

La inteligencia artificial generativa en la economía creativa. Una perspectiva desde el derecho de autor colombiano

*Generative AI in the creative economy.
A perspective from colombian copyright law*

Brenda Salas¹

RESUMEN: Este artículo analizará a la inteligencia artificial generativa en el marco de la economía creativa en Colombia. Analiza las bondades y los riesgos de su utilización desde la perspectiva jurídica, puntualmente, a la luz del derecho de autor. Diversos cuestionamientos surgen al respecto, entre ellos, la titularidad de estas creaciones y las infracciones al derecho de autor. Ante el vacío jurídico existente en Colombia el análisis se realizará desde la óptica del derecho de autor en Estados Unidos y la Unión Europea.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, economía creativa, derechos de autor, propiedad intelectual

ABSTRACT: This article analyzes generative artificial intelligence within the framework of Colombia's creative economy. It highlights AI's advantages and disadvantages under copyright law. Several questions arise in this context regarding ownership and liability. Due to the lack of regulations in Colombia, this analysis will be studied taking into account the United States and European copyright law.

Keywords: generative artificial intelligence, creative economy, copyright, intellectual property.

SUMARIO: INTRODUCCIÓN. 1. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA. 1.1. La inteligencia artificial. Una noción en construcción. 1.2. La inteligencia artificial generativa. 2. LA ECONOMÍA CREATIVA. 2.1. Las bondades de la IA generativa. 2.2. Los

¹ Abogada. PhD en Derecho Privado de la Universidad París II Panthéon-Assas. Actualmente, se desempeña como Docente Investigadora y como Coordinadora del Diplomado de Fashion Law del Departamento de la Propiedad Intelectual de la Universidad Externado. Es consultora en temas de propiedad intelectual, fashion law, contratación internacional, corporativo, exportación de servicios de industrias 4,0 y de derecho privado. Correo electrónico: brendasalas@gmail.com; brenda.salas@uexternado.edu.co

riesgos jurídicos de la IA generativa. 2.2.1. Estados Unidos. 2.2.1.1. El alcance jurisprudencial. 2.2.1.2. La posición de la *uscopyright office*. 2.2.2. Unión Europea. 2.2.2.1. El alcance normativo. 2.2.2.2. El alcance jurisprudencial. 2.2.3. Colombia. 3. CONCLUSIÓN. BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el proceso creativo de la humanidad enfrenta un cambio. La llegada de tecnologías disruptivas que provienen de la cuarta revolución industrial está impactando como el humano concibe y genera sus creaciones. Puntualmente, el desarrollo de la inteligencia artificial generativa (en adelante IA), despierta curiosidad, por cuanto ha sido analizada en términos de oportunidad o de riesgo. Matthew Sag y Peter YU señalaron en esa orientación que la “la IA se manifestó como el desarrollo del fuego” evocando una serie de promesas y al mismo tiempo peligros. China, la Unión Europea, Estados Unidos y otros países están comprometidos en la carrera para ganarle y controlarla.”². Colombia, no es ajeno a esta consideración, precisamente, se encuentra en el proceso de legislar esta tecnología disruptiva despertando interrogantes en diferentes esferas, entre ellas la de la economía creativa.

La economía creativa en sentido amplio hace referencia a aquellos bienes y servicios de carácter creativo producidos por humanos que son protegidos por la propiedad intelectual con capacidad de generar empleo y riqueza en una nación. Su importancia es considerable, en Colombia reportó un valor agregado de 40,6 billones de pesos que representa el 2,87% del valor agregado de la economía nacional para el año 2023³. Ahora, la IA generativa pretende emular al ser humano transformando con ello el proceso creativo para originar bienes y servicios evocando una serie de cuestionamientos, pues ¿será que esta tecnología tiene capacidad creativa igual a la del ser humano?, ¿puede reconocérsele un estatus

² “The arrival of generative artificial intelligence (AI) has set the world on fire. Although AI technology has both promises and perils, China, the European Union, the United States, and other countries have now actively engaged in a race to advance and control AI technology.1 Policymakers have called for hearings, listening sessions, and public comments to better understand this technology, while legislatures have introduced new AI regulations.2 Meanwhile, copyright holders have filed individual and class action lawsuits against AI developers calling for billions of dollars in damages and the destruction of AI models.3 In turn, AI developers have begun to negotiate partnerships and licensing deals with publishing houses and media conglomerates”. Sag, Matthew and Yu, Peter K., *The Globalization of Copyright Exceptions for AI Training* (October 04, 2024). *Emory Law Journal*, Vol. 74, 2025, Forthcoming, Texas A&M University School of Law Legal Studies Research Paper No. 24-75, Emory Legal Studies Research Paper Forthcoming, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4976393> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4976393>

³ La República. Industrias culturales y creativas representaron un negocio de \$40,6 billones en 2023. Disponible en <https://www.larepublica.co/economia/industrias-culturales-y-creativas-representaron-un-negocio-de-40-6-billones-en-2023-3915770>. Consultado el 14 de marzo de 2025.

jurídico?, ¿qué sucede con los resultados emitidos por la IA generativa? ¿cómo impacta a la economía creativa colombiana?, entre otros.

Para dar respuesta a estos interrogantes, resulta necesario comprender cómo funciona dicha tecnología. Su entendimiento permitirá analizar su impacto en la economía creativa colombiana a la luz de la propiedad intelectual, puntualmente, del derecho de autor. En ese contexto, este artículo analizará el concepto de IA (1), posteriormente, examinará la definición de economía creativa (2). De igual forma, observará su impacto en términos de amenazas y riesgos desde la perspectiva del derecho de autor en Estados Unidos, la Unión Europea y en Colombia (3). Finalmente, se expondrán unas conclusiones.

1. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Construir una definición de qué debe entenderse por inteligencia artificial generativa comporta una serie de desafíos. Por ello, resulta necesario entender el género, esto la inteligencia artificial (1.1) para luego comprender su especie, a saber, la IA generativa (1.2).

1.1. La inteligencia artificial. Una noción en construcción

La amplitud del término “inteligencia artificial” hace que su disquisición sea compleja. Diversas aproximaciones existen al respecto, en efecto, la OCDE define a los sistemas de inteligencia artificial como “un sistema basado en una máquina o *machine-based system* que es capaz de influir el ambiente mediante la producción de un resultado (predicciones, recomendaciones o decisiones) para un conjunto específico de objetivos. Utiliza una máquina y/o basados en datos humanos y resultados para (i) percibir ambientes reales y/o virtuales (ii) abstraer estas percepciones en modelos a través del análisis en una manera automatizada (por ejemplo, *machine learning*), o manualmente y (iii) usa modelos de inferencia para formular opciones para resultado. Los sistemas de AI están diseñados para operar con varios niveles de autonomía”⁴.

En un esfuerzo por trazar una definición la Unión Europea en su reglamento de IA estableció que el “sistema de IA” es “un sistema basado en una máquina que está diseñado para funcionar con distintos niveles de autonomía y que pue-

⁴ “An AI system is a machine-based system that is capable of influencing the environment by producing an output (predictions, recommendations or decisions) for a given set of objectives. It uses machine and/or human-based data and inputs to (i) perceive real and/or virtual environments; (ii) abstract these perceptions into models through analysis in an automated manner (e.g., with machine learning), or manually; and (iii) use model inference to formulate options for outcomes. AI systems are designed to operate with varying levels of autonomy”. OECD. AI Principles overview. [Recurso Electrónico] Disponible en <https://oecd.ai/en/ai-principles> Consultado el 14 de marzo de 2025.

de mostrar capacidad de adaptación tras el despliegue, y que, para objetivos explícitos o implícitos, infiere de la información de entrada que recibe la manera de generar resultados de salida, como predicciones, contenidos, recomendaciones o decisiones, que pueden influir en entornos físicos o virtuales”⁵

De las anteriores definiciones puede observarse la convergencia en aspectos técnicos como el software, el hardware y los datos, entre otros, no obstante, la mayoría coincide en afirmar que la inteligencia artificial se manifiesta en el deseo por parte de las máquinas de imitar o simular el comportamiento humano. Por ello algunos autores han definido a la IA en términos de fidelidad del actuar humano, mientras que otros prefieren abordarla de manera abstracta como racionalidad⁶.

El objeto de estudio varia, precisamente, el sustantivo “inteligencia” y el adjetivo “artificial” muestran diversas aproximaciones en la doctrina al intentar esclarecer el concepto. Justamente, algunos consideran a la inteligencia como un atributo del proceso interno del pensamiento y del razonamiento, mientras que otros se orientan en una caracterización externa, esto es en un comportamiento inteligente⁷. Stuart Russell y Peter Norvig señalan que, frente a estas dos dimensiones, a saber, la humana *versus* la racional y el pensamiento *versus* comportamiento, existen 4 posibles combinaciones o modelos que permiten comprender su esencia. Puede identificarse entonces el modelo del test de *Turing*, el cognitivo, el de las leyes de los pensamientos y el del agente racional.

El **modelo de Turing** sigue los postulados establecidos por Alan Turing que diseñó un experimento que aborda el cuestionamiento filosófico de si una máquina puede pensar. En ese sentido, el computador pasa la prueba si el humano que interroga, después de elaborar preguntas escritas, no puede diferenciar si las respuestas escritas vienen de una máquina o de una persona. En consecuencia, el computador requeriría habilidades como el procesamiento natural del lenguaje, la representación del conocimiento, el razonamiento autómatas y el *machine learning*. Esta prueba ha sido completada por otros investigadores que indican que para completar el examen el computador requiere adicionalmente interacción con objetos y personas en el mundo real, por ende, la visión del computador, el reconocimiento del lenguaje para percibir el mundo, así como la robótica para manipular objetos son necesarios⁸.

Posteriormente, **la aproximación cognitiva**, contempla que “para que un programa piense como un humano, es necesario saber cómo los humanos piensan. Así, el aspecto de introspección, los experimentos psicológicos y las

⁵ Reglamento de la Unión Europea 2024/1689. Disponible en <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2024-81079>

⁶ Stuart Russell, Peter Norvig. Artificial Intelligence. A modern Approach. Pearson. Fourth Edition. 2022. P. 20

⁷ *Ibid.* P. 20

⁸ *Ibid.* P. 20

imágenes del cerebro”⁹ son relevantes. En ese contexto, si el comportamiento insumo-resultados o *input-output* del programa coincide con el respectivo comportamiento humano, existiría evidencia de que algunos mecanismos del programa podrían operar también en humanos¹⁰.

De igual manera, **la aproximación de las leyes del pensamiento o pensamiento racional** guarda relación directa con la lógica que caracteriza al ser humano. La lógica o razonamiento exige conocimiento cierto del mundo, empero, para aquellos eventos en que dicho conocimiento no es posible la teoría de la probabilidad desempeña un rol fundamental. En efecto, permite construir desde la información base de percepción al entendimiento de cómo el mundo trabaja para predecir el futuro. Este modelo no genera un comportamiento inteligente por lo que por sí mismo no es suficiente¹¹.

Ahora, **la aproximación del agente racional** pretende que el concepto de agente hace referencia a algo que actúa, así, se espera de los agentes-computadores que operen de manera autónoma, perciban su ambiente, persistan en su actuar, se adapten al cambio, creen y desarrollen objetivos. Un agente racional es aquel que actúa para obtener el mejor resultado, o, cuando exista incertidud se adapte al “mejor resultado esperado”¹².

A la luz de los modelos expuestos la IA encuentra afinidad con el cuarto modelo toda vez que al ser un modelo general corrige la inferencia con el fin de obtener racionalidad. Así mismo, resulta maleable para el desarrollo científico. En ese contexto, la inteligencia artificial se enfocó en construir bases lógicas y definió planes para obtener resultados específicos. Posteriormente, el desarrollo de métodos basados en probabilidad y *machine learning* habilitaron la creación de agentes con el propósito de que adoptarán decisiones que enfrentaban eventos inciertos para obtener el mejor resultado. La inteligencia artificial se enfocó en el estudio y la construcción de agentes que hacen las cosas de manera correcta. Este módulo fue denominado el **modelo estándar**¹³.

Este último constituye una guía útil para el origen de las investigaciones de inteligencia artificial, no obstante, a largo plazo no resulta adecuado, esto, debido a que asume que se tendrá un objetivo específico y completo para la máquina. En otros términos, para una tarea definida artificialmente como el ajedrez o un camino de computación corto, la labor responde a un objetivo construido, en consecuencia, el modelo estándar es aplicable. Sin embargo, cuando nos desplazamos hacia el mundo real, es más complejo especificar el objetivo de manera completa y correcta. Por ejemplo, la meta específica en el diseño de un carro autónomo es llevar al pasajero a su destino a salvo. No obstante, debe adver-

⁹ *Ibid.* P. 20

¹⁰ *Ibid.* P. 20

¹¹ *Ibid.* P. 21

¹² *Ibid.* P. 21

¹³ *Ibid.* P. 22

tirse que introducirse en una carretera comporta diversos riesgos, entre ellos, lastimarse debido a la presencia de otros conductores, fallas en el equipo, en consecuencia, un objetivo estricto de seguridad requiere prácticamente que el carro se quede en el garaje.¹⁴

Esta dificultad encuentra resolución en la creación de la **alineación del problema de valor**, es decir, “los valores u objetivos introducidos en la máquina deben coincidir con los del ser humano”. Este aspecto despunta relevante por cuanto en el evento de que estemos en un laboratorio o en un simulador, existiría la posibilidad de corregir errores mediante la restauración del sistema, corrigiendo el objetivo, posteriormente, se reiniciará nuevamente. Sin embargo, el avance de sistemas inteligentes capaces de actuar en el mundo real, no tienen la aptitud de corregir los errores de la misma manera. A título de ilustración, piénsese en un sistema que se despliega con un objetivo incorrecto, esto podría acarrear consecuencias negativas. En ese orden, el razonamiento que subyace es que entre más inteligente sea el sistema más consecuencias negativas podría ocasionar¹⁵. Así pues, “no queremos que las máquinas que son inteligentes persigan sus objetivos, queremos que logren los objetivos humanos”¹⁶. Cuando una máquina es “consciente” de que no conoce el objetivo de manera completa, tiene un incentivo para actuar de manera cuidadosa, de pedir permiso, de aprender más acerca de sus preferencias a través de la observación y dejarlo en manos del control del humano”¹⁷.

Ahora bien, esta tecnología continuó evolucionando a tal punto que llevo a dar nacimiento a una nueva técnica conocida como inteligencia artificial generativa.

1.2. La inteligencia artificial generativa

“Como disciplina científica, la IA incluye varios enfoques y técnicas, como el *machine learning* (de los cuales el *Deep learning* y el *reinforcement learning* son ejemplos específicos), el razonamiento automático (que incluye planificación, programación, representación y razonamiento, búsqueda y optimización del conocimiento), y la robótica (que incluye control, percepción, sensores y actuadores, así como la integración de todas las demás técnicas en sistemas ciberfísicos”¹⁸. En la misma orientación P. Domingos señala que la IA logra sus objetivos

¹⁴ *Ibid.* P. 23

¹⁵ *Ibid.* P. 23

¹⁶ *Ibid.* P. 23

¹⁷ *Ibid.* P. 23

¹⁸ Grupo Alto Nivel de Expertos sobre Inteligencia artificial (AI-HLEF), 2019:8) Citado por Edgar Gonzales, Camilo Rodriguez y Laura Escobar “La inteligencia artificial (IA) y la responsabilidad por daños”. en Derecho, innovación y Tecnología. Así habla el externado. Universidad Externado de Colombia. 2020. P. 874

a través de técnicas o métodos que adquieren distintos grados de complejidad, tales como las “redes neuronales artificiales”, el *big data*, el *data mining*, el *machine learning*, entre otros, que se articulan a través de algoritmos, los cuales hacen referencia a “un conjunto preciso de instrucciones o reglas, o (...) una serie metódica de pasos que puede utilizarse para hacer cálculos, resolver problemas y tomar decisiones”, en otras palabras “es una secuencia de instrucciones que le dicen a un computador qué hacer”¹⁹.

En ese contexto, las **redes neurales artificiales** hacen referencia a “sistemas de hardware y software cuya construcción se orienta en la estructura del cerebro humano” y a través de los cuales procesa información²⁰. El *big data* alude al “gran conjunto de datos cuya percepción, adquisición, manejo y procesamiento no es factible mediante tecnologías de información tradicionales, los cuales en cierto modo constituyen el insumo para las operaciones de los sistemas que funcionan mediante esta tecnología”²¹. El *data mining* evoca la “serie de procesos de identificación de patrones dentro de grandes cantidades de datos, los cuales se pueden estructurar por medio de sistemas operados mediante IA”²². Finalmente, el *machine learning* indica “la programación de computadores para optimizar criterios de ejecución usando datos de ejemplo o experiencias pasadas, en otras palabras, ‘sistemas que aprenden programas automáticamente a partir de datos’”²³.

El conjunto de estos aspectos permitió dar nacimiento a una nueva transformación, esto es la IA generativa que hace alusión a “técnicas computacionales que son capaces de generar contenido significativo y nuevo, como texto, imágenes o audio a partir de datos entrenados”²⁴. Ejemplos de ello lo representa Cht-

¹⁹ Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. Perspectivas de aplicación en Colombia” en Derecho, innovación y Tecnología. Así habla el externado. Universidad Externado de Colombia. 2020. P. 830

²⁰ R. Kreutzer y M. Sirremberg. citado por Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. Perspectivas de aplicación en Colombia” *Op. cit.* P. 830

²¹ M Chen, S MAO y Y Lin “Big Data: A survey” *Mobile Netw Appl*, 19,, 21014, p. 173 Citado por Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. *Ibid.* P. 830

²² J. HAN, M KAMBER y P JIAN. *Data Mining. Concepts and Technique*, 3 ed. Burlington, Morgan Kaufmann Publishers, 2011. P. 18. Citado por Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. Perspectivas de aplicación en Colombia” *Ibid.* P. 830

²³ E. Alpaydin. *Introduction to Machine Learning. Adaptive Computation and Machine Learning series*, 4 ed. Cambridge. MIT Press, 2020. P. 3; P Domingos “A few useful Things to know about Machine Learning”, *Communications of the ACM*, 55 (10), 2021 pp. 78-87. Citado por Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. Perspectivas de aplicación en Colombia” *Op.cit.* P. 830

²⁴ Feuerriegel, S., Hartmann, J., Janiesch, C. *et al.* Generative AI. *Bus Inf Syst Eng* **66**, 111–126 (2024). <https://doi.org/10.1007/s12599-023-00834-7>

GPT-4, Dall-E2 y Copilot, entre otros²⁵. Su particularidad reside en que está cambiando la manera de como los humanos se comunican y trabajan²⁶ por cuanto no solamente se utilizan con propósitos artísticos, sino también asistenciales pues pueden ayudar a los humanos en la resolución de preguntas y respuestas como un sistema inteligente²⁷.

Pues bien, la economía creativa no es ajena a esta tecnología, precisamente, la IA generativa es una solución tecnológica que actualmente está teniendo utilización frecuente en esta área. En ese contexto resulta necesario comprender como esta técnica está impactando a la economía creativa.

2. LA ECONOMÍA CREATIVA

“El término “economía creativa” fue popularizado en 2001 por el escritor y gestor de medios de comunicación británico John Howkins, que lo aplicó a 15 industrias que iban desde las artes hasta la ciencia y la tecnología. Según los cálculos de Howkins, en el año 2000 la economía creativa tenía un valor de 2.2 billones de dólares estadounidenses a nivel mundial y crecía al año a una tasa de 5%. La noción es, y sigue siendo, muy amplia, porque no sólo abarca bienes y servicios culturales, sino también juguetes y juegos, así como todo el ámbito de “investigación y desarrollo” (I+D). Por tanto, aun cuando reconozca las actividades y los procesos culturales como el núcleo de una nueva y poderosa economía, también se ocupa de manifestaciones creativas en ámbitos que no serían contemplados como “culturales”²⁸.

Tradicionalmente, el término “economía creativa” se asocia a los conceptos de “industria cultural” o “industria creativa” en las que generalmente se tratan como sinónimos²⁹ empero, no puede desconocerse que cada uno de estos términos ha sido objeto de múltiples debates entre expertos. Pese a ello, se ha señalado que las industrias culturales hacen referencia a formas de producción y consumo cultural que tenían un elemento expresivo o simbólico en su núcleo”. Abarca “campos muy diversos como la música, el arte, la escritura, la moda, el diseño y las industrias de los medios (por ejemplo: la radio, la industria editorial, el cine y la producción de televisión). Su alcance no se limita a la producción intensiva con base en la tecnología, en tanto que una gran parte de la producción cultural de los países en desarrollo es artesanal³⁰. Ahora, la expresión “industrias creativas” alude a “un conjunto productivo mucho más amplio, incluyendo

²⁵ *Ibid.*

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.*

²⁸ UNESCO. Creative Economy Report. Oct. 2013. Disponible en <https://www.unesco.org/creativity/en/activities/creative-economy-report> Consultado el 14 de marzo de 2025.

²⁹ *Ibid.*

³⁰ *Ibid.*

los bienes y servicios que producen las industrias culturales, así como aquellas que dependen de la innovación, incluyendo muchos tipos de investigación y desarrollo de software. La expresión empezó a introducirse en la formulación de políticas, por ejemplo, en la política cultural nacional de Australia de principios de 1990, seguida por el influyente Ministerio de Cultura, Medios de Comunicación y Deporte del Reino Unido, que promovió la transición para pasar de industrias culturales a industrias creativas al final de la década”³¹.

Más recientemente, la UNCTAD definió a la economía creativa como aquella que involucra un concepto en evolución basado en bienes creativos que tienen la potencialidad de generar crecimiento económico y desarrollo, que promueve la generación de ingresos, de empleos y exportaciones, que al mismo tiempo promueve la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano, que involucra aspectos culturales, económicos y sociales con tecnología, propiedad intelectual y de promoción de turismo, es un conjunto de actividades económicas basadas en el conocimiento con una dimensión de desarrollos que conecta diversos sectores a nivel macro y micro, que busca desarrollar respuestas de política multidisciplinaria y de acción ministerial³².

Así pues, las industrias que surgen de la economía creativa y cultural no se conciben solamente como instrumentos de riqueza y de generación de empleo, sino también como herramientas de inclusión, democracia y pluralismo³³. Precisamente, la UNESCO señaló en su asamblea que la economía creativa es uno de los sectores de más rápido crecimiento en el mundo, contribuyendo con el 3,1% del PIB mundial³⁴. La creatividad es también un recurso renovable, sostenible e ilimitado que podemos encontrar en cualquier parte del mundo. Mientras nos enfrentamos a la crisis climática y a la pandemia, su potencial para impulsar un desarrollo inclusivo centrado en el ser humano nunca ha sido más relevante. La creatividad es la industria del mañana”³⁵.

No obstante, es de advertir que, tecnologías nuevas y emergentes están cambiando a las industrias creativas. El uso de tecnologías provenientes de la cuarta

³¹ *Ibid.*

³² UNCTAD defines creative industries as creation, production, and distribution cycles that leverage creativity and intellectual capital. These industries encompass knowledgebased activities focusing on culture and heritage, including tangible and intangible creative products with economic value. The creative economy is an evolving concept that drives economic growth, supports job creation, and fosters social inclusion and cultural diversity. It emphasises integrating economic, cultural, and social aspects with technology and intellectual property. UNCTAD, Creative Economy Outlook. 2024. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_annex1_en.pdf Consultado en Febrero de 2025.

³³ UNESCO. PNUD “Informe sobre la economía creativa”. Edición Especial 2013.. En el mismo sentido http://www2.warwick.ac.uk/research/warwickcommission/futureculture/finalreport/warwick_commission_report_2015.pdf

³⁴ United Nations, Creative Economy Outlook 2024. P. 5.

³⁵ <https://es.unesco.org/commemorations/international-years/creativeeconomy2021>

revolución industrial abre nuevas puertas para la economía creativa dando nacimiento a lo que se conoce como **economía creativa digital**. A título de ejemplo las impresiones 3D, la realidad aumentada y virtual, el *blockchain*, la computación en la nube, los drones, el internet de las cosas han generado nuevos caminos para producir, distribuir y consumir bienes y servicios creativos manifestados en el *e-commerce* y el *streaming* que permiten tener un rango más comprensivo de consumidores globales³⁶. La digitalización ha comportado cambios en cómo los libros, la música, los videojuegos y otros contenidos son creados, distribuidos y consumidos³⁷. Asimismo, ha generado reducción de costos y mejora en ingresos a través de la innovación de productos y procedimientos para llegar a nuevas audiencias y desarrollar nuevos modelos de negocios³⁸.

Ahora bien, actualmente, una de las tecnologías que más utilizan los creativos es la IA generativa, por consiguiente, resulta necesario observar cómo está tecnología impacta a las industrias creativas y culturales. En ese contexto, se analizará en primer lugar sus bondades (2.1), en segundo lugar, se examinarán los riesgos jurídicos que genera, especialmente, en el campo de la propiedad intelectual (2.2).

2.1. Las bondades de la IA generativa

Tratar de medir el impacto de la IA generativa en la economía creativa resulta complejo. Autores como Stefan Feuerriegel, Jochen Hartmann, Christian Janiesch & Patrick Zschech estiman que la utilización de la IA generativa podría aumentar el producto interno bruto global en 7%. Siguiendo a Goldman Sachs, señalan que podría reemplazar 300 millones de trabajos basados en conocimiento³⁹, aunque estas afirmaciones despiertan temor en algunos, para otros ha constituido una oportunidad. Precisamente, desde el año 2016 se empezó a observar la utilización frecuente de esta tecnología en el campo de la economía creativa.

³⁶ The use of industry 4.0 technologies opens new opportunities for the creative economy. Threedimensional (3D) printing, artificial intelligence, augmented reality and virtual reality (AR/VR), blockchain, cloud computing, drones, and the Internet of Things (IoT) are driving the fourth industrial revolution. They have created new avenues for producing, distributing, and consuming creative goods and services (i.e., e-commerce and streaming) while reaching a more comprehensive range of consumers globally. UNCTAD. P-7.

³⁷ Industries in the creative economy use digital tools and artificial intelligence to improve cost efficiency and reach more clients. The digitalization of creative industries transformed how content such as books, films, music, video games, and others are created, distributed, and consumed. United Nations. Op cit.. 53.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Industry reports suggest that generative AI could raise global gross domestic product (GDP) by 7% and replace 300 million jobs of knowledge workers (Goldman Sachs 2023). Feuerriegel, S., Hartmann, J., Janiesch, C. *et al.* Generative AI. *Bus Inf Syst Eng* **66**, 111–126 (2024). <https://doi.org/10.1007/s12599-023-00834-7>

A título de ejemplo puede destacarse casos como el del sector audiovisual en donde la IA generativa creó un *script* para una película de ciencia ficción, en el mismo sentido creó la posibilidad de generar secuencias de ese *script* de la película en 2017⁴⁰. En el mundo del periodismo automatizado, generó nuevos artículos mediante el escaneo de varios datos, ordenando puntos clave e insertó datos como nombres, lugares estadísticas y figuras⁴¹. En la música analizó datos para encontrar patrones que sugirieran melodías para inspirar a los artistas. Como ilustración de esta afirmación puede constatarse que un software lanzó una canción basada en el estilo de *The Beatles* en 2016 y su primer álbum en 2018⁴². En el área de las imágenes es de destacar la creación de estas en movimiento, el video de la Mona Lisa hablando es un claro reflejo de ello⁴³. La industria de la moda también ha experimentado con esta tecnología. Justamente, “desde el co-diseño hasta el desarrollo acelerado de procedimientos, la IA generativa crea nuevos espacios para la creatividad”⁴⁴.

Diversas industrias creativas están recurriendo a la utilización de esta tecnología, así, un sector de la doctrina afirma que los directores creativos de marcas pueden utilizar esta herramienta para analizar en tiempo real varios datos que recogen sentimientos, video o modelos de tendencia⁴⁵. De igual forma pueden ingresar dibujo o detalles como telas, paletas de colores y estampados en plataformas generadas por IA para crear una gama variada de diseños. Basado en ellos el diseñador o el creativo podría crear un nuevo ítem abriendo la puerta a contenido innovador, o producciones de ediciones limitadas, o, que resulten de colaboración entre dos marcas⁴⁶.

Pareciera entonces que la IA generativa debiera concebirse como una panacea, no obstante, una serie de cuestionamientos surgen respecto de los riesgos jurídicos que ella despierta en todos los campos jurídicos. Para los propósitos de este artículo se analizará su impacto en la economía creativa desde la perspectiva de la propiedad intelectual, puntualmente, del derecho de autor.

2.2. Los riesgos jurídicos de la IA generativa

Para comprender los riesgos de la IA generativa en el campo de la propiedad intelectual resulta necesario entender que esta última pretende proteger a las creaciones provenientes del talento, destreza o esfuerzo humano, dignas de

⁴⁰ United Nations, Creative Economy Outlook 2024. Op cit.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ <https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/generative-ai-unlocking-the-future-of-fashion>

⁴⁵ <https://datocles.com/blog/prediccion-tendencias-de-mercado-con-IA-ventaja-competitiva-b2b>

⁴⁶ <https://es.adcreative.ai/post/how-ai-is-revolutionizing-the-creative-design-process>

reconocimiento jurídico. Tradicionalmente, esta disciplina se compone de los derechos de autor y de la propiedad industrial. El primero ha sido entendido como aquella disciplina normativa que protege al autor con su obra y de esta con la sociedad⁴⁷. El objeto de protección es la obra entendida como aquella creación intelectual original de naturaleza artística, científica o literaria susceptible de ser reproducida o divulgada de cualquier forma o medio⁴⁸. La segunda, esto es, la propiedad industrial tiene por objeto tutelar en sentido amplio a las nuevas creaciones y a los signos distintivos de carácter mercantil. El objeto de protección son las patentes, los diseños industriales y las marcas.

La propiedad intelectual se edificó entonces sobre el acto creativo o innovador realizado por una o varias personas naturales. En ese contexto, el reconocimiento de la protección jurídica que emana de esta disciplina es sumamente importante por cuanto estimula e incentiva el desarrollo del proceso creativo e innovador que nace de los seres humanos. Sin embargo, la IA generativa al emular la inteligencia natural de los seres humanos con sus diversas técnicas como lo son el *machine learning*, *deep learning*, *robótica*, procesamiento de lenguaje natural, entre muchas, despierta múltiples interrogantes. Preguntas frecuentes que surgen en el área son las de analizar ¿qué sucedería cuándo el acto de creación no es realizado por una persona sino por un “algoritmo” o por “un sistema de inteligencia artificial” ?; ¿a quién pertenece la titularidad de dichas creaciones? ¿qué sucede con las infracciones a los derechos de propiedad intelectual, por cuanto, esta se nutre de datos que son protegidos por dicha disciplina?, entre otros.

Estos interrogantes que nacen de la aplicación de esta tecnología disruptiva han sido objeto de discusión reciente, puntualmente, con ocasión de una de sus disciplinas, esto es, con el derecho de autor y del *copyright*. Por consiguiente, se analizará la respuesta que se ha presentado en esta disciplina en Estados Unidos, la Unión Europea y en Colombia.

2.2.1. Estados Unidos

La respuesta respecto de la titularidad, así como de las posibles infracciones que se origina con ocasión de la utilización de la IA generativa puede presentarse desde dos perspectivas, a saber, la suministrada por las jueces y las que surgen de la oficina administrativa que vela por la protección del *copyright*, esto es la *US copyright office*.

⁴⁷ Rengifo Ernesto. La propiedad intelectual. El moderno derecho de autor. Universidad Externado de Colombia.1996.

⁴⁸ Comunidad Andina de Naciones. Decisión Andina 351 de 1993.

2.2.1.1. El alcance jurisprudencial

La jurisprudencia estadounidense ha tenido la oportunidad de pronunciarse en dos asuntos. El primero de ellos es el caso *Stephen Thaler Vs. Shira Perlmutter USCOPYRIGHT Office*⁴⁹, y, el segundo, corresponde a *Thomson Reuters y West Publishing V. Ross Intelligence Inc*⁵⁰.

La primera especie, esto es, el juicio de **Stephen Thaler Vs. Shira Perlmutter USCOPYRIGHT Office**, surgió con ocasión de la “máquina creativa” que se trata de una IA generativa que creó una imagen que se denominó “una reciente entrada al paraíso”.



El señor Thaler evoca la creatividad del sistema de IA y manifiesta que él no participó en este proceso creativo, empero, solicita que se dé aplicación de la figura del “*work made for hire*” o de las obras creadas por encargo para que él pueda detentar los derechos patrimoniales que se derivan de ella. Los problemas jurídicos que se observan son el de analizar si ¿los sistemas de IA generativa pueden ser considerados autores?, y, ¿si dichos resultados derivados de la IA generativa son considerados obras puede existir una transferencia de derechos patrimoniales en cabeza del dueño de la IA generativa?

En su decisión la Corte señaló que la imagen no puede ser objeto de protección jurídica por la ausencia de la autoría humana⁵¹. Destacó que la creatividad

⁴⁹ United States District Court for the District of Columbia [2023]: *Thaler v. Perlmutter*, No. 22-CV-384-1564-BAH

⁵⁰ United States District Court for the District of Delaware [2023]: *Thomson Reuters Enter. Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc.*, 694 F.Supp.3d 467, United States of America

⁵¹ In considering plaintiff's copyright registration application as to “A Recent Entrance to

humana es la condición *sine qua non* que constituye la piedra angular de la protección que emana del *copyright*⁵². Citando al caso SARONY en el que se discutió si las fotografías constituían objeto de protección por esta disciplina, la Corte advirtió que a pesar de que se usen dispositivos mecánicos que simplemente reproducen una imagen, la creatividad humana está involucrada con la selección de las luces, poner el objeto frente de la cámara, la selección del “*background*”, entre otros⁵³. Agregó que el control creativo sobre la fotografía para obtenerla hace que haya un esfuerzo que merece ser protegido⁵⁴.

En lo que concierne a la definición de autor estableció que solamente “los humanos” son considerados autores y que en ningún caso será tutelado aquello que no es originado por un ente que no es humano⁵⁵. Frente a la discusión de la obra por encargo, la Corte es clara en señalar que no se puede invocar titularidad res-

Paradise,” the Register concluded that “this particular work will not support a claim to copyright” because the work lacked human authorship and thus no copyright existed in the first instance”. United States District Court for the District of Columbia [2023]: Thaler v. Perlmutter, No. 22-CV-384-1564-BAH

⁵² Copyright is designed to adapt with the times. Underlying that adaptability, however, has been a consistent understanding that human creativity is the *sine qua non* at the core of copyrightability, even as that human creativity is channeled through new tools or into new media. United States District Court for the District of Columbia [2023]: Thaler v. Perlmutter, No. 22-CV-384-1564-BAH

⁵³ United States District Court for the District of Columbia [2023]: Thaler v. Perlmutter, No. 22-CV-384-1564-BAH

⁵⁴ In *Sarony*, for example, the Supreme Court reasoned that photograph amounted to copyrightable creations of “authors,” despite issuing from a mechanical device that merely reproduced an image of what is in front of the device, because the photographic result nonetheless “represent[ed]” the “original intellectual conceptions of the author.” *Sarony*, 111 U.S. at 59. A camera may generate only a “mechanical reproduction” of a scene, but does so only after the photographer develops a “mental conception” of the photograph, which is given its final form by that photographer’s decisions like “posing the [subject] in front of the camera, selecting and arranging the costume, draperies, and other various accessories in said photograph, arranging the subject so as to present graceful outlines, arranging and disposing the light and shade, suggesting and evoking the desired expression, and from such disposition, arrangement, or representation” crafting the overall image. *Id.* at 59–60. Human involvement in, and ultimate creative control over, the work at issue was key to the conclusion that the new type of work fell within the bounds of copyright. *Ibid.*

⁵⁵ Finally, in *Naruto v. Slater*, the Ninth Circuit held that a crested macaque could not sue under the Copyright Act for the alleged infringement of photographs this monkey had taken of himself, for “all animals, since they are not human” lacked statutory standing under the Act. 888 F.3d 418, 420 (9th Cir. 2018). While resolving the case on standing grounds, rather than the copyrightability of the monkey’s work, the *Naruto* Court nonetheless had to consider whom the Copyright Act was designed to protect and, as with those courts confronted with the nature of authorship, concluded that only humans had standing, explaining that the terms used to describe who has rights under the Act, like “‘children,’ ‘grandchildren,’ ‘legitimate,’ ‘widow,’ and ‘widower[.]’ all imply humanity and necessarily exclude animals.” *Id.* at 426. Plaintiff can point to no case in which a court has recognized copyright in a work originating with a non-human

pecto de algo de lo que no ostenta estatus jurídico⁵⁶. El razonamiento expuesto en esta decisión es de suma importancia por cuanto evoca el problema principal de la IA generativa, justamente, el análisis se orienta en establecer cuánta intervención humana es necesaria para diferenciar el uso de la IA como herramienta y que su resultado pueda ser calificado de obra. A lo cual se suma el estudio de la originalidad y de cómo se incentivará la creatividad involucrada en ella⁵⁷. Aunque esta decisión aporta claras luces en la materia, fue objeto de apelación. En ese sentido, será la Corte de Apelaciones la que ofrecerá una visión en la materia.

Otra discusión de igual importancia se presenta con ocasión de las infracciones al *copyright*. Debido a que la IA generativa se nutre de datos que pueden ser protegidos por el *copyright*, cuando ellos se incorporan en el sistema de IA sin autorización del titular surge el interrogante de considerar si hay lugar a una infracción o por el contrario se trata de una utilización lícita tolerada por el *fair use*. Al respecto, es de destacar la reciente de decisión de la Corte del Distrito de Delaware en el asunto **Thomson Reuters y West Publishing V. Ross Intelligence Inc**⁵⁸. Aunque este caso no involucra una inteligencia artificial generativa, permite observar cómo se analiza el cuestionamiento expuesto.

Los hechos del pleito son los siguientes: Thomson Reuters es propietario de una plataforma electrónica conocida como Westlaw. Los usuarios pagan por acceder a su contenido que incluye jurisprudencia, revistas de derecho, entre otros. También contiene contenido editorial y anotaciones bajo la modalidad de “*headnotes*”, esto es, notas de encabezado que identifican los puntos clave de la ley y de la jurisprudencia. Thomson Reuters es el titular del material protegido por el *copyright* dispuesto en Westlaw. De otro lado, su competidor, Ross, produce un motor de búsqueda legal que usa inteligencia artificial. Para entrenar a esta última, Ross necesitaba una base de datos de preguntas legales y de respuestas. Ross le solicitó una licencia del contenido dispuesto en Westlaw que fue rechazada por este último. En consecuencia, Ross decide negociar con LegalEase, que es una plataforma electrónica que le explica a los usuarios cómo

⁵⁶ Here, plaintiff informed the Register that the work was “[c]reated autonomously by machine,” and that his claim to the copyright was only based on the fact of his “[o]wnership of the machine.” Application at 2. The Register therefore made her decision based on the fact the application presented that plaintiff played no role in using the AI to generate the work, which plaintiff never attempted to correct. Ibid.

⁵⁷ Undoubtedly, we are approaching new frontiers in copyright as artists put AI in their toolbox to be used in the generation of new visual and other artistic works. The increased attenuation of human creativity from the actual generation of the final work will prompt challenging questions regarding how much human input is necessary to qualify the user of an AI system as an “author” of a generated work, the scope of the protection obtained over the resultant image, how to assess the originality of AI-generated works where the systems may have been trained on unknown pre-existing works, how copyright might best be used to incentivize creative works involving AI, and more. Ibid.

⁵⁸ United States District Court for the District of Delaware [2023]: Thomson Reuters Enter. Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc., 694 F.Supp.3d 467, United States of America

crear preguntas mediante la utilización de los “*headnotes*” de Westlaw, con la finalidad de entrenar su inteligencia artificial bajo la modalidad de “*Bulk Memos*” que corresponden a una compilación de preguntas jurídicas con respuestas positivas y negativas. “En otras palabras, Ross construyó un producto competidor mediante el uso de los “*Bulk Memos*” que fueron contruidos bajo la base de las *headnotes* de Westlaw⁵⁹. En ese contexto, Thomson Reuters decide demandar por infracción a su *copyright* respecto del cual Ross señala que no es infractor y que dicha utilización se encuentra tolerada bajo el “*fair use*” o uso justo⁶⁰.

Al respecto la Corte da aplicación de la sección 107 del *copyright Act* en el sentido de ponderar los cuatro criterios que orientan la aplicación de esta figura, a saber, el propósito y naturaleza del uso, la naturaleza de la obra protegida, la cantidad de la porción utilizada, los efectos en los mercados secundarios⁶¹. Observa que el uso de Ross es comercial y no transformativo, es decir, no lleva la obra a un nuevo contexto o escenario. Es puntual al indicar que Ross estaba usando los “*headnotes*” de Thomson Reuter como datos para nutrir su inteligencia artificial con la finalidad de competir con Westlaw⁶². En cuanto al segundo factor, esto es la naturaleza original de la obra protegida, indica que, aunque el grado de originalidad reflejado en la base de datos de Westlaw es mínimo, es objeto de protección por el *copyright*. Respecto del tercer criterio, es decir, la cantidad sustancial que uso el demandado de la obra protegida, mencionó que la cantidad y la importancia de la copia realizada no es manifiesta por cuanto para que se aplique este criterio es necesario que se haya copiado el “corazón de la obra” situación que no sucede en este caso⁶³. Finalmente, el cuarto criterio, el Juez observa que este es uno de los factores más importantes para analizar el *fair use*. Establece que el mercado primario lo constituyen las plataformas de investigación legal y el secundario son los datos para entrenar los sistemas de inteligencia artificial legales. Insiste en el hecho que Ross realizó la copia para competir con Westlaw y desarrolló un mercado sustituto. Aclaró que poco importa que Thomson Reuter haya usado sus datos para entrenar su propia herramienta legal, el efecto en el mercado potencial es manifiesto pues el hecho de entrenar los datos es suficiente para configurar este paso⁶⁴.

Al ponderar los cuatros criterios el juez decide fallar en favor de Thomson Reuter y negar la excepción de *fair use*⁶⁵. En consecuencia, esto comportaría mantener el sistema del *copyright* en el que se requiere la autorización previa y expresa por parte del autor para evitar estar incurso en una infracción.

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ *Ibid..*

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ *Ibid.*

En el marco de la economía creativa conduce a afirmar que los productores o los proveedores de sistemas de inteligencia artificial generativa requerirían de la autorización previa y expresa de los autores para nutrir sus sistemas, situación que no se ha presentado en la práctica. Precisamente, el número de demandas interpuestas por autores de diferentes sectores de la economía creativa confirman lo expuesto. A título de ilustración, nótese, la demanda interpuesta por los artistas **Sarah Anderson, Kelly McKernan y Karla Ortiz**, contra un sistema de IA denominado “**Stable Difussion**” que se construyó mediante el uso de 5 billones de imágenes que estaban en la red, fueron utilizados por Stability y Runway para crear el sistema de IA en mención. Involucra a **Midjourney, Deviar Art** entre otros que usan el modelo para generar las imágenes. El juez del distrito, William Orrick, decidió mantener las demandas por infracción al *copyright*⁶⁶. Estableció que existía evidencia suficiente de que **Stable Difussion** esta contruido sobre material protegido y la manera en que opera necesariamente evoca copias o elementos protegidos⁶⁷.

En el campo de la música puede destacarse la demanda interpuesta por **Sony Music Entertainment, Universal Music Group, and Warner Records contra Suno y Udio**. Sony Music, Universal y Warners Records señalan que Suno y Udio, dos sistemas de inteligencia artificial, ilegalmente copiaron y reprodujeron música protegida por *copyright* para entrenar sus modelos de IA. Las productoras señalan que las acciones de estas compañías amenazan con causar daño a la industria musical, a los artistas y a los sellos discográficos. Aunque Suno y Udio admiten que sus modelos si fueron entrenados con canciones protegidas, señalan que la utilización no es infractora por cuanto se hizo en el marco del *fair use*, así como de secretos empresariales⁶⁸.

El sector literatura es otro afectado, precisamente, la demanda que presentó el **New York Times (en adelante NYT) contra OpenAI and Microsoft** confirman lo expuesto. El NYT presentó una demanda contra estos últimos, por el uso de material protegido, esto es, sus artículos para nutrir sus sistemas de IA. La demanda también advierte la dificultad con las alucinaciones que suceden cuando los chatbots generan o insertan de manera automata información falsa que es atribuida de manera equivocada a esa fuente⁶⁹.

⁶⁶ Judge Orrick denies in part motion to dismiss: Sarah Andersen copyright lawsuit survives on claim of copyright and Lanham Act <https://chatgptiseatingtheworld.com/2024/08/12/judge-orrick-denies-in-part-motion-to-dismiss-sarah-anderson-copyright-lawsuit-survives-on-claim-of-copyright/> Consultado el 14 de marzo de 2025.

⁶⁷ Ibid.

⁶⁸ <https://iprmentlaw.com/2024/07/13/record-labels-sue-ai-platforms-making-music-udio-v-universal-sony-warner/>

⁶⁹ The New York Times demanda a OpenAI y Microsoft por utilizar sus artículos para entrenar a ChatGPT. <https://www.programaticaly.com/portada/the-new-york-times-demanda-openai-microsoft-entrenar-chatgpt>. Consultado el 14 de marzo de 2025.

La moda es otra industria amenazada. Los diseñadores y artistas también están ejerciendo acciones contra los proveedores de estos sistemas. La acción de clase interpuesta por el artista **Alan Giana contra Shein** confirman lo expuesto. Precisamente, **Giana** afirma que la tecnología que utiliza Shein, a saber, un algoritmo y un software que utiliza IA copia los diseños de los artistas sin su permiso para reproducirlos sin autorización de sus autores para plasmarlos en los productos que ofrece en venta⁷⁰.

Como puede observarse la economía creativa en Estados Unidos está recurriendo a las acciones legales para proteger el esfuerzo creativo humano. El fallo de **Thomson Reuters y West Publishing contra Ross Intelligence Inc** constituye un precedente a considerar. La inteligencia artificial generativa no puede basarse en datos que no cuenten con autorización previa y expresa del autor del contenido involucrado. Así mismo, el uso del *fair use* no puede considerarse como un medio de defensa válido que los productores de los sistemas de IA puedan ampararse. No obstante, hasta que no exista un pronunciamiento de la Corte Suprema de Justicia de los Estados, será la práctica de los jueces de grados inferiores que nos conduzcan a observar cómo se analizará este tipo de comportamientos.

Ahora bien, frente a este contexto debe analizarse las actuaciones que despliega la oficina que vigila la protección del *copyright* en dicho país.

2.2.1.2 La posición de la *uscopyright office*

Desde el año 2023 la oficina estadounidense anunció una iniciativa amplia que comprendía a diversos sectores para construir una visión conjunta respecto de la inteligencia artificial y su relación con el *copyright*. Empero, ello no quiere significar que no se hayan presentado cuestionamientos a esta situación con anterioridad. Precisamente, es de destacar que surgieron preguntas con ocasión de la intervención de la inteligencia artificial en el proceso creativo, es decir, cómo esta herramienta permite generar de manera autónoma contenido susceptible de ser protegido por el *copyright*. El asunto de **Kris Kashtanova contra US COPYRIGHT OFFICE**⁷¹ confirma lo expuesto. Los hechos que motivaron la acción son los siguientes: Kris Kashtanove hace un cómic denominado Zarya of the Dawn. Se compone de un guión y de una serie de imágenes que lo reflejan. Las imágenes son generadas sin la intervención humana, a saber, por el sistema de IA conocido como Midjourney.

⁷⁰ Meghan Hall. Copyright Class Action Targets Shein's Use of AI and 'Algorithms' <https://sourcingjournal.com/topics/business-news/shein-class-action-lawsuit-copyright-infringement-alan-giana-artificial-intelligence-machine-learning-algorithm-504806/>

⁷¹ <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>



Pues bien, la oficina estadounidense en primera instancia decidió conceder la protección tanto al texto como a las imágenes allí contenidas. No obstante, posteriormente, decide redefinir el alcance de la protección y señala que únicamente será objeto de protección la historia escrita por ella producto de su talento humano. Respecto de las imágenes, decide negarla por cuanto los gráficos no surgen del ingenio humano sino de una tecnología proveniente de la inteligencia artificial. En consecuencia, el requisito de autoría humana es necesario para que se reconozca dicha protección⁷³.

En el año 2024 esta autoridad decidió sacar una serie de reportes que tienen por objeto analizar su relación con diversos ámbitos de los procesos creativos. El primer vínculo fue el de analizar las réplicas o copias digitales, respecto del cual examinó el derecho de privacidad y el de publicidad. Observó las leyes federales y su relación con el *copyright* y con las marcas. Destacó la necesidad de establecer una legislación federal respecto de la materia objeto de protección, de las personas beneficiarias de la misma, en qué casos se considera que hay infracción, indemnización de perjuicios, entre otros aspectos⁷⁴. En enero de 2025

⁷² Ibid.

⁷³ The Office's registration practices follow and reflect these court decisions. The Office collects its understanding of the law in the Compendium of U.S. Copyright Office Practices (Third Edition), which provides standards for examining and registering copyrighted works. Following the cases described above, the Compendium explains that the Office "will refuse to register a claim if it determines that a human being did not create the work." U.S. COPYRIGHT OFFICE, COMPENDIUM OF U.S. COPYRIGHT OFFICE PRACTICES § 313.2 (3d ed. 2021) ("COMPENDIUM (THIRD)") (providing examples of works lacking human authorship such as "a photograph taken by a monkey" and "an application for a song naming the Holy Spirit as the author of the work"). Ibid.

⁷⁴ US Copyright Office. Copyright and artificial Intelligence. Part. 1 Digita Replicas. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>

publicó el segundo reporte sobre la relación existente entre el *copyright* y la inteligencia artificial. Los ejes temáticos que analiza en este informe se orientan al estudio de la IA generativa. Trata de esclarecer el uso asistido por inteligencia artificial en el proceso creativo, la utilización de prompts, *inputs* expresivos, la modificación y combinación de contenido generado por IA.⁷⁵

En relación con el primer aspecto, esto es, la necesidad de la autoría humana, la oficina es clara en mantener su posición de que para que se conceda la protección se requiere de la intervención humana. Respecto del segundo y tercer aspecto, esto es los usos asistidos por IA expresa que “hay que hacer una distinción importante entre usar la IA como herramienta para asistir en la creación de la obra, de usar la IA como “*stand-in*”, es decir, como “sustituto” de la creatividad humana. Mientras que la utilización asistida en el proceso creativo no limita la protección por el *copyright*, utilizaciones en las que el sistema de IA hace selecciones expresivas requiere mayor análisis. La distinción dependerá en cómo el sistema es utilizado, pero no en sus características inherentes⁷⁶.

Sobre el *prompt*, esto es, las instrucciones dadas en lenguaje escrito para que el sistema produzca un resultado, la oficina señala que “la brecha existente entre el *prompt* y el resultado/*output* de las ideas en una expresión fija, muestra que el sistema es ampliamente responsable de la determinación de los elementos expresivos en el resultado. En otras palabras, los *prompt* podrían reflejar la concepción o la idea de una persona, pero no controlan la manera en que esa idea se expresa. Esto es aún más claro en la IA generativa en el que el sistema puede modificar o reescribir internamente el *prompt*”⁷⁷. Aclara que el hecho de un *prompt* pueda generar múltiples *outputs*/resultados muestra la falta de control humano.

En cuanto al cuarto aspecto, esto es los *inputs* expresivos, es de anotar que los sistemas de AI toman datos en la forma de textos, imágenes, audio, video o combinación de estos que pueden arrojar un resultado. A título de ejemplo señala que un humano puede crear una imagen original que nutre al sistema que

Consultado el 15 de marzo de 2025.

⁷⁵ US Copyright Office. Copyrightability. Part 2. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>. Consultado el 15 de marzo de 2025.

⁷⁶ The Office agrees that there is an important distinction between using AI as a tool to assist in the creation of works and using AI as a stand-in for human creativity. While assistive uses that enhance human expression do not limit copyright protection, uses where an AI system makes expressive choices require further analysis. This distinction depends on how the system is being used, not on its inherent characteristics. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

⁷⁷ The gaps between prompts and resulting outputs demonstrate that the user lacks control over the conversion of their ideas into fixed expression, and the system is largely responsible for determining the expressive elements in the output. In other words, prompts may reflect a user’s mental conception or idea, but they do not control the way that idea is expressed. This is even clearer in the case of generative AI systems that modify or rewrite prompts internally. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

da como resultado una imagen con otro color. Estos inputs expresivos, aunque pueden ser vistos como una forma de *prompt*, son diferentes de aquellos que transmiten los resultados de las comunicaciones que expresan los deseos. En este evento la oficina del *copyright* diferencia cuando una creación realmente expresa la creatividad del ser humano de aquel proceso “creativo” que surja de la IA. Un ejemplo permite reflejar la situación: el *prompt* se compone del siguiente texto: “Una mujer *cyborg* en la que salen flores de su cabeza, fotorealismo, iluminación cinematográfica, hiperrealismo, 8K, hiperdetallado. El Input es un dibujo que hizo el humano, el output es la imagen que corresponde a la IA”

Prompt
“a young cyborg woman
(((roses))) flowers coming
out of her head,
photorealism, cinematic
lighting, hyper realism, 8k,
hyper detailed.”



78

En esta situación, la oficina estadounidense señala que se reconocerá la protección del input. En relación con el *output*, establece el alcance del derecho al indicar: “Registro limitado a la imagen humana inalterada que es claramente perceptible en el depósito y separable de la expresión no humana que es excluida de la reivindicación”⁷⁹. Como se observa, la declaración o manifestación que se hace en el registro es fundamental para determinar el alcance de la protección por parte de esta autoridad. Agrega que en la medida en que el *output* refleje de manera perceptible el *input*, el humano será autor de esa porción del *output*⁸⁰. La misma consideración aplica para el caso obras derivadas en el sentido de señalar que la expresión humana perceptible será protegida por el *copyright*, más no los elementos generados por IA⁸¹.

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ Registration limited to unaltered human pictorial authorship that is clearly perceptible in the deposit and separable from the non-human expression that is excluded from the claim.”¹²

⁸⁰ As illustrated in this example, where a human inputs their own copyrightable work and that work is perceptible in the output, they will be the author of at least that portion of the output.

⁸¹ As illustrated in this example, where a human inputs their own copyrightable work and that work is perceptible in the output, they will be the author of at least that portion of the output. Their own creative expression will be protected by copyright, with a scope analogous to that in

Finalmente, las modificaciones y disposiciones que se hace de los contenidos generados por IA, la autoridad establece, que, si un humano organiza, selecciona, modifica el material generado por IA que da como resultado una expresión creativa original podrá ser protegido por el copyright. Esclarece y advierte que el material general producido de manera autónoma por IA no será protegido por el *copyright*⁸².

Así pues, la oficina estadounidense parece estar en sintonía con la autoridad judicial, precisamente, los dos cuerpos señalan que la protección a las creaciones debe nacer del humano. No obstante, la USCOPYRIGHT Office parece ser más abierta a la admisibilidad de la protección de creaciones asistidas por IA. En ese contexto, da apertura a la posibilidad de utilizar la herramienta con la salvedad de que para que sea protegido el resultado se requiere una manifiesta expresión creativa del ser humano. Por otra parte, de manera acertada la autoridad judicial es más severa en cuanto a la utilización que hacen terceros respecto de contenidos protegidos al incorporarlos sin autorización en los sistemas de IA. La negativa a reconocer que se trata de un uso transformativo confirma lo expuesto.

Así pues, la economía creativa que emana del hombre sigue siendo relevante para generar expresiones que pueden ser protegidas por la propiedad intelectual, puntualmente, por el derecho de autor o el *copyright*. En ese contexto, es claro que las industrias creativas siguen encontrando en la propiedad intelectual un instrumento de protección que le permite promover riqueza y empleo en una nación. Precisamente, los creativos en Estados Unidos se encuentran utilizando con mayor frecuencia esta tecnología; algunos sectores la rechazan, precisamente, la huelga de actores de Estados Unidos confirma lo expuesto⁸³, no obstante, la IA generativa es un instrumento que día a día cobra mayor utilización. También debe advertirse que, siguiendo los postulados de la oficina estadounidense y de la práctica judicial, cada caso será analizado de manera concreta y se estudiará al momento de solicitar la protección mediante acciones de infracción o de reconocimiento de derechos. Frente a este panorama resulta necesario observar la postura de la Unión Europea toda vez que ha fijado parámetros en la materia.

a derivative work. Just as derivative work protection is limited to the material added by the later author,¹²⁵ copyright in this type of AI-generated output would cover the perceptible human expression. It may also cover the selection, coordination, and arrangement of the human-authored and AI-generated material, even though it would not extend to the AI-generated elements standing alone.

⁸² Generating content with AI is often an initial or intermediate step, and human authorship may be added in the final product. As explained in the AI Registration Guidance, “a human may select or arrange AI-generated material in a sufficiently creative way that ‘the resulting work as a whole constitutes an original work of authorship.’”¹²⁶ A human may also “modify material originally generated by AI technology to such a degree that the modifications meet the standard for copyright protection.” *Ibid.*

⁸³ <https://www.dw.com/es/actores-de-hollywood-ratifican-acuerdo-que-puso-fin-a-la-huelga/a-67643489>

2.2.2. Unión Europea

La Unión Europea recientemente publicó un reglamento de inteligencia artificial cuyo objetivo es mejorar el funcionamiento del mercado interno mediante el establecimiento de un marco jurídico uniforme, “en particular para el desarrollo, la introducción en el mercado, la puesta en servicio y la utilización de sistemas de inteligencia artificial (en lo sucesivo, «sistemas de IA») en la Unión”⁸⁴. De manera general contiene un capítulo relativo a las disposiciones generales, otro destinado a las prácticas de IA prohibidas, otro relativo a las obligaciones de transparencia de los proveedores y responsables del despliegue en determinados sistemas de IA, medidas de apoyo a la innovación, gobernanza, entre otros aspectos. No obstante, no tiene disposiciones específicas que regulen el impacto de la IA en el campo de la economía creativa y de la propiedad intelectual. En consecuencia, resulta necesario analizar las disposiciones internas que regulan la protección jurídica de las industrias creativas a través de la propiedad intelectual. Posteriormente, se analizará el alcance que han presentado los jueces en la materia.

2.2.2.1. El alcance normativo

Es de advertir que no existe en la Unión Europea un instrumento jurídico que defina a las industrias creativas o a la economía creativa, no obstante, su protección jurídica se ha enmarcado en el régimen general de la propiedad intelectual, específicamente, por el derecho de autor. En ese contexto es de advertir que tres directivas regulan al derecho de autor a saber, las Directivas 96/9/CE, 2001/29/CE y la 2019/790. Para los propósitos de este artículo llama la atención las disposiciones contenidas en este último instrumento, esto es, la Directiva 2019/790 relativa a “los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital”.

Esta norma mantiene las disposiciones contempladas en las anteriores directivas, en ese sentido, el autor conserva las facultades de autorizar o prohibir determinados actos con ocasión de la utilización de sus obras, por consiguiente, el derecho de reproducción, comunicación pública, la puesta disposición, el derecho de distribución, entre otros, pertenece al autor. También establece un régimen relativo a las excepciones y limitaciones que vino a ser modificado por la Directiva 2019/790 al establecer normas puntuales que podrían tener relación con la inteligencia artificial. El régimen europeo de excepciones y limitaciones corresponde a un sistema de cláusula cerrada, esto quiere significar que para que

⁸⁴ Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) n° 300/2008, (UE) n° 167/2013, (UE) n° 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial).

opere se requiere de una norma expresa que la contemple, que la explotación no cause perjuicio a los intereses legítimos del autor y que no cause un perjuicio a sus intereses legítimos, esta descripción se conoce como la regla de los 3 pasos. En el evento en que no se configure uno de ellos será necesario solicitar la autorización previa y expresa del autor para evitar estar incurso en una infracción.

Pues bien, en lo que concierne a los sistemas de inteligencia artificial es de resaltar las excepciones que establece el legislador europeo, particularmente, con **la minería de textos y de datos**⁸⁵. En ese panorama es definida como “toda técnica analítica automatizada destinada a analizar textos y datos en formato digital a fin de generar información que incluye, sin carácter exhaustivo, pautas, tendencias o correlaciones”⁸⁶. Paula Vega indica que “la minería de datos se trata de una técnica que, a través de sistemas estadísticos y de inteligencia de datos, procesa la información contenida en bases de datos tratando de buscar patrones”.

Puede diferenciarse entonces dos excepciones distintas: la primera a favor de organismos de investigación e instituciones del patrimonio cultural, la segunda

⁸⁵ “Artículo 3 Minería de textos y datos con fines de investigación científica 1. Los Estados miembros establecerán una excepción a los derechos previstos en el artículo 5, letra a), y el artículo 7, apartado 1, de la Directiva 96/9/CE, el artículo 2 de la Directiva 2001/29/CE, y el artículo 15, apartado 1, de la presente Directiva con respecto a las reproducciones y extracciones realizadas por organismos de investigación e instituciones responsables del patrimonio cultural con el fin de realizar, con fines de investigación científica, minería de textos y datos de obras u otras prestaciones a las que tengan acceso lícito. 2. Las copias de obras u otras prestaciones hechas de conformidad con el apartado 1 se almacenarán con un nivel adecuado de seguridad y podrán conservarse con fines de investigación científica, en particular para la verificación de resultados de la investigación. 3. Los titulares de derechos estarán autorizados a aplicar medidas para garantizar la seguridad e integridad de las redes y bases de datos en que estén almacenadas las obras u otras prestaciones. Dichas medidas no irán más allá de lo necesario para lograr ese objetivo. 4. Los Estados miembros alentarán a los titulares de derechos, organismos de investigación e instituciones responsables del patrimonio cultural, a trabajar juntos para establecer las mejores prácticas comunes para la aplicación de la obligación y de las medidas contempladas en los apartados 2 y 3, respectivamente. Artículo 4 Excepción o limitación relativa a la minería de textos y datos 1. Los Estados miembros establecerán una excepción o limitación a los derechos previstos en el artículo 5, letra a), y el artículo 7, apartado 1, de la Directiva 96/9/CE, el artículo 2 de la Directiva 2001/29/CE, el artículo 4, apartado 1, letras a) y b), de la Directiva 2009/24/CE y el artículo 15, apartado 1, de la presente Directiva con respecto a las reproducciones y extracciones de obras y otras prestaciones accesibles de forma legítima para fines de minería de textos y datos. 2. Las reproducciones y extracciones realizadas de conformidad con el apartado 1 podrán conservarse durante todo el tiempo que sea necesario para fines de minería de textos y datos. 3. La excepción o limitación establecida en el apartado 1 se aplicará a condición de que el uso de las obras y otras prestaciones a que se refiere dicho apartado no esté reservado expresamente por los titulares de derechos de manera adecuada, como medios de lectura mecánica en el caso del contenido puesto a la disposición del público en línea. 4. 1. El presente artículo no afectará a la aplicación del artículo 3 de la presente Directiva”

⁸⁶ Artículo 2.

en beneficio de todos los demás. “El artículo 3 de la directiva de 2019 incluye una excepción a los derechos de reproducción de obras y extracción de datos de bases de datos a favor de organismos de investigación e instituciones responsables del patrimonio cultural para realizar, con fines de investigación científica, minería de textos y datos de obras u otras prestaciones a las que tengan acceso lícito.

El acceso lícito se define como el acceso a contenidos basado en una política de acceso abierto o por medio de disposiciones contractuales entre titulares de derechos y organismos de investigación o instituciones responsables del patrimonio cultural, como suscripciones, o por otros medios lícitos (por ejemplo, suscripciones a publicaciones). Por supuesto, las copias obtenidas en este proceso de minería deben utilizarse únicamente con los fines previstos y ser almacenadas bajo medidas de seguridad apropiadas para evitar su uso ilícito”⁸⁷.

Adicionalmente, “el artículo 4 de la directiva de 2019 establece que cualquiera—incluyendo entidades privadas o públicas no afectadas por el primer supuesto— pueda realizar ciertas reproducciones y extracciones de obras y otras prestaciones accesibles de forma legítima para fines de minería de textos y datos. Es decir, se puede aplicar cuando un usuario tenga acceso a las obras, por ejemplo, obteniéndolo de una biblioteca, o también cuando se haya puesto a disposición del público en línea en páginas web u otros servicios digitales.

No obstante, esta excepción está limitada a aquellos casos en que los titulares de derechos no se hayan reservado de forma adecuada los derechos de hacer reproducciones y extracciones con fines de minería de textos y datos”⁸⁸.

La minería de datos tiene relación estrecha con la inteligencia artificial como se analizó anteriormente por cuanto con esta técnica se analiza y extrae datos relevantes para el usuario que le permita llegar un resultado específico, es decir, los analiza. Por su parte la inteligencia artificial los utiliza de manera automatizada y facilita la obtención de un resultado sin la intervención humana. Es de advertir que esta técnica, evoca cuestionamientos por cuanto dichos datos pueden ser objeto de protección por el derecho de autor⁸⁹ o la propiedad intelectual,

⁸⁷ *Ibid.*

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ El problema que plantea la minería de datos respecto los derechos de autor se encuentra precisamente en la información a analizar ya que en ocasiones esta estará formada por obras que sea necesario reproducir o extraer de bases de datos, ambas actividades requiriendo autorización para su realización a falta de una excepción que las ampare. Es cierto que algunas de las actividades necesarias para el desarrollo de actividades de minería de datos sí que están amparadas por excepciones de las incluidas en la lista de la directiva de 2001, pero ni estas estaban adaptadas a las actividades de minería de datos digital, ni las excepciones habían sido admitidas por todos los estados de la Unión”Vega García, P. 2022. Las nuevas excepciones al derecho de autor en la Unión Europea: en favor del empleo de la tecnología digital en la investigación y la educación. *Revista de derecho Privado*. 43 (jun. 2022), 389–397. DOI:<https://doi.org/10.18601/01234366.43.15>.

en consecuencia, la dificultad reside en determinar qué tipo de utilizaciones se encuentran comprendidas en dicha excepción.

Así pues, para que un productor de dichos sistemas sea beneficiario de la excepción y limitación del artículo 3 deberá tratarse de un organismo de investigación o una entidad de patrimonio cultural para fines de investigación. La utilización admitida es para míneria de datos con fines de investigación científica y el único derecho que se exceptiona es la reproducción. Esto quiere significar que si se quiere utilizar la obra para realizar una explotación diferente con una finalidad distinta deberá contar con la autorización previa y expresa del titular. En el mismo sentido, el artículo 4 trata de favorecer a personas distintas del supuesto del artículo 3 con la salvedad de que el autor no deberá haberse reservado dicha facultad, en otras palabras, para evitar la aplicación de esta regla se requerirá que al autor no se haya reservado de manera expresa la explotación de está facultad. En el evento contrario se aplicará lo previsto en la excepción.

Así pues, surge el cuestionamiento de si la IA vinculada con la minería de datos y de textos se encuentra comprendida en dicha excepción. Como se observa el texto de la norma guarda silencio al respecto, esto conduciría a señalar que la IA no se encuentra establecida en el marco de dicha excepción y limitación, por consiguiente, cualquier utilización que se haga de la IA ya sea para entrenar sistemas, modelos o para generar contenido por la IA no se encuentra cubierta, por consiguiente, los proveedores de dichos sistemas estarían obligados a solicitar la autorización correspondiente del autor.

Ahora, desde la perspectiva del Reglamento sobre IA, despunta relevante señalar que la protección de la propiedad intelectual y de los derechos de autor se mantiene mediante el establecimiento de una serie de obligaciones en materia de transparencia sobre los contenidos que se utilizan en materia de entrenamiento, es decir, de “cómo se obtienen y qué medidas se han implementado para respetar el derecho a la exclusión u *opt-out* de aquellos titulares que no quieren que sus contenidos se utilicen para el entrenamiento”⁹⁰. Al respecto el artículo 53.1 literal b del mismo establece para los proveedores de dichos sistemas el deber de elaborar y mantener actualizada la información y documentación que integra el modelo de IA. Agrega que existe la necesidad de observar y proteger los derechos de propiedad intelectual e industrial, entre ellos al secreto empresarial. Así mismo, indica que los proveedores deben establecer directrices para cumplir el derecho de la Unión en materia de derechos de autor. Es específico en indicar que el informe debe ser detallado⁹¹. Adicionalmente, establece que dicha obliga-

⁹⁰ <https://blogip.garrigues.com/propiedad-intelectual/transparencia-vs-propiedad-intelectual-un-equilibrio-difcil-para-el-reglamento-de-inteligencia-artificial>

⁹¹ Artículo 53 Obligaciones de los proveedores de modelos de IA de uso general 1. Los proveedores de modelos de IA de uso general: a) elaborarán y mantendrán actualizada la documentación técnica del modelo, incluida la información relativa al proceso de entrenamiento y realización de pruebas y los resultados de su evaluación, que contendrá, como mínimo, la información

ción no se aplicará a los proveedores de IA que se divulguen con arreglo a una licencia libre y de código abierto que permita la utilización de dicho modelo⁹².

De lo expuesto puede inferirse que el reglamento no establece de manera expresa normas sobre la protección de la propiedad intelectual y pareciese que será suficiente respetar las directivas y reglamentos que se han dispuesto en la materia. Ahora, desde la perspectiva de las excepciones y limitaciones es de anotar que el reglamento mantiene la excepción de minería de datos, “pero busca asegurar que se respete a aquellos titulares de obras protegidas que no quieran que se utilicen sus contenidos para el entrenamiento de sistemas de IA y ejerciten su derecho a la exclusión u *opt-out*. Se trata de una exigencia de cumplimiento “desde el diseño” que no especifica cuáles son las herramientas adecuadas o cómo deben emplearse, dejando que sea cada proveedor el que decida cuál es la forma más adecuada”⁹³.

Así pues, nuevamente, surge el cuestionamiento de considerar si la excepción de minería de datos comprende a los sistemas de IA. Para dar respuesta a este interrogante resulta necesario observar cuál ha sido el alcance que la práctica judicial ha brindado.

2.2.2.2. El alcance jurisprudencial.

El Tribunal de justicia de la Unión Europea no ha tenido oportunidad de pronunciarse respecto de las excepciones y limitaciones previstas en dicha norma.

establecida en el anexo XI con el fin de facilitarla, previa solicitud, a la Oficina de IA y a las autoridades nacionales competentes; b) elaborarán y mantendrán actualizada información y documentación y la pondrán a disposición de los proveedores de sistemas de IA que tengan la intención de integrar el modelo de IA de uso general en sus sistemas de IA. Sin perjuicio de la necesidad de observar y proteger los derechos de propiedad intelectual e industrial y la información empresarial confidencial o los secretos comerciales de conformidad con el Derecho de la Unión y nacional, dicha información y documentación: i) permitirá a los proveedores de sistemas de IA entender bien las capacidades y limitaciones del modelo de IA de uso general y cumplir sus obligaciones en virtud del presente Reglamento, y ii) contendrá, como mínimo, los elementos previstos en el anexo XII; c) establecerán directrices para cumplir el Derecho de la Unión en materia de derechos de autor y derechos afines, y en particular, para detectar y cumplir, por ejemplo, a través de tecnologías punta, una reserva de derechos expresada de conformidad con el artículo 4, apartado 3, de la Directiva (UE) 2019/790; d) elaborarán y pondrán a disposición del público un resumen suficientemente detallado del contenido utilizado para el entrenamiento del modelo de IA de uso general, con arreglo al modelo facilitado por la Oficina de IA.

⁹² 2. Las obligaciones establecidas en el apartado 1, letras a) y b), no se aplicarán a los proveedores de modelos de IA que se divulguen con arreglo a una licencia libre y de código abierto que permita el acceso, la utilización, la modificación y la distribución del modelo y cuyos parámetros, incluidos los pesos, la información sobre la arquitectura del modelo y la información sobre el uso del modelo, se pongan a disposición del público. Esta excepción no se aplicará a los modelos de IA de uso general con riesgo sistémico.

⁹³ <https://blogip.garrigues.com/propiedad-intelectual/transparencia-vs-propiedad-intelectual-un-equilibrio-difícil-para-el-reglamento-de-inteligencia-artificial>

En ese contexto, resulta necesario observar las actuaciones que están adelantando las autoridades judiciales en los Estados Miembros, por ello, no puede pasar desapercibido el asunto **LAION v Robert Kneschke** de la Corte del Distrito de Hamburgo⁹⁴.

Los hechos del litigio son los siguientes: El fotógrafo Robert Kneschke presentó una acción contra LAION, una organización sin ánimo de lucro que creó un data set o un conjunto de datos para entrenar un modelo de inteligencia artificial a través del web scraping, esto es, una técnica que permite extraer información de sitios web y almacenarlos en una base de datos⁹⁵. LAION recopiló datos de imágenes disponible al público, entre ellas, una fotografía del demandante. Pues bien, Robert Kneschke consideró que dicho acto era infractor de su derecho de autor. Frente a lo cual el demandado señala que se encuentra cubierto por la excepción de mineria de datos y de textos previsto en la directiva⁹⁶.

La Corte de Hamburgo decide no admitir la acción al señalar que la actuación realizada por LAION se encuentra cubierta por la excepción de minería de datos y de textos prevista en la Directiva que fue implementada por la ley alemana⁹⁷. Consideró que la utilización hecha por el demandado era para fines científicos, agregó que la naturaleza de la organización, al ser sin ánimo de lucro, hace que la utilización del dataset no sea comercial a lo cual se suma el hecho de que fue publicada sin cobrar una suma de dinero para obtener la información,

⁹⁴ Germany-Hamburg District Court, 310 O.22723, LAION v Robert Kneschke, [27 September 24]

⁹⁵ Pacheco Chaparro, Juan Manuel y Barrero Ramírez, Laura, “Implicaciones legales del web scraping en el entrenamiento de modelos de inteligencia artificial generativa”, en *Revista La Propiedad Inmaterial* n.º 38, Universidad Externado de Colombia, julio-diciembre 2024, pp. 167-189. DOI: <https://doi.org/10.18601/16571959.n38.07>.

⁹⁶ Germany-Hamburg District Court, 310 O.22723, LAION v Robert Kneschke, [27 September 24] The Hamburg District Court has ruled that LAION, a non-profit organisation, did not infringe copyright law by creating a dataset for training artificial intelligence (AI) models through web scraping publicly available images, as this activity constitutes a legitimate form of text and data mining (TDM) for scientific research purposes.

The photographer Robert Kneschke (the ‘claimant’) brought a lawsuit before the Hamburg District Court against LAION, a non-profit organisation that created a dataset for training AI models (the ‘defendant’). According to the claimant’s allegations, LAION had infringed his copyright by reproducing one of his images without permission as part of the dataset creation process.

LAION created this dataset by aggregating publicly available images and their corresponding textual descriptions. The dataset was made publicly available for free and could be used to train AI models. During the creation process, LAION’s software analysed the images, including Kneschke’s image, to ensure that the descriptions matched the image content.

⁹⁷ The act of reproduction at issue is in principle subject to the limitation provision of Section 44b (2) UrhG. 71 (1) The download at issue was made for the purpose of text and data mining within the meaning of Section 44b (1) UrhG. Accordingly, text and data mining is the automated analysis of individual or multiple digital or digitised works in order to obtain information, in particular about patterns, trends and correlations. In any case, this must be affirmed for the act of reproduction at issue in the present case (below (a)); a teleological reduction of the offence cannot be considered in this respect (below (b)).

convirtiéndola de interés público⁹⁸. Rechaza el argumento de que el *web scraping* tiene una naturaleza comercial *per se* y que este acto también está cubierto por la excepción.

Para llegar a este razonamiento diferencia la creación del data set que puede ser usado para entrenamiento de IA, la creación de las redes neurales artificiales con el data set y el uso de la IA entrenada para crear nuevo contenido de imagen⁹⁹. Indica que “cuando ocurre la compilación del entrenamiento del dataset, ni es posible prever que tan exitoso será el segundo paso, ni tampoco el contenido específico que va a generarse con la IA entrenada”. Debido a que no se tiene certeza legal de estos aspectos, la simple intención de obtener un contenido generado por IA al entrenar un dataset no es un criterio suficiente para determinar que se hará con dicho propósito. Respecto de la reserva expresa del autor la Corte señala que “la reserva escrita únicamente en lenguaje natural para ser entendible por la máquina debe analizarse dependiendo del desarrollo tecnológico existente en el tiempo relevante en el que se usó la obra¹⁰⁰.”

Esta decisión ha sido objeto de críticas por cuanto las excepciones y limitaciones deben interpretarse de manera restrictiva, en ese sentido, la minoría de datos no comprende a la inteligencia artificial¹⁰¹, por consiguiente, pareciera que la Corte hizo una interpretación amplia de la misma. Despierta curiosidad por cuanto la norma no señala que la reserva deba ser leída por una máquina. En el

⁹⁸ The court applied **Section 60d **UrhG (TDM for scientific research purposes) rather than **Section 44b **UrhG (TDM for non-scientific purposes), finding that LAION was a non-profit organisation and the dataset was created for non-commercial purposes and published free of charge, making it in the public interest.

⁹⁹ 7 To the extent that it is additionally argued that “AI web scraping” is about the intellectual content of the works used for training purposes and “ultimately” about the creation of identical or similar competing products (Schack, loc. cit.), this argumentation does not distinguish strictly enough, in the Chamber’s opinion, between 78– on the one hand, the creation of a data set (which is the sole subject of the dispute here) that can also be used for AI training, 79 – among other things, the subsequent training of the artificial neural network with this data set, and 80 – thirdly, the subsequent use of the trained AI for the purpose of creating new image content. <https://www.itm.nrw/wp-content/uploads/2024/09/2495651-en.pdf>

¹⁰⁰ However, the Chamber tends to regard a reservation of use written solely in “natural language” as “machine understandable” (unlike the probably predominant view in the literature, see Hamann, loc. cit., p. 131 et seq, 146 et seq. with further references to the current state of opinion, where reference is made to a contribution by the defendant’s representatives here, namely Akinci/Heidrich, IPRB 2023, 270, 272, who apparently also take the Chamber’s view; however, the contribution was not directly accessible to the Chamber until the judgement was issued). However, the question of whether and under what specific conditions a reservation declared in “natural language” can also be regarded as “machine understandable” will always have to be answered depending on the technical development existing at the relevant time of use of the work.

¹⁰¹ Silvia Pascua Vicente. UE: El Consejo de la Unión Europea publica las contribuciones de los Estados miembros sobre la regulación de la inteligencia artificial y su relación con la propiedad intelectual <https://institutoautor.org/ue-el-consejo-de-la-union-europea-publica-las-contribuciones-de-los-estados-miembros-sobre-la-regulacion-de-la-inteligencia-artificial-y-su-relacion-con-la-propiedad-intelectual/>

presente asunto, la reserva existía en lenguaje natural en la que indicaba que se requería autorización previa y expresa del autor para este tipo de utilidades, situación que la Corte desconoció. La lectura de este asunto lleva a concluir que se le impone una carga más ardua a los autores por cuanto deben establecer las reservas a la utilización de su obra en lenguaje natural y en aquel que sea comprensible por la máquina para que sea válida la excepción y limitación¹⁰².

Para la economía creativa esta decisión es infortunada por cuanto los creativos buscan una protección fuerte por la propiedad intelectual para tener seguridad jurídica en cuanto a las transacciones comerciales que ellos realicen. Realizar interpretaciones amplias de las excepciones y limitaciones al derecho de autor conduce a generar panoramas no competitivos en favor de la industria. Esto lleva a que los creativos busquen otros sistemas de protección para amparar sus creaciones frente a este tipo de soluciones tecnológicas.

Bajo esa óptica resulta necesario observar, cómo las industrias creativas son protegidas en el entorno colombiano frente a este tipo de tecnologías disruptivas.

2.2.3. Colombia

La economía creativa fue objeto de regulación jurídica, precisamente, mediante ley 1834 de 2017 se legisló en Colombia en los siguientes términos: “Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual”. De igual manera definió a las industrias creativas como aquellos “sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor.

Las industrias creativas comprenderán de forma genérica —pero sin limitarse a—, los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa”.

Por consiguiente, la propiedad intelectual es una base muy importante. “El desarrollo de la economía creativa requiere un sistema de derechos de propiedad intelectual que funcione. Estos derechos ofrecen oportunidades de varias maneras, ya que regulan la propiedad, añaden valor y facilitan el comercio de bienes y servi-

¹⁰² find this quite controversial. The court seems to be arguing that because machines are increasingly capable of reading and understanding plain text, then the requirement for reservations to be “machine-readable” can be met simply by a website’s terms of service, or any other such reservation. I don’t particularly find that compelling, but we’ll see. <https://www.technollama.co.uk/ai-on-wins-copyright-infringement-lawsuit-in-german-court>

cios culturales, beneficiando así a los creadores individuales y a las comunidades creativas. Los incentivos y recompensas que proporcionan alientan la inversión y el desarrollo de modelos de negocio sostenibles, ayudando a producir beneficios sociales y económicos duraderos. Además, dan a autores y otros creadores el derecho exclusivo de controlar el uso de sus obras durante un periodo de tiempo (sujeto a ciertas limitaciones y excepciones permitidas). A menudo, una indiferencia generalizada hacia los derechos de PI actúa como freno para la producción y distribución de bienes y servicios culturales, tanto en países desarrollados como en desarrollo. Solo cuando existe tal protección legal, los creadores pueden confiar en que sus obras son legítimamente utilizadas y que su uso conlleva reconocimiento y retribución económica. Los sistemas de propiedad intelectual bien diseñados que proveen una protección efectiva del derecho de autor pueden transformar los eventos culturales locales en auténticos motores de desarrollo económico, a través de la generación de un flujo de ingresos para las comunidades locales en las que los creadores producen sus obras”¹⁰³.

Así pues, la propiedad intelectual es fundamental para la economía creativa toda vez que conduce a “(a) mejorar el valor económico y los canales de distribución de obras creativas/culturales; y (b) crear nuevas oportunidades para la innovación cultural”¹⁰⁴, entre otros aspectos.

Pese a ello, las industrias creativas colombianas enfrentan el cuestionamiento de la IA, es decir, ¿cómo las va a impactar? La respuesta a este interrogante no es sencilla por cuanto no ha existido un pronunciamiento específico en ese sentido por parte de las distintas autoridades. De manera general, la Corte Constitucional en una decisión de tutela manifestó que “el uso de estas herramientas en la administración de justicia debe respetar los derechos fundamentales y hacerse de manera razonable y ponderada, bajo las cargas de transparencia, responsabilidad y garantía de protección de datos personales.”¹⁰⁵. Por su parte, la Dirección Nacional de Derechos de Autor (en adelante DNDA), entidad encargada de velar por el respeto a los derechos de autor, expresó con ocasión de unas solicitudes de registro de videos creadas con IA sin indicar quién era el artista principal, que “a la luz de la normativa autorial vigente no es dable considerar que las expresiones generadas por la inteligencia artificial se enmarquen en la categoría de obra. Así pues, quien dio las instrucciones o ideas a dicho programa tampoco podría estimarse como autor de tales expresiones”¹⁰⁶. Agregó, que los *prompts*, tampoco son objeto de protección por cuanto el proceso creativo se produce en la máquina sin intervención humana¹⁰⁷.

¹⁰³ UNESCO. Op. cit

¹⁰⁴ UNESCO Op. Cit.

¹⁰⁵ Corte Constitucional, Sentencia T 323 de 2024. Exp. T-9.301.656. M.P. Juan Carlos Cortés.

¹⁰⁶ DNDA. Resolución N°263 del 9 de septiembre de 2024; DNDA, Resolución N°262 del 3 de septiembre de 2024.

¹⁰⁷ DNDA. Resolución N°263 del 9 de septiembre de 2024.

De otro lado, el Congreso de la República creó la Comisión Bicameral de IA con el fin de “estudiar y buscar consensos sobre las iniciativas legislativas relacionadas con la IA”¹⁰⁸. La Comisión solamente ha sesionado una vez y a la fecha varios proyectos de ley se han presentado en la materia, no obstante, no puede identificarse uno específico que verse sobre la economía creativa y la IA generativa¹⁰⁹. Ahora, en lo que concierne a las políticas públicas es de anotar que en Colombia el Departamento Nacional de Planeación (en adelante DNP) recientemente publicó un documento denominado “Política Nacional de Inteligencia Artificial”¹¹⁰ que indica en términos generales un marco conceptual, un diagnóstico, una definición de la política, entre otros aspectos. En lo que concierne a la propiedad intelectual, la política vislumbra que la IA tiene riesgos, que existe la necesidad de proteger los derechos de propiedad intelectual y de incrementar las actividades de observancia respecto a su vulneración¹¹¹. Agrega que la IA generativa comporta una serie de riesgos y que su uso puede presentar abusos para la creación de contenidos falsos, así como su amplificación a través de bots.

En suma, puede advertirse que la economía creativa colombiana sigue confiando en el régimen jurídico de la propiedad intelectual para obtener su protección. Actualmente, no existen disposiciones específicas que pretendan regularla frente a esta tecnología disruptiva. Por consiguiente, las creaciones de la IA generativa no serían objeto de protección a la luz del derecho colombiano. Para lograr algún tipo de amparo se requerirá demostrar la intervención humana, la dificultad reside entonces en determinar ¿cómo es que se medirá dicha contribución?, ¿se analizará por por porcentajes? o ¿basta la descripción que un solicitante haga de su aporte en el registro para beneficiarse de la protección? Son cuestionamientos que surgen para la economía creativa que aún no encuentran solución por cuanto las autoridades no han precisado cómo es que se debe realizar dicho proceso, en consecuencia, el debate sigue abierto.

3. CONCLUSIÓN

La economía creativa es un sector que genera empleo y riqueza en una nación. Para ello requiere un régimen jurídico de propiedad intelectual fuerte que permita garantizar su protección. No obstante, el nacimiento de tecnologías disruptivas, esto es de la IA generativa, conducen al cuestionamiento respecto

¹⁰⁸ <https://www.senado.gov.co/index.php/el-senado/noticias/5870-el-congreso-de-la-republica-ya-cuenta-con-una-comision-para-temas-de-inteligencia-artificial>

¹⁰⁹ <https://prime.tirant.com/co/actualidad-prime/congreso-avanza-en-la-creacion-de-un-marco-legal-para-la-inteligencia-artificial-en-colombia/>

¹¹⁰ Departamento Nacional de Planeación. Documento CONPES 4144 de 14 de febrero de 2025. Disponible en <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/4144.pdf>. Consultado el 11 de marzo de 2025.

¹¹¹ *Ibid.*

de cuál es la mejor manera de amparar a estas industrias. La respuesta no es sencilla y dependerá del derecho de propiedad intelectual que soporte a cada industria creativa, así como del país en que se discuta.

Actualmente, muchos pronunciamientos se están realizando en el área del derecho de autor o *copyright* con soluciones diferentes en Estados Unidos y en la Unión Europea. Los interrogantes que se analizan están dirigidos a resolver las infracciones por la utilización de datos o de contenidos protegidos en los sistemas de IA sin la correspondiente autorización del autor o titular. En Estados Unidos, por ejemplo, se estudió el *fair use* para considerar las infracciones, manifestando que dichos actos no eran tolerados por dicha doctrina. Aunque la decisión judicial no versó sobre la IA generativa, sino de otras técnicas, la sentencia presenta aportes en la materia. Ahora, no puede desconocerse que la *US Copyright office* admite la posibilidad de proteger a las creaciones asistidas por IA, en este último caso, será necesario que la intervención humana sea manifiesta.

En la Unión Europea la discusión se orienta a la aplicación del régimen de limitaciones y excepciones que establece la directiva, particularmente, la de minería de textos y de datos. El problema jurídico que subyace es el de analizar si las utilidades realizadas por la IA se encuentran cubiertas por dicha excepción. El tribunal de Justicia de la Unión Europea aún no se ha pronunciado en la materia, quedando dicha discusión en cada Estado miembro, justamente, en Alemania, la Corte de Hamburgo la aceptó con varias críticas por la doctrina.

Colombia se encuentra en medio de la influencia de Estados Unidos y de la Unión Europea. Es de anotar que en nuestro país no existe una excepción y limitación orientada ni a la minería de textos y de datos ni de IA. Existen algunos pronunciamientos en la materia por parte de la DNDA dirigidos a negar la protección a las creaciones generadas por IA, empero, parece que las creaciones asistidas por IA podrían encontrar una fuente de protección. El interrogante que nace es el de considerar cómo se analizará la intervención humana y de la máquina. Es un tema que está sucediendo en las industrias creativas sin solución aparente, en consecuencia, será la práctica judicial y administrativa la que un futuro próximo nos arroje luces por cuanto la discusión sigue abierta.

BIBLIOGRAFÍA

- Carmen Ruiz y otros “Sistemas operados mediante Inteligencia Artificial (IA) y debido proceso penal. Perspectivas de aplicación en Colombia” en Derecho, innovación y Tecnología. Así habla el externado. Universidad Externado de Colombia. 2020.
- Comunidad Andina de Naciones. Decisión Andina 351 de 1993.
- Corte Constitucional, Sentencia T 323 de 2024. Exp. T-9.301.656. M.P. Juan Carlos Cortés.
- DNDA. Resolución N°263 del 9 de septiembre de 2024;
- DNDA, Resolución N°262 del 3 de septiembre de 2024.

- DNDA. Resolución N°263 del 9 de septiembre de 2024.
- Departamento Nacional de Planeación. Documento CONPES 4144 de 14 de febrero de 2025. Disponible en <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/4144.pdf>. Consultado el 11 de marzo de 2025.
- Edgar Gonzales, Camilo Rodriguez y Laura Escobar “La inteligencia artificial (IA) y la responsabilidad por daños” en Derecho, innovación y Tecnología. Así habla el externado. Universidad Externado de Colombia. 2020.
- Feuerriegel, S., Hartmann, J., Janiesch, C. *et al.* Generative AI. *Bus Inf Syst Eng* **66**, 111–126 (2024). <https://doi.org/10.1007/s12599-023-00834-7>
- Germany-Hamburg District Court, 310 O.22723, LAION v Robert Kneschke, [27 September 24]
- La República. Industrias culturales y creativas representaron un negocio de \$40,6 billones en 2023. Disponible en <https://www.larepublica.co/economia/industrias-culturales-y-creativas-representaron-un-negocio-de-40-6-billones-en-2023-3915770>. Consultado el 14 de marzo de 2025.
- Ley 1834 de 2017
- Meghan Hall. Copyright Class Action Targets Shein’s Use of AI and ‘Algorithms’ <https://sourcingjournal.com/topics/business-news/shein-class-action-lawsuit-copyright-infringement-alan-giana-artificial-intelligence-machine-learning-algorithm-504806/>
- OECD. AI Principles overview. [Recurso Electrónico] Disponible en <https://oecd.ai/en/ai-principles> Consultado el 14 de marzo de 2025.
- Pacheco Chaparro, Juan Manuel y Barrero Ramírez, Laura, “Implicaciones legales del web scraping en el entrenamiento de modelos de inteligencia artificial generativa”, en *Revista La Propiedad Inmaterial* n.º 38, Universidad Externado de Colombia, julio-diciembre 2024, pp. 167-189. DOI: <https://doi.org/10.18601/16571959.n38.07>.
- Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) n° 300/2008, (UE) n° 167/2013, (UE) n° 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial).
- Rengifo Ernesto. La propiedad intelectual. El moderno derecho de autor. Universidad Externado de Colombia.1996.
- Silvia Pascua Vicente. UE: El Consejo de la Unión Europea publica las contribuciones de los Estados miembros sobre la regulación de la inteligencia artificial y su relación con la propiedad intelectual <https://institutoautor.org/ue-el-consejo-de-la-union-europea-publica-las-contribuciones-de-los-estados-miembros-sobre-la-regulacion-de-la-inteligencia-artificial-y-su-relacion-con-la-propiedad-intelectual/>
- Stuart Russell, Peter Norvig. Artificial Intelligence. A modern Approach. Pearson. Fourth Edition. 2022.
- Sag, Matthew and Yu, Peter K., The Globalization of Copyright Exceptions for AI Training (October 04, 2024). Emory Law Journal, Vol. 74, 2025, Forthcoming, Texas A&M University School of Law Legal Studies Research Paper No. 24-75, Emory Legal Studies Research Paper Forthcoming, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4976393> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4976393>

La inteligencia artificial generativa en la economía creativa. Una perspectiva desde el derecho...

- UNESCO. Creative Economy Report. Oct. 2013. Disponible en <https://www.unesco.org/creativity/en/activities/creative-economy-report> Consultado el 14 de marzo de 2025.
- UNCTAD, Creative Economy Outlook. 2024. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_annex1_en.pdf Consultado en Febrero de 2025.
- United States District Court for the District of Columbia [2023]: Thaler v. Perlmutter, No. 22-CV-384-1564-BAH
- United States District Court for the District of Delaware [2023]: Thomson Reuters Enter. Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc., 694 F.Supp.3d 467, United States of America Judge Orrick denies in part motion to dismiss: Sarah Andersen copyright lawsuit survives on claim of copyright and Lanham Act <https://chatgptiseatingtheworld.com/2024/08/12/judge-orrick-denies-in-part-motion-to-dismiss-sarah-anderson-copyright-lawsuit-survives-on-claim-of-copyright/> Consultado el 14 de marzo de 2025.
- The New York Times demanda a OpenAI y Microsoft por utilizar sus artículos para entrenar a ChatGPT. <https://www.programatically.com/portada/the-new-york-times-demanda-openai-microsoft-entrenar-chatgpt>. Consultado el 14 de marzo de 2025.
- US Copyright Office. Copyright and artificial Intelligence. Part. 1 Dígita Replicas. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf> Consultado el 15 de marzo de 2025.
- US Copyright Office. Copyrightability. Part 2. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>. Consultado el 15 de marzo de 2025.
- Vega García, P. 2022. Las nuevas excepciones al derecho de autor en la Unión Europea: en favor del empleo de la tecnología digital en la investigación y la educación. *Revista de derecho Privado*. 43 (jun. 2022), 389–397. DOI:<https://doi.org/10.18601/01234366.43.15>. <https://www.senado.gov.co/index.php/el-senado/noticias/5870-el-congreso-de-la-republica-ya-cuenta-con-una-comision-para-temas-de-inteligencia-artificial> <https://prime.tirant.com/co/actualidad-prime/congreso-avanza-en-la-creacion-de-un-marco-legal-para-la-inteligencia-artificial-en-colombia/> <https://es.unesco.org/commemorations/international-years/creativeeconomy2021> <https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/generative-ai-unlocking-the-future-of-fashion> <https://iprmentlaw.com/2024/07/13/record-labels-sue-ai-platforms-making-music-udio-v-universal-sony-warner/> <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf> <https://www.dw.com/es/actores-de-hollywood-ratifican-acuerdo-que-puso-fin-a-la-huelga/a-67643489> <https://blogip.garrigues.com/propiedad-intelectual/transparencia-vs-propiedad-intelectual-un-equilibrio-dificil-para-el-reglamento-de-inteligencia-artificial> <https://www.itm.nrw/wp-content/uploads/2024/09/2495651-en.pdf> <https://www.technollama.co.uk/laion-wins-copyright-infringement-lawsuit-in-german-court>

