

ENTRENAMIENTO DE IA CON OBRAS PROTEGIDAS: TENSIONES Y PROPUESTAS REGULATORIAS*

RAY MELONI GARCÍA**

Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Perú

JEAN-CARLO COSTA GÁLVEZ***

Universidad de Lima, Perú

Recibido: 4 de mayo del 2026/ Aceptado: 10 junio del 2026

doi: <https://doi.org/10.26439/iusetpraxis2026.n061.8791>

RESUMEN. El propósito del presente artículo es investigar el impacto del entrenamiento de los sistemas de inteligencia artificial (IA), mediante el uso de obras protegidas, en la regulación sobre el derecho de autor. Para tal efecto, realizamos una revisión histórica sobre los principios fundacionales del derecho de autor y la técnica legislativa usada para su regulación a propósito de la aparición del internet. Luego, se efectúa un análisis de los principales debates jurisprudenciales sobre IA y derechos de autor. Por último, concluimos con una reflexión sobre la necesidad, o no, de modificar la regulación actual para proteger a los autores contra la explotación indebida de sus obras en la era de la IA.

PALABRAS CLAVE: inteligencia artificial / propiedad intelectual / derechos de autor / protección / regulación

* Reconocemos y agradecemos la valiosa labor, la constante dedicación y el firme compromiso de nuestra colaboradora, Antonella Sinisi Salas, estudiante de la Facultad de Derecho de la Universidad de Lima, por sus aportes en la elaboración de este artículo.

** Doctorando por la Universidad de Alicante, España. Magíster en Derecho con mención en Derecho Empresarial por la Universidad de Lima. Experto global en propiedad intelectual con más de veinticinco años de ejercicio administrativo y judicial. Socio fundador de la firma MCG Law Firm, empresa dedicada a temas de propiedad intelectual para el desarrollo, el derecho de la competencia y la protección al consumidor. Consultor de organismos internacionales para quienes diseñan estrategias de protección y gestión de derechos de propiedad intelectual para el desarrollo. Docente de pregrado y posgrado de la Universidad de Lima.

*** Posee un MBA de la Universidad de Chile y es abogado por la Universidad de Lima con mención *magna cum laude*. Abogado especializado en propiedad intelectual con más de dieciocho años de experiencia en el diseño de estrategias legales en temas de propiedad intelectual. Es socio fundador de MCG Law Firm Perú, docente universitario en pregrado y posgrado. En el sector público, ha ocupado cargos como comisionado en la Comisión de Derecho de Autor, vicepresidente de la Comisión Transitoria de Signos Distintivos y abogado en la Sala Especializada en Propiedad Intelectual del Indecopi.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE TRAINING ON COPYRIGHT-PROTECTED WORKS: REGULATORY TENSIONS AND POLICY PROPOSALS

ABSTRACT. The purpose of this article is to examine the impact of training artificial intelligence (AI) systems through the use of protected works on copyright regulation. To this end, we conduct a historical review of the foundational principles of copyright law and the legislative techniques employed in its regulation, particularly in response to the emergence of the internet. We then analyze the principal jurisprudential debates concerning AI and copyright. Finally, we conclude with a reflection on whether it is necessary to amend the current regulatory framework in order to protect authors against the improper exploitation of their works in the age of AI.

KEYWORDS: artificial intelligence / intellectual property / copyright / protection / regulation

Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano,
excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera ley.

Isaac Asimov

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, todos observamos —algunos con fascinación, otros con perplejidad y los demás con terror— los avances y el impacto que ha generado la inteligencia artificial (IA) sobre los negocios, la tecnología, la generación de contenido, el entretenimiento, la educación y el quehacer cotidiano. En efecto, la IA ha ocasionado reacciones abiertamente enfrentadas desde hace algún tiempo, pero principalmente inquietudes sobre su rol ético en el progreso tecnológico. En ese escenario, lo que sí está fuera de discusión es que los aportes de la IA abarcan desde avances científicos inéditos hasta un cambio de paradigma en nuestra interacción con la información y la creatividad. Esto último compromete significativamente la generación, uso y protección de los derechos de autor a escala global.

Hoy, más que nunca, recordamos las charlas con el maestro Ricardo Antequera Parilli (comunicación personal, 8 de agosto de 1996), cuando nos intentaba explicar que, en algún momento, la tecnología alcanzaría tal grado de desarrollo que se construirían en el ciberespacio unas superautopistas de la información que permitirían el manejo de la información no de manera unidireccional, sino en ambas direcciones. En ese futuro, podríamos ver o escuchar archivos sin necesidad de descargarlos o tenerlos en formato físico, o podríamos acceder al contenido desde cualquier parte, pausar el contenido y reiniciarlo cuando queramos. Eventualmente, también podríamos generar contenido o modificarlo en tiempo real y, por si fuera poco, nos llegarían sugerencias sobre el contenido que debemos consumir a partir de nuestras preferencias. El maestro, siempre adelantado a su época, hablaba del *streaming*, el desarrollo prolífico del internet y acaso de la IA generativa, no con los mismos términos, pero meridianamente con los mismos conceptos.

A pesar de ello, el maestro Antequera Parilli, para que no se malinterprete, no estaba preocupado por la evolución tecnológica, más bien la celebraba. Lo que a él siempre le preocupó fue la protección de los derechos de los autores. No en vano se le considera el arquitecto de la normativa autoral contemporánea en Latinoamérica. En efecto, Antequera Parilli participó activamente en la formulación de las leyes de derechos de autor en diversos países de la región, cuando no inspiró a la promulgación de estas en los demás países. En el Perú, elaboró el proyecto de ley de derecho de autor en 1995, el cual vería la luz un año más tarde a través del Decreto Legislativo 822 con breves modificaciones. Él mismo comentaría, después de la publicación de dicho decreto, que un “duende” metió la mano y modificó algunos artículos de su proyecto. Obviamente, no comulgaba con las modificaciones. En el

2008, Antequera Parilli realizó un proyecto para la nueva ley peruana de derecho de autor, pero este proyecto nunca vio la luz.

Ahora bien, desde el punto de vista de la protección de los derechos de los autores, el desarrollo de la IA parece despertar la misma intranquilidad que cuando proliferó el internet en la industria del entretenimiento a inicios de los noventa. Hay algo que todos tenemos claro hoy en día como en aquel entonces: el desarrollo del internet o la IA no se detendrán por la existencia de los derechos de autor. En ese orden de ideas, Antequera Parilli¹ (1996), refiriéndose a los supuestos riesgos de la internet, afirmó que

el reto que hoy más preocupa al mundo autoral está en enfrentar y ofrecer soluciones a los problemas que se generan con el uso combinado de la tecnología digital y las telecomunicaciones. Tanto a los derechos de orden moral, especialmente en cuanto a las “alteraciones digitales” de las obras preexistentes, como a los patrimoniales. Por ejemplo, respecto del ejercicio de tales derechos y la instrumentación de los controles ... para la “navegación” de las obras a través de las superautopistas de la información, [que] no se realice en perjuicio del derecho de los autores a autorizar o prohibir la comunicación pública de sus obras por cualquier medio, ni en desmedro de la remuneración a que tienen derecho por esas comunicaciones.

En la actualidad, es oportuno mencionar que ningún autor ni defensor de los derechos de autor pretende frenar el desarrollo de la tecnología o el acceso a la cultura, estos son sofismas trasnochados. Es menester reconocer que la IA ha traído muchos beneficios consigo y esperamos que siga así, pero ello no debe afectar los derechos de los autores. Estamos convencidos de que la flexibilidad de su regulación a través de la redacción de cláusulas abiertas basadas en el principio de neutralidad tecnológica impedirá que eso ocurra.

2. LA FLEXIBILIDAD EN LA REGULACIÓN DEL DERECHO DE AUTOR Y EL AVANCE DE LA TECNOLOGÍA

El derecho de autor es, en efecto, un producto legal que nace y evoluciona continua y juntamente con la tecnología. A lo largo de los años, la flexibilidad de su regulación nos ha demostrado que, lejos de ser estática o pétrea, presenta una notable adaptabilidad con respecto a la evolución de las formas de producción, reproducción y difusión de productos intelectuales.

¹ Las ideas expuestas por Antequera Parilli se dieron en 1996 en el curso “El derecho de autor y los derechos conexos en el marco de la propiedad intelectual: el desafío de las nuevas tecnologías. ¿Adaptación o cambio?”. Este correspondió a un curso de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos (Quito, Ecuador).

Cada gran avance tecnológico ha sacudido su propio tejido conceptual y normativo, presionando a los legisladores, la doctrina y la jurisprudencia a reexaminar el delicado entrelazado entre la protección de los autores, el servicio al interés público y la facilitación del avance de la tecnología, una y otra vez. Nótese que las industrias de base tecnológica, las nuevas plataformas digitales y los algoritmos de IA buscan simplificar el trabajo de sus usuarios, lo que les facilita el acceso a toda la información posible, pues se automatizan tareas repetitivas y, eventualmente, se crea contenido (texto, audio, video, imágenes o códigos) a partir de patrones aprendidos en grandes volúmenes de datos existentes.

A lo largo de su evolución histórica, el derecho de autor ha demostrado una notable capacidad de adaptación frente a los profundos cambios estructurales en las formas de creación, reproducción y difusión de las obras. Cada innovación tecnológica ha planteado nuevos desafíos para la protección de las obras, desde la invención de la imprenta hasta el desarrollo de tecnologías como la fotografía, el cine, la grabación sonora, la fotocopidora, las redes de cable y fibra óptica, el *software* y, más recientemente, las plataformas digitales. No obstante, una de las razones fundamentales por las que el sistema de derecho de autor ha logrado mantenerse vigente radica en el uso de una técnica legislativa tecnológicamente neutral. Este enfoque evita supeditar la protección jurídica a un método específico de creación, fijación o explotación de la obra y, con ello, impide el desfase de la protección por la aparición de nuevos métodos con el avance imparable de la tecnología. Así, la normativa autoral suele incluir fórmulas amplias para el reconocimiento y protección de los derechos de autor de modo que la explotación de las obras se extienda a cualquier forma de utilización², por cualquier medio o procedimiento³, ya sea análogo, digital o virtual⁴, conocido o incluso desconocido en estos días⁵. A continuación, citamos algunos ejemplos.

² “Comunicación pública: todo acto por el cual una o más personas, reunidas o no en un mismo lugar, pueden tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas, por cualquier medio o procedimiento, análogo o digital, conocido o por conocerse, que sirva para difundir los signos, las palabras, los sonidos o las imágenes. Todo el proceso necesario y conducente a que la obra sea accesible al público constituye comunicación” (Decreto Legislativo 822, artículo 2, numeral 5).

³ “Distribución: puesta a disposición del público, del original o copias de la obra mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma conocida o por conocerse de transferencia de la propiedad o posesión de dicho original o copia” (Decreto Legislativo 822, artículo 2, numeral 8).

⁴ “Divulgación: hacer accesible la obra, interpretación o producción al público por primera vez con el consentimiento del autor, el artista o el productor, según el caso, por cualquier medio o procedimiento conocido o por conocerse” (Decreto Legislativo 822, artículo 2, numeral 9).

⁵ “Obra audiovisual: toda creación intelectual expresada mediante una serie de imágenes asociadas que den sensación de movimiento, con o sin sonorización incorporada. Debe ser susceptible de ser proyectada o exhibida a través de aparatos idóneos, o por cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido. Ello, independientemente de las características del soporte material que la contiene, sea en películas de celuloide, en videogramas, en representaciones digitales o en cualquier otro objeto o mecanismo, conocido o por conocerse. La obra audiovisual comprende a las cinematográficas y a las obtenidas por un procedimiento análogo a la cinematografía” (Decreto Legislativo 822, artículo 2, numeral 19).

En la normativa peruana, el “Título preliminar” del Decreto Legislativo 822 menciona la comunicación pública en el numeral 5 del artículo 2. Indica que esta podría darse a través del cine, el teatro, la radio, etcétera. Lo interesante de este artículo es que el autor es el único que puede autorizar (o, en su defecto, prohibir) la realización de actos para que las personas, independientemente de dónde estén, puedan acceder a la obra.

Por otro lado, en el numeral 5 del artículo 8 se habla del derecho de distribución que tiene el autor para que su obra (ya reproducida) pueda llegar al público mediante alguna forma de transmisión. Con frecuencia, este derecho se ejerce en los vinilos musicales (pese a que su uso cotidiano dista de nuestra época). Un ejemplo claro es el de la banda surcoreana BTS que, en su álbum *Arirang*, ocultó de las plataformas digitales la canción “Come Over” para que esta solamente pudiera ser escuchada por aquellos que compraran el vinilo oficial.

De igual manera, el numeral 5 del artículo 9 menciona el derecho de divulgación, el cual refiere que dar a conocer una obra al público por primera vez requiere del consentimiento de la esfera del autor. Un ejemplo sería la presentación, en noviembre del 2025 en Minneapolis (Minnesota), de la canción (no lanzada) *Internet Girl* de la banda Katseye durante el Beautiful Chaos Tour. El público escuchó por primera vez lo que en meses siguientes se convirtió en un *hit* de redes sociales.

Finalmente, destaca que en el numeral 5 del artículo 19 se hable de la obra audiovisual, probablemente de las creaciones intelectuales que más han progresado con el pasar de los últimos años. Se trata de imágenes asociadas a una sensación de movimiento, las cuales pueden ser proyectadas, exhibidas o comunicadas en diversos métodos. Podemos tomar como ejemplo la película *Flow* (2024), ganadora del Óscar, la que ya se encuentra en algunas plataformas digitales.

Ahora bien, los primeros métodos de producción industrial de obras literarias nos devuelven a la invención de la imprenta en el siglo xv. El amanecer de la impresión de textos, en el que por primera vez su circulación podía producirse en masa, generó que se establecieran nuevos patrones de difusión cultural y de conocimiento. Este cambio estructural alteró los principios artesanales de copia y creó una reproducción mecánica, lo que generó profundas disputas entre impresores, editores y escritores. En aquel entonces, las casas de impresión cobraron un rol destacado y adquirieron muchos privilegios en detrimento de los derechos de los creadores. En efecto, el control sobre los libros no lo tenían los autores, sino los impresores y editores, pero esto cambiaría.

Originalmente, el primer precedente contemporáneo del derecho de autor fue The Statute of Anne del 10 de abril de 1710, el cual transformó el derecho de libertad de impresión en el derecho de autor: es decir, en aquel derecho exclusivo del creador sobre su texto para la publicación. Este estatuto estableció la base de un sistema que consideraba

la protección del autor no solo como una herramienta de subyugación económica, sino también como un incentivo para la creación y transmisión de conocimiento para beneficiar a la sociedad en su conjunto. Desde los siglos XVIII-XIX, el derecho de autor creció en un sistema que había desarrollado tanto los intereses patrimoniales del autor como la relación con la obra original para evitar, a través de este sistema, la separación tradicional entre los derechos patrimoniales de propiedad personal y los derechos morales. La obra pasó a ser, entonces, una expresión de la personalidad del autor, y no solo una fuente de ingresos.

El proceso de internacionalización del derecho de autor llegó a un punto culminante con la adopción del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI], 1886). Este estableció principios y conceptos fundamentales que sentarían las bases para el proceso de derecho de autor actual y dotaron al lenguaje del derecho de autor de una vocación universal. Este proceso siguió desarrollándose mediante el Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (OMPI, 1996). Este compendio les diseñó a los artistas intérpretes (músicos, cantantes y actores) un nuevo camino para elegir sobre sus creaciones. De esta manera, se empezó a hablar de los derechos exclusivos que hoy son inalienables a estas obras (reproducción, distribución, derechos morales, etcétera), sobre todo en el caso de las interpretaciones sonoras. Sin embargo, el derecho de autor, desde el principio, ha estado sujeto a los continuos cambios de tecnologías que han puesto una tremenda presión sobre su estatus normativo.

El auge de la tecnología en línea e internet, seguramente, se presentó como uno de los mayores dolores de cabeza para el sistema de derecho de autor. El poder de reproducir, alterar y entregar obras en tiempo real —a través de las fronteras y a casi ningún costo marginal— puso a prueba los modos existentes de control y abuso económico. En respuesta, se desarrollaron políticas establecidas, jurisprudencia y modelos de contrato, además de controversias sobre conceptos como el *fair use*, excepciones y limitaciones, licencias Creative Commons, *copyleft* y sistemas de gestión colectiva en espacios digitales.

El derecho de autor se vio obligado a reevaluar sus mecanismos clásicos para responder al nuevo mundo del contenido como parte de los bienes comunes digitales. En este contexto de transformación permanente, la IA se presenta como uno de varios puntos de inflexión cruciales en la historia del derecho de autor. A diferencia de las tecnologías pasadas, los sistemas de IA —incluidos los modelos de aprendizaje automático y la IA generativa— no se limitan a producir y entregar obras preexistentes. En cambio, se entrenan mediante un extenso procesamiento de datos y contenido, gran parte del cual está protegido por derechos de autor.

Este es un proceso a través del cual se reproducen, analizan y procesan grandes cantidades de obras para determinar patrones, arquitecturas, estilos y relaciones. Un

proceso que permite a los sistemas producir nuevos trabajos o productos, más cercanos —en contexto y forma— a los estilos humanos. En el futuro, este proceso se habrá perfeccionado al punto en que, como lo mencionan Quispe y García (2024), “las obras producidas por inteligencia artificial se volverán cada vez más sofisticadas, difuminando la línea entre las creaciones humanas y las sintéticas. Este caso avivará el debate sobre la preferencia entre el arte humano y el generado por IA” (párr. 13).

El entrenamiento de modelos de IA plantea desafíos de una complejidad legal mucho mayor que los planteados anteriormente. Entre ellos, uno podría preguntarse si el uso de obras protegidas para entrenar sistemas de IA es un acto de reproducción apropiado en el sentido de reproducción desde el punto de vista de la autoría, si tal uso requiere autorización por parte de los titulares de derechos para hacerlo o si es elegible para ciertas excepciones y limitaciones concebidas por una regulación sobre derechos de autor que fue originalmente concebida en contextos tecnológicos claramente diferentes.

Al respecto, Pascua (2023) narra que en Francia, en septiembre del 2023, un grupo de diputados del Parlamento presentaron la propuesta de Ley 1630, la que buscaba regular la IA a través de los derechos de autor. Pascua comenta que el documento en cuestión perseguía la incorporación de una autorización previa por parte de los autores de los derechos; además de proponer la obligatoriedad de agregar el texto “obra generada por IA” para aquellas generadas con un sistema de IA.

Con lo anterior, se generan preguntas sobre la legalidad del contenido creado por IA. Si el contenido así generado es legalmente de propiedad de alguien, ¿qué derechos de propiedad puede tener dicho contenido?, ¿quién es el responsable en caso se infrinjan derechos de autor de terceros en su concepción? e, incluso, ¿cómo podría afectar la protección moral de las obras de un autor en el entrenamiento? Como se ve, los problemas que enfrentamos tienen consecuencias legales, económicas, culturales y morales. Sin embargo, si la protección es demasiado estricta, podría inhibir la innovación tecnológica y la competitividad del mercado; y, si no es lo suficientemente estricta, podría reducir o eliminar los incentivos para desarrollar nuevas obras, disminuir los derechos de los autores y afectar negativamente la salud de las industrias culturales.

Para comprender mejor las repercusiones del uso de la IA en el día a día, el autor Fredi Vivas introduce diez principios rectores de la IA, entre ellos, el de calidad, el cual indica que “todo aquel contenido generado artificialmente de forma sintética debe alimentarse de contenido creado por los seres humanos. De lo contrario, su calidad irá erosionándose progresivamente” (Fredi Vivas, tal como se cita en Sueiro, 2025, p. 101). Una IA que nutra a una base informática requiere de contenido excepcional que haya sido desarrollado por la mente humana. Una vez más, de acuerdo con Vivas, la ausencia de una mano humana en la generación de contenido estaría contradiciendo el principio de

responsabilidad humana, el que reconoce a los humanos —de momento— como entes con responsabilidad jurídica en estos casos o, en su defecto, a las personas jurídicas de existencia real. Nos invita a “interrogarnos si los sistemas informáticos asistidos por inteligencia artificial pueden ser sujetos de derechos de autor” (Sueiro, 2025, p. 101).

La tensión entre la innovación tecnológica y la protección de la creatividad humana está nuevamente en el centro de la discusión sobre la autoría actual. En este contexto, la ley de derechos de autor debe reconsiderar sus conceptos básicos y evaluar si las leyes existentes son lo suficientemente robustas para abordar los problemas generados por la IA o si queremos optar por nuevas soluciones regulatorias, contractuales o incluso tecnológicas. Por lo tanto, analizar cómo podría ser el entrenamiento de la IA desde el punto de vista de la ley de derechos de autor requerirá darle una vuelta de tuerca a los conceptos clásicos de originalidad, autoría, reproducción y *fair use* cuando se aplican a una tecnología que está desafiando los límites existentes de la creación humana y el procesamiento automatizado.

Con respecto a este tema, en nuestro país, la Sala de Propiedad Intelectual del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi) estableció un precedente de observancia obligatorio sobre el concepto de originalidad en cuestiones de derechos de autor a través de la Resolución 286-1998/TPI-INDECOPI, la cual ayudó significativamente a definir la protección de los derechos de autor. En este sentido, el precedente estableció una concepción de originalidad basada en estándares internacionales de originalidad que se centraron en el sello personal del autor y las elecciones del Creative Commons.

En el fallo, Indecopi sostuvo que la originalidad no debe interpretarse como novedad, mérito artístico, valor estético o esfuerzo creativo sustancial, sino como la emergencia de una obra intelectual propia, manifestada a través del sello personal del autor, incluso si la impronta es pequeña. El criterio aleja el análisis de los subjetivos o evaluativos hacia la identificación de elecciones creativas libres que permiten que la obra se distinga de todas las demás como una expresión individual, aparte de las mecánicas automáticas o establecidas.

De la misma manera, el precedente establece que las expresiones, cuyo modo es necesariamente impuesto por factores técnicos, funcionales o normativos, carecen de originalidad siempre que no se abra un espacio significativo para la selección creativa libre. La originalidad es, por lo tanto, un estándar legal flexible que debe evaluarse según su naturaleza y circunstancias particulares, siempre manteniendo la regla de una intervención creativa humana identificable (de la cual hay una distinción particular).

En el periodo actual de uso intensivo de sistemas de IA que pueden analizar grandes volúmenes de textos protegidos por derechos de autor y producir nuevas expresiones

a partir del aprendizaje automatizado, la aplicación de tal estándar como precedente vinculante se vuelve particularmente crítica. Este enfoque, en la propia obra de arte del autor como precedente, plantea una serie de problemas importantes para la instrucción de tales modelos de IA con obras protegidas. Para empezar, la cuestión de si las concepciones clásicas de reproducción, creación y originalidad se aplican a una nueva tecnología o a aquellas que funcionan sin intervención humana.

Por estas razones, el precedente de Indecopi también marca un paso interpretativo importante en la solidificación de la noción de originalidad en la ley de derechos de autor peruana. Actúa como un punto de referencia crucial en el análisis legal de los problemas que el entrenamiento de IA plantea al sistema de autoría moderno y, en particular, con respecto al equilibrio entre la protección de la creatividad humana y el avance del desarrollo tecnológico.

Conforme hemos referido previamente, la utilización de sistemas de IA para generar contenido, procesar información o crear producciones artísticas ha reanudado el debate sobre la necesidad de reformar las legislaciones de derecho de autor. A nuestro criterio, con base en la jurisprudencia comparada, sostenemos que el marco jurídico existente ya ofrece herramientas suficientes para abordar esta situación o, en todo caso, para encontrar una solución. Para ello, es medular comprender que la IA, en muchos casos, es utilizada como una herramienta para la generación de contenido o como un instrumento dentro del proceso creativo humano. A lo largo de la historia, los autores han utilizado instrumentos tecnológicos para materializar o perfeccionar sus obras. La IA puede ser entendida como una evolución de estas herramientas.

Por ejemplo, si Plinio, actuando como autor, utiliza IA como instrumento de creación, dirige el proceso creativo, modifica el contenido generado y toma la decisión final sobre la obra, el producto final seguirá siendo atribuible a Plinio. En este punto, la obra puede ser protegida por el derecho de autor bajo las reglas existentes sin necesidad de introducir modificaciones. Al respecto, Jalicot (2025) comenta lo siguiente:

Rappelons toutefois que le contenu généré par l'IA peut faire l'objet d'une recherche préalable spécifique par l'utilisateur. Selon le prompt rédigé, l'IA peut être utilisée comme un outil par un artiste ou un chercheur, à la manière de Photoshop ou de Word. Elle peut donc parfaitement conduire à la création d'œuvres de l'esprit originales. Résultat : on ne peut donc pas exclure toute protection d'une œuvre générée par l'IA si l'on arrive à percevoir un effort créatif de la part de l'auteur [Recordemos, no obstante, que el contenido generado por la IA puede ser objeto de una búsqueda previa específica por el utilizador. Según el *prompt* redactado, la IA puede ser usada como una herramienta por un artista o un investigador, de la manera de Photoshop o de Word. Ella no puede, entonces, perfectamente conducir a la creación de obras originales de mente. Resultado: no podemos excluir toda protección de una obra generada por la IA si llegamos a percibir un esfuerzo creativo de la parte del autor]. (párr. 13)

Ahora bien, el desafío actual no está en la asignación de autoría a las obras generadas con ayuda de IA, sino en la fase de entrenamiento de los modelos. Los sistemas de IA necesitan grandes volúmenes de datos para aprender patrones, estilos y estructuras. En rigor, esto implica recopilar, copiar, almacenar y procesar millones de obras preexistentes, muchas de las cuales se encuentran protegidas por derechos de autor.

En la práctica, los entrenamientos de modelos de IA afectan varios derechos morales y patrimoniales de los autores, para lo cual requieren de autorización y eventualmente el pago de remuneraciones. A continuación, analizaremos la jurisprudencia comparada relevante que evalúa y se pronuncia sobre el uso de obras protegidas por el derecho de autor en el entrenamiento de IA.

3. JURISPRUDENCIA SOBRE EL ENTRENAMIENTO DE IA CON OBRAS PROTEGIDAS POR EL DERECHO DE AUTOR

El desarrollo exponencial de la IA en los últimos años ha desafiado los marcos convencionales de derechos de autor. Los modelos de IA generativa, como los *chatbots* y generadores de imágenes, necesitan muchos datos para entrenarse y gran parte de estos provienen de obras protegidas por derechos de autor.

Esto ha cobrado especial relevancia en áreas en las que los derechos de autor están estrechamente vinculados a ciertos tipos de contenido, como gráficos interactivos, audio, materiales visuales y edición en tiempo real. Como resultado, ha surgido un número creciente de conflictos legales en diferentes partes del mundo bajo los cuales autores, editores, artistas y otros generadores de contenido dicen que las empresas tecnológicas, a través del uso indiscriminado de la IA, están afectando indebidamente sus derechos. En estos conflictos, las supuestas violaciones de derechos de autor parecen graves, pero aún más graves son las acusaciones sobre el entrenamiento impune de la IA a través de las obras protegidas por el derecho de autor.

Al mismo tiempo, la discusión se exagera, pues algunas voces consideran que los límites legales sobre dicho uso están en construcción y, en todo caso, hoy son inocuos, ya que la IA y la automatización toman protagonismo y no deberían ser perturbadas en nuestra propia economía digital. A continuación, examinaremos algunas de las disputas legales más importantes que tienen lugar en el escenario internacional en la actualidad.

3.1. Getty Images versus Stability AI

Con respecto a las controversias derivadas de los derechos de autor frente a la IA, es muy relevante considerar las dos demandas dirigidas contra Stability AI en el Reino Unido. Estas son Getty Images vs. Stability AI; y Sarah Andersen, Kelly McKernan y Karla Ortiz vs. Stability AI.

En primer lugar, el caso de Getty Images vs. Stability AI fue iniciado en el 2023 por la empresa Getty Images, una de las mayores agencias del mundo que vende fotografías y videos con licencia. Por su parte, Stability IA es una empresa creadora del modelo de IA Stable Diffusion, que genera imágenes a partir del texto que un usuario redacta. A lo largo de más de treinta años, Getty Images ha creado un gran banco de imágenes construido a partir de sus propias fotografías y de obras legalmente obtenidas de terceros. Este contenido tiene un alto valor comercial gracias a la calidad de sus imágenes, la información de metadatos incrustada y los marcadores de propiedad como las marcas de agua Gettyimages e iStock.

Ahora bien, Getty Images demandó a Stability AI ante la Corte del Reino Unido, pues, presuntamente, la referida empresa habría copiado alrededor de doce millones de imágenes protegidas por derechos de autor para entrenar a su programa de generación de imágenes Stable Diffusion. Estas fotos, dijo Getty Images, fueron recolectadas a través de *web scraping*, una técnica mediante la cual el contenido alojado en un sitio web se extrae automáticamente para su almacenamiento y posterior reutilización.

Desde el punto de vista de Getty Images, esta acción permitió a Stability AI apropiarse de contenido protegido (obras) sin la autorización correspondiente ni pago por los derechos de uso o reproducción necesarios bajo la regulación de derechos de autor. Además, Getty Images afirmó que muchas de las imágenes utilizadas contenían las marcas de agua Getty Images e iStock que no solo demostrarían la reproducción no autorizada, sino también la confusión sobre la fuente del contenido. Ello afectaría el derecho de exclusividad y la explotación económica de estas marcas en la industria. El 4 de noviembre del 2025, la Corte emitió un pronunciamiento sobre el fondo de la controversia. La decisión marcó una etapa significativa en el debate sobre el uso de obras protegidas por derechos de autor para entrenar sistemas de IA generativa en el Reino Unido.

En rigor, la jueza Joanna Smith desestimó la mayoría de las reclamaciones de derechos de autor presentadas por Getty Images, lo que redujo la investigación a dos preguntas relevantes: si los sellos de agua producidas por Stable Diffusion en la difusión de su contenido infringían algunas de las marcas registradas de Getty Images, o si el modelo era exclusivamente una copia "infringida" de las obras, que son objeto de protección de derechos de autor en Gran Bretaña.

La Corte dictaminó que la infracción por derechos de autor no era una preocupación, ya que no se demostró que el entrenamiento se hubiera realizado en el Reino Unido, acción necesaria para que se aplicase la *Copyright, Designs and Patents Act* (CDPA) de 1988, ley británica que regula el reconocimiento, uso e infracciones de los diseños, los derechos de autor y las patentes. Luego, explicó que los parámetros proporcionados por el modelo de IA, que se han utilizado como entrada para el algoritmo, constituyen representaciones

matemáticas y no imágenes duplicadas. En este aspecto, la Corte sostuvo que la IA no había guardado ni reproducido las estructuras de derechos de autor y que los medios para la operación del sistema no constituyen una infracción a la ley de derechos de autor bajo el artículo 27.3 de la CDPA.

Al respecto, según narra la nota de Goossens y Shandler (2025), la Corte distinguió lo que eran servicios alojados de los modelos descargables. Esto era crucial para la evaluación de una posible infracción secundaria. Sobre dicho punto, se concluyó que el acceso a un servicio alojado fuera del Reino Unido, al cual se ingresa de manera remota, no implica importación ni posesión en dicho país. Por otra parte, las descargas locales del modelo sí representarían una importación (en el escenario que la responsabilidad por infracción secundaria si el archivo descargado en sí fuera una copia infractora).

En cuanto a las marcas registradas, la Corte solo admitió la infracción en un sentido extenso. Así, estableció que el uso no autorizado de las marcas de agua iStock borrosas era una infracción, aunque no se comprobó daño a la reputación o una ventaja indebida. Reiteró que un modelo entrenado no replica el conjunto de datos empleado, sino que es un resultado del procesamiento estadístico y el atributo territorial de los derechos de autor es destacado.

En ese sentido, el fallo también subraya un importante problema jurisdiccional: Getty Images tuvo que retirar algunas de sus reclamaciones clave, incluida la infracción primaria de derechos de autor, ya que no pudo demostrar que el modelo fue entrenado con datos del Reino Unido, requisito indispensable para que la ley de derechos de autor británica sea aplicable al caso. Eso sugiere que aplicar regulaciones nacionales a la IA desarrollada por servidores en múltiples jurisdicciones será un desafío, dado el alcance mundial de los sistemas de entrenamiento de IA.

En general, el resultado de Getty Images contra Stability AI no definió un principio general de que entrenar IA con obras protegidas sea una infracción de derechos de autor, pero estableció la diferencia entre el aprendizaje automático y la copia de obras protegidas.

3.2. OpenAI versus New York Times

La demanda, presentada en diciembre del 2023 en un Tribunal Federal en Manhattan (Estados Unidos), aparece como uno de los procesos más públicos e importantes respecto al uso de obras protegidas por derechos de autor en el entrenamiento de modelos de IA (Reed, 2024). El *New York Times*, considerado durante mucho tiempo como uno de los periódicos más antiguos y respetados del mundo, expresó que OpenAI y Microsoft habían copiado millones de sus artículos periodísticos sin permiso y que los habían utilizado para entrenar modelos de IA que impulsan herramientas como ChatGPT y Bing Copilot (Reed, 2024). Ese uso no autorizado, según la demanda, incluía desde noticias y artículos

hasta columnas de opinión, análisis e investigaciones periodísticas, todo lo cual forma parte del preciado legado informativo del periódico.

El *New York Times* mencionó que durante meses intentó negociar un acuerdo comercial con OpenAI y Microsoft para limitar el uso de sus materiales y establecer modelos de compensación o colaboración antes de presentar la demanda. Sin embargo, las conversaciones no dieron fruto, lo que llevó al periódico a tomar la vía judicial. El periódico señaló que los modelos de IA aprendieron de los artículos del *New York Times* utilizando datos que recuperaron de la web sin pagar, los cuales se emplearon para entrenar u obtener licencias para los modelos y que tal uso es una violación directa de sus derechos de autor (Reed, 2024). Asimismo, el *New York Times* indicó que el uso no autorizado de su contenido resultó en un posible daño por el valor de miles de millones de dólares y solicitó a las agencias que acepten la responsabilidad por el daño legal y real resultante de la copia y uso no autorizado de su trabajo. Asimismo, también pidió a las empresas que eliminen y destruyan cualquier modelo o conjunto de entrenamiento de información que contenga contenido infractor.

OpenAI respondió que sí tiene en cuenta los derechos de la fuente y ha apoyado a los editores en la formulación de modelos de negocio que son beneficiosos para ambas partes. Adicionalmente, OpenAI y Microsoft argumentaron que entrenar modelos con contenido disponible públicamente en internet podría estar protegido por la doctrina de *fair use*, un concepto en la ley de derechos de autor de Estados Unidos que permite ciertos usos de obras protegidas sin permiso siempre que el uso sea transformador y no fundamentalmente destructivo para el titular de los derechos. Además, OpenAI argumentó que algunas de las reproducciones que encontró en los resultados de las copias producidas por esos sistemas, similares a las del *New York Times*, fueron obtenidas a través del uso indebido o manipulación por terceros de lo que percibe como violación de *prompts*, en lugar de ser una operación ordinaria o intencionada de sus sistemas.

A principios del 2025, el juez de este caso negó parcialmente a OpenAI y Microsoft las solicitudes de desestimación, lo que permitió que varias de las acciones principales de derechos de autor avanzaran. Ello incluyó una de las acusaciones bajo la ley de derechos de autor relacionada con la copia no autorizada para entrenamiento y la reproducción de texto de secciones de artículos.

Con relación a la controversia, el instructor clínico de la Facultad de Derecho de Harvard, Mason Kortz, en entrevista para el portal web Harvard Law Today, explicó lo siguiente:

With fair use, you say, yes, there was infringement, but we're not liable for it. Fair use is a statutory defense within the Copyright Act. There are some examples given of things that are typically fair use, including education, parody, satire, and criticism, but that's not an exhaustive list. The way fair use is determined is through a four-factor test. The first factor is the character of the use, whether the allegedly infringing work is transformative or is merely duplicative of the

original work. The second factor is the character of the original work. Works that are highly creative, that can contain a lot of expression, it's harder to claim fair use. The third factor is the amount used. Did the alleged infringer use the entire protected work or only a small segment of it? And the fourth factor is what impact the allegedly infringing use has on the market for the original. Is this going to displace the market for the original, or is this entering a new market that the original copyright owner is not able to enter? [Con el *fair use*, tú dices, sí, hubo una infracción, pero no somos responsables por ello. *Fair use* es una defensa legal sobre el *Copyright Act*. Hay algunos ejemplos sobre cosas que típicamente son *fair use*, incluyendo educación, parodia, sátira y crítica, pero eso no es una lista exhaustiva. Se requiere un test de cuatro factores para determinar el uso del *fair use*. El primer elemento es el carácter de uso, si la obra presuntamente infractora es transformadora o un mero duplicado de la original. El segundo factor es el carácter original de la obra. Trabajos altamente creativos que pueden contener mucha expresión, allí es difícil utilizar el *fair use*. El tercer factor es la cantidad usada, ¿utilizó el presunto infractor toda la obra protegida o solo un pequeño segmento de ella? Y, el cuarto factor es qué impacto tiene el uso presuntamente infractor en el mercado de la obra original. ¿Va esto a desplazar del mercado la obra original, o está ingresando en un nuevo mercado en el que el titular de original no puede entrar?]. (Reed, 2024, párr. 25)

Este caso ha sido considerado como uno de los varios juicios que busca probar si los principios de *fair use* se aplican contra la práctica de entrenar IA en obras protegidas a raíz de demandas similares de autores individuales y otros medios. La resolución del caso podría tener importantes repercusiones para la industria de los medios y el futuro desarrollo de la IA, ya que decidirá sobre esta y, eventualmente, en qué condiciones los modelos de IA pueden usar contenido protegido por derechos de autor sin consentimiento explícito. A la fecha, el proceso sigue en curso.

3.3. GEMA versus OpenAI

La sociedad de gestión colectiva de derechos de autor alemana Gesellschaft für musikalische Aufführungs und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) interpuso una demanda contra OpenAI, la cual fue resuelta por el Tribunal Regional de Múnich I en noviembre del 2025 (Hembt, 2025). El caso fue una de las primeras decisiones europeas sobre el uso de obras protegidas como materiales de entrenamiento para sistemas de IA.

GEMA representa a más de 100 000 compositores, letristas y editoras musicales, y su demanda contra OpenAI se basa en que el modelo de IA fue entrenado con letras de canciones protegidas por derechos de autor sin obtener licencias ni compensar a los titulares de los derechos (Hembt, 2025). En particular, el caso se centró en que las letras de al menos nueve canciones alemanas podrían haber sido incorporadas en los datos de entrenamiento del modelo ChatGPT, de modo que pudiera reproducir partes significativas

de esas canciones cuando los usuarios hicieran solicitudes básicas.

La demanda de GEMA afirmaba que ni el entrenamiento de la IA ni la reproducción de texto de ChatGPT en las respuestas del *chatbot* fueron compensados o autorizados por los titulares de los derechos. La organización explicó que usar o “memorizar” tales textos, incrustados en el modelo, formaba una especie de reproducción del material, que goza de protección de derechos de autor, dado que el sistema no solo aprende de los datos, sino que, incluso, puede reproducir porciones reconocibles de obras completas.

En relación con ello, Hembt (2025) explica qué fue lo que GEMA argumentó:

The court accepted GEMA's argument that training data can become embedded in model weights and remain retrievable – a phenomenon referred by GEMA as memorisation. Observing that the works were reproducible through very simple prompts such as "How is the text of [song title]" and "What is the refrain of [song title]", the court considered the statutory notion of fixation under EU law to be satisfied. *In doing so it rejected OpenAI's argument that it was necessary for GEMA to identify specifically, definable data in the model* [énfasis añadido]. By drawing an analogy with the lossy compression method used to encode MP3 files, the court concluded it was sufficient that a model could generate statistically probable token sequences that recognisably reproduce the song lyrics on the basis of the statistical information derived during training.

Based on these findings, the court held that the presence of the lyrics in the model parameters amounted to fixation, and that their reproduction in ChatGPT outputs represented additional acts of reproduction and communication to the public. Referring to Sections 15, 16 and 19a UrhG and Articles 2 and 3 of Directive 2001/29/EC (the "InfoSoc Directive"), the court found that the memorisation of lyrics in the models "4" and "4o" of ChatGPT constituted unauthorised reproduction and communication to the public [El tribunal aceptó el argumento de GEMA de que los datos de entrenamiento pueden integrarse en los pesos del modelo y permanecer recuperables, un fenómeno que GEMA denomina "memorización". Al observar que las obras eran reproducibles mediante indicaciones muy sencillas como "¿Cómo es el texto de [título de la canción]?" y "¿Cuál es el estribillo de (título de la canción)?", el tribunal consideró que se cumplía el requisito legal de fijación según el derecho de la UE. Al hacerlo, rechazó el argumento de OpenAI de que era necesario que GEMA identificara datos específicos y definibles en el modelo (énfasis añadido). Mediante una analogía con el método de compresión con pérdida utilizado para codificar archivos MP3, el tribunal concluyó que era suficiente que un modelo pudiera generar secuencias de tokens estadísticamente probables que reprodujeran de forma reconocible la letra de la canción a partir de la información estadística obtenida durante el entrenamiento.

Basándose en estos hallazgos, el tribunal dictaminó que la presencia de las letras en los parámetros del modelo equivalía a una fijación, y que su reproducción en los resultados de ChatGPT representaba actos adicionales de reproducción y comunicación al público]. (párrs. 7-8)

Por lo tanto, el 11 de noviembre del 2025, el Tribunal Regional de Múnich I falló a favor de GEMA y determinó que el acto de memorización de letras dentro de los parámetros del modelo, así como la posterior reproducción de textos similares en las respuestas del sistema, son actos de reproducción relevantes desde el punto de vista de los derechos de autor, pues violan los derechos exclusivos de explotación pertenecientes a los titulares. Luego, el fallo determinó que las excepciones de minería de texto y datos no se aplican en este caso, ya que el procesamiento y reproducción a largo plazo de las respectivas obras no se limita a la creación de un conjunto de datos para entrenamiento. El Tribunal exigió que OpenAI deje de usar las letras protegidas, proporcione información sobre su uso y almacenamiento de datos protegidos, y compense a GEMA por los daños incurridos por las infracciones de derechos de autor. Los jueces enfatizaron en su decisión que el hecho de que las letras se repliquen “de memoria” en los modelos indica una reproducción permanente de la música y no es elegible para una excepción de derechos de autor. OpenAI admitió que sus modelos aprendieron de datos disponibles públicamente, pero afirmó que ninguno de sus datos de entrenamiento fue almacenado o copiado y que sus modelos simplemente representan patrones aprendidos presentes en datos de entrenamiento extensivos.

De manera similar, con respecto a esta cuestión, también se argumentó que, dado que los resultados del *chatbot* se basan en solicitudes de los propios lectores (los *prompts*), se sigue que cualquier reproducción sobre este tema en particular debería recaer en manos de la persona que plantea la pregunta. Estos argumentos fueron rechazados por el Tribunal, que encontró que la tecnología es capaz de recrear información sustancialmente protegida sin una licencia.

El presente caso se considera un desarrollo legal importante y una de las primeras decisiones dictadas en Europa que declara que los sistemas de IA podrían infringir derechos de autor simplemente al ser entrenados y reproducir contenido protegido sin permiso. Estarán obligados a obtener licencias en el futuro para entrenar sus propias herramientas similares a máquinas en material protegido, especialmente para fines comerciales cuando este material es esencial para el producto de un autor.

3.4. Disney-Universal versus Midjourney AI

A mediados del 2025, un artículo del conocido diario *Le Monde* (2025) narró la disputa de dos gigantes de la animación que se unieron para demandar a la empresa de IA Midjourney por el uso de materiales de *Star Wars*, *Frozen* y *Mi villano favorito* para generar “copias” a partir de los personajes presentes en los filmes. Entre los medios probatorios ofrecidos ante el Tribunal Federal de Los Ángeles, los periodistas de la BBC Espiner y Jamali (2025) destacaron que se incluyeron reproducciones de creaciones que le pertenecían a ambos estudios: Spiderman, Yoda, Hulk, Elsa, los Minions, entre otros. Tanto Disney como Universal expresaron, adicionalmente, que hubo un incremento remarcable en el

patrimonio de Midjourney de cerca de trescientos millones de dólares en el 2024 (dos años luego de su creación).

¿La denunciada, una empresa que se refiere a sí misma como “un laboratorio de investigación independiente” (como se cita en Espiner & Jamali, 2025, párr. 16), puede investigar libremente a costa de usar material sin reconocer derechos a nadie? Años de trabajo de diseñadores, desarrolladores y artistas que, en honor al *fair use*, podría no llegar a ser reconocido ni retribuido debidamente. Las corporaciones denunciadas exigieron a las autoridades que Midjourney deje de utilizar sus contenidos, devuelva los ingresos que generó a raíz de estos y que pague una indemnización por daños y perjuicios de US\$ 150 000 por obra. Pese a que miembros del equipo legal de Disney consideran que la IA puede llegar a ser una herramienta que, desde una perspectiva optimista, permita a la creatividad humana profundizarse, la “piratería es piratería, y el hecho de que sea una compañía de IA no la vuelve menos infractora” (como se cita en Espiner & Jamali, 2025, párr. 7).

Este caso, pese a no haber culminado a la fecha, implica un punto crucial para la justicia americana, sobre todo en lo que refiere a la protección de elementos que pertenecen claramente a autores específicos. ¿Hubo plagio si fue la IA quien “creó” personajes con base en “referencias” pasadas? ¿Podemos, propiamente, hablar de “creación” y no de “generación de imágenes” de la IA si las copias de arte ya protegido son evidentes?

4. CONCLUSIONES

A nadie le queda la menor duda de que la IA ha cambiado el paradigma en nuestra interacción con la información y la creatividad, lo que compromete significativamente la generación, uso, protección y monetización de los derechos de autor a escala global. Por lo menos, hasta estos días, para ser reconocido como autor, necesitamos a una persona humana, pues generar una obra requiere de voluntad creativa y de intención creativa. La IA, en cambio, funciona mediante algoritmos y datos preexistentes sin conciencia ni intención propia. El surgimiento y desarrollo de la IA no necesariamente exige una transformación radical de las normas que regulan el derecho de autor. La técnica legislativa adoptada por instrumentos legales como la Decisión Andina 351 y el Decreto Legislativo 822, sobre la base de la neutralidad tecnológica, permite desarrollar nuevas herramientas de protección dentro del marco jurídico existente.

Las creaciones íntegramente generadas por IA no son consideradas obras y, por ende, no se protegen por el derecho de autor. Sin embargo, las obras concebidas que utilizan a la IA como herramienta son protegibles por el derecho de autor. En ese escenario, el desafío central no radica en la protección de las obras creadas con ayuda de la IA como herramienta, ello es posible y legalmente protegible. El tema medular es si resulta necesario regular el uso de obras protegidas durante el entrenamiento de estos sistemas. En este ámbito, el respeto a los derechos de reproducción y transformación, así como a los

derechos morales de los autores, constituye el eje fundamental para construir un equilibrio sostenible entre innovación tecnológica y protección de la creatividad humana, sin generar que una de las partes se vea afectada por favorecer a la otra.

En aras de seguir incentivando la innovación tecnológica, nos parece equitativo desarrollar un modelo de licencias, remuneraciones o gestión colectiva para los sistemas de entrenamiento de la IA que garantice una remuneración justa para los autores cuyas obras alimentan estos sistemas. En rigor, los sistemas de IA pueden seguir entrenando a través de obras protegidas por el derecho de autor, pero deben pagar por ello o generar una distribución de los beneficios del uso de la IA.

REFERENCIAS

- Antiquiri Parilli, R. (1996). *El derecho de autor y los derechos conexos en el marco de la propiedad intelectual. El desafío de las nuevas tecnologías. ¿Adaptación o cambio?* Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- Copyright, Designs and Patents Act de 1988. Por la cual se refunde la legislación sobre derechos de autor. 15 de noviembre de 1988. <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>
- Comunidad Andina. (1993, 17 de diciembre). *Decisión 351: régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos*. <https://www.wipo.int/wipolex/es/legislation/details/9445>
- Decreto Legislativo 822 del 2003. Ley de Derecho de Autor. 19 de diciembre del 2003. Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual. <https://spij.minjus.gob.pe/spij-ext-web/#/detallenorma/H770838>
- Espiner, T., & Jamali, L. (2025, 11 de junio). *Disney and Universal sue AI firm Midjourney over images*. BBC. <https://www.bbc.com/news/articles/cg5vjqdm1ypo>
- Goossens, S., & Shandler, B. (2025, 13 de noviembre). Getty Images v. Stability AI: English High Court Rejects Secondary Copyright Claim. *Latham & Watkins*. <https://www.lw.com/en/insights/getty-images-v-stability-ai-english-high-court-rejects-secondary-copyright-claim>
- Hembt, S. (2025, 14 de noviembre). Landmark ruling of the Munich Regional Court (GEMA v OpenAI) on copyright and AI training. *Bird&Bird*. [https://www.twobirds.com/en/insights/2025/landmark-ruling-of-the-munich-regional-court-\(gema-v-openai\)-on-copyright-and-ai-training](https://www.twobirds.com/en/insights/2025/landmark-ruling-of-the-munich-regional-court-(gema-v-openai)-on-copyright-and-ai-training)
- High Court of Justice. (2025, 4 de noviembre). Getty Images -v- Stability AI (Caso IL-2003-000007). <https://www.judiciary.uk/judgments/getty-images-v-stability-ai/>
- Jalicot, C. (2025, 21 de octubre). *IA et droit d'auteur: le vrai, le faux et l'incertain*. Polytechnique Insights. <https://www.polytechnique-insights.com/tribunes/digital/ia-et-droit-dauteur-le-vrai-le-faux-et-lincertain/#note-4>

- Le Monde. (2025, 12 de junio). Disney et NBC Universal attaquent le générateur d'images par IA Midjourney. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/06/12/disney-et-nbc-universal-attaquent-le-generateur-d-images-par-ia-midjourney_6612504_4408996.html
- Manhattan Federal Court. (2023). *The New York Times v. Microsoft and OpenAI*.
- Munich I Regional Court. (2025). *GEMA v. OpenAI*.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1886). *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas* (revisado en París el 24 de julio de 1971 y enmendado el 28 de septiembre de 1979). <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1996, 20 de diciembre). *Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas*. <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/wppt/>
- Pascua, S. (2023, 16 de noviembre). Francia: se presenta una proposición de ley para regular la inteligencia artificial en relación con los derechos de propiedad intelectual. *Observatorio de Inteligencia Artificial*. <https://institutoautor.org/francia-se-presenta-una-proposicion-de-ley-para-regular-la-inteligencia-artificial-a-traves-de-los-derechos-de-propiedad-intelectual/>
- Quispe, C., & García, I. (2024, 19 de septiembre). Del pincel al código: la IA en la creación de contenidos artísticos. *Nexos*. <https://nexos.ulima.edu.pe/2024/09/19/del-pincel-al-codigo-la-ia-en-la-creacion-de-contenidos-artisticos/>
- Reed, R. (2024, 22 de marzo). ChatNYT: Harvard Law expert in technology and the law says the New York Times lawsuit against ChatGPT parent OpenAI is the first big test for AI in the copyright space. *Harvard Law Today*. <https://hls.harvard.edu/today/does-chatgpt-violate-new-york-times-copyrights/>
- Resolución 286-1998/TPI-INDECOPI [Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual]. Por la cual se interpone denuncia por infracción a la legislación de derechos de autor contra la empresa InfuteCSA E. I. R. L. (Perú). 23 de marzo de 1998. <https://repositorio.indecopi.gob.pe/item/def24773-1710-414e-8901-b823588d566a>
- Sueiro, C. C. (2025). *La propiedad intelectual en la era de la IA*. Hammurabi. <https://biblioteca.hammurabidigital.com.ar/reader/sueiro-la-propiedad-intelectual-en-la-era-de-la-ia?location=3>
- The Statute of Anne de 1710. An Act for the Encouragement of Learning, by Vesting the Copies of Printed Books in the Authors or Purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned (Statute of Anne). 10 de abril de 1710. Yale Law School; The Avalon Project. https://avalon.law.yale.edu/18th_century/anne_1710.asp