

FACULTAD DE DERECHO Y
CIENCIAS POLÍTICAS

Carrera de Derecho y Ciencias Políticas

**“DERECHOS DE AUTOR EN OBRAS
ARTÍSTICAS CREADAS MEDIANTE LA
FUSIÓN DE LA CREATIVIDAD HUMANA Y EL
EMPLEO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL”**

Tesis para optar el título profesional de:

Abogado

Autor:

Nicolas Arturo Lazaro Mannucci

Asesor:

Mg. Jorge Machuca Vilchez

<https://orcid.org/0000-0001-7001-2259>

Trujillo - Perú

2025

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Manuel Herminio Ibarra Trujillo
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Esther Elizabeth Loyola Salvador
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	Jorge Antonio Machuca Vilchez
	Nombre y Apellidos

Informe de Similitud




20% Similitud general


El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...


Filtrado desde el informe

▸ Bibliografía

Fuentes principales

19%  Fuentes de Internet

4%  Publicaciones

11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Con mucha gratitud hacia mis padres, por siempre estar motivándome a seguir adelante y nunca rendirme en el camino. En ustedes encuentro el coraje para perseverar, aceptando los desafíos con los brazos abiertos y viéndolos como una oportunidad para crecer personal y profesionalmente.

Agradecimiento

A Dios por darme inspiración y sabiduría siempre que lo necesito. A mis padres por ser los pilares para perseguir mis sueños. A la Universidad Privada del Norte, por ser mi alma mater, especialmente a sus docentes por todo el conocimiento que he logrado adquirir en el curso de mi carrera. Al Centro de Arbitraje “ARBITARE” por incentivar mi desarrollo profesional

JURADO EVALUADOR	¡Error! Marcador no definido.
INFORME DE SIMILITUD.....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESUMEN.....	9
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA:	¡Error! Marcador no definido.
1.2. ANTECEDENTES NACIONALES:	¡Error! Marcador no definido.
1.3. ANTECEDENTES INTERNACIONALES:	¡Error! Marcador no definido.
1.4. MARCO TEÓRICO:	18
1.5. JUSTIFICACIÓN:.....	46
1.6.1. PROBLEMA GENERAL	48
1.6.2. PROBLEMA ESPECÍFICO	48
1.7.1. OBJETIVO GENERAL:	49
1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	49
1.8. HIPÓTESIS:.....	49
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....	50
2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN:.....	51
2.1.1 SEGÚN SU ENFOQUE:.....	51
2.1.2. SEGÚN SU PROPÓSITO	52
2.1.3. SEGÚN SU GRADO DE MANIPULACIÓN DE VARIABLES:.....	53
2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	54
2.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	55
2.4. PROCEDIMIENTO	56
2.5. ASPECTOS ÉTICOS:	57
CAPITULO III: RESULTADOS.....	58
3.1. RESULTADO RESPECTO AL OBJETIVO GENERAL.....	66
3.2. RESULTADOS RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 01.....	68
3.3. RESULTADOS RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 02.....	71
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	76
DISCUSIÓN.....	77
4.1. RESPECTO AL OBJETIVO GENERAL.....	78
4.2. RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 01.....	79
4.3. RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 02.....	80
CONCLUSIONES	81
REFERENCIAS	82

Índice de tablas

TABLA NRO. 01.....	22
TABLA NRO. 02.....	25
TABLA NRO. 03.....	26
TABLA NRO. 04.....	31
TABLA NRO. 05.....	33
TABLA NRO. 06.....	35
TABLA NRO. 07.....	57
TABLA NRO. 08.....	45
TABLA NRO. 09.....	53

Índice de Figuras

FIGURA NRO. 01	11
FIGURA NRO. 02	20
FIGURA NRO. 03	35
FIGURA NRO. 04	36
FIGURA NRO. 05	40
FIGURA NRO. 06	55
FIGURA NRO. 07	58
FIGURA NRO. 08	59
FIGURA NRO. 09	64
FIGURA NRO. 10	69

Resumen

La presente investigación tiene por finalidad determinar la situación jurídica respecto a los derechos de autor de obras artísticas, creadas a partir de la fusión de la intervención humana y el empleo de inteligencia artificial (en adelante “IA”), la cual es una rama de la informática enfocada al desarrollo de sistemas y programas con la capacidad de llevar a cabo tareas que típicamente necesitan de la inteligencia humana, como aprender, razonar, solucionar problemas y tomar decisiones). En ese sentido se busca determinar si es posible desde los derechos autor, proteger este tipo de obras “híbridas”. El enfoque metodológico adoptado es cualitativo. El investigador realizó el análisis documental de jurisprudencia, artículos de investigación, entre otros documentos para determinar las tendencias actuales sobre la protección de obras artísticas creadas a partir del uso de inteligencia artificial y con ello encajar los criterios con los requisitos que requiere toda obra para ser susceptible de ser protegida por los derechos de autor en el marco normativo peruano. Posterior a ello, se analizará diversos escenarios respecto a las obras “híbridas” y si es posible otorgarles protegerlas mediante los derechos de autor en el marco del sistema jurídico peruano. Asimismo, se darán alcances sobre como un autor podría proteger este tipo de obras híbridas en el Perú. Finalmente, se dan ideas para la elaboración de un proyecto de ley para la protección de obras híbridas en la legislación peruana.

Palabras Claves

Inteligencia artificial generativa, derechos de autor, obras artísticas, generación de obras.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La inteligencia artificial (IA) está marcando una era de transformaciones significativas en diversos sectores industriales. Con una capacidad excepcional para generar hasta \$4.4 trillones de valor a través de múltiples industrias, la IA no solo optimiza procesos existentes, sino que también genera la creación de novedosos productos y modelos de negocio (McKinsey, 2023).

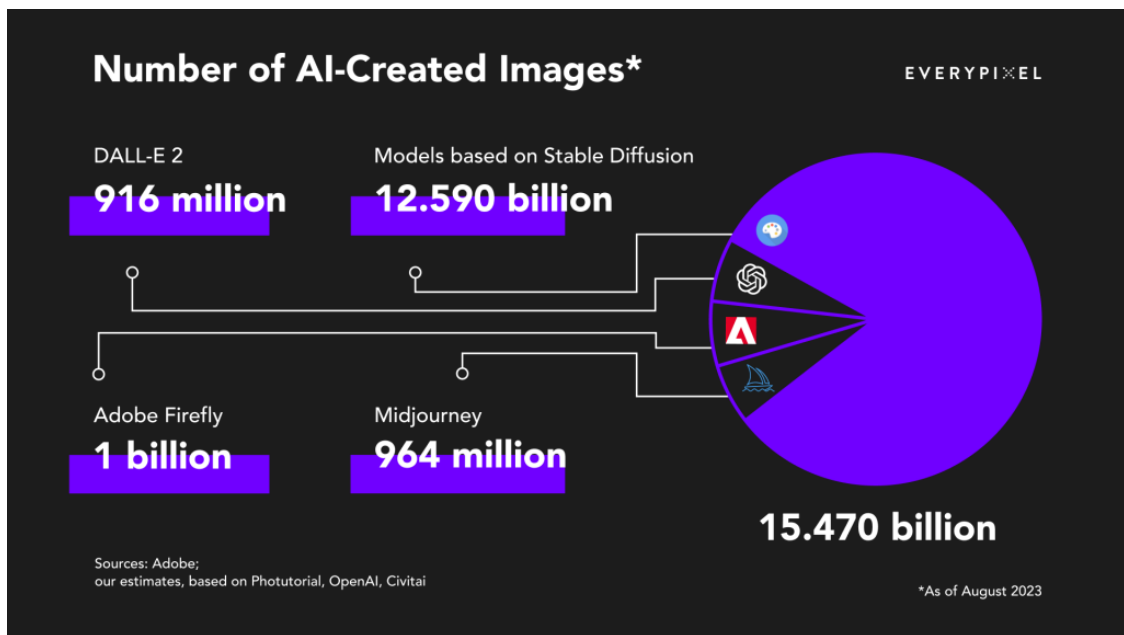
Este avance tecnológico está configurado para convertirse en una constante en nuestras vidas, redefiniendo la manera en que interactuamos con la tecnología en nuestra cotidianidad. Específicamente en el ámbito artístico, la IA ha empezado a desempeñar un papel crucial. Herramientas como DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion y programas de edición avanzada que utilizan IA, están permitiendo a los creadores ampliar sus horizontes creativos, generando todo tipo de obras artísticas y con una increíble facilidad.

Esta capacidad para innovar y personalizar obras a gran escala promete remodelar el panorama artístico, llevándolo hacia una nueva era de creatividad digitalizada (Deloitte, 2023).

En ese aspecto, desde su creación, el uso de las IA generativas para la creación de imágenes, ha aumentado de forma exponencial. Desde que DALL-E 2 de Open AI se lanzó en abril de 2022, los usuarios generan alrededor de 34 millones de imágenes al día, acumulando un total de 15.5 mil millones en solo un año. Otro famoso aplicativo como Adobe Firefly, que salió en marzo de 2023, alcanzó mil millones de imágenes generadas en apenas tres meses. Por su parte Midjourney desde su lanzamiento en julio 2022, ya generado más de 964 millones de imágenes, mientras que Stable diffusion desde su inicio en agosto del 2022 ya ha llegado a más de 690 millones de imágenes. Estas estadísticas

reflejan cómo la IA ha sido rápidamente adoptada y su enorme impacto en la creación de imágenes, transformando tanto el arte como su aplicación comercial y personal (Valyaeva, 2023). Se puede observar mejor la información a partir del siguiente gráfico:

Gráfico Nro. 01: Número de imágenes creadas por inteligencia artificial hasta agosto de 2023



Fuente: <https://journal.everypixel.com/ai-image-statistics>

Este nuevo panorama del auge de la IA en la creación artística conlleva al nacimiento de numerosos desafíos legales, especialmente en el campo de los derechos de autor. La razón de ello radica en la capacidad de estas tecnologías para generar obras, lo cual plantea preguntas complejas sobre la originalidad y la autoría, desafiando los marcos jurídicos tradicionales destinados a proteger la propiedad intelectual (McKinsey, 2023).

Con relación a ello, no existe un marco normativo claro que resuelva esta problemática, debiendo resaltarse que las normativas elaboradas sobre IA como lo es la Ley de IA de la Unión Europea, está enfocada en regularizar aspectos relacionados al uso

de la inteligencia artificial para prevenir resultados negativos, no tratando temas como los potenciales cambios que puede traer esta tecnología a los derechos de autor.

En ese sentido, aún existe un vacío normativo, en cuanto a las legislaciones a nivel internacional sobre derechos de autor en el ámbito artístico, las cuales establecen la importancia del trabajo creativo humano, que puede llevar a diferentes interpretaciones con relación al uso de la IA, como por ejemplo negar la protección de toda obra creada total o parcialmente con el uso de esta tecnología, o por el contrario otorgándole protección bajo ciertas condiciones. Por tanto, resulta imperioso el desarrollo de un marco normativo que ante todo se adapte a las innovaciones de la IA. Este enfoque proactivo no solo protegerá a los creadores y consumidores, sino que también fomentará un ambiente de transparencia y confianza entre los usuarios y los desarrolladores de tecnología.

De igual manera, eventualmente todo parece indicar que cada día más artistas harán uso de la inteligencia artificial para facilitar la creación de obras artísticas, por lo que es necesario abordar el tema de los derechos de autor a profundidad. Mientras se desarrolle más la IA, llegará cada vez a más artistas independientemente de su nacionalidad, por lo que a nivel nacional, es deber del Estado Peruano entablar las bases para un adecuado marco regulatorio en materia de Derechos de Autor, lo cual promovería la creatividad y la innovación y evitando escenarios en los cuales potenciales artistas decidan abandonar el país para buscar protección en otros países.

Por tanto, es necesario que los legisladores peruanos anticipen estos desafíos y desarrollen un marco normativo que tenga como finalidad no solo proteger los derechos de los creadores humanos, sino también contemple la naturaleza única de las obras generadas por inteligencia artificial.

En relación a esto, algunos estudios en el área indican que alcanzar ese objetivo requeriría una reforma en la perspectiva actual sobre los derechos de autor, por cuanto las obras creadas mediante inteligencia artificial carecerían del proceso humano creativo necesario que es característico del derecho de autor. De igual manera tampoco se cumplirían con los estándares de originalidad en el sentido que muchos de estos modelos de IA son entrenados mediante otros datos que en muchos casos llegan incluso a violar a los derechos de autor.

No obstante, los escenarios son muchos y no se reducen a una única respuesta negativa. Por ejemplo, cabría realizarse la pregunta de qué sucedería en el caso de obras artísticas que combinen la creatividad humana pero que hagan uso por inteligencia artificial las cuales hayan sido creadas a partir de obras originales de un autor. ¿Podría este autor proteger estas obras? ¿Se cumpliría con el requisito humano de creatividad? Asimismo ¿se podría afirmar que existe originalidad? Ciertamente, es un supuesto muy particular que desafía la concepción actual de derechos de autor.

En ese sentido, esta investigación se plantea en la situación muy específica de si se podrían proteger los derechos de autor de obras artísticas creadas a partir de la fusión de la creatividad humana y el empleo de inteligencia artificial, para lo cual se analizará el funcionamiento de la inteligencia artificial y si los principios que rigen a los derechos de autor permitirían la protección a este tipo de obras.

1.2. Antecedentes nacionales

Con relación a los antecedentes nacionales, debe destacarse que no se han encontrado tesis relacionadas de forma directa sobre inteligencia artificial y derechos de autor a diferencia de los antecedentes internacionales donde sí hay un desarrollo del tema. Por este motivo se ha optado por buscar tesis que tengan relación con las variables de la investigación. Por consiguiente, se ha considerado las siguientes tesis nacionales:

Según Mejía Arbild (2023), en su tesis de pregrado titulada "Inteligencia artificial y sus efectos en la protección de datos personales en la ley N° 29733, Lima, 2023", se analiza la influencia de la inteligencia artificial (IA) en la protección de datos personales bajo la legislación peruana actual. La investigación, que emplea un enfoque cualitativo a través de entrevistas y análisis documental, concluye que, aunque la ley peruana establece un marco normativo para la protección de datos, las características autónomas de la IA presentan desafíos que no están completamente cubiertos por la normativa vigente. Por ello, el autor propone la adaptación de la legislación a las nuevas realidades tecnológicas para garantizar la seguridad de los datos personales en un entorno digital cada vez más influido por la IA. Su propuesta trasciende el ámbito de la protección de datos, resaltando el creciente impacto de la IA en la sociedad y subrayando la necesidad de ajustar la legislación a estos nuevos desafíos.

Pelaez Chávez (2013), en su tesis para obtener el grado de magister en propiedad intelectual y competencia titulada “La Protección Efectiva de las Imágenes en el Internet desde la Aplicación de la Normatividad Relativa al Derecho de Autor”, se plantea como objetivo investigar la protección de Derechos de Autor respecto a imágenes en internet, para lo cual utilizó una metodología cualitativa, analizando la doctrina a nivel internacional sobre el tema y el uso de imágenes en el internet. Al respecto llegó a la conclusión que el marco normativo es insuficiente para la protección de derechos de autor de imágenes que se encuentren en el internet, así como que resulta fundamental distinguir respecto a la originalidad de la imagen para determinar si se puede proteger.

Luichi Soto (2023), en su tesis de maestría para optar por el grado académico de maestro en ciencias con mención en derecho civil y comercial titulada “La Teoría Ecléctica para determinar la originalidad de la obra en el derecho de autor, en la legislación peruana”, se plantea como objetivo establecer a la teoría ecléctica como un criterio que influya en la determinación de la originalidad de una obra y su protección por los derechos de autor. En esta tesis utilizó un enfoque cualitativo para lo cual utilizó como técnica el análisis documental, indagando en conceptos básicos sobre derechos de autor y propiedad intelectual, así como recurrir a la jurisprudencia y la doctrina nacionales, además del derecho comparado sobre la originalidad. Finalmente, llegó a la conclusión que en la jurisprudencia y la doctrina peruana el criterio principal utilizado para la determinación de la originalidad de una obra es el subjetivo sobre la personalidad del

autor, no obstante alude que resulta ineficiente por cuanto no alcanza los resultados deseados por los autores. Además de ello concluye que, en resoluciones de INDECOPI, se emplean los tres criterios de la originalidad, lo cual aumenta la desconfianza entre los autores, para lo cual defiende la incorporación de la teoría ecléctica como base para determinar la originalidad de una obra en el sistema peruano.

Bryam Lucciano Motta Ticona (2023), en su tesis para optar por el título profesional de abogado titulada “ChatGPT y las inteligencias artificiales: análisis de una tecnología polémica y su posible incorporación en el ámbito del derecho peruano”, se plantea como objetivo principal explicar la polémica en torno a las inteligencias artificiales y su impacto en los ámbitos sociales y laborales, así como establecer los parámetros para su inclusión en el derecho peruano y los beneficios que podría aportar. En esta tesis, utilizó un enfoque cualitativo, recurriendo a técnicas como el análisis documental y entrevistas para recopilar información sobre los conceptos básicos de inteligencia artificial, su desarrollo histórico y su aplicación en el ámbito legal. Al respecto, concluye que la IA, tiene la capacidad de optimizar procesos judiciales y administrativos en el Perú, aligerando la carga burocrática y mejorando la eficiencia en la búsqueda y análisis de jurisprudencia. Si bien su enfoque es principalmente ChatGPT, destaca la utilidad del uso de la inteligencia artificial para poder maximizar y hacer más eficientes los distintos procesos, resaltando la importancia del uso ético de estas herramientas debiendo adoptar medidas para mitigar riesgos como los sesgos y la dependencia tecnológica.

Israel Aguirre Félix Díaz, Greter Yojaira Argomedo Sotelo, Jorge Antonio Monzón Ñañez, y Carlos Alberto Tuesta Izaguirre (2021), en su tesis titulada “Impacto de la adopción de Inteligencia Artificial como estrategia de Negocio en las Empresas del sector servicios durante la época de pandemia en el Perú” para obtener el grado de magíster en Gerencia de Tecnologías de Información por la Pontificia Universidad Católica del Perú, se plantean como objetivo principal analizar la utilización de la IA en diferentes organizaciones del sector servicios y su impacto durante la pandemia del COVID-19. La investigación se llevó a cabo utilizando un diseño no experimental, descriptivo y con un enfoque cualitativo, que incluyó una revisión exhaustiva de la literatura sobre IA, así como encuestas practicadas a una muestra total compuesta por 41 empresas en Lima Metropolitana. El estudio exploró cómo las empresas aplicaron

tecnologías de IA en procesos como atención al cliente, marketing y ventas, control y monitoreo. Además, identificaron los beneficios derivados de la implementación de estas tecnologías, como la mejora en la eficiencia de los procesos, el aumento de la productividad, la proximidad a los clientes, y la capacidad de análisis. Al respecto, se concluye sobre como la IA optimiza los procesos y mejora la competitividad de las empresas en los mercados, recomendando continuar invirtiendo en tecnologías de IA y formar al personal para optimizar los beneficios y reducir los riesgos relacionados con su utilización. Esto resalta claramente la importancia de la adopción de esta tecnología por diversos sectores, siendo que cada vez más personas harán uso de esta tecnología por lo que en vez de denegar el uso de la misma, como podría pasar con el derecho de autor, es importante establecer un marco flexible para el uso moderado y ético de las IA.

1.3. Antecedentes internacionales

Astudillo Peñafiel (2022), desde Ecuador, con una tesis de pregrado para obtener el grado de abogado titulada “Análisis sobre las obras creadas por IA y su protección por los Derechos de Autor”, a través de la cual se planteó como objetivo determinar bajo que supuestos se podrían proteger obras creadas por inteligencia artificial mediante los derechos de autor para lo cual empleó un enfoque cualitativo analizando doctrina, teorías y legislación comparada, concluyó que para la protección de obras creadas por inteligencia artificial, se deben resolver tres ejes fundamentales los cuales son los siguientes:

- A. El primer eje enfocado en la ampliación del concepto autor, para lo cual concluye que deben crearse dos nuevas figuras, el autor material que vendría a ser el que ejecuta la creación (en estos casos la inteligencia artificial) y el autor jurídico que vendría ser la persona sobre la cual recaen los efectos jurídicos de la creación de la obra.
- B. El segundo eje enfocado en la originalidad, que es un requisito que debe gozar toda obra para gozar de protección por derechos de autor. Para poder cumplir con ello, menciona que el grado de creatividad dependerá del grado de entrenamiento del ML, la existencia de la intervención humana la cual se da al entrenar el modelo ML y que el resultado sea imprevisto e inesperado.

- C. El tercer eje enfocado en la titularidad, para lo cual concluye que la misma recae sobre el ser humano que ha intervenido para el entrenamiento de la IA con la finalidad que esta pueda crear obras.

Según Muñoz Díaz (2022) desde España, en su trabajo de investigación titulado “Los Derechos de Autor sobre las Creaciones Generadas por Inteligencia Artificial”, se plantea como objetivo de su investigación en analizar cómo el derecho de autor se adapta a las creaciones de inteligencia artificial y cómo se pueden proteger estas obras dentro del marco legal existente, para lo cual empleó un enfoque cualitativo analizando la legislación y los principios del derecho de autor en su país de origen. Al respecto, llegó a la conclusión de que las obras generadas por sistemas de inteligencia artificial completamente autónomos no pueden ser protegidas por los derechos de autor en la legislación actual, ya que esta requiere una contribución creativa humana. Sin embargo, propone que se podrían considerar nuevas formas de protección, como derechos conexos o un nuevo tipo de derecho sui generis, para abordar y proteger estos nuevos tipos de creaciones.

Para Sirera Martínez (2020), desde España en su trabajo de fin de grado titulado “Inteligencia artificial y propiedad intelectual ¿Puede una inteligencia artificial ser titular de una obra?, se plantea investigar sobre la autoría y protección de derechos de propiedad intelectual de obras generadas por inteligencia artificial, se planteó como objetivo investigar con relación a la autoría y la protección de los derechos de propiedad intelectual de obras generadas por inteligencia artificial, para lo cual empleó un enfoque cualitativo, analizando jurisprudencia sobre la materia y legislaciones a nivel internacional, en especial la del Reino Unido y China. Sobre su investigación concluyó que la legislación actual no está preparada para tratar las obras generadas autónomamente por IA sin intervención humana. Asimismo, observa que en jurisdicciones como Reino Unido y China existen enfoques para otorgar protección a estas obras, pero en general, no hay consenso ni legislación adecuada que resuelva de manera uniforme la autoría y los derechos de propiedad intelectual de las obras generadas por IA. Además, propone considerar las obras de IA como posibles trabajos creados por encargo (Work Made for Hire) o desarrollar derechos conexos para proteger los intereses de los creadores humanos que utilizan IA como herramienta en el proceso creativo.

Para Erika Hubert (2020), desde Suecia con su tesis para master “Artificial Intelligence and Copyright Law in a European context”, tiene como objetivo estudiar la protección de las obras generadas por sistemas de inteligencia artificial (IA) en el contexto de la legislación de derechos de autor de la Unión Europea. Para ello, plantea un enfoque cualitativo en el que examina si las normas actuales de derechos de autor de la EU, ofrecen protección a estas obras. Al respecto, concluye que las obras generadas autónomamente por la IA no cumplen con los requisitos tradicionales de la UE para la protección por derechos de autor, que exigen originalidad y autoría humana por lo que estas obras quedarían sin protección, cayendo en el dominio público. Además, propone que la mejor manera de proteger las obras generadas por IA sería desarrollar una norma sui generis específica para ellas. Esta solución proporcionaría protección de derechos de autor a las obras generadas por IA, sin la necesidad de realizar una modificación a los umbrales de protección existentes, lo que facilitaría su implementación y adaptación a la evolución tecnológica.

Siguiendo con Joris M. Roos (2023), desde Países Bajos, en su tesis de grado titulada “Artificial Intelligence: Copyright & Consequences”, se plantea como objetivo explorar la interacción entre los modelos de inteligencia artificial (IA) y el uso de materiales protegidos por derechos de autor, desde una perspectiva legal y económica, para lo cual empleo un enfoque cualitativo en el que analiza la legislación de la Unión Europea, la de sus países miembros y los Estados Unidos. Al respecto, concluye que las leyes de derechos de autor actuales en la Unión Europea (UE) podrían no estar adecuadamente equipadas para manejar las complejidades introducidas por los modelos de IA que utilizan material con derechos de autor. Asimismo, la investigación sugiere que, aunque un marco inspirado en los principios de fair use de Estados Unidos requeriría cambios significativos en el sistema legal de la UE, podría beneficiar a todos los interesados al proporcionar un sistema más claro y rápido para trabajar.

1.4. Marco teórico

Para poder profundizar más en la presente investigación, se sustentará los conceptos, definiciones, singularidades, que se vinculan con el proyecto planteado, ello por cuanto resulta importante lograr una comprensión de variables y de los términos empleados con mayor regularidad.

1.4.1. Definición de derechos de autor

Existen diversas definiciones de los derechos de autor formuladas por distintos especialistas, las cuales, a pesar de sus matices, comparten elementos fundamentales en su esencia. Al respecto, se puede definir a los derechos de autor como la protección que da el Estado al creador otorgando privilegios sobre una obra de carácter moral y patrimonial (Cajas Antonio, 2023).

Otra definición de derechos de autor viene a ser el poder jurídico que ostenta el creador sobre una obra para ejercer los derechos patrimoniales y morales sobre la misma (Caballero Leal, 2004).

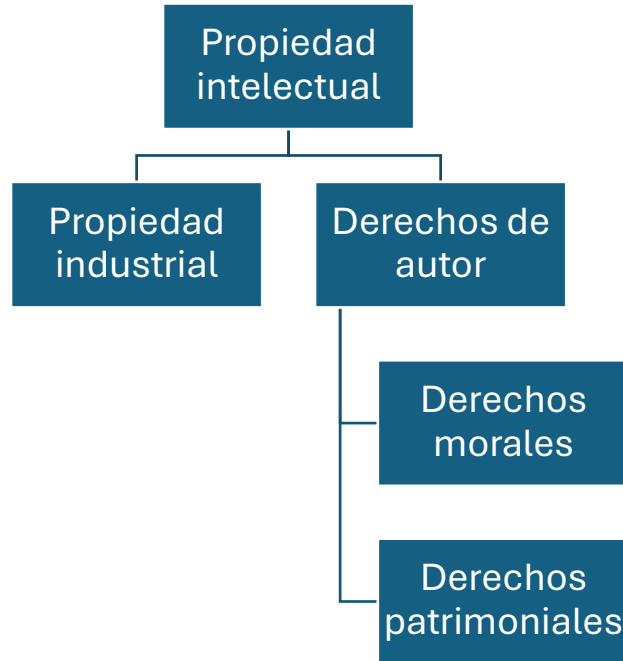
También pueden ser concebidos como una rama del derecho de la propiedad intelectual destinada a salvaguardar las facultades del creador sobre su obra, garantizando su protección frente a cualquier reproducción o modificación no autorizada. (Winegar, 2009).

Otro concepto de los derechos de autor establece que son una rama del derecho que regula los derechos personales del autor sobre su creación derivada de su actividad intelectual, usualmente manifestada en obras teatrales, audiovisuales, literarias, científicas y musicales (Lipszyc, 2005). Asimismo, concretamente en la Ley sobre el Derecho de Autor contenida en el Decreto Legislativo N° 822, define los derechos de autor como el conjunto de prerrogativas otorgadas por ley a los autores desde la creación de su obra, para que dispongan de la misma y autoricen o prohíban su utilización por terceros.

Todas las definiciones anteriormente mencionadas son acertadas, de manera específica en el Perú los derechos de autor vienen a ser una rama de la propiedad intelectual, que regula las prerrogativas del autor sobre su obra, otorgándole la disposición de los derechos patrimoniales y morales, permitiéndole oponerse a terceros a hacer uso de su creación, de aquí donde recae la característica proteccionista que otorgan los derechos de autor. En ese aspecto, los derechos de autor resultan fundamentales para que exista una seguridad jurídica que le permita al autor poder disponer libremente de sus obras sin temor al apoderamiento o uso indebido por parte de un tercero. Realizando un organigrama podemos encajar los

derechos de autor como materia de la siguiente manera:

Figura 2: Estructura de los derechos de los derechos de autor dentro de la propiedad de intelectual



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, es preciso agregar que existe el aspecto automático de los derechos de autor, lo cual implica que emergen justo a partir del momento de la creación de la obra sin necesidad de registro, aunque el registro sí provee una prueba formal de la autoría y la fecha de creación (Fernández, 2017). Esta característica la podemos encontrar de forma específica en el artículo 18 de la Ley de los Derechos de Autor cuando se establece que, a partir de la sola creación hecho de haber creado una obra, el autor obtiene los derechos morales y patrimoniales otorgados por ley sobre la misma. Por tanto, el registro en la normativa viene a constituir la prueba formal del autor para poder demostrar la autoría frente a una obra, no resultando requisito indispensable para que el autor haga uso de su obra, pero sí para poder oponerse frente a un tercero que busque hacer de la misma sin su autorización.

1.4.2. Evolución histórica de los derechos de autor

Los derechos de autor como invención, no son exclusivos del mundo moderno, sino que se han ido desarrollado y manifestado a lo largo de la

historia. Al respecto, se puede realizar una división del desarrollo de los derechos de autor en tres períodos: 1) Desde la antigüedad hasta el siglo XVIII, 2) Desde el siglo XVIII hasta antes de la Conferencia de Berna (1866) y 3) Los desarrollos de los derechos de autor a partir del Convenio de Berna. (Nettel, 2013)

- Desde la antigüedad hasta el siglo XVIII

Pese a que no se han encontrado textos legales relacionados a los derechos de autor en las antiguas ciudades de Atenas y Roma, ello no implica que no hayan existido, por ejemplo, según textos antiguos, autores como Cicerón y otros ponían de relieve la venta de sus obras a editores. Esto parece apuntar que en Roma sí existía un derecho de propiedad literaria, así como una reproducción, solo que este no se encontraba distinguido del derecho de propiedad, sino que formaba parte de un todo. Esta misma situación se desarrollaba en la edad media donde la existencia de la imprenta no significó el desarrollo de un derecho de propiedad intelectual, sino que el mismo se encontraba inmerso dentro del derecho de propiedad. (Dock, 1974).

- Desde el siglo XVIII hasta antes de la Conferencia de Berna

El punto de inflexión histórico del desarrollo de los derechos de autor fue la promulgación de la Ley de la Reina Ana en 1710 en Inglaterra, la cual es considerada como la primera ley de derechos de autor del mundo. Esta ley les otorgaba a los autores el derecho exclusivo para publicar sus obras por un período limitado, marcando el reconocimiento del autor como propietario de su obra (Edit, 2018).

- Los desarrollos de los derechos de autor a partir del Convenio de Berna

Esta tercera y última etapa se da a partir de la firma del Convenio de Berna el 09 de septiembre de 1886. Esta norma le permitió a los autores de los países que habían firmado el convenio gozarían de los privilegios de la ley sobre sus obras en otros países. Debe agregarse que al inicio este tratado fue firmado por diez países y

posteriormente fueron integrándose más. Asimismo, sirvió como inspiración para que otros países firmen sus propios tratados como el Tratado de Montevideo para Latinoamérica en el año 1889. Entre las principales características del convenio de Berna podemos encontrar las siguientes:

Tabla 1: Características principales del Convenio de Berna (1886)

Característica	Descripción
Fecha de la firma del Convenio	9 de septiembre de 1886
Propósito	Protección de los derechos de autor sobre obras literarias y artísticas en el ámbito de los países signatarios.
Principio de trato nacional	Los autores extranjeros gozan de los mismos derechos que los nacionales en cada país miembro.
Duración de la protección	La protección se extiende hasta 50 años después del fallecimiento del autor, aunque en ciertos países este plazo puede ser mayor.
Derechos garantizados	Derechos exclusivos de reproducción, traducción, adaptación, y comunicación pública de las obras
Revisión y actualización	El convenio ha sido revisado y actualizado en múltiples oportunidades, lo incluye las

	revisiones de Berlín (1908), Roma (1928), Bruselas (1948), Estocolmo (1967) y París (1971)
Obras protegidas	Libros, conferencias, obras dramáticas y musicales, obras artísticas, pinturas, retratos, esculturas, y más.

1.4.3. Marco normativa nacional

A nivel nacional, la protección de los derechos de autor está regulada por un conjunto de normas diseñadas para asegurar la defensa de las obras y los derechos conexos. Una de las principales leyes que rige este ámbito es la Ley sobre el Derecho de Autor (Ley N° 822), promulgada en 1996, que establece las bases para la regulación de la propiedad intelectual en el país, en consonancia con los compromisos internacionales de Perú, en especial los vinculados a la Comunidad Andina (CAN). Esta ley cubre tanto los derechos morales como los patrimoniales, otorgando a los autores el control sobre la divulgación, modificación y explotación de sus creaciones. Asimismo, Perú está adscrito a la Decisión Andina 351, un acuerdo regional que establece un marco común para la protección de los derechos de autor en los países de la Comunidad Andina (Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú). Este acuerdo, vigente desde 1993, define aspectos esenciales para la protección de los derechos de autor, como:

- Protección automática: Las obras están protegidas desde el momento de su creación, sin necesidad de registro formal.
- Duración de los derechos patrimoniales: Estos derechos se extienden por 70 años después del fallecimiento del autor, contados a partir del 1 de enero del año siguiente a su muerte.
- Derechos morales y patrimoniales: Se reconocen los derechos morales, que son intransferibles e irrenunciables, junto con los derechos patrimoniales, que pueden ser objeto de cesión o explotación económica.

- Cobertura de la normativa: La protección abarca diversas creaciones, como obras literarias, artísticas, científicas, software, y otras que puedan ser reproducidas y distribuidas.

De igual forma, el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI) es la entidad responsable de gestionar, promover y proteger los derechos de autor. Aunque el registro de obras no es obligatorio, INDECOPI facilita este proceso, siendo útil como prueba de autoría en casos de conflictos.

1.4.4. Tipos de derecho de autor

Los derechos de autor se dividen en dos grandes categorías: los derechos morales y los derechos patrimoniales. Ambas categorías están profundamente arraigadas en la legislación nacional y buscan proteger los intereses del autor desde diferentes perspectivas.

a) Derechos Morales

En el ámbito del derecho de autor, los derechos morales constituyen prerrogativas de carácter personal que resguardan el vínculo entre el autor y su obra, manteniéndose independientes de los derechos patrimoniales. Estos incluyen el derecho de paternidad, que garantiza el reconocimiento del autor; el derecho de integridad, que le permite impedir alteraciones que afecten su reputación; y el derecho a no ser falsamente atribuido. A diferencia de los derechos económicos, los derechos morales son intransferibles y permanecen en manos del autor, aun cuando los derechos patrimoniales sean cedidos a terceros. (Oppenheim, 1997).

En el derecho francés, estos derechos son especialmente fuertes y protegen al autor durante todo el proceso creativo y después de la publicación, permitiéndole mantener la integridad de su obra y su reputación (Treece, 1968).

En el contexto del Perú, los derechos morales en el derecho de autor están reconocidos y protegidos por la Ley sobre el Derecho de Autor (Ley N° 822). La legislación peruana reconoce el derecho de

paternidad, permitiendo que los autores sean identificados como los creadores de sus obras, así como el derecho de integridad, protegiendo a los autores de cualquier modificación no autorizada que pueda afectar su reputación o la integridad de su obra.

De igual forma, la protección robusta de los derechos morales en el Perú refuerza la importancia de estos derechos en la preservación de la integridad cultural y creativa, brindando a los autores una herramienta legal para defender su relación personal con sus obras y proteger su legado artístico, lo cual refleja la influencia de modelos como el francés, destacando un compromiso con la protección integral de los creadores y su labor intelectual.

En ese sentido, en el Perú se reconocen una serie de derechos morales, los cuales son los siguientes:

Tabla 2: *Derechos morales del derecho de autor*

Derecho Moral	Descripción
Derecho de Divulgación	Permite al autor decidir si su obra se divulga o permanece inédita.
Derecho de Paternidad	Permite al autor ser reconocido y acreditado como el creador de la obra.
Derecho de Integridad	Permite al autor oponerse a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de su obra que pueda perjudicar su honor o reputación.
Derecho de Modificación o Variación	Permite al autor modificar su obra, incluso después de su divulgación, aunque debe indemnizar a terceros afectados.
Derecho de Retiro	Permite al autor retirar su obra del comercio si cambia de convicciones y repudia su obra, disponiendo que ya no circule más.
Derecho de Acceso	Permite al autor acceder al ejemplar único de su obra que esté en poder de otro, para ejercer sus derechos morales y patrimoniales.

Fuente: Propia, elaborada con la asistencia de ChatGPT

Es importante resaltar que no todos los países reconocen todos los derechos morales anteriormente señalados, no obstante, en el Perú sí existe el reconocimiento expreso de todos ellos.

b) Derechos Patrimoniales

Los derechos patrimoniales son aquellos que permiten al titular controlar el uso económico de su obra. Estos derechos incluyen el derecho a reproducir la obra, distribuir copias, realizar o mostrar la obra públicamente, y crear obras derivadas. Estos derechos pueden ser

transferidos o licenciados a terceros, lo que permite a los autores obtener beneficios económicos de sus creaciones (Brown et al., 2019). Al respecto, la capacidad de transferir o licenciar estos derechos a terceros es una característica clave, facilitando la explotación comercial de las obras. Este mecanismo no solo beneficia a los autores, sino que también contribuye al desarrollo de industrias creativas y culturales, incentivando la inversión y la producción de nuevas obras. Por ejemplo, un autor puede vender los derechos de reproducción de su libro a una editorial, permitiendo así la publicación y distribución masiva, mientras recibe regalías por cada copia vendida. En ese sentido, la legislación de derechos de autor proporciona un marco de protección que les permite a los autores a obtener beneficios económicos de sus obras, promoviendo con ello la creatividad y la innovación.

En el contexto peruano, la Ley sobre el Derecho de Autor (Decreto Legislativo N° 822) protege estos derechos patrimoniales, alineándose con las prácticas internacionales y proporcionando a los autores peruanos un entorno favorable para la explotación de sus obras. La protección de estos derechos es crucial no solo para los intereses individuales de los creadores, sino también para el enriquecimiento cultural y económico del país.

Con relación a ello, dentro del sistema peruano se reconoce los siguientes derechos patrimoniales.

Tabla 3: Derechos patrimoniales del derecho de autor

Derecho Patrimonial	Descripción
Derecho de Reproducción	Permite al titular autorizar o prohibir la reproducción de su obra en cualquier forma y por cualquier medio.
Derecho de Comunicación Pública	Permite al titular autorizar o prohibir la comunicación de su obra al público, incluyendo presentaciones en vivo, transmisiones y emisiones.
Derecho de Distribución	Permite al titular autorizar o prohibir la distribución de copias de su obra al público, ya sea mediante venta, alquiler, préstamo u otra forma.
Derecho de Importación	Permite al titular autorizar o prohibir la importación de copias de su obra hechas sin su autorización.
Derecho de Traducción	Permite al titular autorizar o prohibir la traducción de su obra a otros idiomas.
Derecho de Adaptación	Permite al titular autorizar o prohibir la adaptación, arreglo u otra transformación de su obra.
Derecho de Explotación Digital	Permite al titular autorizar o prohibir la explotación de su obra en medios digitales, incluyendo internet y redes sociales.

Fuente: Propia elaborado con la asistencia de ChatGPT

1.4.5. Definición de obras artística:

Habiendo otorgado nociones básicas sobre el Derecho de Autor, estos protegen una amplia gama de obras de distinto carácter, literarias, audiovisuales, científicas, entre otras siendo que en esta investigación se enfoca principalmente en las llamadas obras artísticas. Respecto a ello, las obras artísticas incluyen, pero no se limitan a, pinturas, dibujos, esculturas y obras de arquitectura (OMPI, 2023). Además, se consideran protegidas no solo las obras artísticas visuales tradicionales, sino también nuevas formas como las creaciones digitales y las fotografías.

1.4.6. Inteligencia artificial y obras artísticas:

La aparición de la inteligencia artificial como herramienta de creación plantea importantes cuestiones en relación con los derechos de autor. ¿Cuáles son los riesgos que la IA presenta para la protección de estos derechos? ¿Quién debe ser considerado el autor de una obra generada por una IA? ¿El creador del algoritmo, el usuario que lo utiliza, o la propia máquina? ¿Cómo se protegen las obras derivadas de una inteligencia artificial y quién tiene derecho a explotarlas económicamente? Además, ¿qué implicaciones legales y éticas surgen cuando una IA crea contenido que podría infringir los derechos de autor existentes? Estas cuestiones

requieren un análisis profundo y una adaptación de las leyes actuales para garantizar una protección justa tanto para los creadores humanos como para las nuevas tecnologías emergentes.

La legislación vigente en numerosos países no reconoce explícitamente a las máquinas como titulares de derechos de autor, ya que la autoría humana es un requisito esencial para la protección de una obra. Al respecto, las bases de creatividad y originalidad necesarias para los derechos de autor se asignan exclusivamente a las contribuciones humanas, lo que automáticamente excluye a las obras creadas por inteligencia artificial de este tipo de protección legal. Esto sugiere que las leyes actuales no reconocen la capacidad de la IA para generar trabajos que podrían considerarse originales o creativos desde una perspectiva técnica o artística. (Davies, 2019).

Este vacío legal ha dado lugar a numerosos debates sobre la adaptación de las normativas de derechos de autor para incluir las obras generadas por IA. Algunos expertos proponen la creación de un nuevo marco legal que conceda algún tipo de derechos de autor limitados o derechos conexos para las obras producidas por inteligencia artificial, fomentando de esta manera la innovación y protegiendo los intereses de los desarrolladores de IA. (Smith, 2020). Al respecto, se considera que dicho marco legal proteccionista sería óptimo si evaluamos adecuadamente los riesgos que acarrea la IA para los derechos de los artistas.

En este contexto, la Unión Europea ha empezado a explorar modificaciones en su marco legislativo. Por ejemplo, el informe de 2021 del Parlamento Europeo sobre derechos de autor y la inteligencia artificial recomienda considerar a la IA como una herramienta que sirva como apoyo para el proceso creativo, pero no como autor, reforzando la idea de que la protección de los derechos de autor debe estar centrada en la creatividad humana (Parlamento Europeo, 2021). Dentro del Perú no obstante, resulta muy escasa el tratamiento del tema señalado, siendo que falta mucho más desarrollo sobre el tema, problemática que debe ser revertida por cuánto esta tecnología se está desarrollando de forma acelerada y no regularla correctamente podría llevar a que muchos autores

consideren obtener la protección de sus obras creativas en otros países para poder asegurar su protección jurídica.

Por este motivo resulta de vital importancia sentar las bases para establecer un marco regulatorio que regule el uso de la IA en la creación de obras artísticas.

1.4.7. Definición de Inteligencia artificial:

Existe una gran variedad de definiciones sobre inteligencia artificial, en especial al ser actualmente una tecnología la cual está siendo arduamente desarrollado por empresas muy importantes como Google, OpenAI, IBM, Microsoft, Apple entre otras, así como ser el foco de diversos países a nivel internacional que buscan regularla. En ese sentido, se puede definir a la inteligencia artificial como una tecnología que les permite a las máquinas y computadoras desarrollar la capacidad de resolver problemas y simular la inteligencia humana. (IBM, 2024).

Similar a la definición anterior se define a la IA como la característica de una computadora que le permite simular habilidades cognitivas humanas tales como razonar y resolver problemas (Microsoft, 2024).

Otra definición de inteligencia artificial es la capacidad de una máquina para exhibir habilidades humanas, como crear, aprender, razonar y planificar. (Parlamento Europea, 2021).

De igual manera, la inteligencia artificial se define como el campo científico dedicado a crear máquinas y computadoras capaces de razonar, aprender y actuar de manera similar a los humanos, o manejar grandes volúmenes de datos que serían imposibles de analizar solo por una persona. (Google, 2022).

De las definiciones otorgadas, si bien se difiere inicialmente en algunos como conceptos como llamarla capacidad de las máquinas o computadoras, campo de la ciencia o habilidad que presenta una máquina, existe un consenso respecto a la característica que presentan las máquinas o computadoras que tienen para realizar actividades que cognitivamente son propias del ser humano, haciéndose énfasis en el razonamiento y la capacidad para poder resolver problemas como ejes principales aunque en la actualidad podríamos agregar crear y aprender conforme se ha visto con

las inteligencias artificiales generativas, concepto que se desarrollará más adelante.

1.4.8. Usos prácticos de la inteligencia artificial:

A nivel de implementación, la inteligencia artificial, se ha integrado a diversos sectores de la sociedad, incrementando la eficiencia de los procesos, transformando completamente a industrias. Al respecto, en la realidad se puede observar ejemplos prácticos del uso de IA en diferentes materias:

- **Salud y Medicina**

La IA está transformando y logrando una gran revolución en el campo de la medicina a través de la realización de diagnósticos más específicos y tratamientos adaptados para cada persona. Por ejemplo, los algoritmos de aprendizaje automático han experimentado avances significativos en la detección temprana de enfermedades como el cáncer, mejorando la precisión diagnóstica y facilitando intervenciones oportunas. Esto se debe a que el uso de la inteligencia artificial en la medicina permite diagnósticos y tratamientos hechos a medida para cada paciente, adaptándose a sus peculiaridades individuales, lo cual mejora la efectividad de las intervenciones médicas (IABAC, 2023). Esto se debe principalmente a la increíble velocidad y capacidad que desarrollan las máquinas para realizar análisis de una cantidad masiva de datos.

- **Finanzas**

En el ámbito financiero, la inteligencia artificial se emplea para la gestión de riesgos, la detección de fraudes y el desarrollo de estrategias de inversión, optimizando la toma de decisiones y la eficiencia operativa. Esto permite una gestión de riesgos más eficiente, así como una detección de fraudes más rápida, optimizando así la toma de decisiones en las inversiones (DynAgility, 2019). Esto se debe a la capacidad de los sistemas de inteligencia artificial para procesar grandes cantidades de datos, identificando patrones y tendencias que resultarían inaccesibles

mediante el análisis humano, lo que permite una evaluación más precisa y eficaz.

- Transporte

La automatización en el transporte es otro campo donde la IA tiene un impacto significativo. Por ejemplo, los vehículos autónomos han sido concebidos para minimizar los accidentes de tránsito y optimizar la movilidad. Gracias a la inteligencia artificial, estos sistemas pueden mejorar la seguridad vial y aumentar la eficiencia en el transporte urbano (Vision Factory, 2024). Si bien esta tecnología se encuentra en una etapa temprana de desarrollo, cada día se está perfeccionando más como es el caso de la famosa empresa “Tesla”, que cuenta con un sistema de manejo automático, el cual aún no se encuentra exento de fallas.

- Educación

La inteligencia artificial en la educación se emplea para personalizar el proceso de aprendizaje y brindar apoyo a los estudiantes. Las plataformas de aprendizaje impulsadas por IA son capaces de ajustarse a las necesidades particulares de cada estudiante, proporcionando recursos y asistencia adaptados. Las plataformas educativas basadas en inteligencia artificial tienen la capacidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, optimizando de este modo su experiencia académica (Analytics labs, 2020). Esto permitiría a los estudiantes a comprender mejor su material de estudios, además de que muchos profesores podrán comprender mejor las áreas en las que los alumnos podrían necesitar un mayor apoyo.

- Industria y manufactura

La inteligencia artificial ha revolucionado la industria y la manufactura, optimizando la cadena de suministro y aumentando la eficiencia operativa. Gracias a su capacidad para predecir fallos en la maquinaria y mejorar los procesos de producción, la IA contribuye a reducir tanto los costos operativos como los tiempos de inactividad.

Sobre todo, lo especificado, vienen a ser algunas aplicaciones generales de la IA en diversos sectores, no obstante, con el auge de la inteligencia artificial generativa, las posibilidades se maximizan mucho más, siendo que hoy en día gracias a esta tecnología se puede realizar lo siguiente:

Tabla 4: *Aplicaciones prácticas de la inteligencia artificial en distintos ámbitos humanos*

CATEGORÍA	APLICACIONES
Creatividad y Arte	Generación de imágenes, música, arte digital, diseño gráfico
Texto y Escritura	Composición de textos, redacción de artículos, generación de guiones, chatbots
Audio y Música	Creación de música, edición de audio, generación de voces sintéticas
Video y Animación	Creación de videos, generación de animaciones, edición de video
Marketing y Publicidad	Creación de campañas publicitarias, generación de contenido para redes sociales
Educación y Entrenamiento	Creación de material educativo, tutores virtuales, generación de ejercicios
Entretenimiento	Desarrollo de juegos, creación de personajes virtuales, generación de historias
Negocios y Finanzas	Análisis de datos, generación de informes financieros, predicción de tendencias
Medicina y Salud	Diagnóstico asistido por IA, generación de informes médicos, personalización de tratamientos
Interacción Social	Chatbots conversacionales, asistentes virtuales,

	generación de respuestas automáticas
--	--------------------------------------

Fuente: Propia

En un futuro próxima, la expectativa es que la IA se volverá mucho más compleja, generando mejores resultados.

1.4.9. Tipos de inteligencia artificial (Clasificación de Arend Hitze):

Actualmente, el desarrollo de la inteligencia artificial ha alcanzado un punto en el que las máquinas tienen la capacidad de distinguir comandos verbales, interpretar imágenes, conducir autos e incluso jugar juegos venciendo a otros humanos. A partir de ello, todo indica que las máquinas serán cada vez más inteligentes, en ese sentido puede clasificarse a la inteligencia artificial en 4 tipos de modelos: Máquinas reactivas, Memoria Limitada, Teoría de la Mente y Autoconciencia (Arend Hitze, 2016). Sobre ello, podemos observar una comparativa de los 4 tipos de modelos de inteligencia artificial en el siguiente cuadro:

Tabla 5: *Clasificación de los 4 tipos de Inteligencia artificial según Arend Hitze*

TIPO DE IA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS	CARACTERÍSTICAS CLAVE
Máquinas Reactivas	Son las formas más básicas de IA. Carecen de memoria y por tanto la habilidad de usar experiencias pasadas para influir en decisiones actuales. Solo reaccionan a situaciones.	IBM Deep Blue	No tienen capacidad de aprendizaje ni memoria. Son programadas para responder a un conjunto específico de estímulos
Memoria Limitada	Estas máquinas pueden usar experiencias pasadas para tomar decisiones futuras. Tienen memoria, pero limitada a ciertos periodos de tiempo	Automóviles autónomos que pueden observar otros autos y ajustar sus acciones en	Pueden aprender de datos históricos y ajustar su comportamiento con base en ellos

		consecuencia	
Teoría de la Mente	En este tipo de IA es capaz de entender pensamientos y emociones humanas, y usar esa información para tomar decisiones	En progreso y desarrollo, no existen ejemplos plenamente desarrollados en la actualidad	Capacidad avanzada de entender y responder a emociones y pensamientos humanos
Autoconciencia	Este nivel de IA no solo entiende emociones y pensamientos, sino que también tiene conciencia de sí misma	Solo teórica hasta el momento. No existen ejemplos prácticos	Conciencia propia, capacidades avanzadas de razonamiento y toma de decisiones independientes

1.4.10. IA débil vs IA fuerte:

Otra distinción que se realiza sobre la IA viene a ser la llamada “IA débil” o en inglés weak AI y la “IA fuerte” o strong ai. La primera es la que opera dentro de parámetros definidos como Siri, Alexa, incluso Gemini o ChatGPT, recaen en esta categoría (Northwoord Tech). Bajo esta idea, la IA débil aprovecha la tecnología de la inteligencia artificial para realizar tareas específicas pues el enfoque se encuentra limitado a la tarea para la cual se desempeñan. Por otro lado, la IA fuerte viene ser una forma aún teórica que refiere a una IA que llega a un nivel de inteligencia comparable a la de un ser humano, al punto de tener conciencia propia y ser capaz de razonar, aprender y resolver problemas a futuro. (IBM, 2024). Con relación a este tipo de inteligencia artificial, como se menciona no existe aún esta tecnología en el mundo, pues las máquinas no han llegado a un nivel de inteligencia en la cual razonen como seres humanos, aunque ello no implica que en un futuro no muy lejano se llegue a desarrollar este tipo de tecnología. Para poder establecer las diferencias más a detalle sobre la IA débil y la IA fuerte se establece el siguiente cuadro comparativo:

Tabla 6: Clasificación IA fuerte vs IA débil

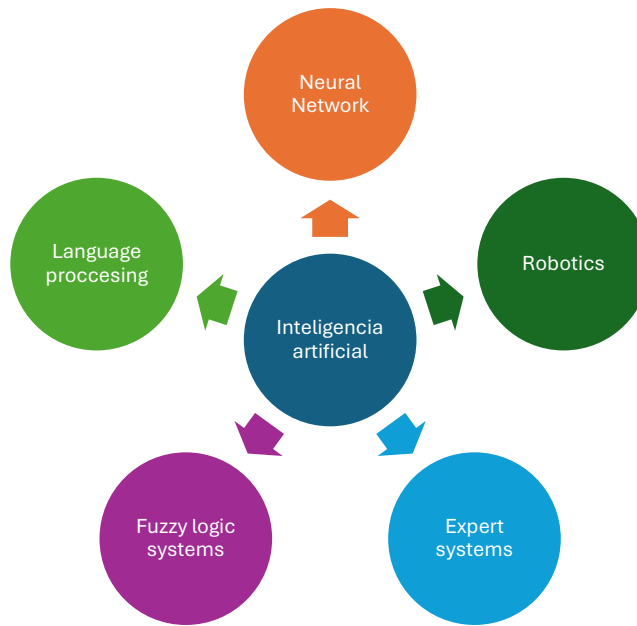
Característica	IA Débil (IA Estrecha)	IA Fuerte (IA General)
Definición	Diseñada y entrenada para realizar una tarea específica o un conjunto limitado de tareas.	Capaz de realizar cualquier tarea intelectual que un ser humano puede hacer.
Ámbito de Aplicación	Limitado a dominios específicos, como reconocimiento de voz, juegos de ajedrez, asistentes virtuales, etc.	Aplicable a cualquier dominio o tarea que requiera inteligencia, sin limitaciones específicas.
Capacidad de Aprendizaje	Aprende y mejora en tareas específicas, pero no puede transferir ese aprendizaje a otras tareas no relacionadas.	Tiene la capacidad de aprender, entender y aplicar conocimientos en cualquier área o tarea.
Consciencia y Entendimiento	No posee consciencia ni entendimiento del mundo, simplemente sigue algoritmos predefinidos.	Teóricamente tiene consciencia y entendimiento del mundo, similar al de un ser humano.
Ejemplos Actuales	Siri, Alexa, Google Assistant, IBM Watson, sistemas de recomendación.	No existen ejemplos prácticos actualmente, es una meta teórica en la investigación de IA.
Capacidad de Razonamiento	Limitada a reglas y datos específicos, sin capacidad de razonamiento general o abstracto.	Capacidad de razonamiento general, abstracto y de sentido común, similar al humano.
Dependencia de Datos	Altamente dependiente de datos específicos y entrenamiento para realizar tareas.	Capaz de aprender y razonar con datos limitados y generalizar a nuevas situaciones sin entrenamiento específico.
Desarrollo Tecnológico	Actualmente, la mayoría de los desarrollos y aplicaciones de IA pertenecen a esta categoría.	Aún en investigación y desarrollo, no se ha alcanzado una verdadera IA fuerte.

Fuente: Propia, elaborado con la asistencia de ChatGPT

1.4.11. Funcionamiento de la inteligencia artificial:

Para poder comprender mejor cómo funciona la inteligencia artificial, logrando que las máquinas sean “inteligentes”, desde el nivel más básico podría mencionarse que la IA funciona mediante algoritmos y fórmulas matemáticas para analizar datos, aprender de ellos y tomar decisiones o realizar tareas de manera autónoma. No obstante, lo cierto es que no se puede reducir a la inteligencia artificial a este funcionamiento básico, puesto que la Inteligencia Artificial abarca una gran variedad de disciplinas, siendo las más relevantes, Neural Network (redes neuronales), Robotics (robótica), Expert Systems (sistemas expertos), Fuzzy logic systems (sistemas de lógica difusa) y Natural Language Processing (Procesamiento de lenguaje natural).

Figura 3: *Ramas principales de la inteligencia artificial*

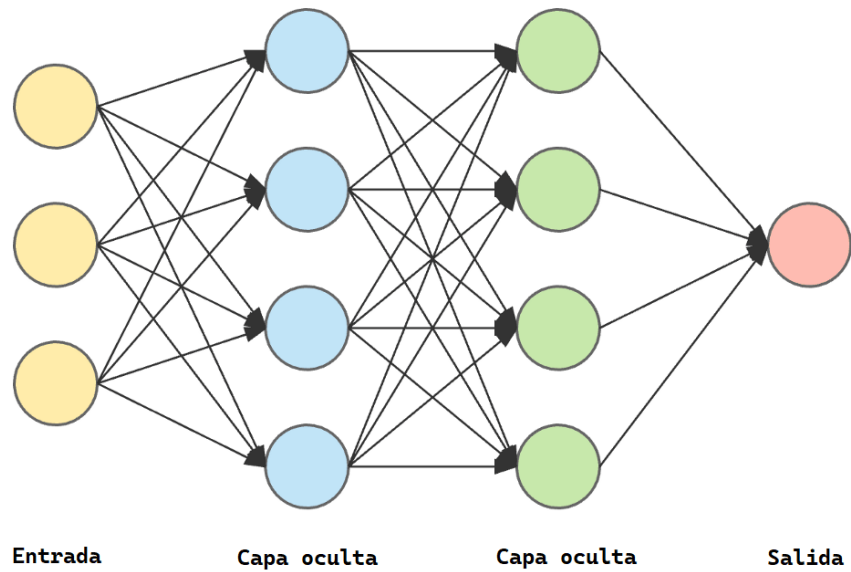


Fuente: Propia

- Neural Network

En resumen, las redes neuronales artificiales (RNA) son sistemas diseñados para procesar información de manera similar al cerebro humano. Estas redes están formadas por muchas unidades simples llamadas neuronas, que trabajan en conjunto y están conectadas entre sí. Las neuronas se comunican enviando señales a través de esas conexiones, lo que permite transmitir información y aprender a partir de los datos de entrada (Kruse et al., 2016). Las RNA han revolucionado el procesamiento de información en diversos campos, como el reconocimiento de imágenes y la predicción de datos, al imitar el funcionamiento de las neuronas biológicas en el cerebro.

Figura 4: Descripción gráfico del funcionamiento de las redes neuronales



Fuente: Obtenido de <https://openwebinars.net/blog/que-son-las-redes-neuronales-y-sus-aplicaciones/>

Las redes neuronales se entrenan modificando los pesos de las conexiones entre las neuronas para reducir el error en las predicciones. Este proceso, denominado aprendizaje supervisado, es esencial para que las redes neuronales aprendan de los datos otorgados en su entrenamiento y aumenten su precisión en la resolución de problemas (Thakur, 2021).

Esto resulta sumamente importante para que las redes neuronales adquieran habilidades predictivas robustas y precisas. Este enfoque permite a las redes adaptarse y mejorar continuamente, lo que es vital para su éxito en tareas complejas de inteligencia artificial.

- Robotics

La robótica es una disciplina que combina elementos de ingeniería, informática y otras ciencias para diseñar y construir robots. Un robot puede definirse como un sistema mecánico controlado electrónicamente que puede realizar tareas de manera automática o semiautomática. La robótica abarca una amplia gama de aplicaciones, desde lo más básico como juguetes de una función para niños hasta máquinas industriales complejas, capaz de realizar varias funciones específicas y precisas (Mergler, 1985). Asimismo, estos sistemas mecánicos, que pueden operar de manera autónoma,

están optimizando procesos industriales, aumentando la precisión y reduciendo errores humanos. Esta capacidad de automatización y mejora continua en diversas aplicaciones subraya el potencial transformador de la robótica especialmente en ámbitos como el industrial.

Los principios básicos de la robótica incluyen el diseño y la implementación de sistemas de control, sensores y actuadores. Los robots utilizan modelos cinemáticos y dinámicos para controlar sus movimientos y realizar tareas específicas. La cinemática se refiere al estudio del movimiento de los robots sin considerar las fuerzas que lo causan, mientras que la dinámica incluye el análisis de las fuerzas y torques involucrados (McInnis & Liu, 1986).

- Experts systems

Los sistemas expertos son una rama de la inteligencia artificial diseñados para emular la toma de decisiones de un humano experto en un dominio específico. Estos sistemas utilizan una base de conocimientos que contiene hechos y reglas, un motor de inferencia que aplica estas reglas a los datos conocidos para deducir nueva información, y una interfaz de usuario que permite la interacción con el sistema (Thomas & McClendon, 1988).

Un sistema experto típico se estructura en varias fases: la adquisición de conocimiento, la representación del conocimiento, el mecanismo de inferencia y la implementación. La adquisición de conocimiento es crítica, ya que la calidad de los datos recolectados determina la efectividad del sistema. La representación del conocimiento se refiere a cómo se almacenan y organizan los datos en la denominada base de conocimientos. Luego de ello, el mecanismo de inferencia se encarga de aplicar las reglas para deducir conclusiones a partir de los datos disponibles (Buchanan & Smith, 1988). Cabe agregar que esta tecnología tiene un amplio rango de aplicaciones, desde el diagnóstico médico hasta la resolución de problemas complejos en ingeniería y finanzas.

- Fuzzy logic systems

Los sistemas de lógica difusa son una extensión de la lógica clásica que permiten manejar información imprecisa y no binaria. En contraposición a la lógica booleana tradicional, que se limita a operar únicamente con valores binarios (verdadero o falso), la lógica difusa utiliza grados de verdad que varían entre 0 y 1. Esto permite representar y manipular datos que no son estrictamente verdaderos o falsos, sino que pueden tener valores intermedios, reflejando la naturaleza ambigua de muchos problemas del mundo real (Mendel, 1995).

Un sistema de lógica difusa (FLS) se compone de cuatro componentes principales: fuzzificación, reglas difusas, motor de inferencia y defuzzificación. La fuzzificación convierte datos de entrada precisos en valores difusos; las reglas difusas establecen relaciones lógicas utilizando expresiones del tipo "SI-ENTONCES"; el motor de inferencia procesa estas reglas para generar conclusiones difusas; y la defuzzificación convierte estas conclusiones en una salida precisa (Zedeh, 1989).

Los sistemas de lógica difusa resultan particularmente útiles en aplicaciones que demandan el manejo de incertidumbre y ambigüedad, tales como la toma de decisiones, el control de procesos y el reconocimiento de patrones. Estos sistemas son capaces de integrar tanto datos numéricos como conocimiento lingüístico, permitiendo así una mayor flexibilidad y robustez en el modelado de sistemas complejos (Voskoglou, 2013).

- Language Processing

El procesamiento del lenguaje natural (PLN) es un campo interdisciplinario que combina la lingüística, la inteligencia artificial y la informática con el fin de facilitar la interacción entre las computadoras y el lenguaje humano. Este campo se centra en crear algoritmos y modelos capaces de analizar, comprender y generar texto y habla humana. El PLN abarca una variedad de tareas, las cuales incluyen el reconocimiento de voz, la traducción

automática, el análisis de sentimientos y la extracción de información (Hirschberg & Manning, 2015).

Los fundamentos del procesamiento del lenguaje natural (PLN) incluyen la tokenización, la etiquetación de partes del discurso, el análisis sintáctico y el análisis semántico. La tokenización implica fragmentar el texto en unidades más pequeñas, ya sea palabras o frases. La etiquetación de partes del discurso asigna etiquetas gramaticales a cada token, tales como sustantivo, verbo o adjetivo. El análisis sintáctico implica la creación de estructuras jerárquicas que representan la gramática de una oración, mientras que el análisis semántico se enfoca en interpretar el significado de estas estructuras (Joshi, 1991).

Además, utiliza modelos de aprendizaje automático para mejorar su capacidad de manejar y entender el lenguaje humano. Estos modelos aprenden de grandes volúmenes de datos textuales para realizar tareas complejas, como la clasificación de texto, la detección de entidades nombradas y la generación de texto coherente. La integración de técnicas de aprendizaje profundo ha llevado a avances significativos en el campo, permitiendo la creación de sistemas más precisos y eficientes (Agarwal, 2019).

1.4.12. Machine learning and big data

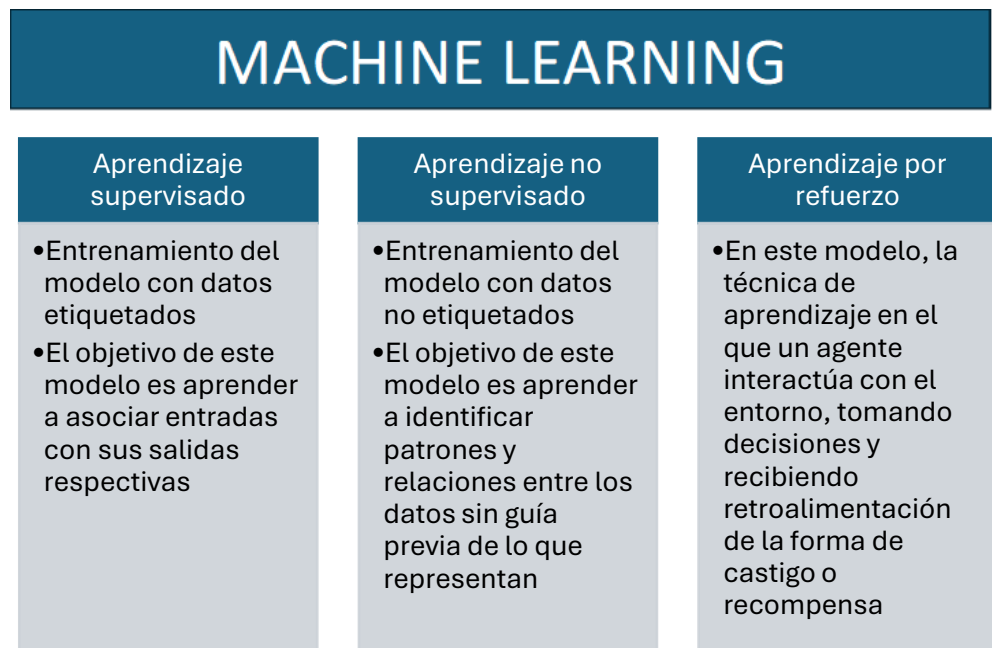
En el ámbito de la computación, la inteligencia artificial (IA) se entiende como un conjunto de programas o software diseñado para replicar las funciones cognitivas del cerebro humano, permitiendo a las computadoras realizar tareas que requieren inteligencia. Además, hay dos elementos clave que apoyan la operatividad práctica de la IA en tareas específicas: el Big Data (BD) y los algoritmos de Machine Learning (ML). El algoritmo de ML se enfoca en el estudio que permite a las computadoras aprender a partir de grandes bases de datos. Existen principalmente tres modelos de algoritmos de ML:

- Aprendizaje supervisado: Donde el objetivo es que los modelos prevean variables dependientes a partir de variables independientes usando datos etiquetados previamente para que la IA clasifique

nuevos datos sin etiquetas (González, 2015).

- **Aprendizaje reforzado:** Este modelo, que se caracteriza por la ausencia de etiquetas de salida, aprende de manera autónoma mediante un método de prueba y error, ajustando las decisiones según las variaciones en el entorno. El mayor exponente de este tipo de entrenamiento viene a ser el proyecto The Next Rembrandt, que utilizó este tipo de aprendizaje para analizar y recrear una obra nueva basándose en los análisis previos del artista.
- **Aprendizaje no supervisado:** Funciona sin etiquetas predefinidas, explorando datos no estructurados o desconocidos para extraer información pertinente sin la intervención previa del programador en la clasificación de los datos (Osorio, 2020).

Figura 5: Tipos de algoritmo de machine learning



Fuente: Elaboración propia

Estos avances demuestran que la IA ha logrado evolucionar hasta el punto de no requerir que un programador realice el proceso de etiquetar y clasificar previamente los datos relevantes, permitiendo a la IA manejar datos nuevos de manera efectiva. Así, un programa de IA se distingue de los programas de computación tradicionales al incorporar elementos y conceptos de mayor complejidad y al utilizar métodos heurísticos que emulan la creatividad y experiencia humanas para resolver problemas.

(Hardy, 2001).

1.4.13. Modelos de Inteligencia Artificial:

En el ámbito de la inteligencia artificial (IA), existen tres modelos fundamentales de aprendizaje que adoptan enfoques diferentes para el desarrollo y ejecución de tareas por entidades autónomas. Comprender estos modelos es crucial para apreciar cómo la IA aprende y se desarrolla continuamente, dado su carácter de ciencia emergente. Los modelos en cuestión son el Simbólico, el Conexionista y el Evolutivo.

- **Modelo Simbólico:**

Este modelo utiliza tanto el razonamiento lógico como la búsqueda heurística para resolver problemas, imitando el modo en que el cerebro humano aprende. (Navas, 2019). Funciona mediante una representación abstracta de la realidad, distinguiendo claramente entre la mente humana y la computadora. En este modelo, los símbolos son cruciales para el razonamiento y el aprendizaje humano, que se basa en objetos y conceptos abstractos para formular reglas. La IA simbólica intenta replicar este proceso humano de aprendizaje y solución de problemas utilizando símbolos y reglas que las computadoras puedan manipular. De igual forma, hay una clara estructura de separación entre el hardware y el software en este modelo, lo que es evidente en los sistemas expertos, que codifican el conocimiento teórico y las reglas heurísticas para resolver problemas de manera especializada, similar a un experto en la materia. (Aguilera, 2007).

- **Modelo Conexionista:**

Este modelo surgió como respuesta a las limitaciones de los sistemas expertos en manejar problemas complejos y datos imprecisos. A diferencia del simbólico, el modelo conexionista es de carácter ascendente y se basa en la interacción entre numerosas unidades interconectadas que procesan información de manera paralela, lo que señala como un paralelismo con el funcionamiento del cerebro humano. (Navas, 2019). Las redes neuronales, un ejemplo de este

modelo, emulan la actividad eléctrica de las neuronas biológicas y pueden llevar a cabo tareas que implican la percepción humana, como el reconocimiento de patrones y el control motor, aprendiendo de la experiencia y seleccionando información relevante a partir de los datos con los que se entrenan (García, 2019).

- **Modelo Evolutivo:**

Desarrollado en la década de 1970, el modelo evolutivo se distingue por permitir que los programas mejoren sus soluciones de manera autónoma, evolucionando con el tiempo sin la intervención constante de un programador. Este modelo se inspira en los principios del darwinismo, donde los individuos más aptos se adaptan y sobreviven (Navas, 2019). Utiliza algoritmos genéticos que incorporan operadores de mutación para generar nuevas generaciones de programas, optimizando las estrategias de solución de manera progresiva y adaptativa. Estos algoritmos emplean una combinación de exploración aleatoria y selección dirigida para encontrar soluciones prácticamente óptimas sin conocimiento previo del problema, imitando la selección natural.

1.4.14. Modelos de Inteligencia Artificial:

La inteligencia artificial generativa representa un fascinante subcampo dentro de la IA, enfocándose en la creación de contenido nuevo y original, desde imágenes y música hasta texto y más allá. Este tipo de IA utiliza modelos y algoritmos que aprenden de grandes cantidades de datos existentes para generar nuevos datos que son indistinguibles de los originales.

Una de las tecnologías más prominentes en este campo es la de las redes generativas adversarias (GANs, por sus siglas en inglés). Estas redes utilizan dos modelos de IA que trabajan en conjunto: uno genera datos, mientras que el otro evalúa su autenticidad. Dicho en otras palabras, algoritmos de aprendizaje no supervisado que emplean un enfoque de juego minimax con retroalimentación entre dos modelos para perfeccionar las salidas del generador. (Goodfellow et al, 2014). Esta técnica refina continuamente la capacidad de la IA generativa para crear resultados indistinguibles de los

datos auténticos.

Otro ejemplo notable dentro de la IA generativa es el procesamiento de lenguaje natural (NLP), donde se emplean modelos como los transformadores para generar texto que parece haber sido escrito por humanos. En ese sentido, los transformadores son arquitecturas innovadoras que facilitan modelos de atención independientes de la recurrencia, capacitándolos para capturar relaciones a largo plazo en los datos de manera efectiva. Esta tecnología representa un avance significativo en el procesamiento del lenguaje natural, permitiendo un análisis más rápido y eficiente de secuencias de datos debido a su habilidad para procesar elementos de entrada en paralelo, en lugar de secuencialmente (Vaswani et al, 2017). Esto es crucial para la creación de texto coherente y contextualmente relevante, características esenciales para aplicaciones como la escritura automática y los chatbots.

Además de las aplicaciones en el arte y la escritura, la IA generativa también juega un papel crucial en el diseño de nuevos fármacos y materiales. Este enfoque se basa en la capacidad de prever estructuras moleculares eficaces que aún no existen en el mundo real. En ese sentido, el empleo de la inteligencia artificial para la generación de nuevas moléculas se ha consolidado como un recurso valioso en la química para el descubrimiento de compuestos inéditos. Este enfoque no solo implica la creación de nuevas estructuras moleculares, sino también la capacidad de prever sus propiedades y eficacia, lo cual agiliza de manera notable la investigación y el desarrollo en el campo. La integración de la IA en este proceso no solo optimiza los tiempos y costos asociados a la síntesis química tradicional, sino que también permite explorar posibilidades que podrían ser demasiado complejas para los métodos convencionales, abriendo nuevas vías para innovaciones en medicamentos, materiales y tecnologías sostenibles (Sanchez-Lengeling y Aspuru-Guzik, 2018).

1.4.15. Modelos de Inteligencia Artificial:

En el contexto del desarrollo contemporáneo de la inteligencia artificial, la generación de imágenes mediante técnicas avanzadas de IA ha representado un hito significativo en la intersección de la tecnología y la creatividad

artística. Modelos como DALL-E de OpenAI, Stable Diffusion y MidJourney constituyen ejemplos prominentes de cómo las tecnologías de IA generativa están remodelando las fronteras del arte digital y la creación de contenido visual. Estas herramientas constituyen un progreso significativo en el campo del procesamiento computacional y la inteligencia artificial, marcando un hito en la habilidad de las máquinas para generar obras visuales que antes estaban reservadas únicamente al ingenio humano.

- DALL-E de OpenAI

DALL-E, creado por OpenAI, es una versión adaptada del modelo de lenguaje GPT-3, diseñada específicamente para interpretar descripciones textuales y generar imágenes a partir de ellas. Este modelo es un ejemplo destacado de la aplicación de Redes Generativas Adversarias (GANs), debido a su capacidad para crear imágenes que son tan realistas que resultan visualmente indistinguibles de las imágenes auténticas. La capacidad de DALL-E para fusionar conceptos dispares en representaciones coherentes y visualmente atractivas ilustra la convergencia de la inteligencia artificial con procesos creativos complejos, proporcionando una herramienta valiosa para explorar nuevas expresiones artísticas.

- Stable Diffusion

Por otro lado, Stable Diffusion utiliza un modelo de difusión para transformar patrones de ruido aleatorio en imágenes detalladas y contextualmente relevantes. Este modelo es particularmente notable por su capacidad para refinar iterativamente las imágenes en respuesta a entradas específicas del usuario, demostrando así las capacidades avanzadas de aprendizaje y adaptación de la IA.

- MidJourney

Finalmente, MidJourney se distingue por su capacidad para interpretar instrucciones textuales y convertirlas en arte visual que refleja una variedad de estilos y emociones. Este modelo refleja un enfoque innovador en la utilización de la IA para la creación de arte, permitiendo a los usuarios dirigir la estética y el contenido de las imágenes generadas. Actualmente como modelo podría afirmarse

que es el más complejo con una gran cantidad de funciones que lo posicionan como el preferido para los usuarios que desean utilizarlo para realizar creaciones que sigan una cierta línea artística. Ello, sumado a sus innovadoras funciones para poder crear imágenes consistentes a partir de otras imágenes, permiten a los usuarios la creación de personajes, lo cual lo está volviendo una herramienta con la que los usuarios están reemplazando el arte manual. Es importante resaltar que de acuerdo con las políticas de la empresa creadora de esta IA, plantean que los usuarios son dueños del arte que generan.

Cada uno de estos modelos ofrece una perspectiva única y da un aporte al desarrollo del campo de la IA generativa de imágenes, reflejando distintas formas de emular o replicar procesos cognitivos y adaptativos humanos o naturales. En ese sentido, podemos observar el siguiente cuadro donde se especifica a mayor detalle una comparativa entre los distintos softwares de IA generativa de imágenes.

Tabla 7: Comparativa entre Dall-E, Midjourney y Stable Diffusion

Característica	DALL-E	Midjourney	Stable Diffusion
Calidad de Imágenes	Alta calidad y realismo	Alta calidad, especialmente en estilo artístico	Alta calidad, pero puede variar según la configuración
Facilidad de Uso	Muy fácil de usar con interfaz amigable	Relativamente fácil, pero requiere algo de configuración	Requiere conocimientos técnicos y configuración avanzada
Versatilidad	Amplia gama de estilos y usos	Mejor para estilos artísticos y creativos	Muy versátil, puede ajustarse para múltiples usos
Costo	Puede ser costoso dependiendo del uso	Suscripción mensual, puede ser costoso a largo plazo	Generalmente gratuito, pero requiere recursos computacionales
Velocidad	Rápido en la generación de imágenes	Rápido, pero puede variar según la demanda	Depende del hardware disponible, puede ser más lento
Personalización	Ofrece varias opciones de personalización	Altamente personalizable con parámetros artísticos	Altamente personalizable con ajustes técnicos
Disponibilidad	Disponible a través de API y plataforma de OpenAI	Disponible mediante suscripción en la plataforma Midjourney	Disponible como software de código abierto
Comunidad y Soporte	Buena comunidad y soporte a través de OpenAI	Activa comunidad de usuarios y soporte	Amplia comunidad de desarrolladores y usuarios
Limitaciones Éticas	Restringido en términos de generación de ciertos contenidos	Menos restricciones en términos de contenidos generados	Menos restricciones, pero depende de la implementación

Fuente: Elaboración propia con la asistencia de ChatGPT

Además de estas IA que se encuentran enfocadas en la creación de imágenes, corresponde también mencionar que otros programas como lo son Adobe Illustrator, Adobe Photograph o el mundialmente conocido Canva, si bien se encuentran enfocados al diseño gráfico, también han ido incorporando funciones de Inteligencia Artificial como la generación, de fondos automáticos, crear imágenes que vayan acordes al diseño o incluso modificar ilustraciones a partir de instrucciones específicas. Hay que resaltar que a diferencia de los ya mencionado Dall-e, Stable diffusion o Midjourney, más que enfocarse en el uso de la inteligencia artificial para crear imágenes, se utiliza a la IA más como una herramienta de apoyo para el ilustrador, demostrando el gran desempeño que se puede lograr utilizando las herramientas IA.

1.5. Justificación

1.5.1. Justificación teórica:

La justificación teórica se centra en proporcionar fundamentos conceptuales y contextuales para la investigación, destacando cómo el estudio contribuye al cuerpo de conocimiento existente y qué teorías o modelos soportan su desarrollo. Esta justificación es crucial para situar el trabajo en un marco teórico sólido y mostrar su relevancia académica (Fernández-Bedoya, 2020). Este estudio se centra en un tema de creciente relevancia en el ámbito del derecho de propiedad intelectual el cual es la protección de los derechos de autor en obras artísticas creadas por la fusión de obras originales y el uso de inteligencia artificial. Al respecto, la constante evolución de la tecnología de IA y su capacidad para incursionar en áreas de creación que antes eran exclusivas de los humanos hace esencial explorar este campo y todo apunta que se irá desarrollando con el pasar del tiempo haciendo que se haga un mayor uso de esta tecnología. En ese sentido, resulta fundamental abordar esta problemática pues todo apunta a que tarde a temprano más personas harán uso de esta tecnología y, sin un marco normativo adecuado, no se podrán resolver cuestiones básicas sobre cuando procedería proteger una obra artística mediante los derechos de autor y cuando no.

1.5.2. Justificación práctica:

La justificación aplicada se orienta hacia la utilidad práctica de la investigación, resaltando los beneficios directos que pueden derivarse para la sociedad, la industria, o la comunidad científica. Este tipo de justificación es esencial para demostrar la aplicabilidad de los resultados y cómo pueden ser implementados para resolver problemas reales (Fernández-Bedoya, 2020). Teniendo en cuenta lo señalado, el propósito de esta investigación es contribuir al desarrollo de la normativa de derechos de autor mediante el análisis de la naturaleza de obras creadas mediante el uso de la inteligencia artificial y la creatividad humana dentro de las características que hacen de una susceptible de protección de derechos de autor y con ello dar una propuesta normativa, con la finalidad para que respeten los derechos de los creadores humanos y al mismo tiempo atiendan a las necesidades de innovación tecnológica.

En un contexto más amplio, este estudio tiene el potencial de impactar en la formulación de políticas públicas y leyes que se ajusten a la realidad tecnológica actual, promoviendo una evolución del derecho de autor que incentive tanto la creatividad humana como la innovación tecnológica. Al abordar estos temas y sentando lineamientos base sobre como se podría proteger una obra creada por inteligencia artificial y la creatividad humana, no solo se apoya a la comunidad legal y creativa, sino que también estableceremos una base firme para el desarrollo de prácticas sostenibles que integren tecnología de IA en la creación artística.

Por lo tanto, esta investigación es crucial para fomentar políticas que armonicen los intereses de los creadores con las nuevas capacidades de la tecnología de IA, asegurando que el avance en este ámbito se realice de forma ética y equitativa.

1.5.3. Justificación metodológica:

Respecto a la justificación metodológica, esta tiene como enfoque la validez y fiabilidad de los métodos que son empleados en la investigación. Es importante para asegurar que los procedimientos y técnicas empleados son adecuados para alcanzar los objetivos propuestos y que los resultados obtenidos serán robustos y replicables (Fernández-Bedoya, 2020).

Sobre ello, se ha utilizado principalmente artículos científicos escogidos

rigurosamente utilizando criterios específicos y delimitados por el autor en base a su relevancia e importancia para la investigación, con la finalidad de poder obtener un alto grado de fiabilidad, los cuales han sido extraídos de repositorios académicos fiables utilizados a nivel internacional como Scielo, Google Scholar, Consensus, entre otros.

1.6. Formulación del problema

PROBLEMA GENERAL

¿Es posible proteger obras artísticas creadas mediante la fusión de la creatividad humana y el empleo de inteligencia artificial?

PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- A. ¿Puede considerarse a la inteligencia artificial como creativa?
- B. ¿Cómo una persona podría proteger una obra artística creada mediante la fusión de la intervención humana y el empleo de la inteligencia artificial?
- C. ¿Qué cambios deberían realizarse a la normativa de derechos de autor para permitir la protección de obras artísticas generadas a partir de la fusión de una creación y el empleo de inteligencia artificial?

1.7. Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Determinar si es posible proteger mediante los derechos de autor una obra artística generada mediante la fusión de la creatividad humana y el empleo de la inteligencia artificial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- D. Analizar diversos enfoques sobre la creatividad y determinar si la inteligencia artificial es creativa

- E. Determinar cómo una persona podría proteger una obra artística creada mediante la fusión de la creatividad humana y el empleo de la inteligencia artificial.
- F. Proponer cambios en la legislación para permitir la protección de obras artísticas creadas mediante la fusión de la intervención humana y el empleo de la inteligencia artificial.

1.8. Hipótesis

Como esta tesis es un estudio cualitativo, no requiere formular una hipótesis. Los métodos cualitativos no parten de hipótesis predefinidas; más bien, buscan entender de manera subjetiva cómo las personas interpretan fenómenos específicos, sin la necesidad de cuantificar nada. En la investigación cualitativa, típicamente no se establecen hipótesis antes de recoger los datos. En su lugar, las hipótesis suelen surgir de manera inductiva durante el análisis de los datos recopilados (Hernández Sampieri, 2000).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. SEGÚN SU ENFOQUE:

El tipo de investigación que se desarrolla es cualitativa, la cual es un enfoque metodológico que permite interpretar la realidad desde múltiples perspectivas, buscando comprender a fondo los significados y experiencias de los individuos. Este tipo de investigación se caracteriza por la flexibilidad en su ejecución, permitiendo al investigador adaptarse y redefinir el enfoque de estudio según evoluciona el fenómeno observado. Se basa en técnicas como la observación, las entrevistas y los grupos focales para recolectar datos ricos en detalle y contexto, ofreciendo así una comprensión profunda y exhaustiva de los fenómenos estudiados (Sarduy, 2007).

En este caso, la realidad o el problema que surge a partir de ella viene a ser el uso de la IA para generar obras a partir de una creación original, lo cual plantea la duda jurídica de si estas nuevas obras pueden ser protegidas por los derechos de autor. Asimismo, debe tenerse en consideración que la investigación se desarrolla en un contexto en el que la IA está cobrando cada vez más fuerza dentro de la sociedad, al punto que es utilizada por varios sectores de la misma y que la tecnología continúa desarrollándose y perfeccionándose, lo cual significa que se volverá cada vez más parte de las vidas de las personas. En adición a ello, por el entorno, la presente investigación se desarrolla dentro del marco normativo peruano, por lo cual debe tenerse presente los principios básicos que rigen al sistema jurídico, no debiendo entrar en contradicciones con el mismo.

2.1.2. SEGÚN SU ORIENTACIÓN

Es una investigación aplicada, dado a que dirige a otorgar solución a un problema específico, para lo cual se consigue un nuevo desarrollo teórico (Alvarez, 2020). En la presente investigación, el problema legal surge con el creciente desarrollo de la IA, que ha conllevado a la creación de obras artísticas que son producto de la fusión de una obra original y el uso de la inteligencia artificial, lo cual deja una incertidumbre jurídica en cuanto la ley de los derechos de autor, por cuanto la ley de derechos de autor no prevé esta situación jurídica, no existiendo un lineamiento claro con posturas a favor y en contra del uso de esta tecnología para la creación de obras artísticas, generando líneas delgadas en conceptos clave como la originalidad y la creatividad que debe tener una obra para poder ser susceptible de ser protegida por los derechos de autor. En ese sentido, se busca abordar el tema desde la normativa peruana y dar recomendaciones para una futura regulación, lo que implica que la tesis está orientada a tener una finalidad aplicada.

2.1.3. SEGÚN SU GRADO DE MANIPULACIÓN DE VARIABLES

Es una investigación no experimental, la cual se caracteriza por no permitir la manipulación de variables independientes para observar sus efectos, lo que impide establecer relaciones de causa-efecto claras. En estos estudios, los investigadores observan y analizan las correlaciones entre variables sin intervenir directamente en el entorno de estudio (McTyre & Pottern, 2020). En este caso las variables utilizadas las cuales son derechos de autor y las obras creadas a partir de la fusión de la intervención humana y el uso de la inteligencia artificial, no se manipulan, sino que se observan directamente de forma natural como se desarrollan según el contexto actual.

2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la presente tesis es muy relevante dar a conocer la correspondiente población y muestra.

2.2.1. POBLACIÓN:

La población se refiere al conjunto total de elementos sobre los cuales se recopila información. Los elementos son unidades fundamentales que se someten a medición (Vivanco, 2005). En ese sentido, la población vendría a ser la totalidad de fuentes documentales existentes sobre derechos de autor e inteligencia artificial para la generación y edición de imágenes.

2.2.2. MUESTRA:

La muestra, en cambio, es una sección de la población que se utiliza para representarla. Debe ser seleccionada de la población que se desea analizar y definida en función de dicha población. Las conclusiones derivadas de esta muestra solo pueden ser aplicadas a la población de referencia. (Carrasco & Gonzales, 2017). Al respecto, de toda la población escogida se procedió a escoger una parte representativa respecto a los documentos relacionados con derechos de autor e inteligencia artificial consistente en 5 jurisprudencias y 40 artículos y/o trabajos de investigación relacionados con las variables.

2.2.3. TÉCNICA DE MUESTREO

Por su parte, el muestreo viene a ser el método utilizado, lo cual incluye reglas, principios y procedimientos con la finalidad de seleccionar la muestra que se utilizará en la investigación (López, s/f). Hay que agregar que según el muestreo utilizado, estos pueden ser de tipo probabilístico, el cual se utiliza para investigaciones cuantitativas y el no probabilístico, utilizado principalmente para investigaciones cualitativas. En ese sentido cabe señalar que existe varios tipos de

muestreo no probabilístico, siendo que en el presente caso se ha utilizado el muestreo no probabilístico por criterio. En este tipo de muestreo, se definen los criterios a utilizar y luego se procede a realizar el muestreo aplicando dichos criterios. (López, s/f). Al respecto, se ha elaborado la tabla donde se establece la muestra escogida.

POBLACIÓN	MUESTRA	CRITERIOS DE SELECCIÓN
Fuentes documentales que tengan una relación con las variables de inteligencia artificial y derechos de autor	5 jurisprudencias relacionadas al tema de investigación. 40 artículos y/o trabajos de investigación relacionados a las variables.	Las jurisprudencias pueden ser de cualquier país siempre y cuando estén relacionadas al tema de investigación. Los artículos y trabajos de investigación, no deben ser muy antiguos, colocando como límite 10 años. Las conclusiones de los documentos se deben basar en las variables de investigación. Redacción en cualquier idioma

Fuente: Elaboración propia

2.3. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Es preciso señalar que a partir de la pandemia del COVID-19, las TICs (Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos que apoyan a la investigación científica en tiempos de pandemia), han cobrado una vital importancia para la investigación. En ese sentido, los repositorios jurídicos han pasado a cobrar una gran importancia a la hora de poder recolectar una gran cantidad de datos con información de calidad para la

investigación. (Cisneros, 2022). A partir de ello, se ha hecho empleo de repositorios y bases de datos como Dialnet, Google Académico, Consensus, Scielo, entre otras bibliotecas confiables con información fidedigna que aportan directamente a la investigación.

Con relación a la técnica para la recolección de datos se ha utilizado el análisis documental, la cual se emplea cuando se requiere extraer información de fotos, videos, archivos o cual otra muestra que contengan información esencial para la investigación. En el caso concreto, el análisis documental recae principalmente en los documentos escogidos para la muestra. Asimismo, se utilizaron como instrumento, el uso de repositorios académicos, repositorios jurídicos, Google académico, entre otras bibliotecas confiables con información fidedigna.

2.4.PROCEDIMIENTO

Primero, se procedió a recolectar toda la información requerida relacionada a las variables de la investigación, las cuales son derechos de autor y obras creadas mediante la intervención humana y el uso de la inteligencia artificial (obras híbridas), para posterior a ello, proceder a su revisión y dar respuesta al objetivo general. Para lograr ello, se tuvo que doctrina y normativas íntimamente relacionadas a las variables de la investigación para formular una respuesta la cual se encuentre adaptada a los principios normativos del derecho de autor que rigen la ley de derechos de autor peruana. De igual forma, se revisó jurisprudencia internacional, analizando lo resuelto por los Tribunales, para realizar una comparativa del razonamiento utilizado por los mismos con la doctrina peruana sobre derechos de autor y resolver la problemática del objetivo general. Posteriormente se utilizó el mismo procedimiento para resolver los objetivos específicos. Habiendo obtenido los resultados por cada objetivo, se procedió a constatar los resultados con la

información utilizada. Finalmente se redactaron las conclusiones a partir de cada objetivo.

Se puede mostrar el procedimiento utilizado de forma resumida mediante la siguiente figura:

Figura 6: Procedimiento utilizado para el desarrollo de la investigación



Fuente: Elaboración propia

2.5.ASPECTOS ÉTICOS

Es importante que toda investigación siga una serie de principios éticos, entre los cuales se destacan que la investigación científica se lleve a cabo con transparencia en la información e integridad, mantener una postura imparcial en lo posible, manifestando abiertamente en caso exista conflictos de intereses y enfocarse en que la investigación sea beneficiosa para la sociedad lo cual implica reducir al mínimo cualquier situación perjudicial (Mager, 2020).

En ese sentido, en la presente tesis, para la elaboración de la realidad problemática, los antecedentes, el marco teórico, etc., se ha respetado y hecho uso del manual de

publicaciones de American Psychological Association (APA), para su redacción y presentación, así como respetado el formato de la Universidad Privada del Norte para el presente año en toda su estructura sin alteración, modificación u omisión de algún tipo, habiéndose realizado una tesis sin vicios en la investigación y cumpliendo con las reglas de la buena fe, garantizando con ello la transparencia e integridad con relación a la información utilizada.

Asimismo, se debe destacar la importancia de las guías éticas en las publicaciones científicas, señalando que su adherencia es fundamental para mantener la integridad y la calidad de las investigaciones. Estas guías, aunque no son obligatorias, son fuertemente recomendadas y su incumplimiento puede llevar a conflictos éticos graves como el plagio y la falsificación de datos. La transparencia y la comunicación clara de conflictos de interés son esenciales para evitar malentendidos y mantener la confianza en el proceso editorial. (Rosato, 2024).

De igual forma, se ha mantenido en lo posible una postura imparcial por cuanto el tema de investigación es bastante controvertido, existiendo opiniones diversas con relación a las obras artísticas que hacen uso de la inteligencia artificial en especial dentro de la comunidad artística.

Es pertinente señalar que esta tesis cumple con el principio de veracidad, lo que permite destacar que toda la información del presente trabajo de investigación es veraz y fidedigna, habiéndose obtenido de fuentes documentales confiables y de alto valor escogidos rigurosamente teniendo relación directa con la investigación.

Por último, la presente tesis utiliza el principio de valor social, esto quiere decir que este trabajo de investigación pretender aportar a la sociedad en el estudio de los derechos de autor.

2.6.LIMITACIONES:

Como limitante es la cantidad de jurisprudencia revisada y obtenida por INDECOPI, si bien este trabajo ha hecho uso de artículos de investigación valiosos, así como doctrina y jurisprudencia nacional relacionados directamente con las variables de la investigación, no se ha encontrado en INDECOPI resoluciones o jurisprudencia relacionadas con el tema de investigación que permitan conocer el criterio de INDECOPI. En ese sentido para obtener un mayor acercamiento de la problemática, se optó por revisar jurisprudencia internacional en casos emblemáticos como *The Next Rembrandt* (2016), *Zarya of the Dawn* (2022), *Andersen et al. v. Stability AI Ltd.* (2023), *Thaler vs Perlmutter y Naruto vs Slatter* (2011-2018).

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Para la formulación de los resultados, se ha procurado responder de manera integral a cada uno de los objetivos establecidos en la presente investigación.

3.1.RESULTADO RESPECTO AL OBJETIVO GENERAL

Respecto al objetivo general “Determinar si es posible proteger mediante los derechos de autor una obra artística (imagen) generada mediante la fusión de la intervención humana y el empleo de inteligencia artificial”, en primer lugar, de acuerdo con la Ley de los Derechos de Autor, la obra artística es definida como la creación intelectual personal y originaria, la cual es expresada en un soporte tangible perceptible de los sentidos. En ese sentido, toda obra contiene elementos materiales que son el medio en el que se expresan (pinturas, formatos digitales, cuadros, etc) y elementos inmateriales que son los elementos abstractos e intangibles de la obra (originalidad, creatividad). Dicho de otro modo, toda obra artística debe contener los siguientes elementos inherentes a su naturaleza los cuales son:

- 1) Haber sido creadas por una persona natural
- 2) Ser susceptible de ser divulgada o reproducida por algún medio conocido o por conocerse
- 3) Que la obra sea original, lo cual implica que el autor haya impreso su personalidad en la misma.

A partir de ello, según nuestra legislación, desde el título preliminar de la ley de derechos de autor, se establece que el autor es la persona natural que lleva a cabo la creación intelectual (Decreto legislativo 822). Esta definición de autor descarta de plano cualquier posible formulación que busque otorgarle a la Inteligencia Artificial la calidad de tal o de posible coautor o dicho de forma negativa no se le otorga la protección de los

derechos de autor a cualquier agente que sea diferente al ser humano, lo cual incluiría animales, agentes naturales, máquinas, entre otros (Saiz Concepción, 2021). En esa línea de ideas, un caso muy conocido es el de Stephen Thaler vs Shira Perlmutter, a partir del cual la Corte de los Estados Unidos del Distrito de Columbia, negó otorgarle los derechos de autor al señor Thaler de una obra creada por la inteligencia artificial de nombre “Creativity Machine”. El razonamiento de la Corte se basó principalmente en que la obra creada carecía de autoría humana por cuanto la inteligencia artificial “Creativity Machine” generó una obra sin la intervención de su creador, el señor Thaler concluyendo la corte que la creatividad humana es un elemento esencial para otorgar la protección del copyright (Atreya Marthur, 2023). Ahora bien, con relación a las obras híbridas, debe existir el elemento esencial humano creativo para poder atribuir la autoría al ser humano. Esta contribución humana se manifiesta mediante decisiones artísticas, técnicas, estilos, todo lo que implique reflejar la idea del autor la visión única del autor en la obra (Gaffar, et al, 2024). De aquí que las obras de inteligencia artificial producidas únicamente a partir de un prompt (conjunto de instrucciones dadas a una inteligencia artificial para que realice una tarea en específico) sin mayores detalles, quedan descartadas para poder ser dotadas de autoría humana, por cuanto el ser humano no se encuentra en control del proceso creativo conforme podemos observar el siguiente ejemplo:

Figura 7: *Imagen generada por Dall-e a partir de la descripción “Paisaje andino con montañas, reflejando un sol en el centro de un colo amarillo, figurando la mañana. Debajo de las montañas debe observarse un lago cristalino. La imagen debe ser realista.*

Paisaje andino con montañas, reflejando un sol en el centro de un color amarillo, figurando la mañana. Debajo de las montañas debe observarse un lago cristalino. La imagen debe ser realista.



Obsérvese como en la presente imagen insertando el prompt, el cual viene a ser la instrucción que en este caso es la descripción de la imagen que se busca generar, la inteligencia artificial de OpenAI de nombre Dall-e ha creada la imagen mostrada. No obstante, si se pulsara el botón regenerar la inteligencia artificial crearía una imagen distinta conforme se observa a continuación:

Figura 8: *Re-generación de la imagen por Dall-e a partir de la descripción “Paisaje andino con montañas, reflejando un sol en el centro de un color amarillo, figurando la mañana. Debajo de las montañas debe observarse un lago cristalino. La imagen debe ser realista.”*

Paisaje andino con montañas, reflejando un sol en el centro de un color amarillo, figurando la mañana. Debajo de las montañas debe observarse un lago cristalino. La imagen debe ser realista.



Ciertamente, la nueva imagen es completamente distinta a la creada con anterioridad, esto quiere decir que en este tipo de obras donde no existe un mayor grado de modificación, no puede atribuirse autoría humana por cuanto no existe control sobre el proceso creativo de la IA. En tal sentido, retomando nuevamente a las obras híbridas, para poder atribuirse autoría, se debe demostrar la aportación humana a la obra, que impliquen que el mismo se encuentra dirigiendo el proceso creativo para la creación de esta y no la máquina. Solo con ello, podría cumplirse con el primer requisito de autoría a la persona natural, para que una obra híbrida pueda ser protegida por los derechos de autor.

Continuando con el segundo requisito para que una obra pueda ser protegida por derechos de autor, tenemos que debe ser capaz de ser reproducida por algún medio conocido o por conocerse. Este requisito implica que la obra debe estar fijada en un soporte tangible que permita su percepción, reproducción o comunicación de manera más o menos permanente. En este aspecto, no existe mucha controversia ya que el tipo de obra en cuestión es una obra artística híbrida. Las obras artísticas híbridas, pueden ser perfectamente reproducidas mediante medios electrónicos o físicos. Por ejemplo, si la obra se mantiene en el formato digital, puede ser reproducida mediante dispositivos

electrónicos como notebooks, teléfonos inteligentes o tablets. Además, esta imagen digital puede ser impresa en papel o en lienzo utilizando tecnologías de impresión avanzadas, lo que la convierte en una obra física tangible. Del mismo modo, una fotografía que captura una obra de arte físico también cumple con este requisito, ya que puede ser reproducida en formato digital y físico.

Finalmente, con relación al último requisito de originalidad, el panorama jurídico de protección de obras artísticas híbridas se complica bastante, por cuanto concretamente en el sistema jurídico peruano, el estándar de originalidad puede ser considerado más restrictivo a comparación de otros sistemas como el anglosajón. Al respecto, existe dos grandes diferencias entre los criterios de originalidad dentro de los sistemas del derecho anglosajón y el derecho continental. En el derecho anglosajón, se rige por la llamada originalidad objetiva, la cual concibe la idea de originalidad relacionándola con lo novedoso. Esto implica que se busca proteger obras que no sean copia de otras creaciones, siendo que, a partir de ello, sería susceptible proteger obras artísticas híbridas, las cuales demuestren un grado de intervención humana y no sean copia de otras obras. No obstante, lo mismo no sucede con la originalidad subjetiva, en esta teoría prima el reflejo de la personalidad del autor, el cual es plasmado en la obra. Por tanto, es esencial que la obra sea realizada por el autor descartándose toda copia, simulación o reproducción total de otra obra (Rengifo, 1996). La originalidad, es apreciada de forma subjetiva, puesto que lleva la impronta del autor, siendo producto de su dedicación y esfuerzo (Boytha, 2007).

En el Perú, concepto de originalidad subjetiva se desarrolla a mayor profundidad en la Resolución 1645-2007/TPI-INDECOPI, la cual establece que la originalidad es tratada como un concepto subjetivo y específico para cada caso, lo cual significa que no puede evaluarse de la misma manera para todas las obras. Según la resolución, la

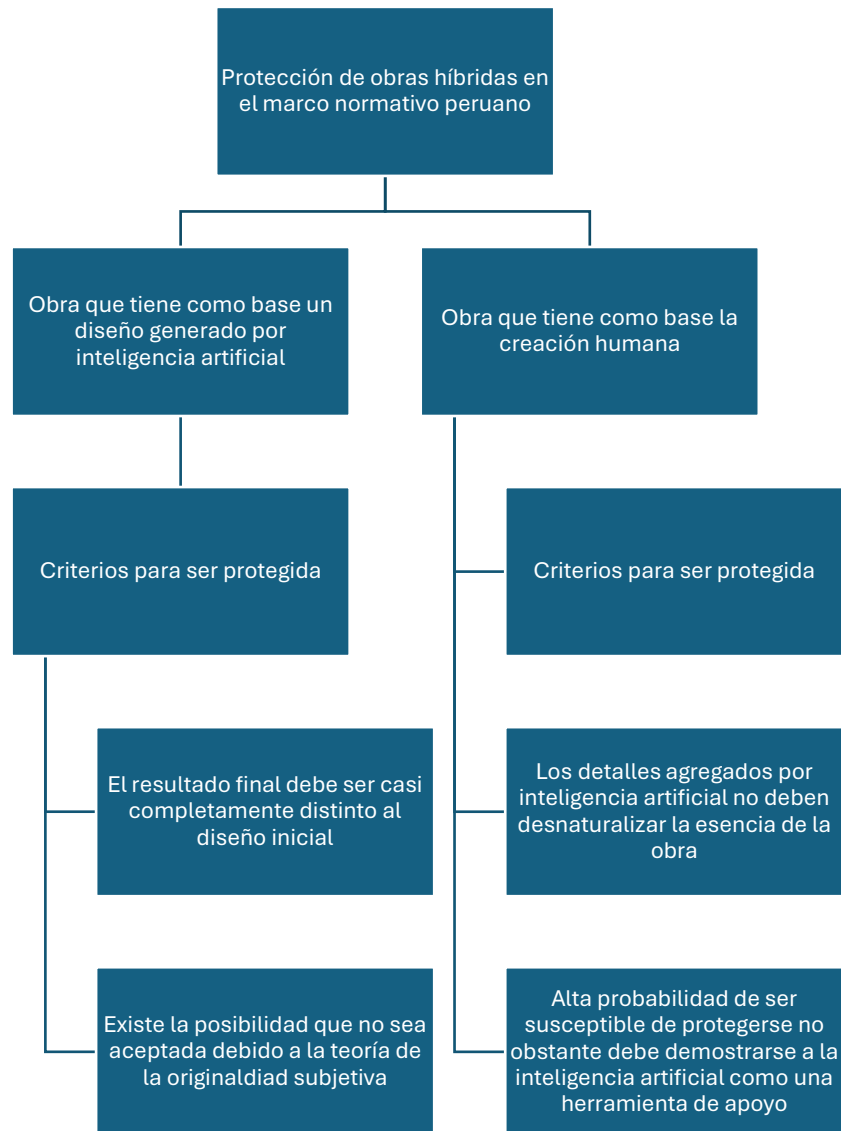
originalidad no exige un alto grado de novedad ni que la obra sea completamente innovadora; más bien, requiere que la creación refleje la personalidad y el esfuerzo creativo del autor. Incluso un pequeño grado de creatividad intelectual puede ser suficiente para calificar una obra como original, siempre que muestre elementos que no sean simplemente copiados o derivados de otras fuentes.

Además, se enfatiza que lo que se protege es la forma de expresión de la obra, no las ideas en sí mismas. Por tanto, es posible reutilizar ideas, conceptos o temas siempre que la nueva obra no reproduzca la expresión concreta utilizada por otro autor. Esta subjetividad permite que la originalidad sea evaluada en función del contexto específico de la obra, lo que significa que en algunas situaciones una mínima expresión creativa podría ser suficiente para otorgar la protección del derecho de autor.

Llevado ambos conceptos de originalidad para la protección de obras artísticas híbridas, una obra artística creada por inteligencia artificial y luego editada para añadir cambios o agregar otros elementos, podría ser susceptible de ser protegida bajo el sistema del derecho anglosajón, demostrando que la obra ha tenido intervención humana y que no sea copia de otra obra. No obstante, lo mismo no sucedería dentro de la teoría de la originalidad subjetiva, la cual es recogida por la doctrina peruana. En este último supuesto, una obra híbrida realizada inicialmente por inteligencia artificial y luego modificada mediante intervención humana cumpliría con los estándares de originalidad requeridos para poder ser protegida, solo si la intervención humana fuera parte esencial de la obra al punto que la misma carecería de sentido sin ella. Asimismo, otra forma en la que una obra artística híbrida pudiera cumplir con los estándares de originalidad sería que la misma sea creada por un ser humano y posteriormente ligeramente modificada por inteligencia artificial, ya sea añadiendo elementos muy específicos para complementar la

obra o realizando modificaciones menores que no alteren la esencia de esta. En ese aspecto, se concibe a la inteligencia artificial como un complemento mínimo, que no altere bajo ningún supuesto la esencia de la obra creada. En consecuencia, aplicativos IA utilizados para cambiar el estilo de un dibujo o generar imágenes, quedarían totalmente descartados por cuanto no se podría afirmar que la obra creada proviene de la impronta del autor, limitándose la IA a ser una especie de herramienta de edición, pero sin ser muy invasiva. Una jurisprudencia muy importante relacionada a este aspecto es el caso *Zarya of the Dawn*. En este caso, la artista de nombre Kristina Kashtanova intentó registrar la propiedad intelectual de un comic creado mediante el uso de midjourney, una inteligencia artificial capaz de generar imágenes. Pese a que la artista afirmó haber generado muchas imágenes hasta dar con la imagen ideal, el razonamiento de la US Copyright Office (USCO) fue que los prompts pueden influir en la imagen generada pero que el texto de la instrucción sigue generando un resultado impredecible, por tanto no puede afirmarse que las imágenes generadas sean producto de la creatividad humana, pues la persona no tiene control sobre el resultado final. En consecuencia, resulta indispensable que el autor tenga un nivel de control sobre su obra, lo cual en una imagen creada principalmente por IA, no existe. Teniendo en consideración lo mencionado, para que una obra asistida por IA para su creación, solo podría ser protegida bajo los siguientes supuestos:

Figura 09: Clasificación de obras híbridas y nivel de protección



Fuente: Propia

A partir de lo expuesto, sí podrían protegerse obras artísticas híbridas en el sistema peruano, solo en casos en los que la inteligencia artificial sea utilizada como una herramienta de complemento y manteniendo un nivel de intervención mínimo, siempre supervisado y bajo el control del autor. En todo caso, la jurisprudencia se encargaría de delimitar los límites para el uso y la intervención de la inteligencia artificial, estableciendo criterios para distinguir que obras artísticas híbridas puede ser protegidas y cuáles no.

3.2.RESULTADOS RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 01

Con relación al objetivo Nro. 01, debe precisarse que existe diversas acepciones sobre qué significa la creatividad. De acuerdo con la RAE, se define a la creatividad como la facultad de crear o capacidad de creación, concepto que no explica a profundidad cuales son sus alcances y cuando algo puede considerar creativo. Asimismo, ahondando más en el concepto, se puede definir la creatividad como la habilidad para generar ideas originales que sean adecuadas para una tarea en concreto (Sternberg, 2001). En ese sentido, la creatividad estaría entrelazada con el concepto de novedad, la facultad para crear algo novedoso, lo cual puede ser tanto sublime como cotidiano. Asimismo, desde otro punto de vista la creatividad no se define al resultado sino al proceso dinámico utilizado, independientemente de si se lleva a cabo la creación o no (Walia, 2019). De igual forma una definición más compleja de creatividad desde el punto de vista artístico vendría a ser el resultado de múltiples evoluciones en el cerebro humano, que interactúa con el entorno sociocultural para producir patrones neuronales transitorios que contribuyen a la síntesis de percepciones externas, memorias internas y emociones almacenadas. Este proceso puede describirse como una "ignición estética" que involucra la selección de pre-representaciones basadas en reglas innatas del arte como la novedad, la parsimonia y la armonía (Changeux, 2019). Asimismo, haciendo revisión de otros autores podemos clasificar los siguientes conceptos relacionados a la creatividad:

Tabla Nro 09: *Definiciones de creatividad bajo la óptica de diversos autores*

DEFINICIÓN	AUTOR
Creatividad como producción de ideas novedosas y apropiadas en relación dialéctica con inteligencia y sabiduría	Sternberg (2001)
Creatividad como la capacidad de producir ideas originales y	Cropley (2020)

efectivas	
Creatividad como un proceso dinámico que no siempre lleva a la creación	Walia (2019)
Creatividad artística como resultado de interacciones neuronales y socioculturales	Changeux (2019)
Creatividad como la capacidad intelectual para combinar elementos de información de manera impredecible	Jaumotte (1976)
Creatividad como generación de productos novedosos y efectivos.	Corazza (2016)

Respecto a los conceptos antes señalados, en muchos casos se relaciona directamente a la creatividad con la producción de un producto novedoso. En ese sentido, es importante resaltar que los modelos de inteligencia artificial que tienen como enfoque la creación de diseños, en muchos casos pueden producir imágenes sorprendentes, que no existen en la realidad. Bajo esa óptica, si el concepto de creatividad se redujera únicamente a la capacidad de combinar elementos existentes para generar algo nuevo, las inteligencias artificiales dedicadas a la generación de imágenes cumplirían satisfactoriamente su función. Su capacidad de producción está determinada por una vasta cantidad de datos con los que han sido entrenadas y por la aplicación de complejos procesos algorítmicos y matemáticos que les permiten generar resultados visualmente atractivos dentro de los parámetros establecidos.

No obstante, la creatividad en su sentido más amplio va mucho más allá de la recombinación de elementos preexistentes. La inteligencia artificial, por avanzada que sea, sigue estando intrínsecamente limitada a su entrenamiento y a los patrones

identificados en sus bases de datos. No posee la capacidad de innovar de manera genuina ni de trascender lo aprendido para formular ideas completamente disruptivas. Esto se debe a que la creatividad humana no es solo un proceso cognitivo basado en la información previa, sino que también está profundamente arraigada en la emoción, la intuición y la sensibilidad hacia el entorno. La capacidad humana de generar nuevas ideas no surge únicamente de la lógica, sino de experiencias subjetivas, asociaciones abstractas y momentos de inspiración que escapan a cualquier modelo computacional.

Además, la creatividad humana implica un componente intencional y contextual que la inteligencia artificial no puede replicar. Un artista, por ejemplo, no solo genera imágenes atractivas, sino que busca transmitir un mensaje, explorar una emoción o desafiar una norma establecida. Las obras humanas están cargadas de significado y propósito, elementos que la IA no comprende ni experimenta de manera consciente. Aunque los modelos de inteligencia artificial pueden producir imágenes sofisticadas a partir de instrucciones, carecen de la capacidad de interpretar subjetivamente su propio trabajo o de crear con una visión personal genuina.

Asimismo, la creatividad humana se desarrolla y evoluciona en función de la interacción social y cultural. A lo largo de la historia, los movimientos artísticos, filosóficos y científicos han surgido del diálogo, la reflexión y la ruptura con lo establecido. La inteligencia artificial, en cambio, solo puede replicar tendencias dentro de los datos con los que ha sido entrenada, sin una comprensión real del impacto sociocultural de sus creaciones.

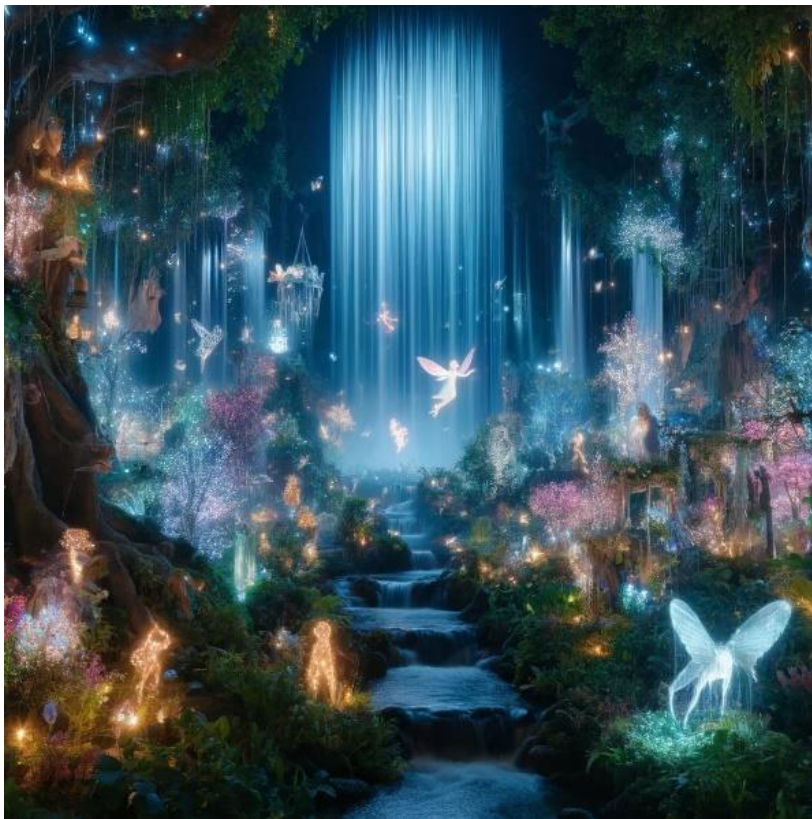
Por estas razones, aunque la inteligencia artificial puede ser una herramienta poderosa para potenciar la creatividad humana, no puede sustituirla. La intervención y el aporte del ser humano seguirán siendo indispensables, no solo para guiar y refinar los resultados generados por la IA, sino también para dotar de autenticidad, significado y profundidad a las creaciones. En última instancia, la creatividad es una manifestación de la conciencia y la experiencia humana, algo que ninguna máquina, por sofisticada que sea, puede replicar en su totalidad.

3.3.RESULTADOS RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 02

Respecto al segundo objetivo específico, para que una persona pueda proteger una obra artística “híbrida” y subsecuentemente atribuirse la autoría de la misma, la persona tendría que realizar el procedimiento establecido en INDECOPI correspondiente al “registro de obras artísticas y arte aplicado”, entrando en la categoría de obras artísticas y arte aplicado que incluye pinturas, canciones, fotografías, juegos, dibujos, entre otros. Luego de ello, INDECOPI solicita el llenado respectivo del formulario de registro de obras artísticas y obras de arte aplicada, en el cual deben llenarse información principal como datos del solicitante, datos de la obra, datos del autor o autores, autorizaciones y cesiones, añadiendo la firma del autor. Adjunto al formulario deben ir fotografías o dibujos en donde se observe claramente la obra a registrar la cual puede ir en diferentes formatos como PDF o JPG. Ahora bien, actualmente la legislación peruana no establece regulación con relación al uso de la inteligencia artificial, por lo que es un campo no explorado para nuestro sistema normativo. No obstante, cumpliendo con los estándares de originalidad, una obra “híbrida” podría protegerse mediante los de derechos de autor. Sobre este punto, hay que tener mucho cuidado por cuanto el auge de las IA para la generación de imágenes ha causado que muchas personas busquen atribuirse autoría a

obras únicamente creadas mediante inteligencia artificial, lo cual jurídicamente no sería posible por cuanto no se cumplirían con los requisitos de autoría humana y originalidad. Al respecto, identificar una imagen creada por inteligencia artificial no es una tarea imposible, existen ciertas características que permiten reconocer cuando una imagen ha sido creada por el uso de esta tecnología, conforme pueden ser detalles inconsistentes, patrones repetitivos como trazos o texturas uniformes, o errores en el sombreado y la iluminación. Respecto a ello, podemos observar el siguiente ejemplo:

Figura 10: Imagen generada por Dall-e a partir de la descripción “Bosque encantado con criaturas míticas y una cascada de luz”.



Fuente: Generado por Dall-e

De la presente imagen generada a partir del prompt, que en este caso es la descripción de la imagen, para identificar si ha sido creada mediante inteligencia artificial

basta con analizar a detalle la imagen generada. Podemos notar como el trazo de la cascada sigue un patrón, el cual es irregular y se repite de manera innecesaria en los árboles, asimismo las criaturas mágicas son inconsistentes en su forma al punto de ser completamente amorfas en algunos casos. En adición a ello, puede observarse como la iluminación no es clara y que el estilo de la obra oscila entre lo realista y lo artificial. Este tipo de características son comúnmente parte de toda imagen generada con IA. Al respecto, y algo muy común en toda imagen generada por AI.

Ahora bien, para evitar situaciones en las cuales exista duda de si una imagen ha sido creada utilizando solo inteligencia artificial, la persona que desee obtener la protección de derechos de autor respecto a una obra tendrá que demostrar que las partes principales que la componen son un producto directo de su creatividad. Ello podría lograrse a partir de desglosar la parte humana de la obra y la intervención de la IA y explicar a detalle el procedimiento utilizado que dé como resultado la obra creada. Aquí podríamos dos supuestos

Para el caso de obras artísticas que tienen como base una creación humana:

Con relación para este primer tipo de obras híbridas, para demostrar la parte humana el autor tendría que mostrar la obra en su estado inicial, sin ningún tipo de modificaciones o adiciones por parte de herramientas de inteligencia artificial. En ese supuesto, sería fácil poder saber el nivel humano y con ello analizar si la obra cumpliría con el requisito de originalidad de llevar la impronta del autor. El aporte humano, tendría que ser muy significativo y constituir parte esencial de la obra mientras que el uso de herramientas con tecnología que emplea inteligencia artificial debería estar más limitado a los detalles para no perder la esencia de la obra y por ende la marca del autor que la distingue.

Para el caso de obras artísticas que tienen como base la generación de una imagen por inteligencia artificial:

Respecto a este tipo de obra híbrida, es más complicado demostrar el aporte humano suficiente como para cumplir con el estándar de originalidad requerido. Como ya se explicó anteriormente, habría mayor controversia para la protección de este tipo de obras híbridas. En este supuesto, la persona que quiere atribuirse la autoría de la obra, tendría que mostrar la idea original de la obra creada por inteligencia artificial y luego explicar paso por paso el procedimiento, especificando las ediciones que ha realizado a lo largo de la obra hasta llegar al resultado final. El resultado final de la obra deberá claramente diferir de la imagen inicial generada por IA para poder cumplir con el estándar de originalidad requerido.

Más adelante, deberá presentarse lo requerido junto con el respectivo formulario y con ello esperar la deliberación de INDECOPI para otorgar la autoría sobre la obra híbrida.

3.4.RESULTADOS RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 03

Sobre el objetivo específico Nro. 03, se han planteado diversas soluciones para poder regular las obras generadas por inteligencia artificial, algunas de las cuales llegan a la solución más radical de redefinir el concepto de autor, agregando a la IA como un posible coautor y otras opiniones que sugieren otorgarles su propia categoría jurídica. En el ámbito específico de las obras que combinan la creatividad humana y el uso de inteligencia artificial, compartimos la idea que la intervención humana es un requisito indispensable para poder determinar si este tipo de obras son susceptible de protección, descartando por tanto cualquier idea relacionada a reconocer a la IA como autor y por tanto, otorgar protección respecto a obras generadas mediante esta tecnología. En ese

sentido, no sería necesario generar una reforma total de la ley de derechos de autor, siempre y cuando el autor pueda demostrar su aporte personal a la obra creada que pueda cumplir con el estándar de originalidad que requiere nuestra legislación.

A partir de esta idea, se plantea el siguiente proyecto de ley

PROYECTO DE LEY SOBRE EL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE OBRAS ARTÍSTICAS

PARTE INTRODUCTORIA

El presente proyecto tiene como finalidad realizar una propuesta para la regulación del uso de la inteligencia artificial en las obras artísticas. A partir de ello, se busca regular el uso de esta tecnología en el proceso de creación de obras artísticas y otorgar una visión al autor de cuáles son los presupuestos necesarios para proteger su obra. En la era digital actual, la inteligencia artificial se ha convertido en una herramienta poderosa que está revolucionando diversos campos, incluido el arte. Sin embargo, esta transformación tecnológica plantea desafíos significativos en términos de derechos de autor y propiedad intelectual. La ausencia de una normativa específica que aborde estas nuevas realidades puede generar incertidumbres y disputas legales, perjudicando tanto a los artistas como a los desarrolladores de tecnología. Esto puede dar lugar a conflictos relacionados con la propiedad intelectual, los derechos de autor y la protección de datos, así como la apropiación indebida de obras digitales, la distribución no autorizada, y la falta de reconocimiento de los derechos morales de los creadores. Además, los desarrolladores de tecnología podrían enfrentarse a problemas con el uso indebido de herramientas de inteligencia artificial, algoritmos o software en la creación de contenidos, lo que podría complicar aún más la determinación de la titularidad de las obras generadas. Sumado a ello, los artistas podrían optar por proteger sus obras en otros países, afectando

el desarrollo creativo a nivel nacional. Por tanto, es imperativo establecer un marco regulatorio claro que no solo proteja los derechos de los creadores, sino que también fomente un entorno propicio para la innovación y la creatividad. Este proyecto pretende establecer un equilibrio entre la protección de los derechos de los artistas y la promoción del uso de la inteligencia artificial como una herramienta complementaria en el proceso creativo.

PARTE SUSTENTATIVA

La creación de una ley para la regulación el uso de la inteligencia artificial en la producción de obras artísticas es de suma importancia por diversos motivos. En primer lugar, la inteligencia artificial está transformando rápidamente la manera en que se crean las obras de arte, permitiendo a los artistas experimentar con nuevas técnicas y medios que anteriormente eran inalcanzables. Sin una regulación adecuada, existe un riesgo significativo de que la autoría y los derechos de propiedad intelectual se vuelvan ambiguos, lo cual podría llevar a disputas legales y a la desprotección de los derechos de los artistas.

Además, una ley específica proporcionaría claridad y seguridad jurídica tanto a los creadores como a los usuarios de inteligencia artificial en el ámbito artístico. Establecer normas claras sobre la intervención humana necesaria y el control creativo que debe mantener el autor garantizaría que las obras resultantes cumplan con los estándares de originalidad y puedan ser adecuadamente protegidas bajo los derechos de autor. Esto no solo protegería los intereses de los artistas, sino que también incentivaría la innovación y el uso de nuevas tecnologías en el arte.

PARTE RESOLUTORIA

Artículo 1: Definiciones:

1.1. Obra artística híbrida: Es la obra artística (pintura, imagen, retrato, etc) la cual es producto de la fusión entre la creatividad humana y el uso de herramientas de inteligencia artificial.

1.2. Inteligencia artificial: Rama de la inteligencia artificial que se dedica a crear contenido nuevo y original, como texto, imágenes, música y videos, mediante el uso de algoritmos complejos.

1.3. Autor: Persona física que realiza la creación intelectual y adquiere los derechos de autor sobre la misma.

Artículo 2: Protección de obras híbridas

Para que una obra híbrida sea susceptible de ser protegida por los derechos de autor, siempre que cumplan con los siguientes requisitos:

- Contener un alto grado de intervención humana, el cual constituya la esencia de la obra y sin la cual la misma pierda su sentido. La intervención humana debe ser distinguible y documentable.
- Cumplir con el estándar de originalidad, lo que significa que debe reflejar la impronta personal del autor. La obra debe ser una manifestación única de la creatividad del autor humano, que la distinga claramente de cualquier otra obra preexistente.

Artículo 3: Prueba de intervención humana

En la solicitud para la protección de la obra artística híbrida, se deberán adjuntar pruebas que permitan distinguir el aporte humano a la obra creada, así como el grado de uso de la inteligencia artificial.

Bosquejos iniciales: Dibujos, esbozos o anotaciones que demuestren el proceso creativo del autor humano desde la concepción de la idea hasta la forma final de la obra.

Estos bosquejos deben mostrar la evolución del diseño y cómo las decisiones artísticas fueron tomadas por el creador humano.

Versiones preliminares: Archivos o capturas de versiones intermedias de la obra, que evidencien las etapas del desarrollo y las modificaciones realizadas. Estos deben resaltar claramente las intervenciones del autor humano en comparación con las aportaciones generadas por la inteligencia artificial.

De igual forma se deberá adjuntar un documento escrito en el que el autor detalladamente cómo se utilizó la inteligencia artificial en el proceso creativo. Esta descripción deberá incluir:

- El tipo de herramientas y software de inteligencia artificial utilizados.
- La manera en que la IA fue empleada para generar, modificar o inspirar partes de la obra.
- La justificación de cada etapa del proceso y cómo se combinaron las habilidades humanas con las capacidades de la IA.
- Una comparación entre la versión final de la obra y los elementos generados exclusivamente por la inteligencia artificial.

Artículo 4: Derecho de autor

Cumplido con los requisitos establecidos y realizado el procedimiento, el creador de la obra híbrida adquiere la condición de autor de la totalidad de la obra, independientemente del uso de herramientas de inteligencia artificial.

Artículo 5: Reconocimiento y atribución de la autoría

Se establece que toda obra híbrida protegida bajo esta ley deberá incluir una mención explícita sobre el uso de inteligencia artificial en su proceso creativo, detallando el grado de intervención humana y el papel de la IA en la producción de la obra.

Artículo 6: Registro y certificación de obras híbridas

Se creará un registro nacional de obras híbridas en el que los artistas podrán inscribir sus creaciones para obtener una certificación que garantice el cumplimiento de los requisitos de originalidad y participación humana.

Artículo 7: Responsabilidad y ética en el uso de IA

Se establece que el uso de inteligencia artificial en la creación artística debe ser realizado de manera ética, evitando prácticas que impliquen plagio, apropiación indebida de estilos artísticos reconocidos o generación de contenido sin el consentimiento de los creadores originales.

Artículo 8: Fomento a la innovación y la educación en IA

El Estado promoverá programas de formación y financiamiento para que los artistas puedan acceder a herramientas de inteligencia artificial y desarrollar sus habilidades en el uso de estas tecnologías sin comprometer sus derechos creativos.

Artículo 9: Medidas contra la falsificación y el fraude

Se penalizará la falsificación de pruebas de intervención humana en la solicitud de derechos de autor, así como el uso de inteligencia artificial para replicar obras de otros artistas sin su consentimiento.

Artículo 10: Protección de datos y privacidad

Los desarrolladores de herramientas de inteligencia artificial deberán garantizar

que los datos utilizados para el entrenamiento de modelos generativos cumplan con los estándares de protección de datos personales y derechos de los artistas.

Consideraciones finales:

La puesta en marcha de esta ley no solo establecerá un marco normativo para el uso de la inteligencia artificial en la creación artística, sino que también impulsará una cultura de transparencia y reconocimiento del proceso creativo. Su propósito es asegurar que los avances tecnológicos no reemplacen la esencia de la creatividad humana, sino que la complementen de manera ética y equilibrada.

Además, este proyecto de ley contribuirá al fortalecimiento del ecosistema artístico y tecnológico, generando un ambiente de seguridad en el que los creadores puedan utilizar herramientas innovadoras sin el riesgo de perder la autoría de sus obras. Asimismo, facilitará el desarrollo de políticas públicas orientadas a la formación y capacitación en el uso de la inteligencia artificial en el arte, garantizando que los artistas puedan integrarse a la era digital sin que sus derechos sean vulnerados.

Por último, esta regulación sentará un precedente para futuras actualizaciones legislativas, asegurando que el marco jurídico evolucione en sintonía con los avances de la inteligencia artificial y su impacto en el ámbito artístico. De esta manera, se reafirma la protección de la creatividad humana en el contexto digital y se establece un equilibrio entre la innovación tecnológica y el respeto por los derechos de los artistas.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

DISCUSIÓN

4.1. RESPECTO AL OBJETIVO GENERAL

Con relación al objetivo general “Determinar si es posible proteger mediante los derechos de autor una obra artística (imagen) generada mediante la fusión de la

intervención humana y el empleo de inteligencia artificial”, se ha hecho de una revisión de los tres requisitos básicos que debe cumplir toda obra para ser susceptible de protección de derechos de autor los cuales son ser creada por una persona natural, ser susceptible de ser reproducida por un medio conocido o por conocerse y ser original. Partiendo de estos tres requisitos, se ha ido analizando uno por uno, enmarcándolo dentro de las obras híbridas creadas a partir de la fusión entre la creatividad humana y el uso de la inteligencia artificial, para determinar si este tipo de obras híbridas cumplirían con los requisitos para ser protegidas por los derechos de autor.

Teniendo como base ello, respecto a la autoría, se ha descartado directamente idea de proteger obras artificiales generadas únicamente por inteligencia artificial, por carecer del elemento fundamental humano, esto va de la mano casos conocidos en el derecho anglosajón como lo son Stephen Thaler vs Shira Perlmutter. Sobre ello, se ha ahondado en determinar que convierte a un ser humano en el autor de una obra, llegando a la conclusión de que esto se ve reflejada en su dirección con relación al proceso creativo. Con esta idea, la creación de la obra híbrida deberá ser dirigida por su autor, demostrando su dirección creativa sobre la misma y no la máquina la que realiza todo el proceso.

Más adelante, se buscó determinar el segundo requisito respecto a poder reproducir la obra en un medio conocido o por conocerse, especificando como una obra artística híbrida cumpliría con este supuesto.

Con relación del concepto de originalidad, se explicó las diferencias entre el derecho anglosajón y el derecho continental, en el cual dentro de este último se basaría el sistema jurídico peruano. Aquí se explica la diferencia de los estándares que utiliza cada sistema para determinar la existencia de originalidad, dividiéndolo entre originalidad objetiva y originalidad subjetiva. Al respecto se explica como el primero se basa en la idea de novedad, lo cual implica el no ser una copia de alguna otra obra anteriormente realizada mientras que en el segundo es donde se complican más las cosas por cuanto se señala que la obra debe tener la “impronta o marca del autor”. Sobre ello, se ha explicado de qué manera una obra híbrida podría ser “original”, cabe resaltar que esta parte es controvertida por cuanto existen opiniones divididas con relación a la originalidad subjetiva. Por otra parte, los modelos de IA generativa de imágenes continúan siendo entrenados, al punto que van a comenzar a superar las expectativas humanas y con ello

más personas van a comenzar a depender solamente de la capacidad de las IA de que generen sus propias imágenes basadas en instrucciones de texto, sin la necesidad de realizar trazos con un pincel haciendo cada vez más delgada la línea de que puede ser considerado como una obra creativa original.

4.2.RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 01

La creatividad es un concepto multifacético y complejo que ha sido interpretado de diversas maneras a lo largo del tiempo. La Real Academia Española (RAE) define la creatividad simplemente como la facultad de crear o la capacidad de creación, una definición que carece de profundidad en cuanto a los alcances y las características que hacen que algo sea considerado creativo. Sin embargo, al profundizar en el concepto, encontramos definiciones más elaboradas, como la de Sternberg (2001), quien define la creatividad como la habilidad para generar ideas novedosas y efectivas para resolver una tarea específica. Este enfoque resalta la relación intrínseca entre la creatividad y la novedad, estableciendo que la creatividad implica la capacidad de producir algo nuevo, ya sea sublime o cotidiano.

Desde otra perspectiva, Walia (2019) argumenta que la creatividad no se define por el resultado final, sino por el proceso dinámico que se utiliza, independientemente de si se lleva a cabo la creación o no. Esto sugiere que la creatividad es inherentemente un proceso, más que un producto final. A su vez, Changeux (2019) ofrece una visión más compleja desde el punto de vista artístico, describiendo la creatividad como el resultado de múltiples evoluciones en el cerebro humano, interactuando con el entorno sociocultural para producir patrones neuronales transitorios que contribuyen a la síntesis de percepciones externas, memorias internas y emociones almacenadas.

Además, al revisar otros autores, encontramos una variedad de enfoques sobre la creatividad. Por ejemplo, Cropley (2020) y Corazza (2016) destacan la creatividad como la producción de ideas novedosas y apropiadas, mientras que Jaumotte (1976) la ve como la capacidad intelectual para combinar elementos de información de manera impredecible. Estas definiciones subrayan que, aunque la creatividad puede manifestarse de diferentes formas, un denominador común es la generación de productos o ideas novedosas y efectivas.

En el contexto de la inteligencia artificial (IA), los modelos de IA diseñados para la creación de diseños pueden generar imágenes sorprendentes y originales. Sin embargo, si bien estos modelos son capaces de combinar y crear a partir de grandes cantidades de datos, su creatividad está limitada por su entrenamiento y la información con la que han sido programados. A diferencia de la creatividad humana, que está profundamente ligada a la emoción, la intuición y la sensibilidad al entorno, la IA carece de estas cualidades intrínsecas. Por lo tanto, aunque la IA puede ser una herramienta poderosa en la generación de productos novedosos, no puede reemplazar la creatividad humana en su totalidad. La intervención y el aporte humano siguen siendo esenciales para alcanzar niveles de creatividad verdaderamente innovadores y emocionalmente resonantes.

En resumen, aunque la creatividad puede ser abordada desde múltiples perspectivas y contextos, es crucial reconocer que la creatividad humana y la creatividad artificial son fenómenos distintos. La creatividad humana, con su rica base emocional y contextual, sigue siendo insustituible por la IA, que opera dentro de los límites de su programación y datos disponibles. Esta distinción resalta la necesidad de mantener un enfoque equilibrado donde la tecnología complementa, pero no reemplaza, el genio creativo humano.

4.3.RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 02

Respecto al objetivo específico Nro. 02, se ha explicado de forma resumida el procedimiento que se debe iniciar frente a INDECOPI para la protección de una obra artística “híbrida”. Con ello, se han dado alcances de cuál sería la forma para que una persona pueda demostrar que la obra realizada cumpliría con los estándares básicos de los derechos de autor, incidiendo en el concepto clave más controvertido, el cual es la originalidad. Para ello, se ha enfocado en dos supuestos específicos con relación a las obras híbridas, dependiendo esencialmente de la proporción con relación a la intervención humana y el uso de inteligencia artificial, haciéndose hincapié en que es fundamental demostrar el control sobre el proceso creativo y darle la distinción a la obra que caracteriza la originalidad subjetiva por cuánto la misma debe llevar el distintivo del autor que la realiza. También se ha señalado la importancia de mantener un registro detallado del proceso de creación, incluyendo bocetos, versiones intermedias y decisiones clave tomadas durante el desarrollo de la obra, para reforzar la prueba de originalidad y autoría.

Esto, si bien sería una manera sólida de demostrar la intervención humana en una obra artística, a medida que las IA se vuelven cada vez más sofisticadas, podrá llegar el punto en donde un ser humano deje de realizar obras artísticas en el sentido clásico sino que mediante órdenes claras, llegar al resultado deseado.

4.4.RESPECTO AL OBJETIVO ESPECÍFICO NRO. 03

En base a lo investigado, se ha buscado plantear un punto de vista intermedio con relación a la protección de obras artísticas “híbridas”. A diferencia de establecer soluciones que implican cambios más severos como reconocer a la inteligencia artificial como autor, otorgar una regulación específica para las obras que utilicen la inteligencia artificial en su proceso de creación o realizar una modificación al concepto de originalidad, se ha intentado tratar de mantener los estándares de la legislación peruana y adaptarlos. Con ello, se ha buscado realizar un balance entre lo permisivo y lo restrictivo, concretando la idea de forma indirecta que las obras requieren de intervención humana junto con su dirección creativa para poder ser susceptibles de protección y no ser demasiado restrictivos con el uso de esta tecnología por cuanto a futuro se irá desarrollando cada vez más y con ello aumentará su uso. A su vez, esto permitiría principalmente no desmerecer el trabajo de los artistas quienes ponen todo su esfuerzo creativo, lo cual lleva una cantidad de tiempo más considerable, pero a su vez no desincentivar a cualquier persona a explorar y desarrollar su creatividad con estas herramientas, enfatizando su uso más como un apoyo pero sin desmerecer el trabajo humano.

CONCLUSIONES

Con relación al objetivo general de determinar si es posible proteger mediante los derechos de autor una obra artística generada mediante la fusión de la intervención humana y el empleo de inteligencia artificial, se ha concluido que sí es posible proteger este tipo de obras a las cuales se les ha denominado tentativamente como obra artística híbrida en supuestos muy específicos, en los cuales se deben cumplir con los requisitos de autoría demostrando la existencia de intervención humana, así como el estándar de originalidad subjetiva que requiere la normativa peruana de derechos de autor a diferencia de otras legislaciones como la estadounidense donde el estándar es menor.

Con relación al objetivo específico Nro. 01, aunque la inteligencia artificial ha mostrado una notable habilidad para producir resultados innovadores, su creatividad está restringida por su programación y los datos con los que se alimenta. En cambio, la creatividad humana, que combina emociones, intuición y sensibilidad cultural, permanece insustituible. Por lo tanto, es fundamental reconocer que la IA puede complementar, pero no reemplazar, la creatividad humana, subrayando la importancia de una colaboración equilibrada donde la tecnología potencie, pero no reemplace, el talento creativo innato de las personas.

Asimismo, con relación al objetivo específico Nro. 02, se concluye que el procedimiento ante INDECOPI para la protección de una obra artística híbrida requiere una documentación detallada que demuestre la intervención humana, así como determinar el uso de la inteligencia artificial, destacando el control del autor sobre el proceso creativo. De igual forma, es importante que la obra refleje la impronta del autor.

Respecto al objetivo específico Nro. 03, se concluye que es viable adoptar un enfoque intermedio para la protección de obras híbridas, evitando cambios drásticos en la legislación. Para ello mediante el proyecto de ley se ha buscado mantener y adaptar los estándares de la legislación peruana para equilibrar lo permisivo y lo restrictivo respecto al uso de inteligencia artificial buscando otorgar un espacio para el artista que quiere experimentar con la IA sin tener temor de que sus trabajos no gocen de reconocimiento mientras que por otro lado el artista más tradicional pueda seguir teniendo relevancia.

De igual forma con ello, asegurar que la intervención humana y su dirección creativa son indispensables para la protección de la obra, sin desincentivar el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo y finalmente respetar y valorar el esfuerzo creativo de los artistas, incentivando el uso de herramientas de inteligencia artificial de manera complementaria y no sustitutiva.

REFERENCIAS

Aguilera García, E. R. (2007). *Inteligencia artificial aplicada al derecho*. Instituto de Investigaciones Jurídicas - UNAM. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/75063>

Aguirre, et al (2021). *Impacto de la adopción de Inteligencia Artificial como estrategia de Negocio en las Empresas* (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.

Analytix Labs. (2020). *Top 15 Real World Applications of Artificial Intelligence*. Recuperado de <https://www.analytixlabs.co.in/blog/applications-of-artificial-intelligence>

Arend Hintze, (2016). *Understanding the Four Types of Artificial Intelligence*. Government Technology. Recuperado de <https://www.govtech.com/computing/understanding-the-four-types-of-artificial-intelligence.html>.

Astudillo Peñafiel (2022). *ANÁLISIS SOBRE LAS OBRAS CREADAS POR IA Y SU PROTECCIÓN POR LOS DERECHOS DE AUTOR*. Universidad del Azuay. Recuperado de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11980/1/17507.pdf>

Brown, A., Kheria, S., Cornwell, J., & Iljadica, M. (2019). *Copyright, economic rights and infringement*. *Contemporary Intellectual Property*. <https://doi.org/10.1093/HE/9780198733690.003.0004>.

Buchanan, B., & Smith, R. (1988). *Fundamentals of expert systems*. , 3, 23-58. <https://doi.org/10.1146/ANNUREV.CS.03.060188.000323>.

Cajas Rojas, A. (2010). *Curso Taller Básico para Bibliotecarios sobre Derecho de Autor en el Perú*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <https://textos.pucp.edu.pe/pdf/410.pdf>

Case summary and review: Thaler v. Perlmutter. (2023). *Center for Art Law*. Recuperado de <https://itsartlaw.org/2023/12/11/case-summary-and-review-thaler-v-perlmutter/>

Cavero Safra, E. (2015). *El concepto de originalidad en el derecho de autor peruano*. *Forseti*, 2, 114-127.

Changeux, J. (2019). *Artistic Creativity. Secrets of Creativity*. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190462321.003.0002>.

Comisión Europea, (2018). *Comunicación “Inteligencia artificial para Europa”*. Diario Oficial de Las Comunidades Europeas, (Inteligencia Artificial para Europa), 1–22. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/legalcontent/ES/TXT/?uri=CELEX%3A52018DC0237&qid=1623513372391>

Concepción SAIZ, “Inteligencia artificial y derecho de autor”, Ortega, E., Propiedad Intelectual 2021, Tirant online, Madrid, 2021, p. 582.

DataFlair. (2023). *Applications of AI – Real Life Use Cases in Different Sectors*. Recuperado de <https://data-flair.training/blogs/applications-of-artificial-intelligence/>

Deloitte. (2023). *Generative AI and the future of work*. Recuperado de <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/consulting/us-ai-institute-generative-ai-and-the-future-of-work.pdf>

DynAgility. (2019). *Practical Applications of AI*. Recuperado de <https://www.dynagility.com/blog/5-practical-applications-of-ai>

Erika Hubert. (2020). *Artificial Intelligence and Copyright Law in a European context*. Repositorio de la Universidad de Lund. Recuperado de <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=9020263&fileId=9020290>

Hirschberg, J., & Manning, C. (2015). Advances in natural language processing. *Science*, 349, 261 - 266. <https://doi.org/10.1126/science.aaa8685>.

Jaumotte, A. (1976). On Conditions for Creativity and Innovation. *Leonardo*, 9, 315 - 319. <https://doi.org/10.2307/1573363>.

Joshi, A. (1991). Natural Language Processing. *Science*. <https://doi.org/10.1126/science.253.5025.1242>.

Parlamento Europeo. (2020). *¿Qué es la inteligencia artificial y cómo se usa?* Recuperado de <https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20200827STO85804/que-es-la-inteligencia-artificial-y-como-se-usa>.

Parlamento Europeo. (2021). *Parlamento Europeo P9_TA(2021)0009 Inteligencia artificial: cuestiones de interpretación y de aplicación del Derecho internacional*. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2021-0009_ES.pdf

Fernández Méndez, C. (2017). *Una revolución llamada propiedad intelectual*. Revista Derecho & Sociedad, (49), 13-28. Universidad Privada Antenor Orrego. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11980/1/17507.pdf>

García Rengifo, E. (1997). *Propiedad intelectual. El moderno derecho de autor*.

Gaffar, H., & Albarashdi, S. (2024). *Copyright protection for AI-generated works: Exploring originality and ownership in a digital landscape*. Asian Journal of International Law, 1-24. <https://doi.org/10.1017/S2044251323000735>

Goodfellow, et al. (2014). *Generative adversarial networks*. *Advances in Neural Information Processing Systems*. https://www.researchgate.net/publication/263012109_Generative_Adversarial_Networks

Google (2024). *¿Qué es la inteligencia artificial o IA?* Recuperado de <https://cloud.google.com/learn/what-is-artificial-intelligence?hl=es-419>

IABAC. (2023). *The Practical Applications of Artificial Intelligence*. Recuperado de <https://iabac.org/blog/the-practical-applications-of-artificial-intelligence>

IBM (2024). *¿Qué es la inteligencia artificial (IA)?* Recuperado de <https://www.ibm.com/mx-es/topics/artificial-intelligence>

Kremer, A., Luget, A., Mikkelsen, D., Soller, H., Strandell-Jansson, M., & Zingg, S. (2023, diciembre 21). *As gen AI advances, regulators—and risk functions—rush to keep pace*. McKinsey & Company. Recuperado de <https://www.mckinsey.com/capabilities/risk-and-resilience/our-insights/as-gen-ai-advances-regulators-and-risk-functions-rush-to-keep-pace>

Kruse, R., Borgelt, C., Braune, C., Mostaghim, S., & Steinbrecher, M. (2016). *Introduction to Neural Networks*, 9-13. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-7296-3_2

Leal, J. L. C. (2004). *Derecho de autor para autores*. Librería.

Lipszyc, D (2001). *Derechos de autor y derechos conexos*.

López de Mántaras, R. *Algunas reflexiones sobre el presente y futuro de la Inteligencia Artificial*. Revista Novática n°234. p. 97, 2015.

López de Mántaras, R., *La Inteligencia Artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional en el proximo paso, la vida exponencial* (pp.100-123), Turner, España, 2018.

Luicho Soto, N. I. (2023). *La teoría ecléctica para determinar la originalidad de la obra en el derecho de autor, en la legislación peruana* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Cajamarca.

McKinsey & Company. (2023). *The economic potential of generative AI: The next productivity frontier*. Recuperado de <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier#key-insights>.

McKinsey & Company. (2023). *What's the future of generative AI? An early view in 15 charts*. McKinsey & Company. Recuperado de <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/whats-the-future-of-generative-ai-an-early-view-in-15-charts>

McInnis, B., & Liu, C. (1986). Kinematics and dynamics in robotics: A tutorial based upon classical concepts of vectorial mechanics. *IEEE J. Robotics Autom.*, 2, 181-187. <https://doi.org/10.1109/JRA.1986.1087062>.

Mendel, J. (1995). Fuzzy logic systems for engineering: a tutorial. *Proc. IEEE*, 83, 345-377. <https://doi.org/10.1109/5.364485>.

Mejía Arbildo, T. C. (2023). *Inteligencia artificial y sus efectos en la protección de datos personales en la ley N° 29733*. Repositorio de la Universidad César Vallejo. Recuperado de <https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/44493/AI%20-%20Copyright%20%20Consequences%20-%20J%20M%20Roos%20-%202023%20%28final%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mergler, H. (1985). Introduction to robotics. *Proceedings of the IEEE*, 74, 1470-1471. <https://doi.org/10.1109/JRA.1985.1087023>.

Microsoft (2024). *¿Qué es la inteligencia artificial?* Recuperado de <https://azure.microsoft.com/es-es/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-artificial-intelligence#autom%C3%B3viles-sin-conductor>

Motta Ticona, B. L. (2023). *ChatGPT y las inteligencias artificiales: Análisis de una tecnología polémica y su posible incorporación en el ámbito del derecho peruano* (Tesis de licenciatura). Universidad de Huánuco. Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14257/4625/Motta%20Ticona%2c%20Bryam%20Lucciano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Muñoz Díaz, T. (2021). *LOS DERECHOS DE AUTOR SOBRE LAS CREACIONES GENERADAS POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL*. Repositorio de la Universidad Pontificia Comillas. Recuperado de <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/58961/TFG-MUNOZ%20DIAZ%20TERESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navas Navarro, S., *Nuevos Desafíos para el derecho de autor: Robótica, Inteligencia Artificial, Tecnología*, Reus, Madrid, 2019.

O'hare, M. (1982). *Copyright and the protection of economic rights*. *Journal of Cultural Economics*, 6, 33-48. <https://doi.org/10.1007/BF00162292>.

Oppenheim, C. (1997). *Moral rights and the electronic library*. *Learn. Publ.*, 10, 37-39. <https://doi.org/10.1087/09531519750147328>.

Osorio, N. E. A. (2020). *En La Inteligencia Artificial De Machine Learning*. 327–353.

Pirella, M. A. (2020). *Protección jurídica de los productos de la inteligencia artificial en el sistema de propiedad intelectual*. *Revista Jurídica Austral*, 1, 319-342. Recuperado de [https://rii.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/910/Protección jurídica.pdf?sequence=1](https://rii.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/910/Protección_jurídica.pdf?sequence=1)

Roos, J. M. (2023). *AI - Copyright & Consequences*. Repositorio de Tesis de Estudiantes de la Universidad de Utrecht. Recuperado de <https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/44493/AI%20-%20Copyright%20-%20Consequences%20-%20J%20M%20Roos%20-%202023%20%28final%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Russell, S. J. y Norvig, P. (2008). *Inteligencia artificial: un enfoque moderno* (2a. ed.). Pearson Educación. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/45310>
- Sawyer, R., & Dezutter, S. (2009). Distributed creativity: How collective creations emerge from collaboration. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3, 81-92. <https://doi.org/10.1037/A0013282>.
- Sira Ramírez, A. (2020). *Inteligencia Artificial y Propiedad Intelectual*. Repositorio Digital de la UOC. Recuperado de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/136767/6/asireramTFG0620memoria.pdf>
- Sternberg, R. (2001). What is the common thread of creativity? Its dialectical relation to intelligence and wisdom. *The American psychologist*, 56, 360-2. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.4.360>.
- Thakur, A. (2021). Fundamentals of Neural Networks. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2021.37362>.
- Thomas, D., & McClendon, R. (1988). What is an Expert System. , 528-535. https://doi.org/10.1007/1-4020-4561-1_6.
- Treece, J. (1968). *American Law Analogues of the Author's "Moral Right"*. *American Journal of Comparative Law*, 16, 487-506. <https://doi.org/10.2307/838765>.
- Valyaeva, A. (2023). *AI Image Statistics*. Everypixel Journal. Recuperado de <https://journal.everypixel.com/ai-image-statistics>.
- Vincent, J. (2024). *How to tell if an image is AI-generated*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2024/apr/08/how-to-tell-if-an-image-is-ai-generated>
- Vision Factory. (2024). *Practical Uses of Artificial Intelligence in Daily Life*. Recuperado de <https://www.visionfactory.org/post/15-practical-uses-of-artificial-intelligence-in-daily-life>
- Voskoglou, M. (2013). Applications of Fuzzy Logic to Systems' Modelling. *Int. J. Fuzzy Syst. Appl.*, 3, 1-15. <https://doi.org/10.4018/ijfsa.2013040101>

Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 31, 237 - 247. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1641787>.

Winegar, J. (2009). *Propiedad Intelectual*. Recuperado de <https://www.nathaninc.com/wp-content/uploads/2017/10/Propiedad-Intelectual.pdf>

World Economic Forum. (2023). *Europe's landmark AI regulation deal*. World Economic Forum. Recuperado de <https://www.weforum.org/agenda/2023/12/europe-landmark-ai-regulation-deal/>

Zedeh, L. (1989). Knowledge representation in fuzzy logic. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 1, 89-100. <https://doi.org/10.1109/69.43406>.