

CREACIÓN EXCLUSIVAMENTE HUMANA COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL Y EL DAÑO POR DESPLAZAMIENTO CREATIVO: NUEVA RESPUESTA FRENTE AL FENÓMENO DE LA IA

EXCLUSIVELY HUMAN CREATION AS INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE AND CREATIVE DISPLACEMENT HARM: A NEW RESPONSE TO THE AI PHENOMENON

Jorge VILLALOBOS PORTALÉS*

RESUMEN

La inteligencia artificial (IA) ha producido un impacto en la industria cultural. Este ha suscitado controvertidos debates en torno a sus *inputs* y aprendizaje a través de obras protegidas por derechos de autor como sus *outputs* o resultados cuyo contenido se confunde con obras protegibles. El hecho es que la IA está sustituyendo al artista humano en el proceso creativo dentro de la industria cultural. Dicha automatización implica dos problemas. Por un lado, similar al caso de la artesanía tradicional, la consolidación de un proceso creativo más moderno, la creación algorítmica, sea total o parcial, frente a otro tradicional, la creación exclusivamente humana, sin IA. Por otro lado, la generación de un daño cultural sistémico. Desde la UE, se ha propuesto en el ámbito de la responsabilidad la consideración de producto defectuoso. Sin embargo, aun cuando lleva un cumplimiento normativo perfecto, esto es, sin ser defectuoso, sigue produciendo un daño a sectores artísticos de la industria cultural que no se ha identificado todavía y se externaliza. Similar al caso del daño medioambiental, la IA «contamina» el ecosistema creativo. Un «daño por desplazamiento creativo» acentuado en aquellas disciplinas artísticas cuya creación exclusivamente humana pudiera considerarse Patrimonio Cultural Inmaterial.

Palabras clave: Creación exclusivamente humana, Propiedad Intelectual, Patrimonio Cultural Inmaterial, daño por desplazamiento creativo, inteligencia artificial.

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) has significantly impacted on the cultural industry. This has sparked controversial debates regarding its *inputs* and learning processes through copyright-protected works, as well as its *outputs* or results, the content of which is often confused with

* Dr. profesor sustituto interino (PSI) de Derecho Mercantil. Universidad de Málaga. ORCID: 0000-0002-9148-9678. Correo electrónico: jorgevillalobosportales@uma.es.

Fecha de recepción: 31/03/2026 // Fecha de aceptación: 02/06/2026

works eligible for copyright protection. The fact is that AI is replacing the human artist in the creative process within the cultural industry. This automation raises two issues. Firstly, like the case of traditional craft and industrial products, the consolidation of a more modern creative process, algorithmic creation, as opposed to a traditional one, namely exclusively human creation, without AI. Secondly, the generation of systemic cultural harm. Within the EU, it has been proposed, in the context of liability, to treat this as a defective product. However, even when it complies fully with regulations, that is, without being defective, it continues to cause harm to artistic sectors of the creative industries that has not yet been identified and is externalised. Like the case of environmental damage, AI «pollutes» the creative ecosystem of the creative industries. A form of «creative displacement harm» is particularly pronounced in those artistic disciplines where exclusively human creation could be considered Intangible Cultural Heritage.

Keywords: Exclusively human creation, Intellectual Property, Intangible Cultural Heritage, creative displacement harm, artificial intelligence.

SUMARIO: I. INTRODUCCIÓN: 1. Contexto y marco teórico: 2. La consideración de una creación algorítmica: antecedente conceptual.— II. LA CREACIÓN EXCLUSIVAMENTE HUMANA COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.— III. EL DAÑO POR DESPLAZAMIENTO CREATIVO COMO CATEGORÍA: COMPARATIVA CON EL DAÑO MEDIOAMBIENTAL: 1. Determinación del daño desde una perspectiva jurídica; 2. Determinación del daño desde una perspectiva económica; 3. Determinación del daño desde una perspectiva social; 4. Conceptualización del «daño por desplazamiento creativo»: analogía con el daño medioambiental.— IV. CONCLUSIONES.— V. BIBLIOGRAFÍA.

CONTENTS: I. INTRODUCTION: 1. Context and theoretical framework; 2. The treatment of algorithmic creations: conceptual background.— II. EXCLUSIVELY HUMAN CREATIONS AS INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE.— III. CREATIVE DISPLACEMENT HARM AS A CATEGORY: A COMPARISON WITH ENVIRONMENTAL HARM: 1. Assessment of harm from a legal perspective; 2. Assessment of harm from an economic perspective; 3. Assessment of harm from a social perspective; 4 Conceptualisation of «creative displacement harm»: an analogy with environmental harm.— IV. CONCLUSIONS.— V. BIBLIOGRAPHY.

I. INTRODUCCIÓN

1. Contexto y marco teórico

La inteligencia artificial (IA) está afectando al tejido productivo y creativo¹. Los datos en cuanto al desplazamiento del artista a favor de la IA en la industria cultural resultan demoledores: el 80 por 100 de los creadores digitales utiliza la IA en su trabajo; el 32 por 100, de forma permanente; el 48 por 100, con regularidad u ocasionalmente. En el caso del UGC (contenido generado por los usuarios), el uso de IA es del 100 por 100, de forma parcial o completa²; otros estudios reflejan un 86 por 100³. En España, la SGAE calcula la disminución de los ingresos por derechos de autor para los artistas en un 28 por 100 entre 2025 y 2028, periodo en el que el 34 por 100 de ellos utilizará la IA y se espera que esta sustituya al 26 por 100 de los creadores⁴. En el sector de la publicidad alcanza el 70 por 100⁵. Se está produciendo una transformación de la compren-

¹ JIMÉNEZ SERRANÍA (2025), págs. 95 y ss.

² CYBERCLICK (2025), «Influencers y UGC frente a la revolución de la IA: retos y oportunidades en marketing digital», *Cyberclick*, 8 de mayo.

³ HALE (2025), «Nearly all creators admit they use AI tools for work - so is this the end of true creativity?», *Techradar*, 8 de noviembre.

⁴ ADEPI (2025), «La IA podría reducir hasta un 28 por 100 los ingresos por derechos de autor de la música en España», *ADEPI*, 10 de septiembre.

⁵ KOCH y PELLATT (2025), «AI Adoption Is Surging in Advertising, but is the Industry Prepared for Responsible AI?», *IAB*, 21 de agosto.

sión del proceso creativo, relegándose el factor del artista. La Unión Europea (UE) adoptó una solución como producto defectuoso, pero ¿qué sucede cuando la IA cumple con las exigencias normativas, pero sigue produciendo un perjuicio? Uno no identificado que se externaliza: el reemplazo y automatización del artista humano por la IA. Análogo al daño medioambiental, se produce un daño por desplazamiento creativo: la IA «contamina» el ecosistema creativo, relegando la creación exclusivamente humana a algo residual. Similar a la artesanía tradicional, la creación exclusivamente humana persiste como proceso creativo tradicional frente a otro moderno, el algorítmico. Puede que salvaguardarla como patrimonio cultural inmaterial ofrezca instrumentos de protección, promoción y certificación.

2. La consideración de una creación algorítmica: antecedente conceptual

El debate sobre los contenidos producidos por IA es constante, siendo improbable la opción de autoría a favor de la IA, aun con casos excepcionales como el de *RAGHAV*⁶. El dilema persiste en torno a sus obras y el régimen de la autoría sobre tales creaciones⁷. Se está consensuando por la mayoría de la opinión doctrinal que los *outputs* generados por IA pueden cumplir los requisitos como obra protegible⁸. En el derecho español se precisa de originalidad manifiesta en la obra y de soporte físico⁹. La originalidad se vincula a la creatividad, definida desde su vertiente subjetiva o bien de la objetiva¹⁰. La concep-

⁶ La respuesta a nivel legislativo es la opción de que asuma tal condición el autor humano (el usuario). Así se desarrolló en Francia con su *Proposition de loi de M. Guillaume Vuilletet et plusieurs de ses collègues visant à encadrer l'intelligence artificielle par le droit d'auteur*, n°1630, déposée le mardi 12 septembre 2023. Ucrania con su *Ley ucraniana 2811-IX, del 1 de diciembre de 2022*. Reino Unido en su *Copyright, Designs and Patents Act 1988*, Reino Unido, Sección 198(1). Irlanda y su *Copyright and Related Rights Act, 2000*, Irlanda, sección 2, capítulo 2 sección 21.f) y capítulo 3, sección 30. En España se adoptó el 26 de mayo de 2026 la Ley para el buen uso y gobernanza de la IA. Para un estudio más profundo, véase, LUCCHI (2025), pág. 1 y ss. El caso de *RAGHAV* es el de la IA que obtuvo la consideración de coautora por una obra en el Registro de Propiedad Intelectual de la India en julio de 2021.

⁷ Este es el caso de Reino Unido: «*Copyright, Design and Patents Acts 1988* —CDPA por sus siglas en inglés— regula en su Section 9 (3) que establece que se considerará autor a la persona que hubiere realizado »los arreglos» necesarios para la creación de dichas obras», MUÑOZ VELA (2024), págs. 48-49.

⁸ Que exista una obra creada por IA no implica que dicha IA deba ser quien ostente la condición de autor: puede ser fundamento para no ser protegible, para que la condición de autor la ostente una persona natural según el principio de autoría, su entrada al dominio público, que el autor o titular sea el proveedor de la IA o el programador, la creación de un derecho *sui generis* dentro de los derechos conexos, entre otras muchas opciones. Así lo refleja la mayoría de las voces doctrinales como los «candidatos», GLASSER (2001), págs. 3-12; RÍOS RUIZ (2001), pág. 7; BARFIELD (2006), pág. 668; VÁSQUEZ LEAL (2020), pág. 224-225; DUQUE LIZARRALDE (2020), pág. 47; RACINE (2020), pág. 576; AZUAJE PIRELA (2020), pág. 330 [quien hace la división citando a Ríos Ruiz, 2001, pág. 7, quien a su vez lo hace citando a Glasser]; FERNÁNDEZ CARBALLO-CALERO (2021), págs. 99; MIERNICKI y NG (2021), pág. 321; ORTEGO RUIZ (2022), págs. 246-247; FRANCESCHELLI y MUSOLESI (2022), pág. 9; WEN (2024), pág. 98; LE THI (2024), págs. 309-310; ALI, GHOSE, SAURAV y DESHMUKH (2024), pág. 178; WYCZYK y WIECZERZAK (2024), págs. 43-44. Otra clasificación sería la de Ramalho (usuario, programador, persona que vende o produce, inversor, persona que da instrucciones o personaliza el software; quien dé los arreglos necesarios), RAMALHO (2017), pág. 11; LACRUZ MANTECÓN (2021), págs. 143-152.

⁹ Estos son los requisitos conforme al art. 10 de la Ley de Propiedad Intelectual o LPI.

¹⁰ La visión objetiva de la originalidad la comprende igual que una novedad objetiva que se pueda apreciar desde el momento de la concepción material de la obra con un grado de relevancia mínima. Visión acogida dentro de la jurisprudencia del TS de manera muy consolidada desde sentencias como STS 4443/2004, de 24 de junio [ECLI:ES:TS:2004:4443]; la STS 7529/2003, de 26 de junio [ECLI:ES:TS:2003:7529]; STS 7779/1996, 30 de enero [ECLI:ES:TS:1996:7779], entre otras sentencias. La visión subjetiva trataría del reflejo de la personalidad del autor, siendo irrelevante el requisito de novedad objetiva por innecesario, véase PEINADO GRACIA (2017), págs. 180-181.

ción subjetiva de la originalidad trata de la personalidad del autor, el reflejo de su espíritu. La visión objetiva, del esfuerzo creativo, el grado diferenciador de la obra, su altura creativa y, en cierto sentido, novedad o distinción¹¹.

En cuanto a la IA, ante la imposibilidad de un reflejo de *animus vivendi*, se decanta la doctrina, con grandes matices, por la noción objetiva de la originalidad¹². Esto debido a que reconoce la necesidad de una persona natural como sujeto creador. Sin embargo, si tal originalidad busca ser objetiva, no debería exigir que sea persona natural, ya que sería un requisito subjetivo y, por tanto, incoherente o, en todo caso, mixto. Esto es lo que ha denominado la doctrina «originalidad objetiva absoluta»¹³, que entiende la creatividad en términos absolutos¹⁴, desde el «sudor de la frente»¹⁵. La IA no produce un esfuerzo en un sentido subjetivo, sino objetivo, el coste de confeccionar la obra por el «empleo de elementos costosos en la consecución de algún fin»¹⁶ como «esfuerzo creativo»¹⁷, que sería intelectual, inmaterial (no físico o corporal)¹⁸. Lo relevante consiste en la capacidad de determinar un proceso creativo propio e identificable. Dicha creación algorítmica trataría sobre el proceso técnico realizado con IA que se desarrolla en alguna de las fases de elaboración de una obra susceptible de protección por Derechos de autor, total o parcial, con una aportación sustantiva o susceptible de valoración.

II. LA CREACIÓN EXCLUSIVAMENTE HUMANA COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

La creación exclusivamente humana se encuentra ante uno de los mayores desafíos: en el futuro la producción mayoritaria o absoluta de contenido cultural

¹¹ Resulta de interés cómo se establecieron distintos debates donde se defendía que la novedad no tiene lugar posible dentro de los derechos de autor [postura defendida, entre sus principales voces doctrinales, por PHILLIPS y FIRTH (1990), pág. 117; también se mantiene dicha reflexión en, PHILLIPS y FIRTH (2001), pág. 93] frente a la postura doctrinal de la concepción afirmativa a que la novedad sí la protege en su sentido objetivo en que esta supone ser novedosa [véase, así los comentarios ofrecidos del art. 10.1 LPI BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO (1989), pág. 214; PEINADO GRACIA (2017), pág.182].

¹² CASTILLO PARRILLA y FERNÁNDEZ BASSO (2025), págs. 169 y ss.

¹³ NAVAS NAVARRO (2019), pág. 40; ORTEGO RUIZ (2018), págs. 409-436; ORTEGO RUIZ (2022), págs. 53-182.

¹⁴ Existe un vacío de noción del término «originalidad» en el sentido objetivo del ordenamiento jurídico español, centrado más en un aspecto de la creatividad, Galacho Abolafio (2014), pág. 274.

¹⁵ Son tres las corrientes iusfilosóficas sobre la autoría. La teoría subjetiva o *personalist theory*, la teoría objetiva o *labour theory* y la teoría utilitarista o *reward theory*, también denominada *utilitarian theory*. «El discurso relativo a la justificación de la propiedad intelectual se centra en tres teorías sustantivas principales: la «teoría del trabajo» de Locke, que defiende la propiedad como recompensa al fruto del trabajo desarrollado por el autor; la «teoría personalista», que pone en valor la personalidad de los creadores; y la «teoría utilitarista», que examina las normas de propiedad intelectual en función de su eficacia y capacidad para promover el bienestar de la sociedad al ver ésta incrementado su acervo cultural» FERNÁNDEZ CARBALLO-CALERO (2021), pág. 73. También la doctrina europea señala estos tres tipos de teorías como «teoría del trabajo», «teoría de la personalidad» y «teoría de la recompensa o incentivos», HILTY, HOFFMANN y SCHEUERER (2020), págs. 14-15.

¹⁶ Definición de la RAE de esfuerzo, acepción cuarta.

¹⁷ Este tema sería motivo de un art. en sí mismo, pero su tratamiento aquí alejaría el objeto central del trabajo, debido a su extensión.

¹⁸ El principal valedor de la teoría de los bienes inmateriales fue Josef Kohler. Según su planteamiento, el hombre no sólo se apropia de bienes materiales ni tampoco de aquellos contratados con sus semejantes, también lo hace de aquellos bienes que son obra de su espíritu [bienes inmateriales], siendo el derecho de autor un derecho sobre bienes inmateriales, LÓPEZ QUIROGA (1918), págs. 12-13. Se construye con la interpretación del derecho de los autores como el poder jurídico, el vínculo entre el sujeto y el objeto, la obra [BAYLOS CORDERO (1993), págs. 409-411]. De ahí la distinción entre *corpus mechanicum* y el *corpus mysticum*, BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO (2019), págs. 20-22.

será llevada a cabo o con IA únicamente o, en el escenario más optimista, solo con una participación significativa de IA¹⁹. Esto es, la desaparición de la figura del artista humano. Por ello, ciertas propuestas legislativas propugnan prohibir el uso de IA dentro de la industria cultural²⁰. Esto significa que es factible que se relegue el proceso creativo exclusivamente humano a favor del proceso creativo algorítmico. Dicha modernización se asemeja al caso de la artesanía tradicional, por lo que la creación exclusivamente humana necesita así una salvaguarda. Un desplazamiento de la creación humana como «proceso creativo tradicional» frente a otro más avanzado, el algorítmico. Entonces, ¿es posible la consideración de dicha creación exclusivamente humana como patrimonio cultural inmaterial?²¹

Se entiende por patrimonio cultural inmaterial²² los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, grupos y en algunos casos los individuos, reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural²³. Sus características definitorias son los agentes sociales (comunidad, grupos o individuos), patrimonio reconocible, la función identitaria con la cual dicho patrimonio otorga un sentimiento de identidad y la relevancia de su inmaterialidad para ser salvaguardada²⁴. Además, la clasificación de diversos patrimonios culturales inmateriales protegibles²⁵.

¹⁹ El hecho de comprender la creación exclusivamente humana dentro del proceso creativo, es decir, de la manifestación de las obras del espíritu, se realiza pues las creaciones que se producen en la actualidad dentro de la industria cultural están siéndolo por IA de manera plena o parcial. Muchas de las obras protegidas en el presente no son fruto exclusivo del espíritu humano. Se ha vuelto real y mayoritario algo que antes era absolutamente impensable: que las obras protegidas por derechos de autor y que conforman la inmensa mayoría de obras protegidas no son fruto de un proceso creativo impregnado por el espíritu de su autor. El elemento de la originalidad como obra del espíritu resulta esencial en el patrimonio cultural inmaterial, pues dentro de las manifestaciones culturales tradicionales, el factor de ser manifestación de la personalidad colectiva de una comunidad resulta vital, ROMÁN PÉREZ (2011), pág. 43.

²⁰ Esta es una de las medidas propuestas por el Gobierno de España, KOCH (2026), «El Gobierno prohibirá la IA generativa en la cultura si sustituye el trabajo de artistas y técnicos», *El País. Cultura*, 23 de enero.

²¹ La propia similitud con la artesanía tradicional ofrece muchas posibilidades, así como el folclore.

²² Cabe señalar que la propia acepción de «inmaterial» dentro de la categorización que se ha realizado sobre estos bienes ha resultado problemática y bastante debatida, BORTOLOTTI (2014), págs. 2-4. Esto también es debido a que, siendo una materia que se puede categorizar moderadamente como de poco recorrido (poco más de veinte años), es lógico que suscite controversias, SANTACANA I MESTRE Y LLONCH MOLINA (2016), pág. 165. Incluso se afirma que «[l]a noción misma de patrimonio cultural inmaterial es equívoca. La definición de la categoría presume la posibilidad de contraponerlo a un patrimonio cultural material, cuando lo cierto es que el patrimonio cultural —todo él— es patrimonio de cultura y, por ende, es forma, no materia», VAGUER CABALLERÍA (2005), pág. 88.

²³ Definición según el art. 2 de la Ley 10/2015, de 26 de mayo, para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Una definición en sintonía con la de la Convención de la UNESCO que lo define como «usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes— que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana», en su art. 2.1 de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, de 17 de septiembre de 2003.

²⁴ BORTOLOTTI (2014), pág. 5.

²⁵ Que son, en particular, «a) Tradiciones y expresiones orales, incluidas las modalidades y particularidades lingüísticas como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; así como la toponimia tradicional como instrumento para la concreción de la denominación geográfica de los territorios; b) artes del espectáculo; c) usos sociales, rituales y actos festivos; d) conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo; e) técnicas artesanales tradicionales; f) gastronomía, elaboraciones culinarias y alimentación; g) aprovechamientos específicos de los paisajes naturales; h) formas de socialización colectiva y organizaciones; i) manifestaciones sonoras, música y danza tradicional», art. 2 de la Ley 10/2015, de 26 de mayo, para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (LSPCI).

La creación exclusivamente humana no consiste en una comunidad de individuos locales, sino en un sentido genérico, no apartada de la sociedad. Esta diferenciación se encuadraría en la disposición similar a la del folclore, donde se reconoce que no es necesaria la consideración de un colectivo de carácter local para su salvaguarda, sino que sirve a una comunidad en sentido general y a sus manifestaciones²⁶. Dicha protección debe prevenir la merma a futuro y garantizar la dignidad del trabajo que supone a nivel técnico el aprendizaje de habilidades artísticas y técnicas específicas para la producción de una obra únicamente con intervención humana, tal como ocurre en la artesanía²⁷. Hace falta, por tanto, comprobar si concurren los elementos estructurales que caracterizan a la artesanía tradicional de modo análogo en la creación exclusivamente humana: la existencia de usos, representaciones, expresiones, conocimientos o técnicas; su reconocimiento por comunidades, grupos o individuos; su transmisión; su función identitaria; y la necesidad de salvaguardia. En concreto, en su concepción amplia²⁸.

La creación exclusivamente humana como un método popular, cultural y tradicional distinto y propio, un acto representativo de una cultura popular tradicional distinguible. Esta no se agota en el resultado protegido por los derechos de autor, implica un conjunto de técnicas, conocimientos, prácticas y formas de aprendizaje para confeccionar la obra, un saber hacer cultural. Un proceso cultural que permite su producción mediante intervención humana directa, aprendizaje técnico y expresión personal²⁹. Este se ve más acentuado, claro y diferenciado debido a la presencia del algorítmico en la sociedad.

El factor de una «comunidad» amplia y genérica³⁰ dificulta su delimitación, estando en una amalgama de «grises»³¹. Sin embargo, sí que representa un rasgo identitario del género humano como ente creador, junto a los valores morales y culturales que entroncan al origen de la especie. El ser humano como sujeto capaz de crear y que dicha producción lo distingue y dignifica, lo identifica en cuanto implica un fenómeno propio, cultural y popular, cuya manifestación tan-

²⁶ Un ejemplo sería la Semana Santa y todos los elementos artísticos en torno a dicha festividad. Véase, CARAVACA AGUILAR (2025), págs. 65-66.

²⁷ «Hay que estimular una cultura de la valoración del arduo trabajo artesanal como ocurre en otros países, de modo de garantizar una vida digna al artesano. Educar para discernir el objeto que detenta calidad y excelencia y que esa calidad se pague y con gusto y cordialidad, como quien agradece un servicio, un don», SEPÚLVEDA LLANOS (2003), pág. 54.

²⁸ Según la doctrina científica, el conocimiento tradicional puede tener dos concepciones. Una estricta, en cuanto a los recursos genéticos y la biodiversidad asociada a dicho saber hacer. Otra amplia, referida a los conocimientos, expresiones, manifestaciones folclóricas en sus distintas disciplinas artísticas. Se ha optado también en este trabajo por esta visión amplia. Véase, MONTERO GARCÍA-NOBLEJAS (2024), pág. 205.

²⁹ Se cumpliría con el contenido como patrimonio cultural inmaterial, DAGNE (2014), págs. 29 y ss.

³⁰ Téngase en cuenta que la delimitación del folclore o de las expresiones culturales tradicionales, se debe acudir a la definición que ofrece la propia OMPI, junto a la controversia del uso de folclore por su posible uso peyorativo, prefiriendo el de expresiones culturales tradicionales. Los elementos esenciales para ese concepto. Primero, el hecho de ser manifestación de conocimientos y culturas tradicionales, pudiendo expresar el origen remoto de tales expresiones. Segundo, el elemento de comunidad sobre la cual arraigan esa cultura y conocimiento. Luego, se pueden entender que son característicos del folclore el componente popular, tanto en el sentido de pertenencia e identidad de una comunidad, como en el aspecto del público al cual va dirigido, que ese ese pueblo. Con esto, se suelen también hacer un énfasis en el factor del tiempo para ser una diferencia entre las expresiones culturales tradicionales y las contemporáneas. Véase, ROMÁN PÉREZ (2011), págs. 31-33.

³¹ Estos fenómenos son más sencillos de detectar en el ejemplo de la Semana Santa, además de los ritos que se festejan en tales eventos, por lo que la clasificación de la creación humana de manera exclusiva dentro de una noción de folclore resulta compleja. Sobre los elementos constitutivos en el caso de la festividad cristiana, véase CARAVACA AGUILAR (2025), págs. 67-73.

gible se traduce en las obras creadas por el individuo fruto de su esfuerzo, junto al reflejo de su personalidad y espíritu, generación tras generación, transmitido tal conocimiento, desde los gremios propios de cada disciplina artística. Así, se construye el rasgo distintivo de su conceptualización con un gran componente de dignidad colectiva³². La relevancia de patrimonio inmaterial resulta deducible: tanto la industria cultural como el acervo común de la sociedad se crea con las manifestaciones artísticas fruto de la creación exclusivamente humana.

La LSPCI no impide el reconocimiento de técnicas culturales contemporáneas, permite una comprensión amplia, incluyendo grupos profesionales, culturales o sociales con prácticas reconocidas como parte de su identidad. En la creación exclusivamente humana, las comunidades estarían integradas por sectores artísticos concretos (escritores, músicos, ilustradores, entre otros). No trata de una comunidad abstracta formada por la humanidad, sino de comunidades profesionales y culturales, las cuales han transmitido históricamente determinadas prácticas creativas³³.

Sobre su transmisión, no puede transferirse un conocimiento y cultura tradicionales entre sujetos que no existen, como es el caso de la IA. Se ha transmitido el saber hacer de manera exclusivamente humana mediante escuelas, academias, talleres, conservatorios, universidades, tradiciones profesionales, aprendizaje intergeneracional y prácticas de oficio, dando lugar a los propios gremios. Estos, a su vez, visibles en disciplinas como la música o la literatura, entre otras. La técnica creativa no surge de manera espontánea, se aprende, se perfecciona, se recrea dentro de una comunidad cultural determinada.

Por último, la necesidad de su salvaguarda como patrimonio cultural inmaterial frente a la creación algorítmica. Su reconocimiento permitiría construir instrumentos de transparencia y autenticidad cultural: certificaciones de intervención humana, sistemas de etiquetado o medidas de apoyo a sectores creativos afectados por la automatización³⁴. También, frente a usos engañosos³⁵. Se deberían modificar los tipos del art. 2 LSPCI para incluir la creación exclusivamente humana. Análogamente a la artesanía tradicional, se protegería un conocimiento técnico tradicional transmitido entre generaciones, así como una práctica cultural viva, ofreciendo su registro e inventario.

De las opciones que permitirían una mejor inclusión de la creación exclusivamente humana como patrimonio cultural inmaterial, la artesanía tradicional suple las carencias que pueden encontrarse cuando se compara con el folclore. Análogamente en cuanto a la creación de signos distintivos como indicaciones geográficas protegidas (IGP)³⁶. Dicho sistema beneficiaría a los consumidores al mejorar la concienciación sobre la autenticidad de los productos³⁷. Supondría un beneficio en la creación humana para prevenir falsificación, evitar que se pre-

³² Esto se encuentra en el propio folclore, LOUREDO CASADO (2024), págs. 16-21.

³³ UBERTAZZI (2022), págs. 31 y ss.

³⁴ Esta medida iría en consonancia con la propuesta por la doctrina para la protección del patrimonio cultural inmaterial mediante signos distintivos, MONTERO GARCÍA-NOBLEJAS (2024), págs. 212 y ss.

³⁵ Pues podrán prevenirse los riesgos de confusión entre la creación exclusivamente humana cuando se intente explotar una obra hecha por IA, SAP de Bilbao 2331/2021, de 14 de julio, ECLI:ES:AP:2021:2331.

³⁶ Reglamento (UE) 2023/2411 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de octubre, relativo a la protección de las indicaciones geográficas de productos artesanales e industriales y por el que se modifican los Reglamentos (UE) 2017/1001 y (UE) 2019/1753, *DOUE*.

³⁷ Considerando 5.

carice el trabajo del artista, dar más garantías al consumidor³⁸ al tomar decisiones más fundadas con un sistema de etiquetado y publicidad que identifique³⁹. Todo con la finalidad de que se preserve y desarrolle el patrimonio cultural y el saber hacer tradicional⁴⁰.

Permite la concepción de la creación exclusivamente humana como una artesanía o industria tradicional, dentro de la industria cultural, frente a la modernizada, la creación algorítmica. Esto preserva la confianza de quienes disfrutan de un contenido y desconocen no solo si es de origen humano o artificial, sino que sea conforme a los principios fundamentales protegidos en los Derechos de autor y el Patrimonio Cultural Inmaterial: la salvaguarda de la creación artística, científica o literaria por el ser humano⁴¹.

Por tanto, viendo que pueden concurrir los elementos de la artesanía tradicional en el caso de la creación exclusivamente humana, para construir una definición propia, es de interés la definición del art. 4 del Reglamento 2023. Entiende como productos artesanales a los producidos totalmente a mano, o con ayuda de herramientas manuales o digitales o por medios mecánicos siempre que la contribución manual sea un componente importante del producto acabado. También, los producidos de manera normalizada, tanto en la producción en serie, con el uso de máquinas⁴². Esta definición se encuadra en la protección de la artesanía tradicional como patrimonio cultural⁴³. Se puede entender como obra de creación exclusivamente humana la producida de manera única fruto del factor humano, aun con herramientas manuales o digitales, medios mecánicos, siempre que no se utilice IA en las fases de creación ni se intente simular con el uso de herramientas digitales la sustitución de la contribución humana como haría una IA⁴⁴. Preservando una contribución humana sustantiva, exclusiva, única. Incluso, en los mercados digitales⁴⁵.

³⁸ Con tal intención en cuanto a la artesanía tradicional, se recoge en el Reglamento 2023 que «[u]na protección uniforme en toda la Unión de los derechos de propiedad intelectual e industrial en relación con las indicaciones geográficas puede crear incentivos para la elaboración de productos de calidad, contribuir a la lucha contra la falsificación, garantizar la amplia disponibilidad de productos de calidad para los consumidores y contribuir a la creación de puestos de trabajo valiosos y sostenibles», Considerando 8. Idea también desarrollada en el Considerando 60 y el 64. Sobre este análisis ofrecido, también coincide la opinión del brillante profesor Ángel Martínez Gutiérrez, quien destaca la evidente influencia que existe en este Reglamento en cuanto a lo que se ha regulado sobre las Denominaciones de Origen Protegidas en materia agroalimentaria. En este Reglamento se manifiesta cómo «desde una perspectiva sociológica, la tutela de las tradiciones, la cultura y el *know how* de la comunidad humana concreta con anclaje adicional de la misma en el territorio concreto», Martínez Gutiérrez (2024), pág. 3.

³⁹ Considerando 15.

⁴⁰ Considerando 9.

⁴¹ Esto responde a los principios que inspiran el Reglamento 2023, Considerandos del 49 al 57.

⁴² Art. 4.1 del Reglamento (UE) 2023/2411 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de octubre, relativo a la protección de las indicaciones geográficas de productos artesanales e industriales. Por otro lado, la redacción del apartado cuarto del art. 4 de este reglamento refleja una respuesta en cuanto a las fases de producción y cómo y qué se entiende dentro de ella, pues, en caso contrario, cabe preguntarse «¿qué ha de entenderse por fases de producción?, esto es, ¿qué actividades productivas concretas se encuentran incluidas en esa expresión?», MARTÍNEZ GUTIÉRREZ (2024), pág. 4.

⁴³ Así lo recoge como uno de los objetivos dentro del Reglamento el de «un desarrollo económico local que contribuya a la protección del saber hacer y del patrimonio común», art. 2 f).

⁴⁴ Es importante destacar que se pueden elaborar programas de ordenador que, sin ser IA, produzcan los mismos resultados que esta.

⁴⁵ Una de las grandes novedades en el Reglamento 2023 es la inclusión de un derecho *ius excludendi alios* al tratar la protección en exclusiva de esta protección ante nombres de dominio, en el art. 46. Sobre este aspecto, véase con más profundidad MARTÍNEZ GUTIÉRREZ (2024), págs. 10-13.

Esto tendría efectos jurídicos de reconocimiento oficial, protección y capacidad de políticas públicas con la intención de prevenir usos engañosos (creaciones con IA como exclusivamente humanas), reforzando la autenticidad cultural del ser humano como ente creador y evitando la banalización de su proceso creativo. Se refuerza la visibilidad y compromiso por parte del Estado, preservando una continuidad, transmisión, identidad colectiva, la autenticidad de la manifestación intelectual frente a la mera delegación de la creatividad a una IA, donde la contribución del elemento humano acaba por ser vital (industria). Se protege el proceso (patrimonio cultural inmaterial), que no el resultado (derechos de autor), de manera colectiva y cultural sin automatización sustitutiva.

III. EL DAÑO POR DESPLAZAMIENTO CREATIVO COMO CATEGORÍA: COMPARATIVA CON EL DAÑO MEDIOAMBIENTAL

El uso de IA produce un efecto de sustitución de los artistas. Supone la normalización por parte del público de la inclusión de las obras generadas por IA dentro de los estándares creativos. Se iguala con la creación humana, minusvalorando la creatividad humana en pro de la automatización algorítmica del proceso creativo. Así, se justifica la presencia de un nuevo daño desde tres planos: jurídico, económico y social. Análogo al daño medioambiental, puede conceptualizarse el «daño por desplazamiento creativo» como consecuencia del efecto nocivo de la IA sobre el ecosistema creativo, afectando a la fauna artística de los distintos sectores.

1. Determinación del daño desde una perspectiva jurídica

En un sentido jurídico, que la IA sea capaz de utilizar obras previamente ya protegidas para la generación de contenido implica una potencial infracción de DA a los titulares de dichas obras. La doctrina aboga por la creación de licencias obligatorias colectivas para la explotación de tales derechos en el aprendizaje de toda IA⁴⁶. Al mismo tiempo, el resultado como *output* produce la confusión con las obras creadas por humanos. En el RIA se opta por la clasificación de riesgos sobre la IA, además de la exigencia de marcas de agua o sellos de advertencia que indiquen cuándo el consumidor se encuentra ante una obra cuyo contenido es generado por IA, de manera total o parcial⁴⁷. La aplicación de la Directiva de Productos Defectuosos (DPD) intenta ofrecer un sistema de responsabilidad que abarque al uso de la IA en este aspecto⁴⁸. Sin embargo, se produce un daño en un sentido jurídico pues se explota de manera indiscriminada obras protegidas en el proceso de aprendizaje para, a su vez, generar obras o contenido con la intención de sustituir el objeto de protección de los Derechos de autor, la creación fruto del intelecto humano. Los artistas encuentran una indefensión incluso aun si se cumple diligentemente por parte de proveedores de IA o empresas que despliegan con las actuales exigencias normativas⁴⁹.

⁴⁶ CARBAJO CASCÓN (2025), págs. 58 y ss.

⁴⁷ Art. 50.4.

⁴⁸ Directiva (UE) 2024/2853 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de octubre, sobre responsabilidad por los daños causados por productos defectuosos y por la que se deroga la Directiva 85/374/CEE del Consejo (DPD, en adelante).

⁴⁹ NOVELLI, CASOLARI, ROTOLLO, TADDEO y FLORIDI (2024), págs. 12 y ss.

2. Determinación del daño desde una perspectiva económica

En un sentido económico, la industria cultural ya sufre, de por sí, una precariedad sistémica. El uso de IA en la generación de contenido ha supuesto un decrecimiento en la contratación de artistas para la creación o participación de determinadas obras dentro de la industria, así como la depreciación en la calidad de dichas creaciones. Esta consecuencia ha supuesto que, paulatinamente, se opte por el uso parcial o total de IA en vez de la mano humana, siendo así una sustitución creativa del individuo humano por la IA. La caída en la contratación de artistas significa que se produce una merma económica en los ingresos y estabilidad de su trabajo. Las empresas del sector que usan IA siguen ganando beneficios por sus productos, pero se produce a costa de la pérdida económica del artista humano. Este efecto de automatización algorítmica en el proceso creativo sobre tareas creativas las cuales desempeña, normalmente, un humano refleja un perjuicio económico, pues se opta por el uso de IA en vez de la contratación humana en tareas creativas. La cuestión es que, en sí, la automatización de un proceso técnico dentro de un sector no implica una ilicitud, pero aquí, en cambio, la IA como tecnología produce un daño económico que se externaliza cuando se pretende automatizar las labores creativas del artista. Se produce un daño en términos económicos debido a la automatización de determinadas técnicas, conocimientos o expresiones culturales en el proceso creativo que suelen ser desarrollados, tradicionalmente, por el ser humano de manera exclusiva.

3. Determinación del daño desde una perspectiva social

En un sentido social, que se produzca esa automatización repercute en la percepción que tiene la sociedad sobre el prestigio y valor moral que implica la creatividad humana. Si el consumidor medio entiende que no existe dificultad alguna en producir una obra, ya que puede él mismo generarla con IA, el mensaje que transmite este pensamiento es que el arte no requiere de ninguna destreza técnica. La genialidad humana se arrincona a la mera capacidad de generar ideas disruptivas en el mejor de los escenarios. Sufrir una pérdida reputacional la figura de artista como «artesano de la cultura», es decir, como experto en las técnicas y los conocimientos que toda disciplina artística requiere para alcanzar niveles de excelencia y exquisitez. Esto implica grandes peligros en cuanto a la capacidad del desarrollo de la personalidad del individuo y su libertad de creación y expresión hacia un pensamiento crítico cuando el contexto en el cual se suelen desarrollar dichas capacidades lo ejecuta una IA en vez de una persona⁵⁰.

4. Conceptualización del «daño por desplazamiento creativo»: analogía con el daño medioambiental

Así, se identifica un daño cultural sistémico similar al medioambiental⁵¹. El uso de IA con un efecto de automatización en el proceso creativo implica una

⁵⁰ Esto entroncaría con las nuevas obligaciones que se les requerirían a las plataformas que se aprovechan del uso de IA en este ámbito. Por ello, véase MÁRQUEZ LOBILLO (2025).

⁵¹ Véase el estudio KOSMYNA, HAUPTMANN, TONG YUAN, SITU, LIAO, BERESNITZKY, BRAUNSTEIN y MAES (2025).

«contaminación» en el ecosistema creativo cultural. Esta externalidad debe asumirse mediante un régimen de responsabilidad⁵². En la actualidad, con la aplicación que supone la DPD comprendiendo como producto defectuoso los escenarios donde se manifiesta el uso de la IA pueden ser insuficientes. Dicho daño se produce no por un uso de IA que implique un *output* indebido y la consideración análoga con el producto defectuoso, sino que el correcto uso de la IA ya produce ese daño. Incluso si se cumple con la normativa vigente, se genera un tipo de daño externalizado y sin una respuesta jurídica aún. Análogo al daño medioambiental, se advierte de la contaminación algorítmica en el ecosistema creativo⁵³.

La comparación no debe entenderse como una identidad material entre ambos, sino una analogía funcional y estructural. Así, el primer elemento sería la externalidad negativa. Lo mismo que ciertas actividades productivas generan costes ecológicos, en el ámbito cultural el uso de IA en procesos creativos genera una externalidad en la reducción del valor económico, social y cultural del trabajo humano creativo y, en consecuencia, su sustitución de prácticas artísticas. El segundo, la causalidad difusa, donde en el daño por desplazamiento creativo resulta difícil imputar un resultado dañoso a una conducta aislada, aún más con pluralidad de operadores, efectos acumulativos o daños progresivos. La pérdida de oportunidades profesionales, reducción de ingresos o desvalorización de las prácticas artísticas no proceden de un acto de generación algorítmica. Estas son fruto de una acumulación de decisiones empresariales y consumo, con la dificultad probatoria de una respuesta jurídica mediante reclamaciones individuales *ex post*.

El tercer elemento común sería la dimensión colectiva del daño. La afectación del daño medioambiental se caracteriza por exceder el interés patrimonial individual y, en ese sentido, el daño por desplazamiento creativo tampoco se agota en la pérdida económica de un creador concreto: también tiene una dimensión colectiva sobre sectores artísticos, comunidades creativas o prácticas culturales con una función de identidad, continuidad y transmisión. El cuarto sería la función preventiva al buscar que se evite la amenaza antes de que llegue a producirse. Cuando una práctica cultural ha sido sustituida de manera estructural por completo, puede ser tarde para su reparación. De ahí los mecanismos preventivos orientados a la transparencia sobre el uso de IA, evaluación de impacto sectorial, certificación de creación humana, apoyo a comunidades creativas vulnerables y contribución económica de quienes obtienen beneficios por tal automatización⁵⁴.

De manera preventiva al daño, la responsabilidad se puede exigir a quien va a proveer o explotar dicha IA. Sin embargo, los efectos nocivos con su posterior

⁵² Resulta bastante probable que se encuentre, en este aspecto, ante la necesidad de presunción de dificultades excesivas, en particular debido a la complejidad técnica o científica para demostrar el carácter defectuoso del producto o el nexo causal entre su carácter defectuoso y el daño, o ambos (10.4.a) DPD). Con la actual regulación en responsabilidad e IA, las herramientas para responder a esta problemática resultan insuficientes. El daño cultural sistémico se produce por parte de la IA incluso en su correcto y adecuado uso. No se podría calificar conforme a la legislación vigente como defectuoso. Por ello, hace falta construir conceptualmente una nueva noción de daño alrededor de esta problemática.

⁵³ También en este ámbito cultural, resulta especialmente difuso debido a la complejidad de determinar el nexo causal con respecto a los efectos negativos de la IA. Sin embargo, en el contexto medioambiental, es quizá más difícil, CORPAS PASTOR (2024), p. 152.

⁵⁴ Esto se encuentra en sintonía con la regulación vigente en materia de IA, por lo que supondría que las actuales autoridades asumieran la prevención de este tipo de daño junto a las conductas ya sancionadas.

uso en dicho sector cultural resultan más difíciles de determinar por la dificultad técnica y científica, enfatizada en la Directiva por Productos Defectuosos (DPD)⁵⁵. Por eso, la lógica de que recaiga la responsabilidad objetiva sobre la IA (Considerando 17 de la directiva) como producto. Sin embargo, la carga de la prueba en el contexto que se plantea resulta bastante compleja. Por eso, la presunción del carácter defectuoso según el art. 10.4 DPD: se presume el carácter defectuoso en la IA debido a su complejidad tecnológica.

No se trata de prohibir la IA o de calificar como ilícita toda automatización, sino de impedir que sus costes culturales estructurales queden externalizados. Como el principio de «quien contamina paga»⁵⁶ no legitima contaminar pagando, sino que trata de prevenir, reparar e internalizar costes, el daño por desplazamiento creativo aplica un principio similar en el ámbito cultural: los beneficios relevantes de la automatización sustitutiva de prácticas creativas humanas deben asumir, al menos parcialmente, los costes estructurales de tal automatización sobre el ecosistema cultural.

IV. CONCLUSIONES

La automatización algorítmica del proceso creativo humano ha producido que se diferencie entre dos procesos creativos: uno, humano; otro, algorítmico. De ambos, el primero ha sufrido un perjuicio ante esta nueva tecnología, siendo sustituido por esta. Los mecanismos jurídicos actuales resultan insuficientes para su debida protección. Por ello, la búsqueda de otras soluciones puede favorecer su correcta salvaguarda. Así, la creación exclusivamente humana puede entenderse como un conjunto de prácticas diferenciadas, conocimientos, técnicas y formas de transmisión cultural. Tal como la artesanía tradicional, la creación exclusivamente humana reúne los elementos estructurales para ser considerada como Patrimonio Cultural Inmaterial. Un saber hacer transmitido entre generaciones, reconocible por comunidades creativas concretas, con función identitaria y necesitada de medidas de salvaguardia frente al avance de la IA. No es prohibir el uso de IA o limitar la innovación tecnológica, sino reconocer la existencia de un interés cultural colectivo digno de protección autónoma que justifique medidas de promoción, certificación, identificación y transmisión, reforzando la autenticidad cultural del proceso creativo humano, evitando que la automatización algorítmica haga desaparecer prácticas artísticas.

Se ha propuesto denominar «daño por desplazamiento creativo» al que es fruto de la automatización creativa humana por IA, que se acentúa en aquellos colectivos artísticos, comunidades creativas y prácticas culturales tradicionalmente desarrolladas por seres humanos. Un daño cultural sistémico, externa-

⁵⁵ El Considerando 3 destaca que «[l]a experiencia adquirida con la aplicación de dicha Directiva también ha demostrado que las personas perjudicadas se enfrentan a dificultades para obtener una indemnización debido a restricciones a la hora de presentar reclamaciones de indemnización y a las dificultades a la hora de reunir pruebas para demostrar la responsabilidad, especialmente a la luz de la creciente complejidad técnica y científica. Esto incluye las demandas de indemnización por daños relacionados con las nuevas tecnologías. Por tanto, la revisión de dicha Directiva fomentaría la implantación y aceptación de esas nuevas tecnologías, incluida la IA, garantizando al mismo tiempo que los demandantes puedan disfrutar del mismo nivel de protección con independencia de la tecnología de que se trate y que todas las empresas gocen de mayor seguridad jurídica y de unas condiciones de competencia equitativas».

⁵⁶ Recogido en el art. 1 de la Ley 26/2007, de 23 de octubre, de Responsabilidad Medioambiental.

lizado, que encuentra una analogía en el daño medioambiental al compartir determinados rasgos estructurales: la existencia de externalidades negativas, la afectación de bienes colectivos, la dificultad de acreditar relaciones causales individualizadas y la falta de mecanismos preventivos. El reconocer el daño por desplazamiento creativo justificaría futuros instrumentos de evaluación, prevención e internalización de costes culturales asociados a la automatización creativa algorítmica. Además, proporcionaría el fundamento dogmático necesario para justificar la intervención jurídica cuando la sustitución algorítmica sea de una intensidad suficiente y comprometa la continuidad de prácticas creativas humanas culturalmente relevantes. Sobre todo, aquellas susceptibles de protección como Patrimonio Cultural Inmaterial.

V. BIBLIOGRAFÍA

- ALI, Amir, GHOSE, Anuttama, SAURAV, Shashikant y DESHMUKH, Sachin (2024), «Creativity and Innovation in the Age of Artificial Intelligence: A Copyright Dilemma», *Padjadjaran Jurnal Ilmu Hukum (Journal of Law)*, 11, n.º 2, 6, págs. 164-184.
- AZUAJE PIRELA, Michelle (2020), «Protección jurídica de los productos de la inteligencia artificial en el sistema de propiedad intelectual», *Revista Jurídica Austral*, 1, n.º 1, págs. 319-342.
- BARFIELD, Woodrow (2006), «Intellectual property rights in virtual environments: considering the rights of owners, programmers and virtual avatars», *Akron Law Review*, 39, págs. 649-700.
- BAYLOS CORROZA, Hermenegildo (1993), *Tratado de Derecho Industrial*, Civitas, Madrid.
- BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, Rodrigo (1989), «Libro Primero. II. Sujeto, objeto y contenido», en Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (Coord.), *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*, Tecnos, Madrid, págs. 209-231.
- (2019), *Manual de Propiedad Intelectual*, Tirant lo blanch, Valencia.
- BORTOLOTTI, Chiara (2014), «La problemática del patrimonio cultural inmaterial», *Culturas. Revista de gestión cultural*, 1, n.º 1, págs. 1-22.
- CARAVACA AGUILAR, Jesús (2025), «La consideración de la Semana Santa como folclore y su protección», *ADI*, 45, págs. 63-84.
- CARBAJO CASCÓN, Fernando (2025), «Inteligencia artificial generativa y derechos de propiedad intelectual. Problemas y posibles soluciones en la fase de entrenamiento y aprendizaje», en Guerrero Lebrón, M. J. (Dir.); Alvarado Herrera, L.; Dorado Muñoz, M. (Coord.), *Cuestiones actuales de Derecho mercantil digital*, Colex, A Coruña, págs. 28-74.
- CASTILLO PARRILLA, José Antonio y FERNÁNDEZ BASSO, Carlos Jesús (2025), «Los perfiles sintéticos generados con redes neuronales y otros sistemas IA, y su protección a través de la Propiedad Intelectual», en Guerrero Lebrón, M. J. (Dir.); Alvarado Herrera, L.; Dorado Muñoz, M. (Coord.), *Cuestiones actuales de Derecho mercantil digital*, Colex, A Coruña, págs. 135-186.
- CORPAS PASTOR, Luis (2024), «Propuesta de lege ferenda desde el Derecho civil a la Ley 26/2007, de 23 de octubre, de responsabilidad medioambiental», *IUS ET SCIENTIA*, págs. 139-166.
- DAGNE, Tesh (2014), «Protecting Traditional Knowledge in International Intellectual Property Law: Imperatives for Protection and Choice of Modalities», *The John Marshall Revue of Intellectual Property Law*, 25, págs. 24-49.
- DUQUE LIZARRALDE, Marta (2020), «Las obras creadas por Inteligencia Artificial, un nuevo reto para la Propiedad Intelectual», *Revista de Propiedad Intelectual*, 64, págs. 13-67.
- FERNÁNDEZ CARBALLO-CALERO, Pablo (2021), *La propiedad intelectual de las obras*

- creadas por inteligencia artificial*, Aranzadi, Cizur Menor.
- FRANCESCHELLI, Giorgio y MUSOLESI, Mirco (2022), «Copyright in generative deep learning», *Data & Policy*, 4, e17, págs. 1-18.
- GALACHO ABOLAFIO, Antonio Francisco (2014), *La obra derivada musical: entre el plagio y los derechos de autor*, Aranzadi, Cizur Menor.
- GLASSER, Darin (2001), «Copyrights in computer-generated works: whom, if anyone, do we reward?», *Duke Law & Technology Review* 1, págs. 1-18.
- HILTY, Reto; HOFFMANN, Jorg y SCHEUERER, Stefan (2020), «Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence», en Lee, J. A.; Liu, K. C.; Hilty, R. M. (Ed.), *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, Oxford University Press, Oxford, págs. 1-29.
- KOSMYNA, Nataliya; HAUPTMANN, Eugene; TONG YUAN, Ye; SITU, Jessica; LIAO, Xian-Hao; BERESNITZKY, Ashly Vivian; BRAUNSTEIN, Iris y MAES, Pattie (2025), «Your Brain on ChatGPT: Accumulation of Cognitive Debt when Using an AI Assistant for Essay Writing Task», *MIT*, págs. 1-126.
- JIMÉNEZ SERRANÍA, Vanessa (2025), «Los outputs generados por inteligencia artificial generativa: ¿obras derivadas, creaciones sintéticas o ninguna de las anteriores?», en Guerrero Lebrón, M. J. (Dir.); Alvarado Herrera, L.; Dorado Muñoz, M. (Coord.), *Cuestiones actuales de Derecho mercantil digital*, Colex, A Coruña, págs. 75-102.
- LACRUZ MANTECÓN, Miguel Luis (2021), *Inteligencia Artificial y derechos de autor*, Reus, Madrid.
- LE THI, Minh (2024), «AI and copyrights: perspectives on intellectual property laws of the EU, the US, and Vietnam.», *Lex Humana*, 16(1), págs. 297-327.
- LÓPEZ QUIROGA, Julio (1918), *La propiedad intelectual en España: Estudio teórico y práctico de la ley y reglamento vigentes*, Librería General De Victoriano Suárez, Madrid.
- LOUREDO CASADO, Sara (2024), «La protección de las expresiones tangibles del folclore: estado actual y perspectivas de futuro», *Revista de Propiedad Intelectual*, 77, págs. 13-49.
- LUCCHI, Nicola (2025), «Generative AI and Copyright», *Parlamento Europeo*, 8 de julio, págs. 1-175.
- MÁRQUEZ LOBILLO, Patricia (2025), «Algunos aspectos del estatuto jurídico de las plataformas intermediarias de comercialización con consumidores», *LMM*, 122, 2025.
- MARTÍNEZ GUTIÉRREZ, Ángel (2024), «Nuevo título de protección para los productos artesanales e industriales en la Unión Europea», *RDM*, 333, págs. 1-16.
- MIERNICKI, Martin y NG, Irene (2021), «Artificial intelligence and moral rights», *AI & Society*, 36, n.º 1, págs. 319-329.
- MONTERO GARCÍA-NOBLEJAS, Pilar (2024), «Protección del patrimonio cultural mediante derechos de propiedad intelectual», *ADI*, 44, págs. 199-225.
- MUÑOZ VELA, José Manuel (2024), «Inteligencia artificial generativa. Desafíos para la propiedad intelectual», *RDUNED*, 33, págs. 17-75.
- NAVAS NAVARRO, Susana (2019), «Capítulo II: Creación original e Inteligencia Artificial», en Navas Navarro, S. (Dir.), *Nuevos desafíos para el derecho de autor: robótica, inteligencia artificial, tecnología*, Reus, Madrid, págs. 27-46.
- NOVELLI, Claudio; CASOLARI, Federico; ROTOLO, Antonio; TADDEO, Mariarosaria y FLORIDI, Luciano (2024), «AI Risk Assessment: A Scenario-Based, Proportional Methodology for the AI Act», *DISO*, 3, págs. 4-29.
- ORTEGO RUIZ, Miguel (2018), «El concepto de autor en la era de los robots», *Anuario de Propiedad Intelectual*, págs. 409-436.
- (2022), *Los Derechos de autor de los humanoides en un mundo global e interconectado*, Reus, Madrid.
- PEINADO GRACIA, Juan Ignacio (2017), «Artículo 10. Obras y títulos originales», en Palau Ramírez, F.; Palao Moreno, G (Dirs.), *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*, Tirant lo blanch, Valencia, págs. 160-223.

- PHILLIPS, Jeremy y FIRTH, Alison (1990), *Introduction to Intellectual Property Law*, Butterworth, Pendang.
- (2001), *Introduction to Intellectual Property Law*, Oxford Ed., Oxford.
- RACINE, Pierre-Luc (2020), «Fostering Expressive Knowledge: The Copyrightability of Computer-Generated Works in Canada», *IDEA: The Law Review of the Franklin Pierce Center for Intel*, 60, págs. 544-610.
- RAMALHO, Ana (2017), «Will robots rule the (artistic) world? A proposed model for the legal status of creations by artificial intelligence systems. A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems», *SSRN*, págs. 1-20.
- RÍOS RUIZ, Wilson Rafael (2001), «Los sistemas de inteligencia artificial y la propiedad intelectual de las obras creadas, producidas o generadas mediante ordenador», *La Propiedad Inmaterial*, 3, págs. 5-13.
- ROMÁN PÉREZ, Raquel (2011), «Manifestaciones de la cultura popular relevantes como obras del espíritu. Artesanía. Folclore. Cuentos y tradiciones populares», en Valdés, C.; Rogel, C. (Dirs.); Martín, A. (Coord.), *Cultura popular y Propiedad Intelectual*, Reus, Madrid, págs. 29-48.
- SANTACANA I MESTRE, Joana y LLONCH MOLINA, Nayra (2016), *El patrimonio cultural inmaterial y su didáctica*. Trea, Gijón.
- SEPÚLVEDA LLANOS, Fidel (2003), «Artesanía como patrimonio cultural: desarrollo, fomento y protección», *AISTHESIS*, 36, págs. 51-56.
- UBERTAZZI, Benedetta, (2022), *Intangible Cultural Heritage, Sustainable Development and Intellectual Property*, Springer, Munich.
- Vaquero Caballería, Marcos (2005), «La protección jurídica del patrimonio cultural inmaterial», *Museos. es: revista de la subdirección general de museos estatales*, 1, págs. 88-99.
- VÁSQUEZ LEAL, Luis (2020), «¿Autoría algorítmica? Consideraciones sobre la autoría de las obras generadas por inteligencia artificial», *Revista Iberoamericana de la Propiedad Intelectual*, 13, págs. 207-233.
- WEN, Han (2024), «AI-Generated Contents (AIGC) Copyrightability Accreditation Based on Copyright Law Constructure», *Artificial Intelligence Technology Research*, 2, n.º 5, págs. 96-100.
- WYCZIK, Jakub y WIECZERZAK, Rafal (2024), «Rethinking Copyright: The Art of Ownership in AI Outputs», *Eastern European Journal of Transnational Relations*, 8, n.º 1, págs. 39-52.

