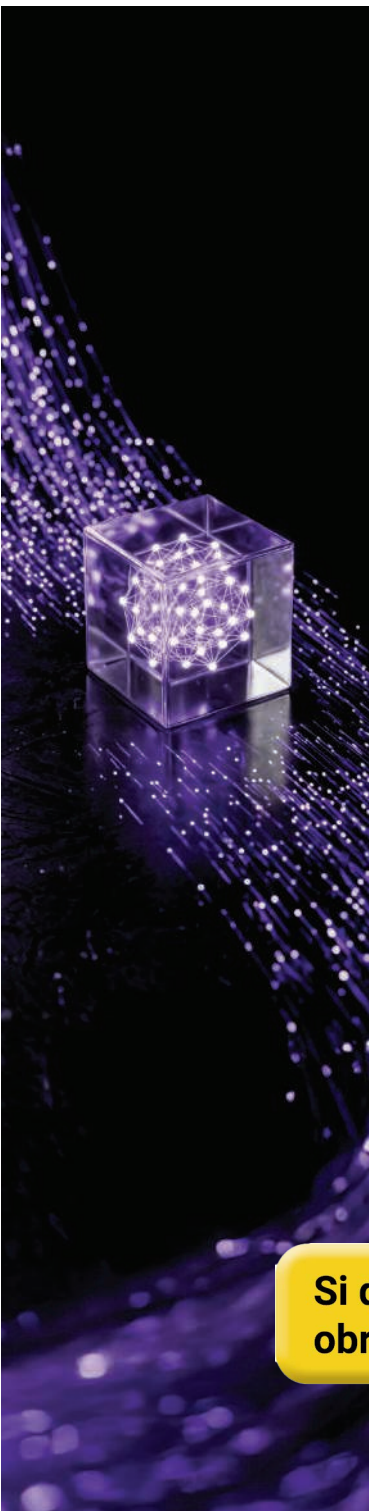




Coordinadores
Patricia Daniela Lucio Espino
Paula Vega García
Oscar Rafael Hernández Meneses

La Inteligencia artificial y los retos de los derechos de autor y conexos

*Debates contemporáneos y
aproximaciones jurídicas*

**Si quieres adquirir esta
obra haz click aquí**



La Inteligencia artificial y los retos de los derechos de autor y conexos: *Debates contemporáneos y aproximaciones jurídicas*

© Patricia Daniela Lucio Espino, Paula Vega García y Oscar Rafael Hernández Meneses (Coords.) y autores, 2026

© LA LEY Soluciones Legales, S.A.U.

ARANZADI LA LEY, S.A.U.

C/ Serrano Galvache 26

28033 Madrid

www.aranzadilaley.es

Atención al cliente: <https://areacliente.aranzadilaley.es/publicaciones>

Primera edición: Octubre 2026

Depósito Legal: M-23847-2026

ISBN versión impresa: 978-84-9090-897-6

ISBN versión electrónica: 978-84-9090-898-3

© (2026) COEDICIÓN EDITORIAL ARANZADI-FACULTAD DE DERECHO UNAM

COORDINACIÓN EDITORIAL DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA UNAM

Ciudad Universitaria, Coyoacán, 04510, Ciudad de México. coordinacioneditorial@derecho.unam.mx

ISBN (UNAM): 978-607-647-083-1

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México y de ARANZADI LA LEY, S.A.U.

Esta obra fue dictaminada y aprobada para su publicación, de acuerdo con el sistema de revisión de pares doble ciego, por el Comité Editorial y el Comité de Dictaminadores de la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Diseño, Preimpresión e Impresión: ARANZADI LA LEY, S.A.U.

Printed in México

© **ARANZADI LA LEY, S.A.U.** Todos los derechos reservados. A los efectos del art. 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba la Ley de Propiedad Intelectual, ARANZADI LA LEY, S.A.U., se opone expresamente a cualquier utilización del contenido de esta publicación sin su expresa autorización, lo cual incluye especialmente cualquier reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación, transmisión, envío, reutilización, publicación, tratamiento o cualquier otra utilización total o parcial en cualquier modo, medio o formato de esta publicación.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la Ley. Diríjase a **Cedro** (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

El editor y los autores no asumirán ningún tipo de responsabilidad que pueda derivarse frente a terceros como consecuencia de la utilización total o parcial de cualquier modo y en cualquier medio o formato de esta publicación (reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación pública, transformación, publicación, reutilización, etc.) que no haya sido expresa y previamente autorizada.

El editor y los autores no aceptarán responsabilidades por las posibles consecuencias ocasionadas a las personas naturales o jurídicas que actúen o dejen de actuar como resultado de alguna información contenida en esta publicación.

ARANZADI LA LEY no será responsable de las opiniones vertidas por los autores de los contenidos, así como en foros, chats, u cualesquiera otras herramientas de participación. Igualmente, ARANZADI LA LEY se exime de las posibles vulneraciones de derechos de propiedad intelectual y que sean imputables a dichos autores.

ARANZADI LA LEY queda eximida de cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta de veracidad, exactitud, exhaustividad y/o actualidad de los contenidos transmitidos, difundidos, almacenados, puestos a disposición o recibidos, obtenidos o a los que se haya accedido a través de sus PRODUCTOS. Ni tampoco por los Contenidos prestados u ofertados por terceras personas o entidades.

ARANZADI LA LEY se reserva el derecho de eliminación de aquellos contenidos que resulten inveraces, inexactos y contrarios a la ley, la moral, el orden público y las buenas costumbres.

Si quieres adquirir esta obra haz click aquí



ÍNDICE

Prólogo	21
Introducción	23
 CAPÍTULO I. Creaciones de inteligencia artificial y protección del estilo en el Derecho español , Paula Vega García	
Introducción.	29
I.1. El estilo como objeto de protección por el ordenamiento jurídico	30
I.2. Supuestos de ilicitud por imitación de estilo de creaciones de inteligencia artificial	32
I.3. Amparo legal para creaciones de inteligencia artificial	35
I.4. Conclusiones	42
Bibliografía	43
 CAPÍTULO II. El <i>anime</i> en la era de la inteligencia artificial , Patricia Daniela Lucio Espino.	
Introducción.	45
II.1. Los derechos de autor y las obras artísticas.	46
II.2. La obra audiovisual y la obra cinematográfica	49
II.3. Un poco de historia del <i>anime</i> y la <i>manga</i>	51
II.4. El impacto de inteligencia artificial y el <i>anime</i>	53
II.5. A modo de conclusión: Retos de protección de la industria creativa del anime y la inteligencia artificial.	54
Fuentes de consulta	55
 CAPÍTULO III. Cartografía del debate jurídico sobre inteligencia artificial y propiedad intelectual: bibliometría académica y minería de texto de sentencias con R , Óscar Rafael Hernández Meneses.	
Introducción.	57
III.1. Temporalidades del campo: de la propiedad intelectual clásica a la irrupción de la IA generativa	58



III.2.	Cartografía bibliométrica del campo en RStudio.	60
III.3.	Minería de texto de sentencias con RStudio.	65
III.4.	Conclusiones	69
	Bibliografía	71

CAPÍTULO IV. Dominio público y derechos de autor en la era de la inteligencia artificial. Entrenamiento de modelos y desafíos normativos, María Guadalupe Ríos Sánchez

	Introducción.	75
IV.1.	El dominio público en el sistema de derechos de autor	76
IV.1.1.	Dominio público por expiración del plazo de protección	78
IV.1.2.	Dominio público originario y funcional	79
IV.1.3.	Dominio público voluntario y licencias abiertas.	80
IV.2.	Inteligencia artificial y derechos de autor ¿un nuevo paradigma?	81
IV.2.1.	Litigios en materia de IA y derechos de autor	84
IV.2.1.1.	1. Caso <i>GEMA vs OpenAI</i> (Alemania)	84
IV.2.1.2.	2. Caso <i>Disney y Warner vs. Midjourney</i> (Estados Unidos).	85
IV.2.1.3.	3. Precedentes de los casos <i>Anthropic y Meta</i> (Estados Unidos).	88
IV.2.2.	Medidas preventivas frente al entrenamiento automatizado	88
IV.2.3.	Respuestas institucionales y autorregulatorias del sector creativo	90
IV.3.	Desafíos normativos	91
IV.4.	Conclusiones	93
	Bibliografía	94

CAPÍTULO V. El derecho de autor como garante del trabajo cognitivo ante el uso de inteligencia artificial, Yesenia Guadalupe Crespo Gómez, Karla Cantoral Domínguez, Ulises Chávez Vélez

	Introducción.	99
V.1.	La naturaleza del trabajo cognitivo	100
V.2.	La vertiente humana	101
V.3.	La vertiente artificial	104
V.4.	La disrupción del modelo de propiedad intelectual ante el entrenamiento de los sistemas de Inteligencia Artificial	108
V.5.	El modelo tradicional de propiedad intelectual: propiedad industrial y derecho de autor	108
V.6.	El derecho de autor como salvaguarda de la dignidad de la persona ante la inteligencia artificial	111
V.7.	Hacia un nuevo paradigma: derechos conexos y huellas de autoría	114
V.8.	Conclusiones	116
	Bibliografía	117



CAPÍTULO VI. Entre algoritmos y universos virtuales: retos de la inteligencia artificial y el arte digital en el metaverso,	Ivette Estrada Pérez	
VI.1.	Del arte como significado al arte digital	121
VI.2.	Reconfiguración de la noción de arte en la era digital	124
VI.3.	La IA como agente creativo: el caso de Studio Ghibli	125
VI.4.	El metaverso: Arte digital y realidades simuladas	128
VI.5.	Desafíos normativos del arte en el metaverso.	129
VI.6.	Autoría y originalidad en el arte generativo.	132
VI.7.	Futuro del arte digital en el metaverso: el caso de las ciudades inteligentes	134
Bibliografía		136
 CAPÍTULO VII. La autoría femenina: innovación y desarrollo sostenible en la era digital,	Graciela C. Staines Vega	
Introducción		141
VII.1.	Esbozo conceptual. Innovación, creatividad, derechos de autoría femenina y desarrollo sostenible	147
VII.2.	Definición interdisciplinar de innovación y creatividad	148
VII.3.	Los derechos de autora: fundamentos jurídicos y axiológicos	149
VII.4.	Autoría femenina y desarrollo: un nodo en el ecosistema de los saberes	150
VII.5.	Aportaciones femeninas: grandes inventos, vida cotidiana y premios Nobel.	151
VII.6.	El Efecto Matilda: invisibilización sistemática de la autoría femenina científica	152
VII.7.	Inventos femeninos que transformaron la vida cotidiana	152
VII.8.	Aportaciones femeninas en América Latina y México	154
VII.9.	Mujeres ganadoras del Premio Nobel: cronología crítica	155
VII.10.	Instituciones mundiales de propiedad intelectual e índices de innovación	156
VII.11.	Arquitectura institucional global de la propiedad intelectual (PI)	156
VII.12.	Índice Global de Innovación 2024 y resumen 2025: los diez países líderes y México	158
VII.13.	Estímulos y barreras para la innovación femenina en ciencia y tecnología	159
VII.14.	Barreras estructurales: el sistema de múltiple jornada y la precariedad diferenciada	159
VII.15.	Barreras específicas en México: financiamiento, jerarquía y violencia académica	160
VII.16.	Estímulos y autonomía axiológica: políticas públicas y espectro de tutorías (<i>mentoring</i>)	161
VII.17.	Casos de litigio por derechos de autoría y brecha económica de género en la innovación	162



VII.18.	Casos paradigmáticos de litigio por derechos de autoría femenina.	162
VII.19.	El caso de Artemisia Gentileschi: pionera histórica del litigio por derechos artísticos	163
VII.20.	Brecha económica de género en la innovación: comparativo 2025-2026	164
VII.21.	Conclusiones. Reflexiones finales críticas: tendencias emergentes (prospectiva) y dilemas éticos	166
	Bibliografía	168

CAPÍTULO VIII. La redefinición de la creatividad a través de la inteligencia artificial, Cinthia Dinorah Castillo Loredo

	Introducción.	171
VIII.1.	Concepto de creatividad según la inteligencia artificial.	172
VIII.2.	México y su consideración hacia las obras generadas por inteligencia artificial	174
VIII.3.	Estados Unidos y la determinación de la corte sobre el caso Thaler	177
VIII.4.	China y la sentencia que favorece a Dreamwriter como Inteligencia artificial creativa	178
VIII.5.	Conclusiones	178
	Bibliografía	179

CAPÍTULO IX. La propiedad intelectual y las insuficiencias punitivas en México frente a la inteligencia artificial generativa por razón de estilo autoral, Swami Rabindranath Delgado Rodríguez.

	Introducción.	181
IX.1.	¿Es el «estilo» susceptible de protección bajo leyes de propiedad intelectual en México?.	182
IX.2.	¿Qué es el estilo artístico?	185
IX.3.	El estilo en el ámbito audiovisual	188
IX.4.	Emulando el estilo con la IA como herramienta (Ghibli o algún otro).	193
IX.5.	Confluencia de derechos en el uso de la IA.	197
IX.6.	¿Qué alcance tiene el Derecho?	199
IX.7.	La insuficiencia punitiva ante la copia del estilo en México	201
	IX.7.1. <i>Quaestio Iure</i>	201
	IX.7.2. <i>Quaestio Facti</i>	204
IX.8.	Conclusión	206
	Bibliografía	206



CAPÍTULO X. La interacción digital como medio de presión en la aplicación del derecho de autor, Jonathan Salvador Bastida Ávila	211
Introducción.	211
X.1. Arte	211
X.2. Derechos de autor y derechos conexos	212
X.3. Derechos de autor en el entorno digital	215
X.4. Principales cambios en la legislación nacional	216
X.5. Reflexiones finales	219
Bibliografía	220
 CAPÍTULO XI. La disrupción de la inteligencia artificial en el Derecho de propiedad intelectual: un cambio de época que cuestiona las instituciones que reconocen y protegen la creación e invención humana, Héctor Francisco Fernández Cruz	 223
Introducción.	223
XI.1. Marco teórico.	224
XI.2. La Inteligencia Artificial: concepto y evolución.	227
XI.3. La disrupción de la IA	229
XI.4. Derecho de propiedad intelectual.	231
XI.5. Colisión entre IA y propiedad intelectual	233
XI.6. Conclusiones	236
Fuentes de Consulta	237
 CAPÍTULO XII. La transformación de las industrias culturales: Impacto de la Inteligencia Artificial en las Redes Sociales Digitales, Sabina Cedillo Molina	 239
Introducción.	239
XII.1. La transformación de las industrias culturales.	240
XII.2. Redes sociales digitales	242
XII.3. Inteligencia artificial	243
XII.4. Impacto en la producción de contenidos creativos.	244
XII.5. Algoritmos y economía de la atención	245
XII.6. Aplicaciones de Inteligencia Artificial en las Redes Sociales Digitales: herramientas y casos concretos.	247
XII.7. Consideraciones legales y éticas del uso de la inteligencia artificial en las redes sociales digitales.	250
XII.8. Conclusiones	251
Bibliografía	252
 CAPÍTULO XIII. Inteligencia Artificial. Tensiones con la industria musical, Yesica Maribel Coronel Rivera	 255
Introducción.	255
XIII.1. La obra como objeto de protección	257



XIII.2.	El autor como sujeto de protección	259
XIII.3.	Tensiones entre la autoría, la obra y la inteligencia artificial. ¿Las creaciones realizadas por la Inteligencia Artificial pueden considerarse obras? ¿La Inteligencia Artificial puede ser autora de estas creaciones?	260
XIII.4.	Derechos conexos en las obras musicales. El artista como sujeto de protección	262
XIII.5.	El productor de fonogramas como sujeto de protección	266
XIII.6.	Conclusiones	268
	Bibliografía	270

CAPÍTULO XIV. Avatares generados con IA y su protección como personajes, Ana Georgina Alba Betancourt.

	Introducción.	273
XIV.1.	Avatares en el metaverso	275
XIV.2.	El metaverso	275
XIV.3.	Los avatares.	277
XIV.4.	Formación del avatar	277
XIV.5.	Funciones del avatar	278
XIV.6.	Ámbitos de uso de los avatares	279
XIV.7.	Derechos de autor y el requisito de la autoría humana.	282
XIV.8.	El requisito de "autoría humana" en el sistema del <i>Copyright</i>	283
XIV.9.	El caso de Thaler v. Perlmutter	284
XIV.10.	Caso Zarya of the Dawn	285
XIV.11.	Política de la USCO	287
XIV.12.	El requisito de autoría humana en México	288
	XIV.12.1. El derecho de autor en México y las obras protegibles	288
	XIV.12.2. Caso Mexicano sobre la obra generada por IA	289
	XIV.12.3. Alcance y límites del precedente	291
XIV.13.	Análisis de protección de avatares mediante la categoría de "personaje"	291
	XIV.13.1. La reserva de derecho al uso exclusivo ante el vacío dejado por la reforma al artículo 87 de la LFDA.	292
	XIV.13.1.1. <i>La reserva de derecho al uso exclusivo para personajes</i>	292
	XIV.13.1.2. <i>El avatar como personaje.</i>	292
	XIV.13.1.3. <i>Comprobación de uso del avatar en el metaverso</i>	294
	XIV.13.2. El mosaico de protección estadounidense y la convergencia de los sistemas.	295
	XIV.13.3. El deber de cuidado de los desarrolladores de IA: protección por registro	297
XIV.14.	Conclusiones	297
	Fuentes de Consulta	299



ponsable no sólo de la coordinación y comisario del proyecto sino también de la financiación, venta y distribución, antes participaba un artista, un calígrafo, un cor-tador de moldes, un fabricante de papel, un grabador y un estampador aparte de diversos apéndices y ayudantes». ⁵⁰

Realmente el punto de partida del *anime*:

Puede situarse en el año 1917. Se considera a Shimokawa Oten y Seitaro Kitayama como los padres del *anime*... Esta disciplina artística fue adaptada al contexto nipón por Osamu Tezuka. A él se le atribuyen las bases del manga actual, con la introducción de unos rasgos y composiciones de los personajes que perduran hoy en día y que son fácilmente reconocibles. ⁵¹

Con ello se dio apertura a este género de dibujos animados, que a la fecha tiene características singulares que se suelen ubicar en diversas películas. El primer *anime* fue «Momotaro, dios de las olas», de 1945, y es comúnmente aceptada como la primera película de anime en sentido estricto debido a su extensión, con una duración de 74 minutos. ⁵² Entonces, el *anime* japonés se usa para denominar a cualquier producción cinematográfica realizada con técnicas animadas, en donde la mayoría de los dibujos animados surge de la adaptación del *manga*.

El proceso de creación del anime de acuerdo con Iranzu Villalba es:

- **Guión:** En primer lugar, se elabora un guión que narra la historia que se quiere contar en el anime. Este guión puede basarse en mangas, novelas ligeras o también puede ser original.
- **Diseño de personajes:** A continuación, se procede a diseñar los personajes que aparecerán en el anime. Se busca crear personajes visualmente atractivos y que sean coherentes con la historia y el estilo de la serie.
- **Animación:** La animación puede realizarse de manera digital o a mano. Se dibujan los fotogramas clave para crear la ilusión de movimiento y se completan con los demás fotogramas intermedios.
- **Incorporación de colores y música:** Una vez que la animación está lista, se añaden los colores y se incorpora la música para dotar al anime de atmósfera y emociones. ⁵³

En el caso del anime japonés, los dibujos se hacen a mano y, al menos, se necesitan seis mil fotogramas para cuatro segundos. Sumando a la técnica, es importante mencionar que el anime no solamente son dibujos, sino que implica una filosofía y una forma de ver la vida, con valores muy claros. En opinión de Susan Napier, «el anime es un

50. SANTIAGO, José Andrés, *Manga del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, op. cit., p. 41.

51. MORALEDA PÉREZ, Enrique, «Soft power en viñetas: el impacto global del anime y el manga japonés», en *Revista Multidisciplinar*, [s.l.i.], [s.e.], vol. 6, núm. 4, 2024 p. 71, [en línea], <<https://revista-multidisciplinar.com/index.php/oj/article/view/226>>

52. *Ibidem*, p. 73.

53. VILLALBA, Iranzu, *¿Qué es el anime?*, en portal *Centro Pixels*, 19 de febrero, 2024 [en línea] <https://centropixels.com/que-es-el-anime/#elementor-toc_heading-anchor-1>. [fecha de consulta: 29 de mayo de 2026].



medio en el cual se combinan elementos visuales distintivos con un conjunto de géneros, temáticas y estructuras filosóficas para generar un único universo estético. A menudo, este universo es más provocativo, más trágico y mucho más sexual, y contiene más líneas narrativas mucho más complejas de las que sería el caso en la oferta cultural popular americana y sus equivalentes».⁵⁴

Referirnos al *anime* implica una técnica artesanal de hacer los fotogramas, pero además una forma artística de darles movimiento y secuencia a las imágenes, así como la creación de personajes que desarrollan una filosofía, en algunas ocasiones apegada al tema de la naturaleza. Existen muchos casos de éxito en el mundo del *anime* japonés, pero, emitiendo un juicio de valor, considero que Studio Ghibli ha sido uno de los más representativos, que no solo hace *anime*, sino que, desde su fundación en Tokio en 1985 por Miyazaki y Takahata, ha revolucionado la forma de hacer cine animado en el planeta.

Incluso en 2003 fue reconocido con un premio de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood por el largometraje *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*El viaje de Chihiro*) a la mejor película de animación. Este no solamente ha hecho películas animadas, sino que «ha transformado el cine animado en arte. Con cada historia, el estudio busca llevar al público a mundos mágicos donde la emoción, la naturaleza y lo humano se entrelazan. Los fans de Studio Ghibli han demostrado que la animación también puede ser memoria, filosofía y esperanza».⁵⁵

El anime japonés no solo representa la obra cinematográfica, sino que lleva inmersa una filosofía relacionada con valores, la protección de la naturaleza, las clases sociales y su lucha constante en contra del sistema opresor; representa gran parte de la cultura japonesa.

II.4. EL IMPACTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EL ANIME

¿Qué es la inteligencia artificial? ¿realmente crea obras o productos originales susceptibles de protección? Yo considero que no, la inteligencia artificial no puede considerarse creadora de ningún producto que derive de ella, toda vez que la IA es un *software* al que equivocadamente se le denomina «entrenamiento» mediante la carga de información, ya sea por la misma empresa de tecnología o por el usuario que pretende utilizarla, dándole instrucciones exactas para crear el producto solicitado por el usuario y ésta configura el resultado de acuerdo con la información que fue cargada.

Hagamos una analogía con el contrato de obra por encargo, donde un comitente pide a un autor una obra con características muy específicas y da a cada uno las instrucciones para su creación, pero el autor, por su creatividad, intelecto e ingenio, es el único que puede llevarla a cabo. ¿Estaríamos en el mismo supuesto cuando se utiliza una inteligencia artificial y los usuarios de la IA dan las indicaciones o *prompts* para la creación? Considero que no,

54. *Ibidem*, p. 295.

55. MUNDO GHIBLI, «Studio Ghibli da vida a historias que han marcado y unido generaciones», 2025, [en línea] <<https://mundoghibli.com/acerca-del-estudio/>>



toda vez que la IA usa datos precargados o que se cargan por el usuario. La inteligencia artificial no piensa, solo es un programa de computación con funciones definidas, como la creación de imágenes, la creación de música, la creación de fotografías, la redacción de textos. Equiparar los productos resultantes de la IA con obras es quitarles el alma a las obras artísticas, es terminar con el arte y la creatividad humana.

Los sistemas de IA son entrenados; dicho entrenamiento radica en cargar información que puede o no ser protegida en materia de derechos de autor o derechos conexos, que además puede ser cargada por los mismos usuarios. La IA memoriza toda la información cargada y, al momento de crear un producto, utiliza la información que memorizó. El problema aquí radica en que no hay limitaciones respecto a la protección de lo que se sube, o incluso que las mismas empresas pidan a las sociedades de gestión o bien a los autores autorización para utilizar contenidos protegidos. Incluso es exponer las obras al tema de la mutilación, ya que la IA podría transformar la parte sustancial de la obra sin saberlo.

Entonces, ya que la IA tiene memoria, va guardando y copiando cada uno de los datos que se suben. Por lo que, por ejemplo, bastó con que una persona en cualquier parte del mundo subiera una imagen de Ghibli para que se generaran todas las fotografías que se crearon con ese estilo. Con lo que la IA generativa imita, no piensa ni crea, sólo copia contenidos y fabrica productos como reciclaje de obras sin autorización.

Ahora bien, la pregunta sería: ¿por qué la inteligencia artificial afectaría el mundo del *anime*? Pues bien, la mayoría de las empresas actuales lo que necesitan es ahorrar costos o aprovecharse del arte de los demás para generar ganancias. Por ejemplo, hace aproximadamente un año, *ChatGPT* de *OpenAI* nos sorprendió con la creación de imágenes al estilo del Studio Ghibli. El proceso de creación era tal cual: los usuarios subían sus fotografías para que la aplicación, al darle la indicación (*prompts*) de que redibujara la fotografía al estilo de la animación de los Studios Ghibli, generara un producto consistente en el dibujo de la fotografía, con el estilo emblemático no sólo del *anime*, sino que imitaba de manera casi exacta el estilo característico de animación del famoso estudio filmico japonés. ¿Se pidió autorización para la realización de las fotografías? No. ¿Se generaron ganancias por las fotografías o imágenes producto de *OpenAI*? Sí. Y tal vez el tema del pago no es lo más importante, sino el tema de la integridad y filosofía del estudio, generando un insulto para todos aquellos que realizan los dibujos de forma artesanal.

No ha sido el único caso en el que las empresas se han aprovechado de contenidos específicos protegidos por derechos de autor. En el caso de obras literarias y artículos periodísticos, ya el *New York Times* demandó a *ChatGPT* por el uso no autorizado de sus publicaciones y la respuesta de la empresa fue argumentar que era un error del sistema. Por lo que considero que la IA es un desliz de muchas empresas creativas, como en el mundo del cine, de los videojuegos, pero, sobre todo, de los autores creadores.

II.5. A MODO DE CONCLUSIÓN: RETOS DE PROTECCIÓN DE LA INDUSTRIA CREATIVA DEL ANIME Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

¿Realmente tenemos el control de las obras, la información y utilización de éstas respecto al entrenamiento de la IA? Considero que no y que tampoco tenemos regulada



alguna medida o sanción efectiva al respecto, si bien, en materia de derechos de autor, se implementó el aviso/retirada de contenidos protegidos, en los que debemos hacer un reporte cuando no se tenga la autorización del autor, titular o sociedad de gestión colectiva, es que, así como se bajan, se puede subir de nuevo en cuestión de minutos los contenidos infractores.

Pero, además, ¿qué medida se puede implementar para que en el mundo del *anime* no se usen los estilos, los personajes e incluso los guiones que fácilmente ahora conoce la IA y pueden ser utilizados para la creación de *anime* con inteligencia artificial? Pues bien, hasta ahora en México lo que podría proteger el tema del estilo sería un procedimiento en materia de competencia desleal, en el sentido de generar riesgo de asociación con una empresa. La utilización de personajes y guiones parecidos sí podría combatirse por uso no autorizado de obra, en el caso específico el tema del plagio. Por ejemplo, en España ya se está planeando que exista un catálogo con obras protegidas que serán administradas por sociedades de gestión colectiva para uso del entrenamiento de la IA, es decir, que para subir la información de obras protegidas y utilizarlas en el entrenamiento, sí se tenga previamente la autorización de los titulares de derechos.

En el mundo actual, donde la tendencia es el vacío y lo plástico, el acrecentamiento de ganancias y la reducción de costos, donde el arte es lo menos importante, la nueva industria de la IA, cuya filosofía es el reciclaje y creación al por mayor de productos, cuyo argumento principal es que ésta es una herramienta para que los humanos hagan de manera más rápida tareas ordinarias, pero además sin fines de lucro y puesta a disposición de todos de forma gratuita en la mayoría de los casos, donde los usuarios desconocen que el pago es justo la información que se sube por ellos mismos; los autores y actores están en peligro, porque la tendencia en el mundo de los audiovisuales es reemplazarlos por IA, disminuyendo costos, quitando trabajo a creadores reales, pero además robándole el sentido al arte como expresión humana.

Por lo tanto, se deberían plantear panoramas de protección en contra de las empresas de inteligencia artificial, protegiendo el mundo del arte, a los autores y creadores reales, poniéndoles limitantes y generando un equilibrio en la utilización de la IA y las obras protegidas.

FUENTES DE CONSULTA

Bibliografía

BOYTA, György, *Glosario de Derecho de Autor y Derechos Conexos*, Ginebra, Organización mundial de la propiedad intelectual (OMPI), 1980, [en línea], <<https://digitallibrary.un.org/record/620?ln=es>>

COLOMBET, Claude, *Grandes principios del derecho de autor y los derechos conexos en el mundo. Estudio de derecho comparado*, 3a. ed., Madrid-París, UNESCO-CINDOC, 1997.

DUSOLLIER, Séverine y Amélie de Francquen, *Manuel de droits intellectuels*, Bélgica, Arthemis, 2015.

GARZA BARBOSA, Roberto, *Derechos de autor y derechos conexos. Marco jurídico internacional, aspectos filosóficos, sustantivos y de litigio internacional*, México, Porrúa-Tecnológico de Monterrey, 2015.



INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR (INDAUTOR), *Glosario de términos más usuales en derecho de autor*, vol. I, México, Indautor, 1999.

LIPSZYC, Delia, *Derechos de autor y derechos conexos*, Buenos Aires, UNESCO-CER-LALC-Zavalia, 1993.

OBÓN LEÓN, J. Ramón, *Derechos de los artistas intérpretes: actores, cantantes y músicos ejecutantes*, Ed. Trillas, 1986.

—, *Derecho de autor y cine*, México, UNAM, 2014.

RANGEL MEDINA, David, *Derecho de la Propiedad Industrial e Intelectual*, 2a. ed., México, 1992.

SANTIAGO, José Andrés, *Manga del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Grupo de investigación dx5 art_research, España, Universidad de Vigo, 2010.

TAFFOREAU, Patrick y MONNERIE, Cédric, *Droit de la propriété intellectuelle*, 4a. ed., París, Gualino Lextenso Éditions, 2015.

VIÑAMATA PASCHEKES, Carlos E., *La propiedad intelectual*, 7a. ed., México, Trillas, 2017.

WALKER ECHENIQUE, Elisa, *Manual de propiedad intelectual*, Chile, Thomson Reuters, 2020.

ZOLLINGER, Alexandre, *Droits d'auteur et droits de l'Homme*, París, Université de Poitiers, col. de la Faculté de Droit et des Sciences Sociales, 2008 [en línea] <<https://digitallibrary.un.org/record/620?ln=es>>

Hemerografía

LÓPEZ FERNÁNDEZ, Elba, «El plagio: la dicotomía entre la idea y la expresión de la idea», en *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, vol. 9, núm. 17, enero-junio, 2020, [en línea], <<https://doi.org/10.23913/ricsh.v9i17.20>>

MORALEDA PÉREZ, Enrique, «Soft power en viñetas: el impacto global del anime y el manga japonés», en *Revista Multidisciplinar*, [s.l.i.], [s.e.], vol. 6, núm. 4, 2024 [en línea], <<https://revistamultidisciplinar.com/index.php/oj/article/view/226>>

RODRÍGUEZ-TEMBLEQUE, Miguel Brey, «El derecho de transformación. Límites y obra derivada», en *Revista Jurídica Universidad Autónoma de Madrid*, Madrid, EBSCO, núm. 48, 2023, [en línea], <<https://doi.org/10.15366/rjuam2023.48.005>>

YOSHIMOTO, Mitsuhiro, «A few preliminary observations on anime as a historical event», en *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Reino Unido, Taylor & Francis Group, vol. 17, núm. 2, 2025.

Recursos electrónicos

MUNDO GHIBLI, «Studio Ghibli da vida a historias que han marcado y unido generaciones», 2025, [en línea] <<https://mundoghibli.com/acerca-del-estudio/>>

BOYTA, György, *Glosario de Derecho de Autor y Derechos Conexos*, Ginebra, Organización mundial de la propiedad intelectual (OMPI), 1980.

VILLALBA, Iranzu, *¿Qué es el anime?*, en portal Centro Pixels, 19 de febrero, 2024 [en línea] <https://centropixels.com/que-es-el-anime/#elementor-toc__heading-anchor-1>



La inteligencia artificial plantea uno de los mayores retos que el derecho enfrenta en este siglo. Ningún ordenamiento ha logrado todavía una respuesta clara: las soluciones ensayadas se dispersan entre la regulación del riesgo, la responsabilidad civil y el derecho penal, sin que ninguna abarque el fenómeno por entero. Y el problema se agudiza a medida que estas herramientas se vuelven de uso ordinario.

El derecho de autor es una de las ramas que entran en colisión con ese avance. Sistemas entrenados con grandes volúmenes de contenidos protegidos generan resultados que imitan el estilo de un autor sin reproducir ninguna de sus obras, y nociones como originalidad, autoría y obra derivada se vuelven difíciles de aplicar a ellos.

Los trabajos reunidos en este volumen analizan esa transformación: el entrenamiento de modelos, la protección del estilo, la exigencia de autoría humana, la titularidad de los resultados y los deberes de transparencia, con referencia a España, la Unión Europea, México, Estados Unidos y China.

Si quieres adquirir esta obra haz click aquí



ISBN: 978-84-9090-897-6



9 788490 908976