Este marco teórico permite comprender que las categorías clásicas de la propiedad intelectual descansan sobre presupuestos difícilmente conciliables con formas de producción creativa desprovistas de una intervención humana directa y sustantiva. La obra, la originalidad, la autoría y los derechos asociados se articulan en torno a la figura del creador humano y a la idea de una creatividad personal que se expresa en una forma concreta. Precisamente por ello, la aplicación de estas categorías a los resultados generados mediante inteligencia artificial plantea interrogantes que no pueden abordarse sin una revisión crítica de sus fundamentos, tarea que constituye el punto de partida del análisis que se desarrollará en los apartados siguientes.

3. Inteligencia Artificial generativa: aspectos técnicos relevantes para el derecho

El análisis jurídico de la inteligencia artificial generativa exige, como presupuesto metodológico, una comprensión mínima pero rigurosa de su funcionamiento técnico. No se trata de convertir el estudio en un examen de ingeniería informática, sino de identificar aquellos elementos del proceso de generación de contenidos que resultan jurídicamente relevantes a la hora de valorar cuestiones como la autoría, la originalidad o la imputación de responsabilidad. En este sentido, el conocimiento técnico no es un fin en sí mismo, sino un instrumento indispensable para evitar aproximaciones simplistas que equiparen sin matices la inteligencia artificial a una herramienta creativa tradicional.

Desde una perspectiva general, la inteligencia artificial generativa puede definirse como un conjunto de sistemas capaces de producir contenidos nuevos, textuales, visuales, sonoros o audiovisuales, a partir de patrones aprendidos durante una fase previa de entrenamiento. A diferencia de otros sistemas de inteligencia artificial orientados a la clasificación o predicción, los modelos generativos no se limitan a analizar información existente, sino que generan outputs originales en el sentido técnico del término, esto es, no idénticos a ninguno de los datos utilizados durante su entrenamiento¹⁹. Esta capacidad de generación es precisamente la que plantea mayores dificultades desde el punto de vista del Derecho de autor.

Entre los modelos de inteligencia artificial generativa más relevantes destacan, por un lado, los denominados large language models (LLMs), diseñados para generar texto en lenguaje natural, y, por otro, los modelos de difusión (diffusion models), utilizados principalmente para la creación de imágenes, vídeos o sonidos. Los primeros funcionan mediante el cálculo probabilístico de la secuencia más verosímil de palabras a partir de una instrucción inicial, mientras que los segundos generan contenidos a partir de procesos

¹⁹ Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Harlow: Pearson.

iterativos de transformación de ruido en formas estructuradas²⁰. Aunque sus arquitecturas técnicas difieren, ambos tipos de modelos comparten una característica esencial desde la perspectiva jurídica: el resultado final no está predeterminado de manera estricta por el usuario, sino que emerge de un proceso interno opaco y altamente complejo.

El proceso de creación mediante inteligencia artificial generativa puede descomponerse, a efectos analíticos, en tres fases principales: entrenamiento, interacción mediante instrucciones o prompts, y generación del resultado u output. Cada una de estas fases presenta implicaciones jurídicas distintas que conviene diferenciar con claridad.

La fase de entrenamiento constituye el momento en el que el modelo adquiere la capacidad de generar contenidos. Durante esta etapa, el sistema es expuesto a grandes volúmenes de datos (textos, imágenes, sonidos u otros materiales) a partir de los cuales aprende patrones estadísticos y relaciones internas. Desde un punto de vista jurídico, esta fase resulta especialmente controvertida debido a la frecuente utilización de obras protegidas por derechos de autor como parte de los conjuntos de datos empleados para el entrenamiento²¹. No obstante, en lo que aquí interesa, el entrenamiento también tiene una relevancia conceptual más profunda: es en esta fase donde se configura el “potencial creativo” del sistema, sin que el usuario final intervenga de forma directa en la determinación concreta de los resultados que posteriormente se generarán.

La segunda fase del proceso es la interacción entre el usuario y el sistema mediante instrucciones lingüísticas, comúnmente denominadas prompts. Estas instrucciones pueden variar enormemente en complejidad, desde indicaciones genéricas hasta descripciones detalladas que buscan orientar el resultado hacia un estilo, estructura o contenido determinados. Desde la perspectiva del Derecho de autor, el prompt plantea una cuestión central: en qué medida puede considerarse una aportación creativa relevante. Mientras que algunos autores sostienen que la formulación de instrucciones complejas podría reflejar decisiones creativas suficientes para justificar la atribución de autoría, otros advierten que, en muchos casos, el prompt no constituye más que una activación funcional del sistema, carente de la libertad creativa exigida por el Derecho de autor clásico²².

Finalmente, la fase de generación del output es aquella en la que el sistema produce el contenido concreto. Este resultado no es una reproducción directa de los datos de

²⁰ Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. Cambridge, MA: MIT Press.

²¹ Rosati, E. (2023). Generative AI and copyright: Training data and outputs. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 18(9), 677–685.

²² Guadamuz, A. (2023). Prompting authorship? Human creativity in AI-assisted works. *European Intellectual Property Review*, 45(10), 623–631.

entrenamiento ni una ejecución mecánica de las instrucciones del usuario, sino una combinación probabilística de patrones aprendidos que da lugar a un contenido nuevo desde el punto de vista técnico. Sin embargo, esta “novedad” técnica no debe confundirse con la originalidad jurídica, ya que el hecho de que un contenido no exista previamente no implica necesariamente que sea el resultado de una creación intelectual humana²³. Precisamente en esta fase se manifiesta con mayor claridad la autonomía operativa del sistema, elemento que dificulta la imputación directa del resultado a la voluntad creativa del usuario.

A partir de este esquema, resulta fundamental distinguir entre dos modelos conceptuales de utilización de la inteligencia artificial generativa: la IA como herramienta asistida y la IA como sistema de creación autónoma. Esta distinción no es meramente terminológica, sino que tiene profundas implicaciones jurídicas.

En el modelo de herramienta asistida, la inteligencia artificial actúa como un instrumento al servicio de una creatividad humana preexistente. El usuario mantiene un control sustantivo sobre el proceso creativo, tomando decisiones relevantes sobre la forma, el contenido y la estructura del resultado final. En estos supuestos, la intervención de la IA puede asemejarse, al menos funcionalmente, al uso de herramientas técnicas tradicionales, como programas de edición digital o instrumentos musicales electrónicos²⁴. Desde esta perspectiva, la IA no sustituye al autor, sino que amplifica o facilita su capacidad creativa.

Por el contrario, en los supuestos de creación autónoma, el papel del usuario se limita a activar el sistema mediante instrucciones genéricas o a seleccionar entre resultados generados automáticamente, sin ejercer un control creativo real sobre el contenido final. En estos casos, la aportación humana se sitúa en un plano más próximo a la supervisión o curaduría que a la creación propiamente dicha. Esta diferencia resulta crucial, ya que el Derecho de autor no protege la mera elección entre alternativas generadas automáticamente cuando dicha elección no refleja decisiones creativas libres en sentido estricto²⁵.

En este punto adquiere especial relevancia la noción de grados de intervención humana, que permite superar una concepción binaria del proceso creativo. En lugar de preguntarse

²³ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (2009). *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening* (C-5/08).

²⁴ Ginsburg, J. C. (2020). The author’s place in the future of copyright. *Columbia Journal of Law & the Arts*, 43(3), 369–392.

²⁵ U.S. Copyright Office. (2023). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. Washington, DC.

si una obra ha sido creada “por” una inteligencia artificial o “por” un ser humano, resulta más adecuado analizar el grado de control creativo ejercido por la persona que interactúa con el sistema. Este enfoque gradualista ha sido defendido por parte de la doctrina como una vía para adaptar el Derecho de autor a las nuevas formas de creación sin desnaturalizar sus fundamentos²⁶.

El control creativo real puede manifestarse de diversas formas: en la formulación detallada de instrucciones, en la iteración constante sobre los resultados generados, en la selección creativa entre múltiples outputs, o en la edición y transformación posterior del contenido generado. No obstante, no toda intervención humana es jurídicamente relevante. Para que pueda hablarse de una aportación creativa protegible, es necesario que dichas intervenciones reflejen decisiones libres y creativas, y no se limiten a parámetros técnicos o elecciones triviales²⁷.

Este análisis técnico-jurídico permite concluir que la inteligencia artificial generativa no puede ser tratada como una categoría homogénea desde el punto de vista del Derecho. El grado de autonomía del sistema, la naturaleza de la intervención humana y la forma en que se articula el proceso de generación de contenidos son elementos determinantes para cualquier valoración jurídica posterior. Precisamente por ello, la comprensión de estos aspectos técnicos constituye un paso imprescindible para abordar, en los apartados siguientes, la cuestión central del trabajo: la posible protección jurídica de las obras generadas mediante inteligencia artificial y la identificación de un eventual sujeto titular de derechos.

4. Protección de las obras generadas por IA

Uno de los primeros interrogantes que plantea la inteligencia artificial generativa desde la perspectiva del derecho de autor consiste en determinar si los sistemas de IA podrían ser considerados autores de las obras que producen. La respuesta a esta cuestión requiere examinar el concepto jurídico de autor en el derecho positivo.

El artículo 5.1 de la Ley de Propiedad Intelectual establece de forma expresa que “se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica”. Esta disposición refleja una concepción claramente antropocéntrica del sistema de propiedad intelectual, según la cual la autoría se vincula necesariamente a la actividad creativa de una persona física. La ley no contempla la posibilidad de atribuir la condición

²⁶ Senftleben, M. (2021). AI-generated creativity and copyright law. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 16(10), 1045–1057.

²⁷ Samuelson, P. (2022). Creativity and control in AI-generated works. *Harvard Journal of Law & Technology*, 35(2), 457–489.

de autor a entidades no humanas, ni a personas jurídicas ni, con mayor razón, a sistemas tecnológicos.

Esta concepción responde a fundamentos estructurales del derecho de autor. En primer lugar, la protección autoral se justifica tradicionalmente como reconocimiento jurídico de la creatividad humana. La obra se concibe como una manifestación de la personalidad de su creador, lo que explica la existencia de derechos morales como el derecho de paternidad o el derecho a la integridad de la obra. Estos derechos carecerían de sentido si el supuesto autor fuera una entidad incapaz de experimentar reconocimiento, reputación o perjuicio moral.

En segundo lugar, el sistema jurídico presupone la existencia de un sujeto responsable por las consecuencias derivadas de la creación y explotación de la obra. La atribución de autoría implica también la posibilidad de asumir responsabilidades jurídicas en caso de infracción de derechos de terceros, circunstancia difícilmente compatible con la naturaleza puramente instrumental de los sistemas de inteligencia artificial.

Por estas razones, la doctrina mayoritaria y la práctica administrativa internacional han rechazado la posibilidad de reconocer autoría a sistemas de IA. Un ejemplo paradigmático lo constituye el caso *Thaler v. Perlmutter*, en el que los tribunales estadounidenses confirmaron que las obras generadas sin intervención creativa humana no pueden ser registradas como obras protegidas por copyright²⁸.

En consecuencia, el debate jurídico no se centra tanto en si la inteligencia artificial puede ser autora, cuestión que la mayoría de los ordenamientos responden negativamente, sino en determinar si existe algún sujeto humano cuya intervención creativa permita atribuir la autoría de las obras generadas mediante estos sistemas.

4.1. El Requisito de Originalidad en Obras Generadas por Sistemas de Inteligencia Artificial

4.1.1. La Impronta Personal del Autor como Piedra Angular

El análisis de si una obra generada con intervención de sistemas de inteligencia artificial puede considerarse protegible por derecho de autor requiere, en primer lugar, un examen riguroso de cómo el requisito de originalidad, entendido como exigencia de "impronta personal" y "decisiones libres y creativas", se aplica en contextos donde la intervención de algoritmos ocupa un lugar central en el proceso creativo.

Conforme a la jurisprudencia consolidada del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, particularmente expresada en los asuntos *Cofemel*²⁹ y *Brompton*³⁰, la originalidad de una obra no se predica únicamente de la novedad o singularidad fáctica de su contenido, sino

²⁸ *Thaler v. Perlmutter*, No. 1:22-cv-01564 (D.D.C. 18 de agosto de 2023). United States District Court for the District of Columbia.

²⁹ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (12 de septiembre de 2019). *Sentencia en el asunto C-683/17: Cofemel - Sociedade de Vestuário SA contra G-Star Raw CV*. ECLI:EU:C:2019:723.

³⁰ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (11 de junio de 2020). *Sentencia en el asunto C-833/18: SI y Brompton Bicycle Ltd contra Chedech / Get2Get*. ECLI:EU:C:2020:461.

de si constituye el resultado de "decisiones libres y creativas" que reflejan "la personalidad del autor"³¹. Esta fórmula jurisprudencial es más que una formulación retórica; contiene el núcleo de la cuestión relativa a obras generadas con IA.

La "impronta personal" es el concepto jurídico mediante el cual el ordenamiento expresa que una obra refleja la individualidad de su autor. Esta impronta no requiere que el autor haya explícitamente manifestado sus emociones, convicciones o visión estética de forma autobiográfica en la obra. Puede manifestarse de múltiples formas: a través de la selección técnica empleada, la combinación de elementos, la estructura compositiva, la paleta de colores en artes plásticas, el estilo literario, la orquestación musical, la perspectiva narrativa. Lo que es común en todos estos casos es que la obra constituye resultado de elecciones deliberadas del autor entre alternativas posibles, y esas elecciones reflejan su individualidad.

Sin embargo, cuando nos enfrentamos a obras generadas mediante sistemas de IA generativa, la cuestión de dónde reside la impronta personal se vuelve sustancialmente más compleja. En una obra tradicional, la impronta personal es trazable directamente al autor; procede de sus decisiones creativas itinerantes a lo largo del proceso de creación. En una obra generada por IA, la cadena causal es más opaca: el usuario proporciona instrucciones (prompts), el sistema genera una salida basada en sus algoritmos y su entrenamiento previo, y solo entonces puede el usuario intervenir selectivamente, editando o rechazando outputs.

La pregunta jurídicamente relevante es: ¿puede existir impronta personal significativa en este contexto? La respuesta que emerge de esta cuestión determinará si la obra está protegida o si cae automáticamente en dominio público.

4.1.2. Grados de Intervención Humana y Originalidad: Un Análisis Gradualista

La jurisprudencia comparada, particularmente estadounidense, ha comenzado a desarrollar un enfoque gradualista que reconoce que no existe una línea binaria entre "obra completamente humana" y "obra completamente generada por IA", sino un espectro de situaciones intermedias que requieren análisis casuístico.

En primer lugar, está la situación de obra generada completamente por IA sin intervención humana creativa posterior. En este escenario, un usuario formula un prompt (que puede ser tan simple como "generar una pintura abstracta" o tan detallado como una descripción extensa de características deseadas), y acepta el primer output del sistema sin edición, selección comparativa, o personalización adicional. En este caso, aunque existe intervención humana (formulación del prompt), esa intervención no constituye "decisión libre y creativa" en sentido jurídico, sino mera instrucción a un mecanismo. El output resultante reflejaría la impronta del algoritmo y el entrenamiento previo, no la impronta

³¹ Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (12 de septiembre de 2019). *Sentencia en el asunto C-683/17: Cofemel - Sociedade de Vestuário SA contra G-Star Raw CV*. ECLI:EU:C:2019:723.

personal del usuario. La Copyright Office estadounidense ha sido explícita: "un prompt, por sí solo, no confiere al usuario la condición de autor"³².

Por otro lado, está la situación de intervención iterativa y refinamiento creativo. Un usuario formula un prompt inicial, examina el resultado, formula nuevos prompts refinados basados en su evaluación del output anterior, genera múltiples iteraciones, y selecciona y combina elementos de diferentes outputs. En este contexto, aunque cada generación individual es producida por el sistema de IA, la selección comparativa, el refinamiento iterativo, y la personalización final reflejan decisiones creativas del usuario. Esto se aproxima más al estándar de originalidad, aunque la contribución del usuario sea principalmente selectiva más que generativa.

En tercer lugar, está la situación de contenido creativo híbrido. El usuario introduce en el sistema de IA contenido que él mismo ha creado (un dibujo inicial, un texto literario previo, una composición musical de referencia), especifica que el sistema de IA debe utilizar este contenido como base o referencia, y luego el sistema genera variaciones o extensiones de ese contenido. En este caso, la expresión creativa del usuario original permanece perceptible en el resultado final, y puede argumentarse que existe suficiente "impronta personal" del usuario en la obra resultante.

La Copyright Office estadounidense reconoció explícitamente estos tres escenarios como situaciones donde protección por derecho de autor podría ser justificada, aunque únicamente en los dos últimos casos (intervención iterativa significativa e introducción de contenido creativo del usuario)³³.

4.1.3. El Problema de la Ausencia de Libertad Creativa en Sistemas Algorítmicos

Un problema fundamental que emerge cuando analizamos originalidad de obras generadas por IA es que los sistemas de IA operan bajo determinismo algorítmico, mientras que la jurisprudencia exige "decisiones libres y creativas" para reconocer originalidad.

¿Qué significa que una decisión sea "libre" en sentido jurídico? La respuesta requiere distinguir cuidadosamente entre: (a) la complejidad técnica del sistema, que puede hacer difícil predecir exactamente qué output producirá; (b) la libertad genuina de elección, que presupone capacidad de haber elegido de forma distinta en condiciones idénticas.

Un sistema de IA, aunque incorpore elementos de aleatoriedad controlada (sampling temperature en modelos de lenguaje, dropout en redes neuronales, etc.), no posee libertad creativa en este sentido jurídicamente relevante. Dado un prompt específico y parámetros de configuración específicos, el sistema generará una salida que es función determinista

³² U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

³³ U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

de esos inputs y de los pesos del modelo entrenado previamente. Si el usuario repite exactamente el mismo prompt con idéntica configuración, el sistema generará resultados idénticos (o prácticamente idénticos, dada la mínima aleatoriedad permitida).

Contrariamente, cuando un artista humano crea una obra, existe una libertad genuina. Dados los mismos parámetros externos (el mismo lienzo, la misma paleta de colores disponible, el mismo encargo del cliente), el artista podría elegir crear una obra completamente distinta. Su elección de qué crear en esa ocasión específica es libre, en el sentido de que no está determinada por parámetros previos de forma unívoca.

La jurisprudencia española, en particular la STS 4097/2025, rechazó la idea de que quien ejecuta bajo instrucciones mecánicas fijas sea "mero instrumento", precisamente porque reconoció que incluso en la ejecución puede existir libertad creativa si el ejecutante toma decisiones propias³⁴. Sin embargo, un sistema de IA no puede "tomar decisiones" en este sentido. Opera bajo instrucciones que están codificadas en sus algoritmos.

Esta distinción tiene implicaciones directas para la cuestión de originalidad. Si la originalidad jurídicamente protegida requiere "decisiones libres", y un sistema de IA no puede ejercer libertad en sentido jurídico, entonces el output de un sistema de IA, en su forma pura, no sería original en sentido jurídico de protección, independientemente de cuál sea el grado de complejidad o sofisticación del sistema.

4.1.4. Casos Problemáticos: Cuando la Originalidad es Cuestionable

La jurisprudencia y la doctrina han identificado diversos casos problemáticos donde la aplicación del requisito de originalidad a obras generadas con IA presenta dificultades analíticas significativas.

Caso 1: Síntesis estadística vs. creación genuina. Un usuario proporciona a un sistema de IA generativa un corpus extenso de obras artísticas existentes (por ejemplo, todas las pinturas de una época histórica específica) e instruye al sistema a "generar en el estilo de ese período". El sistema, mediante aprendizaje estadístico, identifica patrones comunes en el corpus y genera una nueva obra que respeta esos patrones. ¿Es esta obra "original"? Desde una perspectiva, el output es estadísticamente distinto de cualquier obra individual en el corpus. Desde otra perspectiva, el output es meramente síntesis estadística de características existentes, sin verdadera creatividad. La jurisprudencia española reciente ha sugerido que la mera síntesis estadística, sin intervención creativa genuina del usuario, no constituiría originalidad protegible.

Caso 2: Reproducción memorística vs. creación derivada. Un sistema de IA ha sido entrenado sobre un corpus que incluye obras protegidas por derecho de autor. La arquitectura del sistema es tal que para ciertos prompts, el sistema genera outputs que son prácticamente idénticos (o muy similares) a obras en su corpus de entrenamiento. ¿Es el output una "obra original" del usuario, o es más bien reproducción (potencialmente ilegal) de obra preexistente? Este caso presenta una complicación dual: no solo cuestiona si

³⁴ Tribunal Supremo (Sala de lo Civil). (2025). *Sentencia núm. 4097/2025*.

existe originalidad del usuario, sino si el output constituye infracción a derechos de terceros. Aunque este problema trasciende el scope del presente análisis, es relevante notar que la presencia de similitud sustancial con obras preexistentes podría ser argumento contra reconocimiento de originalidad.

Caso 3: Prompts altamente especificados que determinan prácticamente el output. Un usuario proporciona un prompt extraordinariamente detallado que especifica cada aspecto de la obra deseada: en una obra de arte visual, especifica píxel por píxel los colores deseados, la composición precisa, cada elemento visual. En teoría, un prompt tan especificado que prácticamente determina el output del sistema, ¿podría considerarse que el usuario está ejercitando creatividad genuina, o está simplemente transcribiendo su visión a través del sistema de IA? Aquí el análisis es ambiguo. Si el usuario está realmente especificando cada detalle, podría argumentarse que está utilizando IA meramente como herramienta de ejecución, análogo a un pincel o lápiz. Sin embargo, si el usuario se beneficia de la capacidad del sistema de IA de "interpretar" instrucciones de forma que produce resultados no anticipados exactamente por el usuario, entonces el usuario está delegando parte de la creatividad al sistema.

4.1.5. *Jurisprudencia Comparada Reciente sobre Originalidad en Contexto de IA*

En China, los tribunales han desarrollado una jurisprudencia incipiente sobre este tema. En el caso *Shenzhen Tencent v. Yingxun (2020)*³⁵, un tribunal reconoció copyright sobre un artículo financiero generado automáticamente por un sistema de IA de Tencent. El razonamiento del tribunal fue que aunque el output fue generado automáticamente, existía "intervención humana significativa en la selección, análisis y juicio de la información y datos relevantes", porque la persona que configuró el sistema de IA tomó decisiones sobre qué datos incluir, qué criterios de selección aplicar, y qué parámetros de generación utilizar.

Este enfoque es particularmente relevante porque sugiere que la intervención creativa humana puede ubicarse no solo en la fase de revisión del output, sino también en fases previas de configuración del sistema. Bajo esta lógica, quien desarrolla un sistema de IA generativa y toma decisiones sobre su arquitectura, su corpus de entrenamiento, sus parámetros de generación, estaría ejercitando creatividad que podría reflejarse en los outputs posteriores.

Sin embargo, es importante notar que los tribunales chinos no han establecido un estándar consistente. En otros casos como *Feilin v. Baidu (2019)*³⁶, un tribunal diferente rechazó protección de contenido generado por IA, considerando que la originalidad era insuficiente cuando el aporte principal era algorítmico.

³⁵ Shenzhen Tencent Computer Systems Co., Ltd. v. Shanghai Yingxun Technology Co., Ltd., Tribunal de Distrito de Shenzhen (China) (2020).

³⁶ Beijing Feilin Law Firm v. Baidu Inc., Tribunal de Beijing (China) (2019).

La Suprema Corte de Justicia de la Nación mexicana, en su decisión de 2025³⁷, adoptó una posición más restrictiva. Concluyó categóricamente que "las obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial no pueden considerarse objeto de protección por el derecho de autor". El razonamiento fue que "la creatividad, originalidad e individualidad requeridas por la ley solo pueden surgir de la experiencia, emociones e intelecto humanos".

4.2. *La Exigencia de Autor Humano como Requisito Incondicionado: Análisis Jurídico y Crítica*

4.2.1. *El Fundamento Legal de la Exigencia de Autor Humano*

El artículo 5 de la Ley de Propiedad Intelectual española establece de forma taxativa: "Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica". Esta disposición, en su rigidez aparente, expresa un posicionamiento jurídico fundamental: la autoría es una categoría jurídica que se predica únicamente de personas naturales.

El interrogante que inmediatamente se plantea es si esta exigencia de "persona natural" es meramente formal-convencional, o si expresa un principio jurídico más profundo que resulta inderrogable incluso cuando enfrentamos nuevas tecnologías. La respuesta de la jurisprudencia internacional contemporánea ha sido consistentemente afirmativa: se trata de principio fundamental.

En el caso estadounidense *Thaler v. Perlmutter* (2023)³⁸, el Tribunal de Distrito de D.C. identificó cuatro fundamentos jurídicos por los cuales únicamente personas naturales pueden ser autores:

Primero, la tradición histórica y el propósito subyacente del derecho de autor. El sistema de derechos de autor fue concebido desde sus orígenes (Estatuta de la Reina Ana de 1710, Convenio de Berna de 1886) como mecanismo para reconocer y recompensar la creatividad humana. Extender la autoría a sistemas no-humanos representaría una desviación fundamental del propósito originario.

Segundo, la capacidad de intencionalidad. Un "autor" en sentido jurídico requiere capacidad para formar intención deliberada, para efectuar elecciones conscientes, para asumir responsabilidad moral por esas elecciones. Los sistemas de IA, aunque sofisticados, carecen de intencionalidad en este sentido jurídicamente relevante. Un sistema de IA no "intenta" crear una obra en el sentido que un artista intenta crear una obra. Opera algoritmos que fueron programados por otros, sin intención propia respecto a los resultados.

Tercero, la responsabilidad legal. El sistema de derechos de autor presupone un sujeto responsable por sus creaciones. Si una obra infringe derechos de terceros, existe un autor

³⁷ Suprema Corte de Justicia de la Nación (México). (2025). *Decisión sobre obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial*.

³⁸ *Thaler v. Perlmutter*, No. 1:22-cv-01564 (D.D.C. 18 de agosto de 2023). United States District Court for the District of Columbia.

que puede ser responsabilizado. Si una obra es difamatoria, calumniosa o ilícita de otra forma, existe un autor cuya responsabilidad puede ser atribuida. Un sistema de IA no puede ser responsabilizado en sentido jurídico. Puede causar daño, pero no puede ser responsabilizado moralmente o legalmente de la forma que un ser humano puede serlo.

Cuarto, la continuidad conceptual con derechos morales de autor. Los derechos morales de autor—derecho de paternidad (derecho a ser reconocido como autor), derecho de integridad (derecho a impedir modificaciones que dañen la obra), derecho de divulgación (derecho a decidir cuándo y cómo se divulga la obra)—presuponen un sujeto humano cuya personalidad y honor están vinculados a la obra. Un sistema de IA no puede "sufrir" violación de estos derechos. No tiene honor que pueda ser dañado, no tiene dignidad que pueda ser vulnerada por modificación no autorizada de su obra.

4.2.2. *Consecuencia Jurídica: ¿Obra sin Autor Equivale a Obra sin Protección?*

Si aceptamos que la autoría requiere persona natural, y que un sistema de IA no es persona natural, se sigue lógicamente que una obra generada completamente por IA sin intervención creativa humana es una "obra sin autor" en sentido jurídico. Pero ¿qué consecuencia jurídica se sigue de esta constatación?

La respuesta más directa, y aquella que ha sido adoptada por la mayoría de jurisdicciones, es que obra sin autor = obra sin protección por derecho de autor. Esta conclusión fue expresada categóricamente por la Suprema Corte de Justicia de la Nación mexicana³⁹: "las obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial... carecen de protección por derecho de autor" y constituyen "dominio público".

La lógica es estructuralmente clara: el sistema de derecho de autor presupone un nexo entre creador (autor) y obra. Si no existe creador en sentido jurídico, no existe el fundamento conceptual para la protección. Por tanto, la obra cae en dominio público, disponible para utilización libre por cualquier tercero.

Sin embargo, esta conclusión, aunque lógicamente coherente, tiene implicaciones económicas y de política legislativa que han generado tensión doctrinal y ha provocado que algunos académicos y algunos tribunales (particularmente en China) busquen soluciones alternativas.

4.2.3. *Posición Doctrinal Integracionista: La IA como Herramienta del Autor Humano*

Una posición doctrinal de creciente influencia sostiene que el requisito de "autor humano" debe ser interpretado de forma que permita protección de obras donde exista participación humana significativa, incluso si la IA generativa cumplió un papel sustantivo en la producción del resultado final.

³⁹ Suprema Corte de Justicia de la Nación (México). (2025). *Decisión sobre obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial*.

Esta posición, denominada aquí "integracionista" porque integra la IA como herramienta dentro del marco conceptual existente de derechos de autor, parte de la premisa de que la historia del derecho de autor es fundamentalmente una historia de adaptación a nuevas tecnologías. Cuando la fotografía fue inventada, los sistemas legales no crearon un régimen de "derechos de la cámara"; en lugar de ello, reconocieron que la fotografía era obra creada por el fotógrafo. De forma similar, argumentan los integracionistas, cuando la IA generativa es utilizada como herramienta de creación por un ser humano, el resultado debería ser obra del ser humano que utilizó esa herramienta.

Bajo esta perspectiva, lo que importa para fines de autoría no es el medio de expresión empleado (pintura, fotografía, IA generativa), sino si existe una persona natural cuyas decisiones creativas se han materializado en la obra. Si un usuario de un sistema de IA formula prompts expresivos, itera múltiples veces refinando resultados, selecciona entre múltiples outputs, edita y personaliza el resultado final, entonces ese usuario ha ejercitado decisiones creativas que se reflejan en la obra final, y por tanto debería ser considerado autor.

La Copyright Office estadounidense adoptó una versión matizada de esta posición, reconociendo protección en casos de "intervención iterativa significativa" donde "el usuario hace contribuciones creativas que van más allá de la mera indicación de IA"⁴⁰.

Sin embargo, esta posición integracionista enfrenta una objeción fundamental: ¿en qué punto la intervención humana es "significativa"? ¿Es suficiente formular un prompt expresivo? ¿Requiere edición posterior? ¿Requiere intervención iterativa múltiple? Los criterios permanecen indeterminados. La jurisprudencia española sugiere que requiere más que mera ejecución técnica; requiere que "la libertad creativa del ejecutante" sea demostrable. Pero demostrar libertad creativa de quien utiliza un sistema de IA presenta dificultades evidentes.

4.2.4. Posición Doctrinal de Derechos Conexos: Protección Alternativa sin Autoría

Una alternativa doctrinal, propuesta particularmente por académicos de orientación reformista, sugiere que aunque obras generadas completamente por IA carecen de autor humano y por tanto carecen de protección por derecho de autor, podrían ser objeto de un régimen alternativo de "derechos conexos" o "derechos afines".

Los derechos conexos son derechos de propiedad intelectual que protegen a ciertos actores que contribuyen a la disseminación y explotación de obras, aunque no sean autores. Ejemplos incluyen: derechos de intérpretes o ejecutantes (que interpretan una obra de un compositor); derechos de productores de fonogramas (que invierten en grabar una composición musical); derechos de radiodifusores (que transmiten obras a través de ondas radiofónicas).

⁴⁰ U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

En cada caso de derechos conexos, existe un nivel de protección que es más limitado que el derecho de autor, y que reconoce una contribución particular a la cadena de creación y diseminación de contenido cultural, sin reconocimiento de autoría.

De forma análoga, podría establecerse un régimen de "derechos conexos" para quienes desarrollan sistemas de IA generativa y divulgan contenido generado por esos sistemas. La empresa que invierte sustanciales recursos en: (a) desarrollar la arquitectura del sistema de IA; (b) recopilar y procesar datos de entrenamiento; (c) entrenar el modelo; (d) seleccionar outputs específicos para divulgación; (e) comercializar el contenido generado—podría recibir un derecho exclusivo sobre los outputs, aunque no sea "autora" en sentido técnico.

El Parlamento Europeo ha explorado esta opción. En su informe de 2024 sobre "Inteligencia Artificial Generativa y Propiedad Intelectual", sugirió que podría considerarse "un esquema de remuneración para quienes divulgan contenido generado completamente por IA, sin que esto requiera conferir la condición de 'autor'"⁴¹.

Las ventajas de esta aproximación son: (i) reconoce la inversión económica en desarrollo de sistemas de IA; (ii) permite protección de contenido generado por IA sin violación de los principios fundamentales que reservan autoría a personas naturales; (iii) puede diseñarse para ser más limitada que el derecho de autor (por ejemplo, con duración más corta, con límites más amplios para utilización lícita, etc.).

Las desventajas son: (i) requiere reforma legislativa explícita en cada jurisdicción; (ii) crea un nuevo régimen de propiedad intelectual que complejifica el sistema legal; (iii) puede ser aprovechado por grandes empresas de IA para crear monopolios sobre contenido, si no se diseña cuidadosamente.

4.2.5. *La Perspectiva de Dominio Público Estratégico*

Una tercera posición, defendida por algunos académicos de orientación más cercana a movimientos de acceso abierto y cultura libre, sostiene que deliberadamente debería permitirse que obras generadas completamente por IA caigan en dominio público, como estrategia para limitar concentración de poder económico y control sobre expresión cultural.

El argumento es que si una empresa desarrolla un sistema de IA y genera contenido mediante ese sistema, esa empresa está ya capturando valor a través de múltiples mecanismos: (i) el sistema de IA mismo puede ser protegido como secreto comercial; (ii) el modelo puede estar patentado; (iii) la compilación de datos de entrenamiento puede ser protegida. Permitir además protección por derechos de autor o derechos conexos crearía un monopolio excesivo.

⁴¹ Parlamento Europeo. (2024). *Generative AI and intellectual property: Study* (PE 760.392). Dirección General de Políticas Interiores, Departamento de Políticas Temáticas.

Por el contrario, si el contenido generado por IA cae en dominio público, cualquier competidor podría tomar ese contenido y reutilizarlo, transformarlo, o comercializarlo. Esto fomentaría competencia y evitaría que un pequeño número de grandes empresas de IA controlen la mayor parte de contenido generado algorítmicamente.

Desde una perspectiva de política legislativa, esta posición tiene la virtud de reconocer que el derecho de autor ha sido históricamente diseñado para recompensar creatividad humana genuina, y que permitir "propiedad" de contenido generado algorítmicamente sin autor humano podría distorsionar los incentivos y el propósito subyacente del sistema.

Sin embargo, enfrenta la objeción de que reduce los incentivos para empresas de invertir en desarrollo de sistemas de IA generativa sofisticados, si el contenido resultante no puede ser protegido ni comercializado exclusivamente.

5. Titularidad de derechos: posibles modelos jurídicos

El análisis de la titularidad de derechos sobre las obras generadas mediante inteligencia artificial exige considerar si algunas de las categorías tradicionales del derecho de autor podrían aplicarse, al menos por analogía, a este nuevo tipo de procesos creativos. Entre ellas destacan las figuras de la obra en colaboración y la obra colectiva.

La obra en colaboración se caracteriza por la participación conjunta de varios autores que contribuyen a la creación de una obra común mediante aportaciones identificables. En estos casos, cada uno de los coautores participa en el proceso creativo y la titularidad de los derechos corresponde conjuntamente a todos ellos, salvo pacto en contrario. La obra final es el resultado de la interacción creativa entre distintos sujetos humanos, cuyas aportaciones mantienen cierta individualidad.

Por su parte, la obra colectiva, regulada en el artículo 8 de la Ley de Propiedad Intelectual, se define como aquella creada por iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edita y divulga bajo su nombre, y en la que las contribuciones individuales se funden en una creación única e indivisible⁴². A diferencia de la obra en colaboración, en la obra colectiva la titularidad de los derechos corresponde originariamente a la entidad que ha organizado y coordinado la creación.

Estas categorías resultan relevantes en el contexto de la inteligencia artificial porque el proceso de generación de contenidos mediante estos sistemas suele implicar la intervención de múltiples actores: desarrolladores que diseñan el modelo, empresas que lo entrenan y explotan comercialmente, usuarios que formulan instrucciones y titulares de derechos cuyas obras han sido utilizadas en el entrenamiento del sistema.

⁴² Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996.

Sin embargo, la aplicación directa de estas figuras presenta dificultades. En el caso de la obra en colaboración, la autoría presupone aportaciones creativas humanas identificables, lo que resulta problemático cuando una parte sustancial del resultado procede de procesos algorítmicos. En cuanto a la obra colectiva, aunque podría permitir atribuir la titularidad a la empresa que desarrolla o explota el sistema, esta solución plantea interrogantes sobre la ausencia de una verdadera actividad creativa humana en la producción concreta del resultado.

Por ello, estas categorías ofrecen únicamente analogías parciales que ayudan a comprender el fenómeno, pero no resuelven por sí mismas la cuestión de la titularidad en las obras generadas por inteligencia artificial.

5.1. Rechazo del Modelo de la IA como Autor.

5.1.1. Los Fundamentos del Rechazo Universal

Una de las primeras y más urgentes cuestiones que surge cuando se aborda la titularidad de derechos sobre obras generadas con inteligencia artificial es si podría reconocerse al sistema de IA mismo como autor de tales obras. Esta posibilidad, aunque planteada en algunos foros académicos y mediáticos, ha sido rechazada de forma prácticamente universal por los sistemas legales de las principales jurisdicciones. Sin embargo, este rechazo merece un análisis cuidadoso de sus fundamentos, porque comprender por qué se rechaza la autoría de la IA es fundamental para articular soluciones alternativas viables.

El fundamento más elemental del rechazo radica en la exigencia normativa de que la autoría sea predicable únicamente de personas naturales. Como se ha examinado extensamente en apartados anteriores, la Ley de Propiedad Intelectual española, en su artículo 5, define de forma explícita: "Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica". Esta restricción no es particularidad española; es característica de prácticamente todos los ordenamientos de tradición continental europea. El uso del término "persona natural" (en contraposición a "persona jurídica") es deliberado y expresa un principio jurídico fundamental: ciertos derechos y capacidades están reservados exclusivamente a seres humanos.

¿Pero por qué la ley hace esta distinción? La respuesta trasciende la mera formalidad normativa. Los sistemas legales que utilizan la categoría de "persona natural" están reconociendo que existen capacidades jurídicamente relevantes que son inherentes a la condición de ser humano y que no pueden ser replicadas o transferidas a entidades tecnológicas o artificiales. Estas capacidades incluyen: (a) intencionalidad genuina; (b) capacidad de asumir responsabilidad moral y legal; (c) vinculación entre la creación y la personalidad del creador (lo que fundamenta los derechos morales); (d) capacidad de ejercer libertad en sentido jurídico.

Un sistema de inteligencia artificial, independientemente de su sofisticación técnica, no posee ninguna de estas capacidades. No es una "persona" en sentido jurídico. Es una herramienta, una herramienta extraordinariamente compleja, pero herramienta al fin, que opera bajo parámetros establecidos por otros. La IA no "elige" crear una obra; procesa

algoritmos. No "decide" expresarse creativamente; ejecuta funciones de mapeo matemático entre entradas y salidas. No tiene honor que pueda ser vulnerado, ni dignidad que pueda ser violada.

5.1.2. *El Caso Thaler v. Perlmutter y la Jurisprudencia Estadounidense*

El caso judicial que ha servido como punto de referencia más importante en la jurisprudencia occidental contemporánea es el de Thaler v. Perlmutter (2023)⁴³, ya analizado en apartados anteriores pero cuyo significado merita ser revisitado aquí en el contexto específico de modelos de titularidad.

Stephen Thaler, el desarrollador del sistema "Creativity Machine" (Máquina Creativa), presentó solicitud ante la Copyright Office estadounidense para registrar como autor del sistema de IA una obra titulada "A Recent Entrance to Paradise". Lo notable del caso es que Thaler argumentaba explícitamente que el sistema de IA había generado la obra de forma completamente autónoma, sin que él mismo (Thaler) realizara contribución creativa alguna. Por tanto, si había alguien cuya autoría podría reconocerse, ese alguien era necesariamente el sistema de IA.

La Copyright Office rechazó la solicitud. Thaler apeló ante tribunales. El Tribunal de Distrito de D.C. confirmó el rechazo, pero de forma particularmente instructiva. La sentencia no se limitó a aplicar literalmente la definición normativa de "autor" (aunque lo hizo), sino que procedió a articular cuatro fundamentos jurídico-conceptuales por los cuales únicamente seres humanos pueden ser autores en sentido legal:

Radicación histórica del derecho de autor en la protección de creatividad humana. El derecho de autor, desde sus orígenes en la Estatuta de la Reina Ana de 1710, ha sido conceptualizado como recompensa y protección de la creatividad humana⁴⁴⁴⁵. Extender la autoría a sistemas no-humanos representaría una desviación fundamental de este propósito subyacente.

Necesidad de intencionalidad. Un "autor" en sentido jurídico requiere capacidad para formar intención deliberada respecto a su creación. Requiere capacidad de decir: "intenciono crear esto, para comunicar esto, como expresión de mi visión". Un sistema de IA no forma intenciones. Ejecuta funciones.

Exigencia de responsabilidad legal y moral. El sistema de derechos de autor presupone que existe un sujeto que puede ser responsabilizado legalmente por sus creaciones. Si una obra infringe derechos de terceros, hay alguien responsable. Si una obra es difamatoria, hay alguien cuya reputación puede estar en juego y alguien que puede ser demandado. Una máquina no puede ser responsabilizada en este sentido.

⁴³ Thaler v. Perlmutter, No. 1:22-cv-01564 (D.D.C. 18 de agosto de 2023). United States District Court for the District of Columbia.

⁴⁴ Estatuta de la Reina Ana [*Statute of Anne*] (1710). Gran Bretaña.

⁴⁵ Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886, revisado en París, 1971). Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Continuidad con derechos morales de autor. Los derechos morales de autor—derecho de paternidad (derecho a ser reconocido como autor), derecho de integridad (derecho a impedir modificaciones que menoscaben la obra)—presuponen un sujeto humano cuya personalidad está expresada en la obra y cuyo honor puede ser afectado. Un sistema de IA no tiene honor que pueda ser afectado, no tiene reputación que dependa de cómo se perciba su obra.

El razonamiento de la sentencia es jurídicamente robusto y ha sido ampliamente aceptado como articulación convincente de por qué sistemas de IA no pueden ser autores.

5.1.3. El Precedente Chino del Caso AlienChat y la Responsabilidad del Desarrollador

Sin embargo, el caso que más recientemente ha replanteado la cuestión de la titularidad (aunque desde una perspectiva de responsabilidad más que de autoría) es el del sistema chino "AlienChat", condenado en 2025 por generación sistemática de contenido sexual ilícito⁴⁶.

El caso es relevante aquí porque los tribunales chinos, al sentenciar, debieron abordar explícitamente la cuestión: si el sistema de IA generó el contenido ilegal, ¿quién es responsable? ¿El sistema de IA? ¿El usuario que interactuó con él? ¿El desarrollador que creó el sistema?

La conclusión de la sentencia fue categórica: "La IA no es sujeto penal. La responsabilidad recae en quienes diseñan, ajustan y explotan comercialmente la herramienta". Esta conclusión tiene implicaciones profundas para cualquier modelo de titularidad de derechos. Si la responsabilidad por lo que el sistema genera recae en el desarrollador (porque es quien diseñó, ajustó y explotó comercialmente la herramienta), esto sugiere que el desarrollador, al menos en cierto sentido, es responsable de lo que el sistema "crea". Pero responsabilidad no es sinónimo de autoría.

De hecho, el tribunal chino procedió a condenar a los desarrolladores de AlienChat precisamente porque ajustaban el sistema mediante prompts y refinamiento técnico para "sortear o debilitar las restricciones del modelo", de forma que el sistema generaría de forma sistemática contenidos obscenos. En otras palabras, el tribunal reconoció que aunque el output (el contenido obsceno) era generado por el sistema, los desarrolladores eran responsables porque habían configurado el sistema de forma deliberada para que generara ese tipo de contenido.

Este precedente sugiere un modelo de responsabilidad por diseño: los desarrolladores de sistemas de IA son responsables por lo que sus sistemas generan, en la medida en que tuvieron control técnico y deliberado sobre la configuración del sistema.

5.2. *El Modelo del Usuario como Autor: Requisitos, Limitaciones y Riesgos*

5.2.1. *La Intervención Creativa Significativa como Criterio*

⁴⁶ Tribunales de la República Popular China. (2025). Caso «AlienChat».

Una alternativa al rechazo puro de protección por derechos de autor es reconocer que ciertos usuarios de sistemas de IA, cuando ejercen intervención creativa significativa, pueden ser considerados autores de las obras resultantes. Esta posición, que denominamos aquí el "modelo de usuario como autor", ha sido articulada particularmente por la Copyright Office estadounidense en sus directrices de 2024⁴⁷.

El fundamento lógico de este modelo es el siguiente: aunque es cierto que el sistema de IA realiza el procesamiento algorítmico de generación del output, las decisiones creativas genuinas pueden residir en el usuario, si el usuario ha ejercido control creativo suficiente sobre el proceso. De la misma forma que se reconoce que un fotógrafo es autor de una fotografía (aunque la cámara realiza el procesamiento óptico de la imagen), podría reconocerse que un usuario de un sistema de IA es autor de la obra generada (aunque el sistema realiza el procesamiento algorítmico del contenido).

La Copyright Office identificó específicamente tres escenarios donde intervención de usuario suficiente podría generar autoría:

Primer escenario: IA como herramienta asistiva. El usuario utiliza IA para generar material preliminar que después edita, modifica, personaliza y perfecciona sustancialmente. El usuario proporciona dirección creativa significativa, itera múltiples veces, rechaza outputs inadecuados, y personaliza el resultado final. En este escenario, aunque el sistema de IA generó contenido inicial, el aporte creativo genuino del usuario en fases posteriores de edición y refinamiento podría justificar reconocimiento de autoría.

Segundo escenario: Entrada creativa del usuario integrada en output. El usuario introduce en el sistema de IA contenido creativo propio protegido (un dibujo preliminar, un texto literario de base, una composición musical de referencia), y especifica que el sistema debe utilizarlo como punto de partida. El sistema genera variaciones o extensiones que permanecen perceptibles en el resultado final. En este caso, la expresión creativa original del usuario es visible en el resultado, justificando autoría del usuario sobre el resultado final.

Tercer escenario: Selección y organización creativa significativa. El usuario ejecuta múltiples prompts, genera múltiples outputs alternativos, selecciona comparativamente entre ellos, edita y combina elementos de diferentes outputs. La selección comparativa y la organización del resultado final reflejan decisiones creativas del usuario. En este caso, aunque cada generación individual procede del sistema, la arquitectura final de la obra procede de decisiones creativas del usuario.

5.2.2. *El Problema de la Distinción: Cuando es Creatividad Genuina vs. Mero Automatismo*

⁴⁷ U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

Sin embargo, el modelo de "usuario como autor" enfrenta un problema metodológico fundamental: ¿cómo se traza la línea entre intervención humana que es genuinamente creativa, y participación que es meramente indicativa o automática?

La Copyright Office fue explícita en este respecto: "un prompt, por sí solo, incluso un prompt altamente especificado, no confiere al usuario la condición de autor de forma automática"⁴⁸. Un usuario que formula una instrucción como "generar una pintura abstracta en tonos azules" no es autor del resultado, aunque la instrucción sea clara y específica. ¿Por qué? Porque la formulación de una instrucción a un mecanismo no constituye ejercicio de creatividad; es delegación de creatividad a la máquina.

Contrariamente, un usuario que formula prompts iniciales, examina múltiples outputs, rechaza los inadecuados, formula nuevos prompts refinados basados en evaluación crítica de los anteriores, y luego edita manualmente el resultado final, estaría ejercitando decisiones creativas genuinas. La diferencia no es simplemente cuantitativa (cantidad de intervención), sino cualitativa: ¿refleja el proceso decisiones libres y opciones creativas del usuario, o refleja únicamente delegación de la generación al sistema?

La jurisprudencia española contemporánea ha abordado cuestiones análogas en contextos diferentes. En la STS 4097/2025, el Tribunal Supremo rechazó la idea de que quien ejecuta materialmente bajo instrucciones fijas sea "mero instrumento", reconociendo que incluso la ejecución material puede revestir creatividad si el ejecutante toma decisiones creativas propias⁴⁹. Sin embargo, la premisa de este reconocimiento fue que existía prueba de que el ejecutante "trabajaba solo", que "tomaba decisiones artísticas" propias, que su intervención "implicaba creatividad".

¿Podría un usuario de IA satisfacer este estándar? Potencialmente, sí—pero requeriría una intervención que sea significativamente más profunda que la mera formulación de prompts descriptivos. Requeriría un proceso iterativo genuino de refinamiento creativo, donde el usuario examina los resultados, valúa sus características, rechaza los inadecuados, formula nuevas instrucciones refinadas, y finalmente personaliza el resultado.

5.2.3. *El Riesgo del Automatismo Puro*

Un riesgo significativo del modelo de "usuario como autor" es que, si es mal interpretado o aplicado de forma amplia, puede llevar a protección de obras que son meramente productos de automatismo puro, sin aporte creativo humano genuino.

Imaginemos el siguiente escenario: una empresa utiliza un sistema de IA generativa para producir automáticamente descripciones de productos para su catálogo de e-commerce. La empresa formula un prompt estándar ("generar descripción de producto para [nombre

⁴⁸ U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

⁴⁹ Tribunal Supremo (Sala de lo Civil). (2025). *Sentencia núm. 4097/2025*.

del producto]"), y el sistema genera de forma automática descripciones que la empresa divulga sin edición. ¿Debería la empresa ser considerada "autora" de estas descripciones?

Conforme a una lectura amplia del modelo de "usuario como autor", podría sostenerse que sí: la empresa formuló el prompt, la empresa seleccionó utilizar ese sistema, la empresa divulgó el resultado. Pero esto significaría extender protección de autoría a un proceso que es fundamentalmente automático, sin decisiones creativas genuinas.

La Copyright Office fue cuidadosa en evitar este resultado⁵⁰. Concluyó que "los usuarios de IA tienen cargas probatorias significativas para demostrar que realizaron contribuciones creativas suficientes". En otras palabras, no es suficiente demostrar intervención en el proceso; debe demostrarse que la intervención fue creativa en sentido jurídico.

5.3. *El Modelo de la Empresa Desarrolladora: Analogía con Software y Problemas de Derechos Morales*

5.3.1. *La Analogía con Titularidad de Software: Artículo 51 LPI y Presunción de Cesión*

Una tercera propuesta significativa es atribuir la titularidad de derechos sobre obras generadas por IA a la empresa que desarrolló el sistema de IA. Este modelo encuentra analogía natural en el régimen aplicable al software desarrollado por empleados de una empresa.

La Ley de Propiedad Intelectual española, en su artículo 97.4 (anteriormente artículo 51), establece un régimen específico para software: "Cuando un trabajador asalariado cree un programa de ordenador, en el ejercicio de las funciones que le han sido confiadas o siguiendo las instrucciones de su empresario, la titularidad de los derechos de explotación correspondientes al programa de ordenador así creado... corresponderán, exclusivamente, al empresario, salvo pacto en contrario"⁵¹.

Esta disposición opera una presunción de cesión automática de derechos de explotación de la persona natural (el empleado creador) a la persona jurídica (la empresa empleadora). El fundamento de esta presunción es que el software fue creado en el contexto de una relación laboral, bajo la dirección y financiamiento de la empresa, como resultado del desempeño de funciones profesionales encomendadas.

¿Podría aplicarse analogía similar a obras generadas por sistemas de IA desarrollados por empresa? El argumento sería el siguiente: así como la empresa empleadora adquiere derechos sobre software creado por sus empleados en el curso de su empleo, la empresa

⁵⁰ U.S. Copyright Office. (2024). *Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence*. *Federal Register*, 88(51).

⁵¹ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996.

desarrolladora de un sistema de IA podría adquirir derechos sobre obras generadas por ese sistema, porque:

(a) La empresa fue quien realizó la inversión sustancial en investigación, desarrollo, entrenamiento y operación del sistema.

(b) Las obras generadas son resultado directo del sistema que la empresa desarrolló.

(c) La empresa tiene control técnico sobre la configuración y funcionamiento del sistema.

De hecho, esta analogía ha sido propuesta por académicos y ha encontrado cierto grado de receptividad en la doctrina y práctica empresarial. En contextos corporativos, es común que contratos de licencia de IA especifiquen que "la empresa proveedora de IA retiene derechos de propiedad intelectual sobre cualquier contenido generado mediante el sistema".

5.3.2. Problemas Sustanciales: La Intransferibilidad de Derechos Morales

Sin embargo, el modelo de "empresa desarrolladora como titular" enfrenta un obstáculo conceptual de envergadura: la intransferibilidad de los derechos morales de autor.

La LPI española, como prácticamente todas las legislaciones de tradición continental europea, establece que los derechos morales de autor—derecho de paternidad, derecho de integridad, derecho de divulgación—son inalienables e intransferibles. En otras palabras, aunque una persona natural puede ceder sus derechos patrimoniales (derechos de reproducción, distribución, comunicación pública) a una empresa, no puede ceder sus derechos morales. Los derechos morales permanecen siempre vinculados a la persona natural que es creadora de la obra.

¿Pero qué sucede con los derechos morales si la persona natural no es el creador? Si atribuimos la titularidad de la obra a la empresa desarrolladora, reconociendo a la empresa como "autora" en algún sentido, la empresa esperaría poder ejercer derechos morales (decidir sobre divulgación de la obra, defender su integridad, etc.). Pero esto crearía una contradicción conceptual: los derechos morales están diseñados para proteger la personalidad del creador, pero la empresa no es creadora (la máquina es), ni tiene personalidad en el sentido relevante.

Una posible solución sería adoptar el régimen de la "obra colectiva" (analizado en sección siguiente), que permite que una persona jurídica sea reconocida como autora originaria de la obra y por tanto pueda ejercer derechos morales. Sin embargo, esta solución crea otros problemas analíticos.

5.3.3. Responsabilidad del Desarrollador por Contenido Ilegal

Otro aspecto importante del modelo de "empresa desarrolladora como titular" es la cuestión de responsabilidad. Si atribuimos titularidad a la empresa desarrolladora, ¿acaso atribuimos también responsabilidad por lo que el sistema genera?

El precedente del caso chino AlienChat sugiere que sí. Los desarrolladores de AlienChat fueron condenados precisamente porque el sistema generaba contenido obsceno, y los desarrolladores tenían control técnico sobre esa generación (habían ajustado el sistema para "sortear o debilitar las restricciones")⁵². El tribunal concluyó que los desarrolladores, al tener control y responsabilidad técnica sobre el sistema, eran responsables por el contenido que el sistema generaba.

Esto sugiere un modelo donde la titularidad y la responsabilidad van juntas: si una empresa tiene control técnico sobre un sistema de IA y obtiene beneficio económico de los contenidos que genera, la empresa podría ser titular de derechos (con beneficios económicos derivados), pero también sería responsable por contenidos ilícitos que el sistema genere.

Esto plantea consideraciones importantes de política legislativa. Una empresa que desarrolla un sistema de IA sabría que será responsable por contenidos ilícitos que su sistema genere. Esto crearía incentivos para que la empresa implemente salvaguardas técnicas, procedimientos de moderación, y mecanismos de supervisión. Al mismo tiempo, estos incentivos podrían ser excesivamente onerosos si la empresa es responsable absolutamente por todos los contenidos generados, lo que podría desincentivar la inversión en sistemas de IA.

5.4. *El Modelo de Obra Colectiva: Solución Corporativa con Riesgos de Concentración*

5.4.1. *El Régimen Jurídico de Obra Colectiva en la LPI*

Una solución que ha ganado tracción tanto en doctrina como en práctica empresarial es el reconocimiento de obras generadas por IA como "obras colectivas", conforme a la definición del artículo 8 de la LPI.

La LPI define la obra colectiva como "la creada por iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edita y divulga bajo su nombre y está constituida por la reunión de aportaciones de diferentes autores cuya contribución personal se funde en una creación única y autónoma".

La característica distintiva de la obra colectiva—y la que la hace particularmente atractiva para aplicación a obras generadas por IA—es que permite que una persona jurídica sea reconocida como autora originaria de la obra, no simplemente como titular de derechos adquiridos por cesión.

¿Cómo funcionaría esto en contexto de IA? El argumento sería:

- Una empresa desarrolla un sistema de IA.

⁵² Tribunales de la República Popular China. (2025). *Caso «AlienChat»*.

- Un usuario utiliza ese sistema para generar una obra (o bien, la empresa utiliza el sistema internamente para generar una obra).
- La empresa que desarrolló el sistema es quien tiene "iniciativa y coordinación" sobre el proceso creativo (en el sentido de que el sistema es su creación, que ella diseñó, entrenó, y operó).
- La empresa "edita y divulga" la obra bajo su nombre.
- Las aportaciones de diferentes actores (desarrolladores del modelo base, especialistas en ajuste fino, usuarios que proporcionan prompts, el algoritmo del sistema) se funden en una "creación única y autónoma".

Bajo este análisis, la empresa sería reconocida no como mera cesionaria de derechos, sino como autora originaria de la obra.

5.4.2. *Ventaja: Capacidad de Ejercer Derechos Morales*

Una ventaja significativa del modelo de obra colectiva es que permite a la persona jurídica ejercer derechos morales. Mientras que en régimen normal los derechos morales son inalienables de la persona natural creadora, en el régimen de obra colectiva, la persona jurídica que edita y divulga la obra puede ejercer derechos morales como autora originaria.

Esto resuelve parcialmente el problema identificado en la sección anterior: una empresa que es reconocida como autora originaria de una obra colectiva puede decidir sobre divulgación de la obra, defender su integridad, y reivindicar su reconocimiento como autora. Estos derechos, aunque nominalmente "morales", tienen valor económico e importancia estratégica para la empresa.

5.4.3. *Riesgo Sustancial: Concentración de Control Creativo y Económico*

Sin embargo, el modelo de obra colectiva presenta un riesgo doctrinal y de política legislativa de considerable envergadura: concentración de control creativo y económico en grandes empresas de IA.

Si permitimos que empresas desarrolladoras de sistemas de IA sean reconocidas como autoras originarias de obras generadas por esos sistemas, estamos potencialmente creando un régimen donde un pequeño número de grandes empresas de tecnología (aquellas con recursos para desarrollar sistemas de IA sofisticados) capturan la titularidad de una vasta cantidad de contenido creado mediante sus sistemas.

Consideremos las implicaciones: OpenAI desarrolla GPT-5, un modelo de lenguaje extremadamente sofisticado. Millones de usuarios generan contenido mediante GPT-5 (artículos, poesía, código de software). Si reconocemos a OpenAI como autora originaria de todo este contenido (bajo régimen de obra colectiva, sobre el fundamento de que

OpenAI "coordinó" el proceso creativo al desarrollar el modelo), entonces OpenAI posee titularidad exclusiva sobre una masa inmensa de contenido creado por terceros.

Esto crearía una asimetría de poder problemática: los usuarios que generan contenido tienen facultad limitada sobre lo que crean, mientras que la empresa que desarrolló el sistema tiene control exclusivo. La empresa podría, en teoría, explotar comercialmente el contenido, modificarlo, transformarlo, y el usuario no tendría protección moral (derecho de integridad) o patrimonial.

De facto, esto significaría que el desarrollo de un sistema de IA sofisticado es equivalente a capturar derechos sobre todo el contenido futuro que se genere mediante el sistema, una forma de monopolio sobre expresión creativa.

6. Derecho comparado y debate internacional

La irrupción de la inteligencia artificial generativa ha provocado una fractura visible en el derecho comparado. A diferencia de otros debates tecnológicos anteriores, en este caso no existe todavía una solución internacional mínimamente estabilizada ni sobre la autoría de los resultados generados por IA ni sobre la licitud del uso de obras protegidas para el entrenamiento de modelos. Más bien sucede lo contrario: los distintos ordenamientos han reaccionado con intensidades, técnicas regulatorias y presupuestos teóricos diferentes. Esta divergencia no es menor, porque afecta precisamente a dos cuestiones nucleares del sistema de propiedad intelectual: quién puede ser considerado autor y bajo qué condiciones puede utilizarse el acervo cultural preexistente para alimentar nuevos procesos de producción automatizada.

En el plano internacional, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual ha actuado como foro de discusión más que como productor de una solución normativa cerrada. A través de la WIPO Conversation on Intellectual Property and Artificial Intelligence, la OMPI ha recogido desde 2019 centenares de aportaciones de Estados, empresas tecnológicas, titulares de derechos, universidades y organizaciones de la sociedad civil⁵³. Lo relevante de este proceso no es solo su continuidad, sino el hecho de que las propias categorías discutidas por la OMPI revelan dónde se concentran hoy las tensiones del sistema: autoría y titularidad de los outputs, tratamiento de las obras utilizadas para entrenamiento, transparencia, licencias y posibles mecanismos de remuneración. La OMPI, por tanto, no ha cristalizado todavía un consenso material, pero sí ha puesto de manifiesto que la controversia es estructural y global⁵⁴.

Desde el punto de vista doctrinal, el debate internacional puede resumirse en tres grandes posiciones. La primera es la posición humanista o antropocéntrica, según la cual el derecho de autor solo protege creaciones imputables a una persona humana; en

⁵³ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2019–2024). *WIPO conversation on intellectual property and artificial intelligence*. OMPI.

⁵⁴ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2020). *WIPO conversation on intellectual property and artificial intelligence: Revised issues paper on intellectual property and artificial intelligence* (WIPO/IP/AI/2/GE/20/1). OMPI.

consecuencia, los outputs generados autónomamente por IA no deberían recibir protección autorial. La segunda es la posición integradora o gradualista, que no niega el requisito humano, pero entiende que la intervención del usuario puede, en ciertos casos, alcanzar la intensidad creativa necesaria para justificar protección. La tercera es la posición reformista, que considera insuficiente el aparato conceptual clásico y propone un derecho conexo o un régimen sui generis para determinados resultados generados por IA o para quienes soportan la inversión tecnológica necesaria para producirlos. Estas tres corrientes aparecen reflejadas, con matices, tanto en los debates de la OMPI como en los estudios recientes del Parlamento Europeo y en los informes de la U.S. Copyright Office⁵⁵.

La Unión Europea ha adoptado, hasta ahora, un enfoque dual. Por un lado, mantiene una concepción clásicamente personalista de la autoría, anclada en la exigencia de creación intelectual propia del autor, tal como ha sido elaborada por la jurisprudencia del Tribunal de Justicia. Por otro, en materia de entrenamiento de modelos, sí ha introducido una arquitectura normativa específica mediante la Directiva (UE) 2019/790 y el Reglamento (UE) 2024/1689, conocido como AI Act. La Directiva sobre derechos de autor en el mercado único digital estableció en sus artículos 3 y 4 sendas excepciones obligatorias para actividades de text and data mining: una reservada a fines de investigación científica y otra de alcance más general, aplicable siempre que los titulares no hayan reservado sus derechos de forma adecuada⁵⁶. Esta segunda excepción descansa, por tanto, en una lógica de opt-out y no de consentimiento previo universal.

Ese diseño europeo ha sido objeto de críticas doctrinales intensas. Una parte de la doctrina entiende que el modelo de opt-out intenta equilibrar innovación y protección, pero lo hace trasladando a los titulares la carga técnica de reservar sus derechos, lo que puede resultar ineficaz en la práctica, sobre todo para autores individuales y pequeñas editoriales. Otra parte sostiene que el verdadero problema no está tanto en la existencia de la excepción como en la falta de un mecanismo operativo uniforme para expresar la reserva y verificar su respeto en procesos masivos de scraping y entrenamiento. Precisamente por ello, la propia Comisión Europea puso en marcha en 2025 una iniciativa de estudio sobre la viabilidad de un sistema o registro técnico de opt-outs, lo que demuestra que la solución positiva vigente no ha eliminado la inseguridad jurídica⁵⁷.

A ese marco se suma el AI Act, que no resuelve por sí mismo la cuestión de la licitud material del entrenamiento, pero sí introduce obligaciones adicionales para los

⁵⁵ Parlamento Europeo. (2024). *Generative AI and intellectual property: Study* (PE 760.392). Dirección General de Políticas Interiores, Departamento de Políticas Temáticas.

⁵⁶ Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE. *Diario Oficial de la Unión Europea*, L 130, de 17 de mayo de 2019.

⁵⁷ Comisión Europea. (2025). *Iniciativa de estudio sobre la viabilidad de un sistema o registro técnico de opt-outs para el text and data mining* (en relación con el art. 4.3 de la Directiva 2019/790). Comisión Europea.

proveedores de modelos de propósito general⁵⁸. Entre ellas destaca la exigencia de establecer una política para respetar el derecho de la Unión en materia de copyright, incluida la identificación y observancia de las reservas de derechos del artículo 4.3 de la Directiva 2019/790, así como la obligación de poner a disposición un resumen suficientemente detallado del contenido utilizado para el entrenamiento. En otras palabras, el legislador europeo ha optado por reforzar la transparencia y el compliance, sin alterar de raíz el régimen sustantivo del derecho de autor. Es una solución típicamente europea: no reconocer de entrada una libertad irrestricta de entrenamiento, pero tampoco imponer, al menos por ahora, un sistema general de licencias obligatorias.

En relación con los outputs, el derecho de la Unión no ha creado una categoría específica para las obras generadas por IA. De ahí que el análisis siga remitiendo al criterio de originalidad y, por tanto, a la intervención humana. El estudio del Parlamento Europeo sobre Generative AI and Copyright subraya precisamente esa “descoordinación” entre un sistema pensado para obras humanas y una realidad tecnológica en la que la producción de contenidos puede depender en gran medida de procesos no humanos⁵⁹. La tensión europea, por tanto, no reside solo en el entrenamiento, sino también en la insuficiencia de las categorías tradicionales de obra, autor y originalidad para absorber ciertos supuestos límite.

La posición de Estados Unidos es, en algunos puntos, más clara y, en otros, más abierta. En materia de autoría, la línea es hoy inequívoca: la U.S. Copyright Office ha reiterado en su informe de enero de 2025 que el copyright solo protege aquellos elementos del output que sean atribuibles a autoría humana⁶⁰; los prompts, por sí solos, no suelen proporcionar el control expresivo suficiente, mientras que sí pueden quedar protegidos los aportes humanos perceptibles en el resultado, la selección y organización creativa del material o las modificaciones creativas posteriores. Esa misma lógica había sido ya respaldada judicialmente en *Thaler v. Perlmutter*, donde tanto el tribunal de distrito como la corte de apelación confirmaron que la autoría humana es un requisito básico del copyright estadounidense⁶¹.

Sin embargo, en Estados Unidos el gran foco de incertidumbre no está tanto en la autoría de los outputs como en el entrenamiento de modelos con obras protegidas. A diferencia de la Unión Europea, no existe una excepción legislativa específica equivalente al text and data mining europeo. El debate se desplaza, por ello, al terreno del fair use, con una fuerte dependencia del análisis casuístico. El informe preliminar de mayo de 2025 de la U.S. Copyright Office sobre entrenamiento de IA deja claro que la cuestión sigue abierta y que las respuestas no pueden ser uniformes, pues dependen, entre otras variables, del

⁵⁸ Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley de Inteligencia Artificial). *Diario Oficial de la Unión Europea*, L, de 12 de julio de 2024.

⁵⁹ Parlamento Europeo. (2025). *Generative AI and copyright: Study*. Dirección General de Políticas Interiores.

⁶⁰ U.S. Copyright Office. (enero de 2025). *Copyright and artificial intelligence: Report*.

⁶¹ *Thaler v. Perlmutter*, No. 1:22-cv-01564 (D.D.C. 18 de agosto de 2023). United States District Court for the District of Columbia.

tipo de obras utilizadas, del modo de acceso, de la finalidad del uso y de la posible sustitución de mercados⁶². En este punto, el modelo estadounidense es menos previsible normativamente que el europeo, pero al mismo tiempo más flexible, porque deja a los tribunales un margen mayor para ponderar la naturaleza transformativa del uso.

El caso del Reino Unido resulta especialmente interesante porque muestra una combinación poco frecuente: por un lado, conserva en su Copyright, Designs and Patents Act 1988 una categoría específica para las computer-generated works; por otro, sigue debatiendo activamente cómo adaptar el régimen de entrenamiento de IA. El artículo 9(3) CDPA dispone que, cuando una obra literaria, dramática, musical o artística sea generada por ordenador, el autor será la persona que haya realizado los arreglos necesarios para su creación; además, la ley define “computer-generated” como aquella obra generada por ordenador “en circunstancias tales que no existe autor humano”⁶³. Esta previsión ha sido durante años una singularidad del common law británico y se cita con frecuencia como antecedente de posible adaptación normativa a la IA.

No obstante, esa aparente ventaja comparativa no resuelve todos los problemas. La categoría británica fue concebida en un contexto tecnológico muy distinto del actual y, precisamente por eso, parte de la doctrina cuestiona su utilidad real para los modelos generativos contemporáneos. La norma atribuye autoría a quien hace “los arreglos necesarios”, pero no aclara con suficiente precisión si ese sujeto es el programador, el operador, la empresa titular del sistema o el usuario final. Lejos de cerrar el debate, la regla desplaza el conflicto al terreno de la imputación funcional. A ello se añade que el Reino Unido abrió en diciembre de 2024 una consulta oficial sobre copyright e inteligencia artificial, todavía en desarrollo durante 2025, para explorar reformas que aporten mayor certidumbre al equilibrio entre industrias creativas y desarrolladores de IA⁶⁴.

En Japón y Singapur se observa otra diferencia de gran interés comparado: ambos ordenamientos han optado por excepciones relativamente amplias para usos analíticos o computacionales de obras protegidas. En Japón, el artículo 30-4 de la Copyright Act permite la explotación de obras cuando no tenga por finalidad el disfrute de los pensamientos o sentimientos expresados en ellas, siempre que no se perjudiquen injustificadamente los intereses del titular⁶⁵; esta formulación ha sido interpretada como especialmente favorable a prácticas de minería de datos y entrenamiento de sistemas de IA. En Singapur, la reforma de la Copyright Act que entró en vigor en 2021 introdujo expresamente un uso permitido para computational data analysis, incluyendo text and data mining y training machine learning, siempre que exista acceso lícito a las obras⁶⁶.

⁶² U.S. Copyright Office. (mayo de 2025). *Copyright and artificial intelligence, Part 2: Training data for AI models* (Preliminary Report).

⁶³ *Copyright, Designs and Patents Act 1988* (c. 48). Reino Unido.

⁶⁴ Gobierno del Reino Unido / Intellectual Property Office. (diciembre de 2024). *Consultation on copyright and artificial intelligence*. Her Majesty's Stationery Office.

⁶⁵ *Copyright Act of Japan*, Ley n.º 48 de 1970, con sus modificaciones posteriores. Japón.

⁶⁶ *Copyright Act 2021* (No. 22 of 2021). Singapur.

Frente al modelo europeo del opt-out, estos regímenes asiáticos aparecen, al menos en principio, más orientados a facilitar la innovación ex ante.

La experiencia de China es más oscilante y, por ello, especialmente reveladora⁶⁷. La información disponible muestra que algunos tribunales chinos se han mostrado relativamente receptivos a reconocer protección cuando el usuario demuestra una intervención humana suficiente en la formulación, selección o depuración del resultado, mientras que decisiones más recientes han negado protección a ciertos outputs por considerar insuficiente esa aportación humana. Paralelamente, la jurisprudencia también ha empezado a exigir a las plataformas de IA mayores deberes de diligencia cuando sus sistemas facilitan la generación de contenidos claramente infractores. Lo verdaderamente significativo del caso chino no es, por tanto, una posición unívoca, sino precisamente la coexistencia de decisiones más aperturistas y otras más restrictivas.

De la comparación entre estos modelos pueden extraerse varias conclusiones. La primera es que existe ya una divergencia sistemática entre ordenamientos en dos planos distintos: el de la autoría de los outputs y el del acceso a obras preexistentes para entrenamiento. La segunda es que el debate doctrinal tampoco se distribuye igual en todas partes: en Europa predomina la preocupación por la protección de los titulares y la transparencia; en Estados Unidos pesa más la discusión sobre fair use y control humano sobre el resultado; en Reino Unido destaca la vigencia problemática de la categoría de computer-generated works; y en Asia resultan más visibles los modelos favorables a la minería de datos y las soluciones pragmáticas orientadas al desarrollo tecnológico. La tercera es que, pese a las diferencias, prácticamente ningún ordenamiento importante ha reconocido personalidad autoral a la propia IA. Incluso los sistemas más flexibles siguen buscando un punto de conexión humano o empresarial para atribuir derechos o responsabilidades.

En definitiva, el derecho comparado muestra que el problema no admite una solución simple. Allí donde se protege prioritariamente la creatividad humana, surge el riesgo de dejar sin encaje jurídico una parte creciente de la producción algorítmica. Allí donde se favorece ampliamente el entrenamiento de modelos, aparece la objeción de que el sistema puede debilitar la posición económica y jurídica de los creadores cuyas obras alimentan esos modelos. Y allí donde se ensayan categorías intermedias, como ocurre con las computer-generated works británicas o con ciertas aproximaciones judiciales chinas, se corre el riesgo de introducir ficciones de autoría poco compatibles con la estructura clásica del derecho de autor. Precisamente por ello, la discusión internacional sigue abierta: no porque falten respuestas posibles, sino porque cada respuesta obliga a sacrificar alguna de las premisas sobre las que el sistema ha descansado hasta ahora.

7. Alternativas jurídicas posibles

La dificultad para encajar las creaciones generadas mediante inteligencia artificial dentro de las categorías clásicas del derecho de autor ha llevado a la doctrina y a los reguladores

⁶⁷ Tribunales de la República Popular China. (2025). *Caso «AlienChat»*.

a plantear distintas soluciones normativas. Ninguna de ellas resulta plenamente satisfactoria, porque todas obligan a sacrificar alguno de los valores que el sistema pretende proteger: la centralidad de la creatividad humana, la seguridad jurídica, los incentivos económicos a la innovación, la preservación del dominio público y la posición de los titulares de derechos cuyas obras se utilizan en el entrenamiento de modelos. Precisamente por ello, el debate no gira ya en torno a si existe un problema jurídico, sino en torno a cuál de las posibles respuestas genera menos fricciones sistemáticas y distributivas. El derecho comparado confirma, además, que los ordenamientos están explorando soluciones distintas: la Unión Europea mantiene por ahora un enfoque fuertemente humanista, Estados Unidos insiste en la autoría humana pero deja abierto el debate sobre los usos de entrenamiento, y el Reino Unido conserva una categoría específica para las obras generadas por ordenador cuya funcionalidad práctica hoy se discute abiertamente.

7.1. Primera opción: mantener el modelo tradicional del derecho de autor

La primera alternativa consiste en no crear un régimen nuevo y mantener intacta la arquitectura clásica del derecho de autor. Conforme a esta solución, solo quedarían protegidos aquellos resultados en los que pudiera identificarse una aportación humana suficientemente creativa, mientras que los outputs generados de forma autónoma por un sistema de inteligencia artificial quedarían fuera del copyright. Esta es, en esencia, la lógica que hoy predomina tanto en la Unión Europea como en Estados Unidos: la protección no desaparece por el mero uso de herramientas tecnológicas, pero exige siempre una intervención humana significativa, perceptible y jurídicamente relevante. La U.S. Copyright Office lo ha reiterado con claridad al afirmar que el copyright solo cubre la autoría humana incorporada a la obra, y no el material generado por IA aceptado sin control creativo suficiente⁶⁸. Del mismo modo, el estudio del Parlamento Europeo de 2025 parte de que el marco europeo actual no protege las obras generadas enteramente por IA si falta una aportación intelectual humana identificable⁶⁹.

La principal ventaja de esta alternativa es su coherencia dogmática. Mantener el modelo tradicional evita alterar las bases filosóficas del derecho de autor, que históricamente se ha construido como un sistema orientado a proteger la creatividad humana y no la mera producción de resultados formalmente complejos. Desde esta perspectiva, la solución tradicional preserva el vínculo entre originalidad, autoría y personalidad, e impide que la automatización erosione categorías como la impronta personal o los derechos morales. Además, esta opción protege mejor el dominio público, porque evita que grandes volúmenes de contenido generado algorítmicamente queden sometidos a derechos exclusivos pese a no derivar de una creatividad humana genuina. El estudio del Parlamento Europeo advierte precisamente de que reconocer protección plena a outputs

⁶⁸ U.S. Copyright Office. (enero de 2025). *Copyright and artificial intelligence: Report*.

⁶⁹ Parlamento Europeo. (2025). *Generative AI and copyright: Study*. Dirección General de Políticas Interiores.

no humanos podría perjudicar el dominio público, restringir el acceso al conocimiento y erosionar el “commons” cultural.

A ello se añade una segunda ventaja: la solución tradicional reduce el riesgo de crear monopolios artificiales sobre material generado automáticamente. Si el derecho de autor se concediera de forma amplia a resultados producidos por modelos generativos, los grandes desarrolladores o las plataformas con mayor capacidad computacional podrían apropiarse en exclusiva de una masa inmensa de contenido. Mantener el estándar clásico de autoría humana contiene ese riesgo y evita que la propiedad intelectual se convierta en una técnica de captura masiva de valor derivado de procesos estadísticos o algorítmicos. El enfoque europeo actual responde, en parte, a esta preocupación.

Sin embargo, esta alternativa también presenta inconvenientes importantes. El primero es la inseguridad jurídica en la zona intermedia entre obra humana y output automatizado. La U.S. Copyright Office reconoce protección cuando existe suficiente intervención humana, pero también admite que esa valoración es intensamente casuística. El propio estudio del Parlamento Europeo destaca que la distinción entre simple uso de una herramienta y auténtica autoría sustantiva sigue siendo difícil de operacionalizar y requiere criterios más claros. En la práctica, esto significa que dos supuestos muy cercanos pueden recibir tratamientos jurídicos distintos en función de cómo se describa o pruebe la intervención del usuario.

El segundo inconveniente es económico. Si los outputs enteramente generados por IA no reciben protección, una parte importante del valor producido por estas tecnologías queda fuera del derecho de autor. Esto puede reducir, al menos en teoría, algunos incentivos a invertir en sistemas capaces de producir contenidos comercialmente explotables. El problema no es tanto que las empresas de IA queden sin ningún tipo de protección —siguen disponiendo de secretos empresariales, contratos, ventajas de escala y, en ciertos casos, otros derechos de propiedad intelectual—, sino que el derecho de autor deja de ser el instrumento idóneo para capturar el valor de esos outputs. El Parlamento Europeo señala que los outputs no protegidos revierten al dominio público, aunque puedan seguir sujetos a otros regímenes, como secretos empresariales, derechos sobre bases de datos o restricciones contractuales.

En definitiva, mantener el modelo tradicional ofrece una gran solidez conceptual y protege la lógica humanista del sistema, pero deja abiertos dos problemas: la incertidumbre sobre el grado de intervención humana necesario para obtener protección y la ausencia de una respuesta específica para el valor económico generado por outputs no humanos.

7.2. *Segunda opción: creación de un régimen sui generis para obras generadas por IA*

La segunda alternativa consiste en crear un régimen jurídico específico, separado del derecho de autor clásico, para determinados resultados generados mediante inteligencia artificial. Esta solución parte de una idea básica: si las categorías tradicionales de obra y autor no encajan del todo en este fenómeno, quizá no deba forzarse su adaptación, sino diseñarse una protección distinta, más limitada y funcionalmente ajustada a la realidad tecnológica. La doctrina académica y el estudio del Parlamento Europeo mencionan expresamente esta posibilidad, aludiendo a “thin rights”, derechos conexos o fórmulas sui generis pensadas para proteger la inversión asociada a los contenidos generados por IA sin equipararlos plenamente a las obras humanas⁷⁰.

El principal atractivo de un régimen sui generis es que permite separar dos cuestiones que en el modelo tradicional aparecen indebidamente unidas: la existencia de creatividad humana y la conveniencia de reconocer alguna forma de protección económica. Bajo esta alternativa, el legislador no tendría que fingir que existe una autoría humana allí donde realmente no la hay, pero sí podría conceder una protección limitada a quienes organizan, financian o explotan estos sistemas. Esa protección podría tener una duración más corta, excepciones más amplias y un alcance material más estrecho que el copyright. Precisamente por eso, varios autores han defendido que un derecho delgado o limitado podría captar el valor económico de ciertos outputs sin vaciar de contenido el concepto clásico de autor.

Una segunda ventaja es la seguridad jurídica. Frente a la incertidumbre del criterio de “intervención humana significativa”, un régimen sui generis permitiría fijar reglas más objetivas sobre quién es titular, qué se protege, durante cuánto tiempo y frente a qué actos. Esa claridad puede resultar especialmente útil en sectores donde la producción de outputs automatizados es masiva y comercialmente relevante. El ejemplo británico suele citarse a este respecto: el Reino Unido mantiene desde 1988 una categoría legal para las “computer-generated works”⁷¹, atribuyendo la autoría a quien realiza los arreglos necesarios para su creación. Aunque esa figura no sea idéntica a un auténtico derecho sui generis, sí muestra una voluntad normativa de dar algún tratamiento específico a producciones sin autor humano directo.

Ahora bien, los problemas de esta alternativa son considerables. El primero es sistemático: crear un derecho nuevo significa añadir otra capa de complejidad a un ecosistema de propiedad intelectual ya muy fragmentado. El propio material de la OMPI insiste en que el sistema actual de propiedad intelectual es un marco “finely tuned”, y advierte de que las decisiones normativas deben adoptarse con cautela para evitar efectos colaterales o ripple effects inesperados⁷². Un régimen sui generis mal diseñado podría superponerse con el copyright, los derechos conexos, los secretos empresariales y los derechos sobre bases de datos, generando conflictos de delimitación más que soluciones.

⁷⁰ Parlamento Europeo. (2025). *Generative AI and copyright: Study*. Dirección General de Políticas Interiores.

⁷¹ *Copyright, Designs and Patents Act 1988* (c. 48). Reino Unido.

⁷² Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2019–2024). *WIPO conversation on intellectual property and artificial intelligence*. OMPI.

El segundo inconveniente es distributivo. Si el nuevo derecho se atribuyera de manera amplia a los desarrolladores o a las plataformas proveedoras del modelo, podría reforzar la posición dominante de los grandes operadores tecnológicos. El Parlamento Europeo advierte de que incluso la ausencia de protección sobre outputs no humanos ya favorece en cierta medida a las plataformas con escala, pero un régimen sui generis mal calibrado podría ir más lejos todavía al transformar esa ventaja de escala en un derecho exclusivo general sobre enormes volúmenes de contenido generado algorítmicamente. En otras palabras, la solución que pretende llenar un vacío de incentivos puede terminar agravando problemas de concentración.

Existe además una tercera objeción, de carácter conceptual. La experiencia británica con las computer-generated works muestra que una regla aparentemente clara puede perder eficacia cuando cambia radicalmente el contexto tecnológico. El estudio del Parlamento Europeo señala que la categoría británica fue pensada para un entorno de sistemas deterministas mucho más simples y que hoy resulta cada vez más difícil identificar quién realiza realmente los “arreglos necesarios” detrás de un output generado por modelos contemporáneos. El propio Gobierno británico ha reconocido en su consulta de 2024 que no está claro que esta protección se utilice de forma amplia ni que funcione adecuadamente dentro del marco general del copyright⁷³.

Por tanto, el régimen sui generis tiene la virtud de evitar ficciones de autoría y de ofrecer una respuesta específica al valor económico de los outputs generados por IA, pero solo sería recomendable si se diseña con enorme precisión. De lo contrario, puede producir sobreprotección, complejidad normativa y concentración excesiva de poder en quienes ya dominan la infraestructura tecnológica.

7.3. *Tercera opción: reconocer un derecho de remuneración sin atribuir un derecho exclusivo pleno*

La tercera alternativa no pasa por reconocer un derecho exclusivo completo sobre los outputs ni por extender artificialmente el concepto de autor, sino por introducir un derecho de remuneración. Esta opción ha ganado peso en el debate europeo, sobre todo respecto del uso de obras protegidas para entrenar modelos de IA. El estudio del Parlamento Europeo de 2025 formula expresamente una propuesta de “equitable remuneration”⁷⁴: una nueva excepción que permitiría el uso de obras como material de entrenamiento, pero acompañada de un derecho irrenunciable de remuneración equitativa para los titulares, gestionado colectivamente.

Su ventaja principal es que intenta equilibrar innovación y justicia distributiva. A diferencia del sistema puramente permisivo, no traslada todo el coste del desarrollo

⁷³ Gobierno del Reino Unido / Intellectual Property Office. (diciembre de 2024). *Consultation on copyright and artificial intelligence*. Her Majesty's Stationery Office.

⁷⁴ Parlamento Europeo. (2025). *Generative AI and copyright: Study*. Dirección General de Políticas Interiores.

tecnológico a autores, artistas y editores cuyas obras alimentan los modelos. Y, a diferencia de un sistema de licencias individualizadas para cada uso, evita costes transaccionales posiblemente inasumibles cuando el entrenamiento se realiza sobre millones o miles de millones de obras. El Parlamento Europeo presenta esta alternativa como jurídicamente fundamentada, escalable y potencialmente alineada con las obligaciones de transparencia del AI Act.

Una segunda ventaja es su flexibilidad institucional. El derecho de remuneración permite modular la intensidad de la protección sin bloquear por completo el acceso a datos necesarios para la innovación. En este punto ofrece una vía intermedia entre dos extremos: el consentimiento individual ex ante para cada acto de entrenamiento y la libertad plena de uso basada únicamente en opt-outs o en fair use. Además, este modelo podría articularse a través de entidades de gestión colectiva, lo que facilita su operatividad en sectores donde ya existen estructuras de reparto y administración de derechos. El Parlamento Europeo contempla precisamente esa gestión colectiva sectorial como un elemento central del modelo.

Sin embargo, sus limitaciones son también importantes. La primera es técnica y práctica: distribuir equitativamente la remuneración exige saber qué obras han sido utilizadas, en qué medida y con qué impacto. En el entrenamiento de modelos fundacionales, esa trazabilidad es extremadamente compleja. Incluso con mayores obligaciones de transparencia, sigue siendo difícil traducir la contribución estadística de una obra individual a un modelo en una remuneración proporcional y verificable. Por eso mismo, el diseño de sistemas de reparto basados en probabilidades o metadatos, aunque prometedor, dista de ser sencillo.

El segundo inconveniente es político-legislativo. Un derecho de remuneración de este tipo requeriría una reforma expresa del marco europeo, pues la solución actual de la Directiva 2019/790 se basa en excepciones de minería de textos y datos con posibilidad de reserva de derechos, no en una compensación obligatoria general. El Parlamento Europeo reconoce abiertamente que esta alternativa exige cambio legislativo. Por tanto, no es una vía que pueda surgir solo por interpretación doctrinal o jurisprudencial; necesita una decisión política clara.

Hay, además, una tercera objeción de principio. Si el sistema se centra exclusivamente en remunerar a los titulares por el uso de sus obras en el entrenamiento, puede dejar en segundo plano la cuestión de los outputs generados y la posible desvalorización de los mercados creativos causada por la producción masiva de contenidos automatizados. La remuneración compensa parcialmente el input, pero no resuelve por sí misma el efecto competitivo que puede tener el output sobre autores y profesionales humanos. Por eso, esta opción es poderosa para el problema del entrenamiento, pero menos autosuficiente cuando se traslada al problema general de la protección de las creaciones generadas por IA.

8. Conclusiones

El recorrido realizado a lo largo de este trabajo ha puesto de manifiesto que la inteligencia artificial generativa no es un fenómeno que el Derecho de la propiedad intelectual pueda seguir tratando como una anomalía periférica. Es, por el contrario, una transformación estructural que interpela al núcleo mismo del sistema: la figura del autor humano, la exigencia de originalidad y la lógica de atribución de derechos sobre la que descansa toda la arquitectura normativa. La conclusión general que se extrae del análisis no es cómoda, pero sí honesta: el marco jurídico vigente no está en condiciones de ofrecer una respuesta coherente y satisfactoria a los problemas que plantean las obras generadas mediante sistemas de IA, al menos no sin incurrir en ficciones jurídicas que comprometen la integridad conceptual del Derecho de autor.

La primera conclusión que cabe formular con cierta firmeza es que la exigencia de autoría humana, tal como está configurada en el artículo 5.1 TRLGPI y refrendada por la jurisprudencia del TJUE, no es una barrera interpretable de forma flexible sino un límite estructural del sistema. No se trata de un anacronismo legislativo que quepa superar mediante una interpretación extensiva, sino de una opción deliberada y coherente con los fundamentos del Derecho continental europeo. La obra se concibe como una proyección de la personalidad de su creador, y los derechos morales que la acompañan carecen de sentido fuera de ese vínculo personal. Intentar atribuir autoría a un sistema de inteligencia artificial, o prescindir de dicho requisito mediante analogías forzadas, no resolvería el problema, sino que lo desplazaría hacia contradicciones aún más profundas.

La segunda conclusión afecta a la originalidad. A lo largo del análisis se ha comprobado que este requisito, tal como lo ha construido el TJUE a partir de Infopaq, Cofemel y Brompton, no puede satisfacerse mediante la intervención de un sistema algorítmico por sofisticado que sea. Las "decisiones libres y creativas" que exige la jurisprudencia presuponen una libertad genuina de elección que los modelos generativos no poseen: su output es función de sus parámetros de entrenamiento y de las instrucciones recibidas, no el resultado de una voluntad creativa autónoma. Esta constatación no es un juicio de valor sobre la calidad estética de los contenidos generados por IA, que puede ser extraordinaria, sino una conclusión jurídica sobre la naturaleza del proceso que los produce. La calidad técnica y la originalidad jurídica son categorías independientes, y confundirlas llevaría a resultados normativos profundamente distorsionadores.

La tercera conclusión concierne al modelo de titularidad. De los cuatro modelos analizados —autoría de la IA, autoría del usuario, titularidad de la empresa desarrolladora y obra colectiva— ninguno ofrece una solución plenamente satisfactoria. El rechazo de la autoría de la IA es unánime y fundado. La autoría del usuario puede ser jurídicamente sostenible, pero únicamente cuando su intervención adopta la forma de una aportación creativa real y verificable, lo que excluye la gran mayoría de los usos cotidianos de estas

herramientas. La titularidad de la empresa desarrolladora resuelve algunos problemas prácticos pero genera otros igualmente graves, en particular la incompatibilidad con el régimen de los derechos morales. La figura de obra colectiva, por su parte, concentra el control en manos de pocos operadores con el riesgo de un acaparamiento sistemático de contenidos generados masivamente. Esta dispersión de soluciones imperfectas no es una deficiencia del análisis, sino el reflejo fiel de que el problema no tiene encaje natural en las categorías disponibles.

La cuarta conclusión se refiere a las alternativas normativas. Las tres opciones exploradas —mantenimiento del modelo tradicional, creación de un régimen sui generis, y reconocimiento de un derecho de remuneración— responden a lógicas distintas y presentan ventajas e inconvenientes que no pueden evaluarse en abstracto, sino en función de los valores y objetivos que se consideren prioritarios. A juicio de quien suscribe este trabajo, la opción más equilibrada en el estado actual del debate es la creación de un régimen sui generis específicamente diseñado para obras generadas con IA, inspirado funcionalmente en el modelo de protección de bases de datos, pero adaptado a las particularidades del proceso generativo. Este régimen debería articularse en torno a criterios objetivos —inversión, desarrollo tecnológico, responsabilidad editorial— y no a la ficción de una autoría inexistente. No se trata de renunciar al Derecho de autor tradicional, sino de reconocer que hay formas de producción creativa que requieren un marco propio, del mismo modo que el legislador europeo reconoció en su momento que las bases de datos necesitaban una protección diferenciada.

La quinta y última conclusión es de naturaleza más amplia. El debate sobre la propiedad intelectual de las obras generadas por inteligencia artificial no es, en el fondo, un debate técnico-jurídico sobre categorías normativas. Es un debate sobre qué se quiere proteger y por qué. El Derecho de autor nació para reconocer la creatividad humana y garantizar los incentivos necesarios para que esa creatividad florezca. Si se extiende esa protección a resultados generados de forma automatizada, se corre el riesgo de vaciar de contenido una categoría que tiene una justificación filosófica y social específica. Pero si se excluye toda protección, se genera una zona de absoluta inseguridad jurídica que afecta de forma desproporcionada a quienes utilizan estas herramientas de buena fe en procesos creativos legítimos. Encontrar el punto de equilibrio entre ambos extremos es la tarea que corresponde ahora al legislador, europeo y nacional, y a la doctrina que debe acompañarle en esa reflexión. Este trabajo ha pretendido contribuir modestamente a esa tarea, no ofreciendo respuestas definitivas, sino identificando con precisión las preguntas que no pueden seguir siendo eludidas.

9. Bibliografía

Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2019). Manual de propiedad intelectual (7.ª ed.). Tirant lo Blanch.

Comisión Europea. (2025). Iniciativa de estudio sobre la viabilidad de un sistema o registro técnico de opt-outs para el text and data mining en relación con el art. 4.3 de la Directiva 2019/790. Comisión Europea.

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886, revisado en París, 1971). Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Copyright, Designs and Patents Act 1988 (c. 48). Reino Unido.

Copyright Act of Japan, Ley n.º 48 de 1970, con sus modificaciones posteriores. Japón.

Copyright Act 2021 (No. 22 of 2021). Singapur.

Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital. Diario Oficial de la Unión Europea, L 130, de 17 de mayo de 2019.

Erdozain López, J. C. (2002). Derechos de autor y propiedad intelectual en Internet. Tecnos.

Estatuta de la Reina Ana (Statute of Anne) (1710). Gran Bretaña.

Ginsburg, J. C. (2020). The author's place in the future of copyright. Columbia Journal of Law & the Arts, 43(3), 369–392.

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). Deep learning. MIT Press

Gobierno del Reino Unido — Intellectual Property Office. (diciembre de 2024). Consultation on copyright and artificial intelligence. Her Majesty's Stationery Office.

Guadamuz, A. (2023). Prompting authorship? Human creativity in AI-assisted works. European Intellectual Property Review, 45(10), 623–631.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2019). WIPO technology trends 2019: Artificial intelligence. OMPI.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2019–2024). WIPO conversation on intellectual property and artificial intelligence. OMPI.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2020). Conversation on intellectual property and artificial intelligence: Revised issues paper (WIPO/IP/AI/2/GE/20/1). OMPI.

https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_2_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1_rev.pdf

Parlamento Europeo. (2024). *Generative AI and intellectual property (Study PE 760.392)*. Dirección General de Políticas Interiores, Departamento de Políticas Temáticas.

Parlamento Europeo. (2025). *Generative AI and copyright (Study)*. Dirección General de Políticas Interiores.

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>

Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (Ley de Inteligencia Artificial). *Diario Oficial de la Unión Europea*, L, de 12 de julio de 2024.

Rosati, E. (2023). *Generative AI and copyright: Training data and outputs*. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 18(9), 677–685.

Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach (4.ª ed.)*. Pearson.

Samuelson, P. (2022). *Creativity and control in AI-generated works*. *Harvard Journal of Law & Technology*, 35(2), 457–489.

Senfileben, M. (2021). *AI-generated creativity and copyright law*. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 16(10), 1045–1057.

Suprema Corte de Justicia de la Nación (México). (2025). *Decisión sobre obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial*.

Tribunal de Distrito de Beijing (China). (2019). *Beijing Feilin Law Firm v. Baidu Inc.*

Tribunal de Distrito de Shenzhen (China). (2020). *Shenzhen Tencent Computer Systems Co., Ltd. v. Shanghai Yingxun Technology Co., Ltd.*

Tribunal de Justicia de la Unión Europea. *Sentencia de 16 de julio de 2009, Infopaq International A/S c. Danske Dagblades Forening*, C-5/08, ECLI:EU:C:2009:465.

Tribunal de Justicia de la Unión Europea. *Sentencia de 12 de septiembre de 2019, Cofemel — Sociedade de Vestuário SA c. G-Star Raw CV*, C-683/17, ECLI:EU:C:2019:723.

Tribunal de Justicia de la Unión Europea. *Sentencia de 11 de junio de 2020, Brompton Bicycle Ltd c. Chedech/Get2Get*, C-833/18, ECLI:EU:C:2020:461.

Tribunal Supremo, Sala de lo Civil. (2025). *Sentencia núm. 4097/2025*. Tribunal Supremo de España.

Tribunales de la República Popular China. (2025). *Caso AlienChat*.

U.S. Copyright Office. (2023). Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence, 88 Fed. Reg. 16,190. U.S. Government Publishing Office.

U.S. Copyright Office. (enero de 2025). Copyright and artificial intelligence: Report. U.S. Copyright Office.

U.S. Copyright Office. (mayo de 2025). Copyright and artificial intelligence, Part 2: Training data for AI models (Preliminary Report). U.S. Copyright Office.

United States District Court for the District of Columbia. (2023). Thaler v. Perlmutter, No. 1:22-cv-01564-BAH.