

Introducción

Raquel Evangelio Llorca
Aurelio López-Tarruella Martínez
Gustavo Schötz

Editores

Escribía Klaus Schwab, fundador del Foro Económico Mundial (WEF, por sus siglas en inglés), que solo se puede hablar de una revolución industrial cuando los elementos que impulsan esa revolución implican un cambio fundamental en la manera en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos,¹ identificaba, ya en el lejano 2016, tres razones por las que consideraba que los cambios tecnológicos que se estaban produciendo nos encaminaban a la cuarta revolución industrial:

- Su *amplitud*: la revolución digital empieza en el sector de la información y las comunicaciones, pero actualmente se extiende a todos los ámbitos. Resulta difícil pensar en una industria en la que la utilización de datos y sistemas de IA no haya devenido esencial y no aporte una ventaja competitiva. Lo mismo ocurre en las Administraciones públicas, muchas de las cuales están deviniendo “digitales por defecto”. En fin, no tenemos más que mirar a nuestro alrededor y comprobar el tiempo que invertimos interactuando con nuestros dispositivos móviles en nuestras vidas privadas.
- Su *profundidad*: el impacto en cada uno de estos ámbitos está siendo profundo, sistémico. Está afectando la manera de hacer las cosas. Algunos ejemplos: en la actualidad, Uber ha desbancado a cualquier compañía de taxis a la hora de ofrecer transportes interurbanos y no posee ningún taxi; lo mismo ocurre con AirBnB, que posee una oferta de alojamientos mayor que cualquier cadena hotelera que se precie sin poseer ni un solo edificio. En fin, actualmente, las ventas de Apple Watch superan con creces las de todas las empresas relojeras suizas juntas.
- Su *velocidad*: al contrario que en las anteriores revoluciones industriales, estos cambios se están produciendo a una velocidad sin precedentes, circunstancia que conlleva que su impacto esté siendo traumático. La *world wide web* tardó siete años en alcanzar los 100 millones de usuarios en 1998; Facebook tardó cuatro años y medio en alcanzar esa cifra en 2008; TikTok, nueve meses, en 2018; ChatGPT, 2 meses, en enero 2023; y se estima que DeepSeek sólo tardó siete días en enero 2025.

1 Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Penguin, pp. 1-3.

El sector cultural no es ajeno a esta revolución. Los proyectos *The Next Rembrandt* (2016) y del colectivo francés de artistas Obvious (2018) ya apuntaron las posibilidades de la inteligencia artificial generativa. Pero ha sido la llegada de los grandes modelos del lenguaje la que nos ha permitido constatar el profundo impacto que esta tecnología tiene en el elemento de base del sector cultural: el proceso creativo. El lanzamiento de ChatGPT por OpenAI en noviembre de 2022 supuso, además, la puesta a disposición de esta tecnología al público en general, con barreras de acceso muy pequeñas en cuanto a conocimientos, requisitos tecnológicos y costes económicos. Desde entonces, las cosas no han hecho más que evolucionar: los competidores de ChatGPT no dejan de aparecer (Gemini de Google, Llama de Meta, Claude de Anthropic); las finalidades de estas herramientas se están diversificando (además de los LLM para generación de texto, han surgido herramientas de IA para la creación de imágenes, grabaciones audiovisuales, música e incluso experiencias inmersivas) y no dejan de evolucionar. Por ejemplo, desde su fecha de lanzamiento, se han publicado trece nuevas versiones de ChatGPT).

La aparición de nuevas tecnologías siempre ha conllevado importantes cambios en la manera de crear, de explotar o de disfrutar las expresiones culturales. Así ocurrió con la fotografía, la radio, el cine e internet. Pero los cambios que introduce la inteligencia artificial generativa apuntan, como decimos, a una revolución por su *profundidad* y *velocidad*. Son cambios que afectan la manera de hacer las cosas en este ámbito, es decir, a cómo se lleva a cabo el proceso creativo, en el que la actividad humana se está viendo sustituida en mayor o menor medida por máquinas. Son cambios que, si lo pensamos, se están produciendo a una velocidad que se hacen difíciles de digerir y generan estrés por la dificultad para estar “al día” (o FOMO, *fear of missing out*).

Es que, sin darnos cuenta, estamos asistiendo lentamente a una reconfiguración de las industrias culturales. Desde la aparición de ChatGPT, las grandes empresas tecnológicas han adoptado una política para llegar a acuerdos con los medios de comunicación con el fin de acceder de manera lícita a contenidos protegidos para entrenar modelos de lenguaje (por ejemplo, los acuerdos de Open AI con el grupo Prisa, Le Monde o Axel Springer; y de Meta Platforms con Reuters). La rápida evolución de estos modelos de IA para generar no solo textos e imágenes, sino también otro tipo de creaciones, está conllevando la celebración de estos acuerdos en otros sectores, como el audiovisual, donde se destaca el celebrado entre Disney y OpenAI; o el musical en el que Universal Music Group (con Udio) y Warner Music (con Suno) han cerrado acuerdos estratégicos que buscan licenciar el uso de música para el entrenamiento de modelos de IA. Que la canción *Walk My Walk*, generada por IA y atribuida a un grupo ficticio llamado Breaking Rust, alcance el número 1 del Billboard Country Digital Song Sales (noviembre de 2025) y que el grupo musical de la película *K-Pop Demon Hunters*, detrás de cuyos temas está el uso de la IA, obtenga el premio Oscar a mejor canción de 2026 no son simples anécdotas.

Los anteriores ejemplos demuestran que las herramientas de inteligencia artificial han llegado para quedarse en el sector cultural, aunque su implantación no está siendo pacífica. Desde la llegada de ChatGPT, los litigios relativos a la utilización de contenidos protegidos por propiedad intelectual (en particular, obras literarias y meras fotografías) para entrenar modelos no dejan de sucederse, superando en este momento los cincuenta. En mayo de 2023, el sindicato de guionistas de Hollywood inició una huelga (que finalmente duró hasta septiembre) en la que una de las principales reivindicaciones era el uso de IA por los estudios audiovisuales para abaratar, sustituir o devaluar el trabajo creativo humano. Si miramos a España, un informe encargado por la Sociedad General de Autores y Editores en 2025 indicaba que el sentimiento general de los autores es negativo hacia la IA, a la que se percibe como una amenaza y una forma de restarles ingresos. Casi la totalidad de los encuestados demandaba una mayor regulación y reivindicaba la defensa de sus derechos adquiridos.²

Así las cosas, y como ya ocurrió con la aparición de otras tecnologías, la revolución tecnológica que supone la IA generativa obligará a los legisladores nacionales e internacionales a adaptar las regulaciones de propiedad intelectual para asegurar que los intereses de los creadores sigan estando protegidos, sin menoscabar más de lo estrictamente necesario otros intereses en liza. Cabe recordar que, en la última década del siglo XX, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) fue capaz de sacar adelante los llamados “tratados de internet”, que sentaron las bases para la adaptación de las normativas nacionales al entorno digital. Sin embargo, el contexto geopolítico actual no acompaña. Ello, unido a las visiones opuestas de los países (mientras que algunos apuestan por la innovación y el liderazgo económico, otros priorizan la protección de los derechos de los creadores), hace dudar de que el Diálogo sobre Propiedad Intelectual y Tecnologías de Vanguardia —abierto por la OMPI en 2019 para permitir a Gobiernos, encargados de la formulación de políticas, creadores, académicos e innovadores debatir la repercusión de las tecnologías de vanguardia (incluida la IA) en todos los derechos de propiedad intelectual— acabe propiciando un acuerdo internacional. Es a nivel nacional donde se está trabajando en esta adaptación, principalmente por los tribunales y la Administración (a partir de la adaptación de las prácticas de las oficinas nacionales de registro). Los intentos legislativos son, por ahora, escasos y reflejan las diferentes aproximaciones que las jurisdicciones adoptan para alcanzar una protección adecuada de los derechos implicados sin introducir obstáculos innecesarios a la innovación tecnológica. Como ejemplo se pueden citar las marcadas diferencias entre la regulación de la excepción de minería de textos y datos en Europa (única-mente vinculante para usos de investigación) y en Japón (extensible a cualquier uso “no disfrutable” de las obras).

2 Know Media. (2025). *Estudio SGAE sobre la IA en la música*. <https://www.sgae.es/noticia/estudio-de-sgae-sobre-la-ia-en-la-musica/>

El impacto de la IA en los autores y artistas no solo se deja sentir en relación con la propiedad intelectual. El uso de estas herramientas para clonar la voz y la imagen de los artistas y usarlas en las ultra falsificaciones (*deepfakes*) plantea problemas desde el punto de vista de la protección de los derechos de la personalidad. Tampoco existe armonización internacional a este respecto, sino que la regulación es de carácter nacional y dispar. Esta situación genera incertidumbre en la medida en que el uso de las obras utilizadas para entrenar los LLM (*inputs*), así como los resultados obtenidos (*outputs*), están sometidos al principio de territorialidad, el cual es difícil de armonizar con la ubicuidad que implica la digitalización. Son desafíos importantes para determinar el derecho aplicable y la jurisdicción competente en la resolución de conflictos. Sin armonización, toda regulación es de validez parcial y efectividad claudicante.

La revolución tecnológica provocada por la IA no es ajena a Iberoamérica. Los mercados son globales. Las expresiones culturales de nuestros creadores son apreciadas a nivel mundial, ya sean músicos (Rosalía, Bad Bunny, Shakira, Luis Miguel...), cineastas (Pedro Almodóvar, Alejandro González Iñárritu, Juan José Campanella...), actores (Javier Bardem, Cecilia Roth, Benicio del Toro, Salma Hayek...) o escritores (Leonardo Padura, Javier Cercas, Isabel Allende, Mario Benedetti, Mariana Enríquez...), muchos de los cuales trabajan en el extranjero. A su vez, las producciones audiovisuales estadounidenses o españolas tienen una implantación importante en el mercado latino. En este contexto, nuestros creadores se verán afectados por el recurso generalizado a la IA en el proceso creativo; y nuestros mercados, por la llegada de productos culturales generados a partir de IA.

Ante esta situación, el debate científico sobre el impacto de la IA en el sector cultural iberoamericano resulta más que necesario. Se precisan expertos que ofrezcan análisis exhaustivos sobre dicho impacto, las oportunidades que ofrecen estas herramientas a nuestros creadores, las políticas públicas que pueden frenar sus consecuencias negativas y, en particular, propuestas reguladoras que ofrezcan respuestas equilibradas. Con este objetivo, la Cátedra Iberoamericana de Cultura Digital y Propiedad Intelectual de la OEI³ y de la Universidad de Alicante y la Cátedra para el desarrollo responsable del Metaverso de la citada Universidad⁴ lanzaron en junio de 2025 una convocatoria para que expertos en propiedad intelectual de Iberoamérica publicaran trabajos sobre los retos que supone la llegada de la inteligencia artificial generativa.

Fruto de esa convocatoria nace este número especial de la *Revista Iberoamericana de Propiedad Intelectual*, en el que se cuenta con autores y autoras de diez países iberoamericanos, en su mayoría, miembros del Grupo de Expertos de la Cátedra Iberoamericana de Cultura Digital y Propiedad

3 <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/programas/catedra-iberoamericana-de-cultura-digital-y-propiedad-intelectual/>

4 <https://catedrametaverso.ua.es>

Intelectual, cuyos trabajos ofrecen una visión omnicomprendensiva y poliédrica del fenómeno, analizando las que, a nuestro modo de ver, son las principales cuestiones que se plantean.

Así, el número especial se abre con el artículo “La quinta capa: industrias creativas, IA y el reposicionamiento estratégico de América Latina”, de Fredy Forero Villa (Colombia), en el que este reflexiona sobre dónde deberían focalizarse las políticas públicas en América Latina para que la creatividad latinoamericana compita globalmente en la era de la IA.

Los dos siguientes trabajos se centran en los modelos de IA. El primero, firmado por Mónica Witthaus (Argentina) y titulado “Protección de los modelos de IA: *software*, patentes, diseños industriales, bases de datos y secretos empresariales” analiza las diferentes categorías de derechos que, de manera combinada, garantizan la protección de estos modelos. A continuación, en su trabajo “Transparencia algorítmica y derechos de propiedad intelectual: análisis empírico”, Michelle Carolina Azuaje Pirela (Chile) y Jorge Luis Ordellín Font (México) nos ofrecen una comparativa jurisprudencial sobre la manera en la que cinco jurisdicciones han abordado el conflicto que se plantea entre la protección de los modelos y el acceso a los datos con el fin de garantizar la transparencia algorítmica.

A Carolina Romero Romero (Colombia) le ha correspondido la difícil tarea de analizar las diferentes aproximaciones jurisprudenciales existentes sobre la utilización de contenidos protegidos con fines de entrenamiento en su trabajo “Minería de textos y datos e inteligencia artificial: un nuevo campo de tensión en el ámbito del derecho de autor y los derechos conexos”. Por su parte, el trabajo “Entre algoritmos y derechos: análisis comparativo del uso de obras protegidas para entrenar inteligencia artificial en América Latina. Un estudio basado en el cuestionario AIPPI Q295”, de Aldo Fabrizio Modica Bareiro (Paraguay), se centra en analizar las respuestas nacionales propuestas sobre esta cuestión en diversos países de la región latinoamericana, identificando divergencias y marcos conceptuales desactualizados, circunstancia que lo lleva a proponer una agenda mínima de armonización normativa regional que combine el respeto a los derechos de autor con la promoción de la innovación.

A continuación, el número especial incluye dos contribuciones a una de las controversias más apasionantes que ha generado la disciplina en los últimos años: la autoría y protección de las creaciones generadas con inteligencia artificial. Por un lado, Leonel Salazar Reyes-Zumeta (Venezuela) reflexiona sobre la vigencia del concepto antropocéntrico de autoría en la era de la IAG y la posibilidad de que las creaciones de esta última puedan obtener protección mediante un derecho *sui generis* (“La inteligencia artificial generativa: entre la autoría, la titularidad y la creatividad en el ámbito del derecho de autor”). Por otro, Fernando Ramos-Zaga (Perú), tras revisar los fundamentos filosóficos e históricos de la autoría, llega a la conclusión de que los marcos conceptuales tradicionales son estructuralmente incompatibles con la atribución de autoría a entidades no humanas, circunstancia que lo lleva a afirmar

que las creaciones generadas por IA deben considerarse de dominio público (“Obras generadas por inteligencia artificial y dominio público: límites normativos de la autoría sin intervención humana”).

También se refieren a la autoría de las creaciones generadas por IA, pero desde una perspectiva registral, Marco Antonio Morales Montes (México) y Claudio Ossa Rojas (Chile) en su trabajo “Inteligencia artificial y el registro de obras intelectuales: autoría, regulación y función registral”. Su contribución, en cualquier caso, va mucho más allá, por cuanto, desde su experiencia, nos explican las oportunidades que la digitalización y las herramientas de IA ofrecen a las oficinas nacionales de propiedad intelectual para una gestión más eficiente de los derechos.

Otros actores necesarios en la gestión de la propiedad intelectual son las sociedades de gestión colectiva. Federico Duret Gutiérrez (Ecuador) analiza en su trabajo “Gestión colectiva en la era de la inteligencia artificial generativa: nuevos retos, nuevos usos, nuevos modelos” el papel actual y potencial de estas entidades frente al uso masivo y automatizado de contenidos protegidos por sistemas de IA, tanto en la fase de entrenamiento de los modelos como en la generación de nuevos contenidos.

El número especial no podía olvidar los desafíos a los que se enfrentan artistas intérpretes o ejecutantes y productores con la llegada de la IA. Así, en los dos últimos artículos, Vanessa Jiménez Serranía (España) y Lucas Lehtinen (Argentina) analizan, desde diferentes perspectivas jurisdiccionales, los conflictos derivados del uso no autorizado de imágenes y voces para el entrenamiento de modelos de IA y la creación de clones digitales o *deep-fakes*. Se trata de los trabajos “*Singin’ in the RAM: los derechos conexos en la época de los artistas híbridos y los productores sintéticos*” y “*Deepfakes, derecho de imagen y derecho de autor: desafíos jurídicos para artistas e intérpretes ante la inteligencia artificial generativa*”.

Como coordinadores de esta obra colectiva, no queremos cerrar esta introducción sin agradecerles a los autores y autoras el tiempo invertido en la elaboración de estos trabajos. Constituyen, a nuestro modo de ver, un punto de apoyo esencial en el cual iniciar un debate necesario para adaptar el sistema de propiedad intelectual iberoamericano a los desafíos de la inteligencia artificial. En este sentido, debe igualmente ponerse en valor el papel que juegan la Cátedra Iberoamericana de Cultura Digital y Propiedad Intelectual y la *Revista Iberoamericana de Propiedad Intelectual* como foros en los que llevar a cabo este debate con la finalidad de adoptar soluciones válidas a nivel regional. Como se ha indicado anteriormente, el impacto de la revolución digital, y en particular de la IA, es global, en consonancia con la dimensión de los mercados de las producciones culturales. Es en beneficio de nuestros autores, productores, artistas y usuarios que esas soluciones sean compartidas al menos a nivel regional, si no a partir de instrumentos vinculantes, sí al menos mediante la identificación de principios generales comúnmente aceptados que garanticen una adecuada protección de la cultura digital iberoamericana y ayuden a su difusión a nivel mundial.