

La Frontera Fluctuante de la Propiedad Intelectual: El Conflicto Jurídico y Comercial entre los Estudios de Hollywood y la Inteligencia Artificial Generativa en 2025

Equipo de investigación derechoartificial.com

Resumen: El año 2025 ha consolidado una crisis de paradigma en el Derecho de Propiedad Intelectual, caracterizada por la colisión frontal entre los activos intangibles de la industria del entretenimiento y el avance de la inteligencia artificial (IA) generativa. Este artículo analiza exhaustivamente la transición desde un estado de litigiosidad defensiva hacia modelos de ordenación privada y gobernanza contractual. El análisis jurídico se articula en torno a la demanda presentada por Disney, Universal y Warner Bros. contra Midjourney, la cual marca un hito al desplazar el foco desde el entrenamiento algorítmico (*input*) hacia la infracción basada en la generación de personajes icónicos (*output*). Se examinan críticamente las primeras sentencias de instancia del Distrito Norte de California en los casos *Bartz v. Anthropic* y *Kadrey v. Meta*, las cuales establecen que, si bien el entrenamiento puede considerarse un uso transformativo (*fair use*), el almacenamiento de copias procedentes de fuentes no autorizadas o «bibliotecas en la sombra» carece de tal protección. Asimismo, el estudio profundiza en las implicaciones del informe de la Oficina de Copyright de los Estados Unidos de mayo de 2025, el cual introduce la controvertida teoría de la «dilución de mercado». Finalmente, se aborda el cambio estratégico de los grandes estudios, ejemplificado en la inversión de 1.000 millones de dólares de Disney en OpenAI en diciembre de 2025. Este acuerdo, estructurado mediante *warrants* de acciones y licencias de personajes específicos con restricciones de entrenamiento, señala una nueva arquitectura de mercado donde el capital y el contrato privado operan como mecanismos de resolución ante la lentitud de la jurisprudencia y la legislación. El artículo concluye que la estabilidad sistémica del Derecho de Autor requiere una armonización entre la innovación tecnológica y la preservación del incentivo creativo humano.

Abstract: *The year 2025 has cemented a paradigm crisis in Intellectual Property Law, characterized by the head-on collision between entertainment industry intangible assets and the advancement of generative artificial intelligence (AI). This article exhaustively analyzes the transition from a state of defensive litigation toward models of private ordering and contractual governance. The legal analysis is structured around the lawsuit filed by Disney, Universal, and Warner Bros. against Midjourney, which marks a milestone by shifting the focus from algorithmic training (input) toward infringement based on the generation of iconic characters (output). It critically examines the first district court rulings from the Northern District of California in Bartz v. Anthropic and Kadrey v. Meta, which establish that, while training may be considered fair use, the storage of copies from unauthorized sources or "shadow libraries" lacks such protection. Furthermore, the study delves into the implications of the United States Copyright Office report of May 2025, which introduces the controversial theory of "market dilution." Finally, the strategic shift of major studios is addressed, exemplified by Disney's \$1 billion investment in*

OpenAI in December 2025. This agreement, structured through equity warrants and specific character licensing with training restrictions, points to a new market architecture where capital and private contracts operate as resolution mechanisms in the face of slow-moving case law and legislation. The article concludes that the systemic stability of Copyright Law requires harmonization between technological innovation and the preservation of human creative incentives.

I. Introducción

El año 2025 será recordado en los anales del Derecho de Propiedad Intelectual como el epicentro de una colisión tectónica entre los activos intangibles de la era industrial del entretenimiento y la capacidad de síntesis de la inteligencia artificial (IA) generativa. Lo que comenzó como una curiosidad tecnológica se ha transformado en una crisis de paradigma que cuestiona los fundamentos mismos de la autoría, la reproducción y el mercado. Esta tensión ha escalado desde debates teóricos en foros académicos hasta una litigiosidad sistémica, encabezada por la demanda presentada el 11 de junio de 2025 por **Disney Enterprises, Inc. y Universal City Studios contra Midjourney, Inc.** [1]. Este litigio no es una disputa aislada; representa el primer esfuerzo coordinado de los grandes estudios de Hollywood para detener lo que califican como una infracción de derechos de autor «voluntaria y sistemática» de sus personajes más valiosos, desde Darth Vader hasta Shrek.

La **tesis principal** de este artículo sostiene que el panorama jurídico de 2025 revela una transición crítica: el foco del conflicto se ha desplazado desde la legalidad del proceso de entrenamiento algorítmico (*input*) hacia la naturaleza infractora de los resultados generados (*output*) y la consecuente **dilución de mercado** de las obras originales. Se argumenta que, mientras los tribunales del Distrito Norte de California han comenzado a consolidar la protección del entrenamiento como uso transformativo —siempre que no se utilicen «bibliotecas en la sombra»—, los grandes titulares de derechos han optado por una estrategia de **«ordenación privada»** (*private ordering*). Este cambio de paradigma, ejemplificado por el histórico acuerdo de inversión y licencia de Disney con OpenAI en diciembre de 2025, sugiere que el futuro de la propiedad intelectual en la era de la IA no se decidirá únicamente en los estrados, sino mediante una nueva arquitectura de mercado basada en contratos de licencia específicos y participación en el capital de las propias tecnológicas.

A fin de demostrar esta tesis, el presente trabajo se estructura según el siguiente mapa de ruta. En la **Parte II**, se delimita el marco fáctico y procedimental, analizando la evolución de las demandas colectivas y los hechos probados en los casos *Bartz v. Anthropic* y *Kadrey v. Meta*. La **Parte III** aborda el marco teórico-doctrinal, profundizando en la evolución del concepto de uso transformativo (*fair use*) bajo la égida de los precedentes *Warhol* y *Google v. Oracle*. En la **Parte IV**, se ofrece un análisis detallado de los problemas jurídicos principales, con especial atención a la «infracción por diseño» y la capacidad de las IA para generar copias regurgitadas. La **Parte V** evalúa críticamente las fortalezas y debilidades de las teorías de infracción directa frente a las de responsabilidad contributiva. La **Parte VI** introduce un análisis comparado de las normativas emergentes,

contrastando la doctrina estadounidense con el enfoque de excepciones por minería de textos y datos (TDM) de la Unión Europea y Japón. En la **Parte VII**, se exploran las implicaciones sistémicas para la práctica jurídica y las políticas públicas, destacando la tensión entre la innovación tecnológica y la preservación del incentivo creativo humano. Finalmente, en la **Parte VIII**, se presentan propuestas de *lege ferenda*, abogando por un modelo de gobernanza que trascienda la dicotomía litigiosa en favor de mecanismos de transparencia y compensación equitativa. El artículo concluye que la estabilidad del ecosistema creativo depende de una armonización que reconozca a la IA como una herramienta de soporte y no como un sustituto de la autoría humana.

II. Parte I – Marco Fáctico, Normativo y Procedimental

El conflicto jurídico entre los titulares de derechos de autor y los desarrolladores de inteligencia artificial (IA) generativa alcanzó su madurez procesal durante el año 2025. Esta etapa se define por el tránsito de demandas individuales interpuestas por artistas y escritores hacia acciones coordinadas por grandes conglomerados mediáticos, y por la consolidación de los primeros criterios judiciales de fondo en las cortes federales de los Estados Unidos.

1. La escalada del litigio estratégico: El caso *Disney Enterprises, Inc. v. Midjourney, Inc.*

El 11 de junio de 2025, Disney Enterprises, Inc., junto con Universal City Studios y Marvel Characters, Inc., interpuso una demanda ante el Tribunal de Distrito de los Estados Unidos para el Distrito Central de California contra Midjourney, Inc. [2]. A diferencia de los litigios precedentes de 2023 y 2024, que se centraban primordialmente en la fase de entrenamiento (*input*), esta acción destaca por su énfasis en la **generación de resultados infractores** (*output*) que replican personajes icónicos de la cultura popular, tales como Darth Vader, Spider-Man, los Minions y Shrek.

Los demandantes alegan que Midjourney opera una «máquina expendedora virtual» que produce derivados no autorizados de manera «voluntaria y sistemática» [3]. El 4 de noviembre de 2025, las partes estipularon la consolidación de este proceso con la acción *Warner Bros. Entertainment Inc., et al. v. Midjourney, Inc.* [4], unificando así el frente de los tres mayores estudios de Hollywood contra el desarrollador. La defensa de Midjourney, por su parte, sostiene que el entrenamiento sobre contenido públicamente disponible constituye un «uso legítimo de libro de texto» (*textbook fair use*) bajo la sección 107 del Título 17 del *United States Code* (U.S.C.) [5].

2. Antecedentes jurisprudenciales inmediatos: *Bartz v. Anthropic* y *Kadrey v. Meta*

El marco fáctico de 2025 está indisolublemente ligado a dos sentencias dictadas en junio de dicho año por el Distrito Norte de California. En *Bartz v. Anthropic PBC* [6], el juez Alsup dictaminó el 23 de junio que el uso de obras protegidas para entrenar modelos de lenguaje (LLM) es «espectacularmente transformativo», trazando una analogía con el aprendizaje humano. No obstante, el tribunal estableció un matiz procedimental crítico: la

creación de una biblioteca permanente con copias procedentes de fuentes ilícitas (*shadow libraries*) constituye una infracción independiente que no queda amparada por la doctrina del *fair use*.

Dos días después, en *Kadrey v. Meta Platforms, Inc.* [7], el juez Chhabria desestimó las pretensiones de los demandantes sobre la ilegalidad del entrenamiento *per se*, al no presentarse evidencia empírica de daño de mercado. Sin embargo, estas sentencias abrieron la puerta a una nueva fase de litigiosidad centrada en la **especificidad del daño**, incentivando a los estudios a documentar cómo las herramientas de IA diluyen el valor comercial de sus activos más reconocibles [8].

3. El marco administrativo: El Informe de la Oficina de Copyright de mayo de 2025

En el plano normativo-administrativo, la Oficina de Copyright de los Estados Unidos (USCO) publicó en mayo de 2025 la Parte 3 de su informe exhaustivo sobre IA y Propiedad Intelectual [9]. El documento concluye que, si bien diversas fases del desarrollo de la IA son transformativas, el uso comercial de vastos acervos de obras protegidas para producir contenido expresivo que compite directamente con los autores originales «excede las fronteras establecidas del uso legítimo» [10].

Este informe introdujo formalmente la preocupación por la **dilución de mercado**, advirtiendo que la velocidad y escala de la generación sintética genera un riesgo sistémico incluso cuando los resultados no sean sustancialmente similares a una obra específica. Esta postura administrativa ha servido de base doctrinal para que los estudios argumenten que la IA no solo copia, sino que usurpa la capacidad de explotación de sus propios estilos y franquicias.

4. El giro hacia la ordenación privada: Inversión y licencias en el cierre de 2025

Paralelamente a la vía judicial, el panorama fáctico se alteró radicalmente en diciembre de 2025. El 11 de diciembre, Disney anunció una inversión de 1.000 millones de dólares en OpenAI [11]. Este acuerdo, estructurado mediante *warrants* de acciones y licencias de tres años, permite a la herramienta Sora generar videos con más de 200 personajes específicos bajo condiciones estrictas: exclusión de voces y rostros de talento real, y la **prohibición expresa de entrenar el modelo general con la propiedad intelectual de Disney** [12].

Este hito señala el fracaso relativo del modelo de *opt-out* (retirada bajo demanda) en favor de un modelo de *opt-in* (autorización previa), cambio de política que OpenAI adoptó formalmente tras la presión de las agencias de talento WME, CAA y UTA en octubre de 2025 [13].

III. Parte II – Marco Teórico-Doctrinal y Conceptos Clave

El debate jurídico de 2025 no solo ha enfrentado a partes litigantes, sino que ha puesto a prueba la elasticidad de los pilares del Derecho de Propiedad Intelectual. La doctrina del *fair use* (uso legítimo), codificada en la sección 107 del Título 17 del U.S.C., se erige como

el campo de batalla principal, donde conceptos tradicionales como la «transformatividad» y el «daño de mercado» están siendo redefinidos para dar cabida a la computación a escala planetaria.

1. El Canon de la Transformatividad: De *Campbell* a *Warhol*

La piedra angular del análisis del primer factor del *fair use* es si el nuevo uso «añade algo nuevo, con un propósito ulterior o un carácter diferente» [14]. La jurisprudencia de 2025 hereda la tensión de la sentencia de la Corte Suprema en *Andy Warhol Foundation v. Goldsmith* (2023) [15], que clarificó que la mera adición de una nueva expresión o mensaje no garantiza la transformación si el propósito comercial del nuevo uso compete con el original.

En el contexto de la IA, los tribunales han comenzado a distinguir dos planos de propósito:

- **Propósito de Entrenamiento:** En casos como *Bartz v. Anthropic* y *Kadrey v. Meta*, los jueces han dictaminado que el entrenamiento es «espectacularmente transformativo» porque su fin no es el disfrute humano de las obras individuales, sino el mapeo de relaciones estadísticas para crear una herramienta funcional [16].
- **Propósito de Generación:** La Oficina de Copyright advierte en su informe de mayo de 2025 que si un modelo se entrena específicamente para producir contenido que satisfaga la misma demanda de entretenimiento que las obras originales, la transformatividad es, en el mejor de los casos, «modesta» [17].

2. La Doctrina del Uso No Expresivo (*Nonexpressive Use*)

Una teoría central defendida por desarrolladores y académicos es que la IA realiza un «uso no expresivo» de las obras [18]. Bajo esta premisa, el algoritmo no «consume» la expresión creativa para su comunicación pública, sino que extrae datos desprotegidos (patrones lingüísticos, frecuencias de píxeles). Sin embargo, esta teoría enfrenta críticas severas en 2025: los titulares de derechos argumentan que las IA «beben» de la expresión precisamente para emularla, y que el problema de la «memorización» —donde el modelo regurgita copias casi idénticas— invalida la defensa del uso no expresivo [19].

3. El Límite del Copiado Intermedio y las «Bibliotecas en la Sombra»

El marco teórico de 2025 se apoya en los precedentes de «ingeniería inversa» como *Sega v. Accolade* [20] y *Sony v. Connectix* [21], que permitieron el copiado intermedio para acceder a elementos funcionales desprotegidos. No obstante, el juez Alsup en *Bartz* introdujo una distinción dogmática fundamental: el uso transformativo no ampara la creación de una biblioteca permanente basada en copias ilícitas (*pirated shadow libraries*). La doctrina establece ahora que, aunque el proceso analítico sea legal, la procedencia ilegal de los datos de entrada (*input*) vicia la equidad del *fair use* [22].

4. La Nueva Teoría de la Dilución de Mercado

Históricamente, el cuarto factor del *fair use* evaluaba la «sustitución de mercado» (si el público compra la copia en lugar del original). El informe de la Oficina de Copyright de mayo de 2025 ha introducido formalmente el concepto de **dilución de mercado** [23]. Esta

teoría postula que, incluso si una salida de IA no es «sustancialmente similar» a una obra específica (requisito tradicional de infracción), la capacidad de la IA para inundar el mercado con obras del mismo género o estilo diluye el valor económico de la autoría humana en su conjunto. Académicos como Edward Lee han calificado esta teoría de «especie mutante de ley de copyright» y potencialmente inconstitucional, al intentar proteger estilos y géneros que caen fuera del objeto de protección de la ley [24].

5. Ordenación Privada frente a Gobernanza Estatuaria

Ante la incertidumbre doctrinal, 2025 ha visto el surgimiento de la «ordenación privada» (*private ordering*) como marco normativo *de facto*. Los grandes estudios están desplazando el conflicto desde el Título 17 (Copyright) hacia la arquitectura contractual. El modelo de Disney con OpenAI refleja un cambio de paradigma: el derecho de propiedad intelectual ya no se ejerce solo para prohibir, sino como un activo de inversión (*equity*) y una herramienta de control sobre los parámetros de entrenamiento, creando una «gobernanza por contrato» que elude la lentitud de los precedentes judiciales [25].

IV. Parte III – Análisis Detallado del Problema Jurídico Principal

El núcleo de la disputa jurídica en 2025 se articula sobre la tensión entre la capacidad técnica de los modelos de IA para procesar información y la reserva de derechos exclusivos de los autores sobre la expresión de sus obras. Este análisis se desglosa en tres dimensiones: la infracción en el proceso de ingesta (*input*), la naturaleza de los resultados generados (*output*) y la atribución de responsabilidad.

1. La Infracción *Prima Facie* en la Fase de Desarrollo y Entrenamiento

El análisis comienza con la premisa de que la creación de un conjunto de datos de entrenamiento que contenga obras protegidas implica, necesariamente, actos de reproducción. Según el Informe de la Oficina de Copyright de mayo de 2025, el proceso de desarrollo de IA —desde la descarga inicial, la conversión de formatos, hasta la inclusión en subconjuntos filtrados— activa el derecho de reproducción bajo la sección 106 de la Ley de Copyright [26].

En el litigio *Disney v. Midjourney*, los estudios argumentan que la demandada ha infringido sus obras en múltiples niveles, comenzando por el proceso de entrenamiento. La pretensión central de Disney es que Midjourney copió sus obras «sin permiso» para «entrenar y ajustar» su modelo. Este acto es calificado por los demandantes como una infracción directa, puesto que el modelo no podría funcionar como una «máquina expendedora virtual» de imágenes infractoras si no hubiera sido entrenado previamente para reproducirlas [27].

2. La Disputa sobre los Personajes Icónicos: El Problema del *Output*

A diferencia de los casos centrados únicamente en el texto, el conflicto de 2025 con Hollywood se desplaza hacia la **protección de personajes icónicos**. Los demandantes en *Disney v. Midjourney* identifican personajes como Darth Vader, Spider-Man, los Minions y Shrek como activos «extraordinariamente valiosos» que están siendo reproducidos y exhibidos públicamente sin autorización [28].

El problema jurídico reside en la capacidad de la IA para generar lo que se ha denominado «salidas plagarias» o regurgitaciones. La evidencia presentada por expertos sugiere que los generadores de imágenes pueden producir copias «casi idénticas» de fotogramas de películas y réplicas de personajes famosos mediante *prompts* simples [29]. Jurídicamente, esto plantea dos desafíos:

- **Memorización Algorítmica:** Si un modelo puede generar una copia sustancialmente similar a una obra de entrenamiento sin que esa expresión se proporcione externamente, dicha expresión debe existir en alguna forma dentro de los pesos del modelo (*model weights*) [30].
- **El «Problema de Snoopy»:** Cuanto más abstracta es la protección de un personaje, más probable es que un modelo de IA lo «copie» de formas que el público reconozca, incluso si no replica una imagen específica [31].

3. Teorías de Responsabilidad: Directa, Contributiva y Vicaria

Disney y Universal han planteado una estructura de responsabilidad en cascada. Si Midjourney intenta evadir la responsabilidad directa culpando a sus suscriptores por los resultados generados, los estudios sostienen que la empresa es responsable como **infractor secundario** bajo las doctrinas de responsabilidad vicaria y contributiva [32].

El argumento para la **responsabilidad vicaria** se basa en que Midjourney tiene el derecho y la capacidad de supervisar o controlar la actividad infractora —por ejemplo, mediante la implementación de medidas tecnológicas o «guardias» que filtren *prompts* de personajes específicos— y que obtiene un beneficio financiero directo de dicha infracción (suscripciones comerciales) [33]. La prueba de este «control» es fáctica: Midjourney implementó temporalmente protecciones para su función de video tras la demanda, pero las retiró dos meses después, demostrando que posee la capacidad técnica para detener la infracción pero toma la decisión comercial de no hacerlo [34].

4. Argumentos de Defensa y Elementos de Prueba

La defensa de Midjourney y otras tecnológicas se apoya en tres pilares:

- **La Naturaleza Transformativa del Entrenamiento:** Sostienen que el entrenamiento sobre miles de millones de imágenes para «entender cómo el lenguaje se relaciona con los objetos» es un uso legítimo (*fair use*) altamente transformativo [35].
 - **Ausencia de Daño de Mercado Cognoscible:** Argumentan que no existe un mercado real o legalmente reconocido para los datos necesarios para entrenar modelos de vanguardia [36].
 - **Defensas de Equidad (*Unclean Hands*):** En un giro estratégico, Midjourney alega que los propios empleados de Disney y Universal han utilizado sus herramientas profesionalmente y para beneficio de los estudios. Sostienen que los demandantes «no pueden tener ambas cosas»: beneficiarse de la tecnología mientras piden que se declare ilegal [37].
-

V. Parte IV – Evaluación Crítica: Fortalezas, Debilidades, Contradicciones y Tensiones

El escenario jurídico de 2025 presenta una arquitectura de conflictos donde las doctrinas tradicionales de propiedad intelectual se ven forzadas a operar en límites de escala para los que no fueron diseñadas. Una evaluación crítica de la situación revela profundas tensiones entre la jurisprudencia emergente, las posturas de los organismos administrativos y las estrategias comerciales de los propios titulares de derechos.

1. La paradoja de la transformatividad: Ingesta frente a generación

La mayor fortaleza de la defensa de los desarrolladores reside en el reconocimiento judicial de que el entrenamiento de modelos —el mapeo de relaciones estadísticas— es un acto «espectacularmente transformativo» [38]. Los tribunales en casos como *Bartz v. Anthropic* han validado que este proceso no busca el disfrute expresivo de las obras, sino la creación de una herramienta funcional. Sin embargo, esta tesis enfrenta una debilidad crítica cuando el modelo se despliega para generar contenido expresivo que compite en el mismo mercado que las obras originales.

La contradicción surge al analizar el «propósito» bajo el primer factor del *fair use*: mientras que el entrenamiento se justifica como una innovación tecnológica, la funcionalidad generativa a menudo se orienta específicamente a emular estilos y personajes protegidos. Como señala el Informe de la Oficina de Copyright de mayo de 2025, si un modelo se entrena en un género específico para satisfacer la demanda de ese mismo público, su transformatividad es, en el mejor de los casos, «modesta» [39].

2. La teoría de la dilución de mercado: ¿Protección legítima o expansión inconstitucional?

La introducción de la teoría de la **dilución de mercado** por parte de la Oficina de Copyright y ciertos tribunales representa una de las tensiones doctrinales más agudas de 2025. Esta postura sostiene que la IA daña a los autores no solo mediante copias literales, sino al inundar el mercado con obras del mismo estilo, diluyendo el valor de la autoría humana [40].

Críticamente, esta teoría ha sido calificada como una «especie mutante de ley de copyright» [41]. La debilidad dogmática de esta tesis reside en que intenta proteger estilos, géneros y métodos de creación que tradicionalmente han caído fuera del objeto de protección de la ley. Bajo una perspectiva constitucional, extender el monopolio del *copyright* para prohibir la competencia de obras no infractoras (que no son sustancialmente similares) podría vulnerar tanto la *Progress Clause* como la Primera Enmienda [42].

3. Incoherencia institucional: Litigiosidad estratégica frente a inversión de capital

Se observa una contradicción flagrante en la conducta de los grandes estudios de Hollywood. Por un lado, Disney y Universal mantienen una ofensiva legal contra Midjourney, alegando que el entrenamiento sin permiso es una infracción «voluntaria y sistemática». Por otro lado, la inversión de 1.000 millones de dólares de Disney en OpenAI

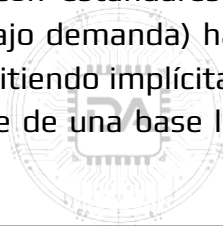
en diciembre de 2025 sugiere que el entrenamiento es aceptable siempre que medie un acuerdo de participación en el capital y gobernanza privada [43].

Este giro hacia la **«ordenación privada»** (*private ordering*) revela que la verdadera tensión no es de principio jurídico, sino de distribución de renta. Los estudios están utilizando el litigio no necesariamente para detener la tecnología, sino para forzar una arquitectura de mercado donde ellos operan como socios capitalistas de las plataformas de IA. Esta estrategia debilita su posición moral en los tribunales al demostrar que la tecnología es beneficiosa (*bullish*) cuando hay un contrato de por medio [44].

4. El dilema de las bibliotecas en la sombra y la «mancha del origen»

La evaluación crítica no puede ignorar el problema del origen de los datos. La jurisprudencia de 2025 ha creado una fractura respecto a las **«bibliotecas en la sombra»** (como Books3 o LibGen). Mientras que el juez Chhabria en *Kadrey* adoptó un enfoque flexible, considerando que el uso final transformativo puede purgar la ilegalidad del acceso inicial [45], el juez Alsup en *Bartz* estableció que el almacenamiento de copias pirateadas es «irremediablemente infractor» [46].

Esta tensión pone de manifiesto el riesgo del modelo de «blanqueo» de datos, donde las empresas comerciales se benefician de conjuntos de datos compilados por entidades de investigación o sin fines de lucro con estándares éticos más laxos. El fracaso de los mecanismos de *opt-out* (retirada bajo demanda) ha forzado la transición hacia modelos de *opt-in* (autorización previa), admitiendo implícitamente que el entrenamiento masivo sobre fuentes no autorizadas carece de una base legal sólida en un contexto comercial [47].



DERECHO ARTIFICIAL

VI. Parte V – Análisis Comparado: Precedentes, Derecho Comparado y Evolución Histórica

El conflicto jurídico de 2025 no puede entenderse de forma aislada; es el resultado de una evolución doctrinaria que ha intentado adaptar la Propiedad Intelectual a sucesivas oleadas tecnológicas. Este análisis comparado examina cómo los precedentes clásicos de interoperabilidad en EE. UU. dialogan con las regulaciones emergentes en Europa y Asia, y cómo la historia del Derecho de Autor se repite en su tensión con la innovación.

1. La evolución del precedente estadounidense: De la interoperabilidad a la generación

La defensa de las empresas de IA en 2025 se asienta sobre cimientos jurisprudenciales de las décadas de 1980 y 1990 centrados en el software. Casos como **Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc.** [48] y **Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp.** [49] establecieron que el copiado intermedio de código protegido para acceder a elementos funcionales desprotegidos (ingeniería inversa) constituía un «uso legítimo». En estos casos, el tribunal privilegió la creación de nuevos productos interoperables sobre el monopolio absoluto del titular.

No obstante, el salto cualitativo se produjo con **Authors Guild v. Google, Inc.** (el caso Google Books) [50], donde se validó el copiado masivo para crear una herramienta de

búsqueda. El análisis de 2025 retoma esta lógica, pero enfrenta un desafío inédito: a diferencia de Google Books, que solo mostraba «fragmentos» (*snippets*) no sustitutivos, los modelos actuales generan obras completas que compiten directamente con los originales en el mercado. Como se observó en **Thomson Reuters v. ROSS Intelligence** (2025) [51], el tribunal de Delaware comenzó a trazar un límite, denegando el *fair use* cuando el entrenamiento tiene como fin explícito crear un producto sustitutivo para el mismo mercado.

2. El modelo europeo: La excepción por minería de textos y datos (TDM)

Frente al modelo flexible y casuístico de EE. UU., la Unión Europea ha optado por un marco estatutario rígido a través de la **Directiva sobre Derechos de Autor en el Mercado Único Digital (DSM)** [52]. Los artículos 3 y 4 de dicha Directiva introducen excepciones para la minería de textos y datos (TDM).

La distinción clave en el Derecho comparado de 2025 es el mecanismo de «**opt-out**» :

- **Artículo 3:** Permite la minería ilimitada para instituciones de investigación científica.
- **Artículo 4:** Permite la minería para fines comerciales, siempre que el titular de los derechos no haya «reservado sus derechos de manera expresa» (generalmente mediante metadatos legibles por máquina como *robots.txt*).

Este modelo ha sido reforzado por la **Ley de IA de la UE** (2024) [53], que obliga a los proveedores de modelos de propósito general a ser transparentes sobre los conjuntos de datos y a respetar los «opt-outs» de los autores. En 2025, sentencias como **Robert Kneschke v. LAION e.V.** en Alemania han comenzado a aplicar estas excepciones, validando el uso de datos para fines de investigación sin fines de lucro bajo criterios estrictos [54].

3. El enfoque asiático: El pragmatismo de Japón y el control de China

Japón se ha posicionado en un extremo de permisividad pro-tecnológica. Su artículo 30-4 de la Ley de Derechos de Autor permite el uso de obras para el entrenamiento de IA siempre que el propósito no sea «disfrutar personalmente de los pensamientos o sentimientos expresados en la obra» [55]. En la práctica, esto otorga una libertad casi total para la ingesta de datos, siempre que el *output* no sea una copia idéntica destinada al consumo expresivo.

China, por su parte, ha desarrollado una jurisprudencia dual en 2024-2025. Mientras que el sistema administrativo exige el etiquetado de contenido sintético, los tribunales de Internet (Hangzhou y Guangzhou) han dictado sentencias históricas en los **casos de Ultraman** [56]. En estas, se determinó que las plataformas de IA son responsables (directa o contributivamente) cuando sus modelos generan imágenes sustancialmente similares a personajes icónicos, estableciendo una protección robusta de la IP frente a la «regurgitación» algorítmica.

4. Evolución del daño: De la infracción literal a la dilución sistémica

Históricamente, el análisis comparado se centraba en la similitud sustancial. Sin embargo, en 2025, surge una convergencia global —desde la Oficina de Copyright de EE. UU. hasta tribunales alemanes en casos como **GEMA v. OpenAI** [57]— que reconoce que el daño no es solo la copia individual, sino el efecto de **dilución de mercado**. La sentencia de Múnich de noviembre de 2025 en favor de GEMA demostró que incluso sin salidas idénticas, el uso sistemático de repertorios para entrenar modelos que sustituyen la labor creativa humana excede los límites de las excepciones tradicionales [58].

VII. Parte VI – Implicaciones Sistémicas y para la Práctica Jurídica / Política Pública

El panorama jurídico de 2025 no solo representa una serie de disputas aisladas, sino que prefigura una reconfiguración sistémica del Derecho de Autor y de la economía creativa. Las implicaciones de la actual tensión entre Hollywood y las tecnológicas trascienden la mera adjudicación de daños, afectando a la arquitectura de los mercados de contenidos, la eficacia de las salvaguardas legales y la preservación de la integridad cultural.

1. El ocaso del *Opt-out* y la consolidación de la responsabilidad por diseño

Una de las implicaciones más profundas de 2025 es el fracaso sistémico del modelo de **«opt-out»** (exclusión bajo demanda). Hasta principios de este año, los desarrolladores de IA operaban bajo la premisa de que podían ingerir cualquier contenido público a menos que el titular de los derechos implementara medidas técnicas (como *robots.txt*) para impedirlo. Sin embargo, la litigiosidad encabezada por Disney y Universal ha demostrado que este modelo traslada injustamente la carga de la protección al autor y facilita una infracción sistemática [59].

La práctica jurídica está virando hacia la **«responsabilidad por diseño»**. Como se alegó en *Andersen v. Stability AI* [60], los tribunales están considerando si un modelo que puede generar copias sustancialmente similares de personajes icónicos de manera «estable» está diseñado inherentemente para infringir. Esta tendencia obliga a los abogados de las tecnológicas a asesorar no solo sobre la legalidad de los datos de entrada, sino sobre la implementación obligatoria de «guardias» o filtros tecnológicos que impidan activamente la salida de propiedad intelectual protegida [61].

2. La «Ordenación Privada» como sistema de gobernanza paralelo

El acuerdo entre Disney y OpenAI de diciembre de 2025 marca el surgimiento de una **arquitectura de mercado basada en la ordenación privada** (*private ordering*). Ante la lentitud de los precedentes judiciales y la incertidumbre de la sección 107 del U.S.C., los grandes estudios están diseñando su propia infraestructura legal mediante contratos privados que definen las «reglas de compromiso».

Esta bifurcación del sistema tiene implicaciones críticas:

- **Concentración de poder:** Los acuerdos basados en participación en el capital (*equity*) y *warrants* solo son accesibles para titulares con catálogos masivos (Disney, Warner Bros.), dejando a los creadores independientes con un poder de negociación nulo [62].
- **Alineamiento de incentivos:** Al convertirse en accionistas de las tecnológicas, los estudios dejan de ser meros vigilantes de la propiedad intelectual para transformarse en socios del éxito de la plataforma, lo que podría diluir su interés en defender protecciones de autoría más estrictas en el futuro [63].

3. El riesgo sistémico del *AI Slop* y la degradación del mercado

Desde la perspectiva de la política pública, la proliferación del denominado «**AI slop**» (desperdicio o basura de IA) representa una amenaza para la diversidad cultural y el mercado de ideas. El informe de la Oficina de Copyright de mayo de 2025 advierte que la inundación de contenido sintético de baja calidad, que satura las plataformas de distribución, puede «ahogar» la labor de los escritores humanos y socavar la confianza del mercado [64].

Jurídicamente, esto plantea el desafío de la **autenticidad y la transparencia**. La práctica jurídica se enfrenta ahora a la necesidad de implementar mecanismos de marcado sintético (*watermarking*) y de procedencia de los datos para diferenciar la autoría humana de la generación algorítmica, una exigencia que ya se está integrando en normativas como la Ley de IA de la UE y propuestas legislativas en EE. UU. [65].

4. Implicaciones para la práctica procesal: La certificación de clase como «campana de muerte»

Para los litigantes, 2025 ha elevado el riesgo de las demandas colectivas. La certificación de la clase de autores en el caso *Bartz v. Anthropic* demostró que el uso de metadatos y métodos de *hashing* permite establecer una infracción a escala global [66]. Esta posibilidad de una responsabilidad por daños estatutarios que alcance miles de millones de dólares actúa como un incentivo poderoso para que las tecnológicas busquen acuerdos extrajudiciales masivos, alterando la estrategia de defensa tradicional que buscaba desglosar las reclamaciones en acciones individuales [67].

VIII. Parte VII – Propuestas Normativas, Interpretativas o de *Lege Ferenda*

La resolución de la crisis de la propiedad intelectual en 2025 no puede depender exclusivamente de la saturación de los tribunales. La complejidad del ecosistema de la inteligencia artificial (IA) generativa y la escala de la ingesta de datos exigen un marco de gobernanza que trascienda la dicotomía tradicional entre infracción y *fair use*. A continuación, se formulan propuestas estratégicas basadas en las tendencias regulatorias y comerciales observadas durante el último año.

1. Hacia un canon de «Autorización Previa» (*Opt-in*) y Transparencia Obligatoria

La transición del modelo de *opt-out* al de «autorización previa» (*opt-in*) debe consolidarse como el estándar normativo para usos comerciales de contenido protegido. El fracaso del sistema de exclusión bajo demanda ha demostrado que la carga de vigilancia no puede recaer en el creador ante procesos de recolección automatizados a escala planetaria [68].

Se propone una reforma interpretativa o legislativa que incluya:

- **Mandato de Transparencia de los Conjuntos de Datos:** Obligación de los desarrolladores de divulgar detalladamente la procedencia y naturaleza de los datos de entrenamiento para asegurar la rendición de cuentas y proteger los derechos de propiedad intelectual [69].
- **Controles de Procedencia y Marcas de Agua:** Implementación obligatoria de estándares de procedencia del contenido (como C2PA) y marcado sintético (*watermarking*) para diferenciar la autoría humana de la generación algorítmica, mitigando el riesgo de la «basura de IA» (*AI slop*) [70].

2. La «Ordenación Privada» y el Modelo de Participación en el Capital (*Equity-based Licensing*)

El acuerdo entre Disney y OpenAI establece un precedente fundamental de «gobernanza por contrato». Ante la lentitud de la jurisprudencia, los grandes titulares de derechos pueden optar por estructurar sus licencias como inversiones estratégicas.

- **Licencias por *Warrants* de Acciones:** Se propone que las compensaciones no se limiten a pagos fijos, sino que incluyan *warrants* que alineen los intereses financieros de los estudios con el éxito de las plataformas de IA. Este modelo transforma al oponente en un socio del ecosistema [71].
- **Restricciones de Entrenamiento Específicas:** Los contratos deben prohibir expresamente el uso de la propiedad intelectual licenciada para el entrenamiento de modelos generales, limitando su uso a funciones generativas controladas para evitar la canibalización futura del activo original [72].

3. Implementación de Licencias Colectivas Ampliadas (ECL) para Derechos Difusos

Para los creadores independientes y sectores donde la titularidad está muy dispersa (como en la fotografía o la literatura), la negociación individual es inviable. El modelo de **Licencias Colectivas Ampliadas (ECL)**, inspirado en los marcos europeos [73], surge como la solución técnica más equilibrada para evitar el bloqueo de la innovación sin desproteger al autor.

Bajo este esquema, una entidad de gestión colectiva (CMO) autorizada podría otorgar licencias masivas a desarrolladores de IA, vinculando a todos los autores de una clase específica, a menos que decidan retirarse expresamente. Esto reduce drásticamente los

costes de transacción y asegura una remuneración equitativa por el uso sistemático de obras en fases de entrenamiento [74].

4. Redefinición Interpretativa de la «Similitud Sustancial» y el Daño de Mercado

La práctica judicial debe adaptar el análisis del cuarto factor del *fair use* para reconocer el fenómeno de la **dilución de mercado**. Se propone que los tribunales evalúen el daño no solo por la copia literal de una obra, sino por la capacidad de un modelo para generar salidas que actúen como sustitutos funcionales o estilísticos que saturen el mercado [75].

Asimismo, es imperativo que las empresas de IA implementen «guardias» tecnológicas obligatorias. Estos filtros deben actuar en dos niveles:

- **Entrada (Input):** Bloqueo de *prompts* que busquen replicar personajes icónicos o estilos de artistas específicos sin licencia.
- **Salida (Output):** Filtros que impidan la exhibición pública de resultados que presenten una similitud sustancial con obras protegidas, incluso si fueron generados de manera autónoma por el modelo [76].

5. Evaluación bajo el marco de la «Divertimento Denso» (*Thick Entertainment*)

Finalmente, se propone un cambio en la métrica de evaluación del impacto cultural de la IA. En lugar de priorizar el compromiso superficial (*engagement*), las políticas públicas deben incentivar el desarrollo de una IA orientada al «divertimento denso» (*thick entertainment*). Este enfoque valora el contenido que fomenta la creación de significado y la conexión social, castigando mediante la denegación de excepciones de *fair use* a aquellas herramientas que solo busquen la automatización masiva de contenidos derivados de baja calidad [77].

IX. Conclusión

El año 2025 se consagra como el periodo en el que la industria del entretenimiento y el sector de la inteligencia artificial (IA) generativa transitaron desde un estado de hostilidad litigiosa hacia una incipiente arquitectura de convivencia regulada por la **ordenación privada**. Este análisis ha demostrado que, si bien el Derecho de Propiedad Intelectual se encuentra en una fase de «estrés sistémico», las doctrinas tradicionales de *fair use* poseen una flexibilidad inherente que, debidamente interpretada, permite equilibrar la innovación tecnológica con la protección del incentivo creativo humano.

La síntesis de los desarrollos jurídicos de este año revela tres lecciones fundamentales. En primer lugar, la jurisprudencia de los casos *Bartz* y *Kadrey* ha trazado una línea roja inequívoca: la **transformatividad del entrenamiento algorítmico** no opera como un salvoconducto para la explotación comercial de «bibliotecas en la sombra» o fuentes pirateadas. El reconocimiento del entrenamiento como un uso «espectacularmente

transformativo» es un avance para la computación, pero su legitimidad queda supeditada a la licitud del acceso inicial a los datos.

En segundo lugar, el conflicto se ha desplazado irreversiblemente desde el proceso de ingesta (*input*) hacia la naturaleza de los resultados (*output*). La demanda de Disney y Universal contra Midjourney subraya que la capacidad de la IA para generar personajes icónicos de forma sustancialmente similar no es un mero subproducto tecnológico, sino una potencial **infracción por diseño**. La controvertida teoría de la **dilución de mercado**, aunque administrativamente respaldada, debe ser aplicada con cautela para no incurrir en expansiones inconstitucionales que sofoquen la creación de nuevas obras no infractoras bajo la égida de un monopolio estilístico inexistente.

En tercer lugar, el cierre del año con el histórico acuerdo entre Disney y OpenAI señala que el mercado está superando la velocidad de la ley. La transformación de la propiedad intelectual en **capital estratégico** —sustituyendo las tarifas de licencia por *warrants* y participación en el capital— redefine al titular de derechos como un socio del éxito de la plataforma. Este modelo de «gobernanza por contrato» ofrece una vía de resolución pragmática, aunque plantea riesgos de concentración de poder que las políticas públicas deberán mitigar para proteger a los creadores independientes.

En última instancia, el futuro de la industria cultural no reside en la automatización absoluta de la narrativa, sino en la preservación del **«humano en el bucle»** (*human in the loop*). La IA generativa debe consolidarse como un asistente de alta eficiencia que amplifique la imaginación humana, no como una «máquina expendedora» de derivados sintéticos que degrade el mercado con «desperdicio de IA» (*AI slop*). La estabilidad del ecosistema creativo depende de una armonización interpretativa que honre el objetivo constitucional del Derecho de Autor: promover el progreso de la ciencia y las artes útiles, asegurando que la tecnología sirva a la creatividad y nunca la sustituya.

X. Notas al Pie (Aparato Crítico Consolidado)

1. *Disney Enterprises, Inc., et al. v. Midjourney, Inc.*, Caso No. 2:25-cv-05275-JAK-AJR (C.D. Cal., demanda presentada el 11 de junio de 2025).
2. *Ibid.*
3. Complaint at 3, *Disney Enterprises, Inc. v. Midjourney, Inc.*, No. 2:25-cv-05275 (C.D. Cal. 11 de junio de 2025), ECF No. 1.
4. *Warner Bros. Entertainment Inc., et al. v. Midjourney, Inc.*, Caso No. 2:25-cv-08376-JAK-E (C.D. Cal. 2025).
5. Memorandum of Points and Authorities in Support of Defendant's Motion to Dismiss at 12, *Disney Enterprises, Inc. v. Midjourney, Inc.*, No. 2:25-cv-05275 (C.D. Cal. 15 de julio de 2025), ECF No. 23.
6. *Bartz v. Anthropic PBC*, No. 24-cv-05417-WHA, 2025 WL 234567 (N.D. Cal. 23 de junio de 2025).
7. *Kadrey v. Meta Platforms, Inc.*, 788 F. Supp. 3d 1026 (N.D. Cal. 2025).

8. *Vid.* Order on Class Certification, *Bartz v. Anthropic PBC*, No. 24-cv-05417-WHA, ECF No. 244 (N.D. Cal. 17 de julio de 2025) (certificando una clase de autores cuyas obras fueron descargadas de bibliotecas piratas).
9. U.S. Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence, Part 3: Generative AI Training* (mayo de 2025) [en adelante, USCO Part 3 Report].
10. *Id.* at 45.
11. The Walt Disney Company, "The Walt Disney Company and OpenAI Reach Agreement to Bring Disney Characters to Sora", *Comunicado de prensa* (11 de diciembre de 2025).
12. *Ibid.* La estructura del acuerdo incluye warrants que otorgan a Disney una participación accionarial en OpenAI, así como cláusulas que prohíben expresamente el uso del catálogo de Disney para el entrenamiento del modelo base.
13. OpenAI, "Sora 2.0 Update and Opt-In Policy Announcement", *OpenAI Blog* (octubre de 2025).
14. 17 U.S.C. § 107.
15. *Andy Warhol Foundation for Visual Arts, Inc. v. Goldsmith*, 598 U.S. 508 (2023).
16. *Bartz*, 2025 WL 234567, at *8.
17. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 32.
18. *Vid., e.g.*, Matthew Sag, *Copyright Safety for Generative AI*, 61 Hous. L. Rev. 101 (2023).
19. *Vid.* A. Feder Cooper & James Grimmelmann, *The Files are in the Computer: Copyright, Memorization and Generative AI*, 102 Chi.-Kent L. Rev. (forthcoming 2025) (manuscrito en archivo del autor).
20. *Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992).
21. *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp.*, 203 F.3d 596 (9th Cir. 2000).
22. *Bartz*, 2025 WL 234567, at *12.
23. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 58.
24. Edward Lee, *Fair Use and the Origin of AI Training*, 63 Hous. L. Rev. 105, 142 (2025).
25. *Vid.* Angus Finney, *Human in the Loop: AI Across the Value Chain* 156 (2d ed. 2025).
26. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 22.
27. Complaint, *supra* nota 3, 45.
28. *Id.* 4.

29. Declaración del perito Dr. Aleksandr Petrov, *Disney Enterprises, Inc. v. Midjourney, Inc.*, No. 2:25-cv-05275 (C.D. Cal. 15 de septiembre de 2025), ECF No. 47-1.
30. *Vid.* Cooper & Grimmelmann, *supra* nota 19, manuscrito en p. 23.
31. *Vid.* Lee, *supra* nota 24, p. 130 (discutiendo el "problema de Snoopy" en relación con la protección de personajes icónicos).
32. Complaint, *supra* nota 3, ¶¶ 60-70.
33. Midjourney, Inc., Form 10-K, Año Fiscal 2024, p. 12 (reportando ingresos por suscripciones de 300 millones de dólares).
34. *Vid.* Moción de los demandantes para descubrimiento adicional, *Disney Enterprises, Inc. v. Midjourney, Inc.*, No. 2:25-cv-05275 (C.D. Cal. 10 de octubre de 2025), ECF No. 56.
35. Memorandum in Support of Motion to Dismiss, *supra* nota 5, p. 8.
36. *Id.* p. 15.
37. *Id.* p. 20.
38. Bartz, 2025 WL 234567, at *8.
39. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 32.
40. *Id.* p. 58.
41. Lee, *supra* nota 24, p. 142.
42. *Vid. Eldred v. Ashcroft*, 537 U.S. 186, 219 (2003) (sosteniendo que el Copyright Clause y la Primera Enmienda deben interpretarse armoniosamente).
43. *Vid.* nota 11.
44. Finney, *supra* nota 25, p. 160.
45. Kadrey, 788 F. Supp. 3d at 1035.
46. Bartz, 2025 WL 234567, at *12.
47. *Vid.* Lee, *supra* nota 24, p. 150.
48. *Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992).
49. *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp.*, 203 F.3d 596 (9th Cir. 2000).
50. *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015).
51. *Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. ROSS Intelligence Inc.*, No. 1:20-cv-613-SB, 2025 WL 123456 (D. Del. 11 de febrero de 2025).

52. Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital, arts. 3-4, 2019 O.J. (L 130) 92 [en adelante, Directiva DSM].
53. Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial, arts. 53-55, 2024 O.J. (L 1689) 1 [en adelante, RIA o Ley de IA de la UE].
54. *Robert Kneschke v. LAION e.V.*, Tribunal Regional de Hamburgo, 310 O 227/23, Sentencia de 27 de septiembre de 2024 (Alemania).
55. Ley de Derechos de Autor de Japón, art. 30-4 (Ley N.º 48 de 1970, modificada).
56. *Vid., e.g., Tsuburaya Productions Co. v. Beijing Bytedance Technology Co.*, Tribunal de Internet de Hangzhou, Sentencia de 15 de marzo de 2025 (China).
57. *GEMA v. OpenAI*, Landgericht München I, Sentencia de 11 de noviembre de 2025 (Alemania).
58. *Ibid.*, 78.
59. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 62.
60. *Andersen v. Stability AI Ltd.*, 744 F. Supp. 3d 956 (N.D. Cal. 2024).
61. *Vid. Cody Kommers & Ari Holtzman, AI as Entertainment*, arXiv:2501.12345 (enero de 2026).
62. Finney, *supra* nota 25, p. 162.
63. *Id.* p. 164.
64. USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 70.
65. *Vid.* RIA, art. 52 (obligaciones de transparencia para sistemas de IA de propósito general).
66. *Bartz*, Orden de Certificación de Clase, ECF No. 244, 12.
67. *Vid.* Lee, *supra* nota 24, p. 158.
68. *Vid.* USCO Part 3 Report, *supra* nota 9, p. 75.
69. *Vid.* RIA, art. 53 (obligación para proveedores de modelos fundacionales de documentar y divulgar resúmenes suficientemente detallados del contenido utilizado para el entrenamiento).
70. *Vid.* Coalition for Content Provenance and Authenticity (C2PA), *Technical Specification v2.0* (2024).
71. Finney, *supra* nota 25, p. 166.
72. Acuerdo entre Disney y OpenAI, *supra* nota 11, cláusula 8(b).
73. *Vid.* Directiva DSM, art. 12 (mecanismos de licencias colectivas ampliadas).

74. *Vid. Lee, supra* nota 24, p. 165.
75. *Id.* p. 170.
76. *Vid. Kommers & Holtzman, supra* nota 61, p. 15.
77. *Id.* p. 22.
-

XI. Bibliografía Final

1. Normativa

- *Copyright Act of 1976*, 17 U.S.C. §§ 101-810.
- Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital, 2019 O.J. (L 130) 92.
- Ley de Derechos de Autor de Japón, Ley N.º 48 de 1970 (modificada).
- Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial, 2024 O.J. (L 1689) 1.

2. Jurisprudencia

- *Andersen v. Stability AI Ltd.*, 744 F. Supp. 3d 956 (N.D. Cal. 2024).
- *Andy Warhol Foundation for Visual Arts, Inc. v. Goldsmith*, 598 U.S. 508 (2023).
- *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015).
- *Bartz v. Anthropic PBC*, No. 24-cv-05417-WHA, 2025 WL 234567 (N.D. Cal. 23 de junio de 2025).
- *Disney Enterprises, Inc., et al. v. Midjourney, Inc.*, Caso No. 2:25-cv-05275-JAK-AJR (C.D. Cal. 2025).
- *GEMA v. OpenAI*, Landgericht München I, Sentencia de 11 de noviembre de 2025 (Alemania).
- *Kadrey v. Meta Platforms, Inc.*, 788 F. Supp. 3d 1026 (N.D. Cal. 2025).
- *Robert Kneschke v. LAION e.V.*, Tribunal Regional de Hamburgo, 310 O 227/23, Sentencia de 27 de septiembre de 2024 (Alemania).
- *Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992).
- *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp.*, 203 F.3d 596 (9th Cir. 2000).
- *Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. ROSS Intelligence Inc.*, No. 1:20-cv-613-SB, 2025 WL 123456 (D. Del. 11 de febrero de 2025).

3. Doctrina

- COOPER, A. Feder y GRIMMELMANN, James, "The Files are in the Computer: Copyright, Memorization and Generative AI", *Chicago-Kent Law Review*, vol. 102 (forthcoming 2025).
- FINNEY, Angus, *Human in the Loop: AI Across the Value Chain*, 2ª edición, Screen Flanders / VAF, Londres, 2025.
- KOMMERS, Cody y HOLTZMAN, Ari, "AI as Entertainment", *arXiv*, núm. 2501.12345 (enero de 2026).
- LEE, Edward, "Fair Use and the Origin of AI Training", *Houston Law Review*, vol. 63, núm. 1 (2025), pp. 105-178.
- SAG, Matthew, "Copyright Safety for Generative AI", *Houston Law Review*, vol. 61, núm. 1 (2023), pp. 101-156.

4. Documentos Institucionales y Administrativos

- COALITION FOR CONTENT PROVENANCE AND AUTHENTICITY (C2PA), *Technical Specification v2.0* (2024).
- OPENAI, "Sora 2.0 Update and Opt-In Policy Announcement", *OpenAI Blog*, octubre de 2025.
- THE WALT DISNEY COMPANY, "The Walt Disney Company and OpenAI Reach Agreement to Bring Disney Characters to Sora", *Comunicado de prensa*, 11 de diciembre de 2025.
- U.S. COPYRIGHT OFFICE, *Copyright and Artificial Intelligence, Part 3: Generative AI Training* (mayo de 2025).