

Los artefactos digitales de la IA Generativa: Análisis crítico-tecnológico del impacto sociocultural actual

The digital artifacts of Generative AI: A critical-technological analysis of current sociocultural impact

Edmar Olivares Soria

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

e.olivares@correo.ler.uam.mx

<https://orcid.org/0000-0002-9317-3255>

Artículo enviado: 30-09-25

Artículo aceptado: 30-11-25

Resumen

El presente trabajo examina, desde una perspectiva crítico-tecnológica, el impacto sociocultural de la IA generativa (GenAI) con énfasis en tres ejes interdependientes: 1) la autoría y la atribución de la propiedad intelectual sobre artefactos digitales generados por modelos IA, 2) la opacidad y licitud del entrenamiento de modelos de propósito general (GPAI) con obra humana, y 3) los efectos laborales y de valoración estética en los diversos entornos y ecosistemas artístico-socioculturales. A partir del análisis metódico de investigaciones, informes internacionales, estudios cualitativos con artistas visuales, posicionamientos sectoriales y el marco regulatorio europeo (AI Act), se sintetiza un panorama de ambivalencia pública y preocupación profesional ante la reutilización de contenidos con y sin derechos de autor para entrenamiento y la potencial erosión de la actividad creativa humana. El análisis contextualiza, además, la rápida institucionalización cultural a nivel internacional, de la GenAI (museos y festivales que la promueven) y plantea preguntas de investigación sobre el tema de la autoría humana y una potencial noción de autoría IA.

Palabras clave: IA generativa, arte digital, GenAI, estética, propiedad artística e intelectual

Abstract:

This paper examines, from a critical-technological perspective, the sociocultural impact of generative AI (GenAI), focusing on three interdependent axes: 1) authorship and the attribution of intellectual property rights over digital artifacts generated by

AI models, 2) the opacity and legality of training general-purpose AI models (GPAI) with human work and 3) the labor and aesthetic valuation effects in diverse artistic and sociocultural environments and ecosystems. Through a methodical analysis of research, international reports, qualitative studies with visual artists, sectoral positions, and the European regulatory framework (AI Act), a panorama of public ambivalence and professional concern emerges regarding the reuse of copyrighted and non-copyrighted content for training and the potential erosion of human creative activity. The analysis also contextualizes the rapid international cultural institutionalization of GenAI (museums and festivals that promote it) and raises research questions on the issue of human authorship and a potential notion of AI authorship. **Keywords:** generative AI, digital art, GenAI, aesthetics, artistic and intellectual property

Planteamiento del problema

En julio del presente año, la SCJN resolvió el Amparo Directo 6/2025, el cual parece tratarse del primer asunto legal al respecto de la autoría IA en nuestro país. En dicho caso se estableció que las obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial, no pueden ser consideradas “obras” protegidas por derecho de autor en México, siendo una de las razones principales que sustentan el fallo anterior, la visión de que la autoría es un derecho humano atribuible únicamente a personas físicas y que por lo tanto, bajo la legislación mexicana vigente, la inteligencia artificial (IA) no puede ser reconocida como autora ni titular de derechos morales de autor (Riquelme, 2025). Por otro lado, en septiembre de este mismo año, el titular del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), Santiago Nieto, declaró que no podrá registrarse ante el IMPI, cualquier obra elaborada con IA sin autor humano, bajo el argumento de que dicha institución busca proteger la propiedad intelectual frente a usos indebidos de la IA Generativa, considerando, además, sanciones administrativas por el mal uso al respecto (Saldaña, 2025).

Las declaraciones del titular del IMPI puntualizan algunos aspectos clave que reflejan además, posturas específicas al respecto del problema de la autoría IA en la actualidad; sobre todo en lo que concierne a la disyuntiva de la atribución humano-artificial de la propiedad intelectual, así como el rol de la creatividad y originalidad en cualquier obra: “los derechos de propiedad intelectual solamente le

corresponden a los seres humanos, que son las personas que pueden tener creatividad y originalidad y pueden generar frutos de su inteligencia y no así la inteligencia artificial, estamos con esa visión” (Saldaña, 2025). Del mismo modo, en esa misma declaración, Santiago Nieto afirma que las sanciones previstas responden a una necesidad de “proteger a las mentes creativas mexicanas” y esto se ve reflejado en la iniciativa de la Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial en la cual se prevé la posibilidad de incluir un apartado de procedimientos contenciosos y administrativos para sancionar a alguien que viola derechos de autor a partir del uso de la Inteligencia Artificial (Saldaña, 2025). Un mes antes, en julio del presente año, diversos locutores, artistas, productores y músicos, se manifestaron en el monumento a la Revolución, para exigir regulaciones legales que protejan sus derechos laborales ante el incremento del uso de Inteligencia Artificial (IA) en estos rubros y bajo consignas como: “Lo virtual nos sustituirá con un prompt”, “No quiero el uso ilegal de la IA”, “Apoyo al doblaje de voz sin inteligencia artificial”, “La IA no reemplazará nuestra voz” y “La IA no es voz, la voz es arte, emoción y humanidad” (Arochi, 2025).

En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo, a partir de un análisis de diversos contextos, reportes, investigaciones y manifestaciones socio-culturales a nivel global, identificar y analizar los elementos fundamentales que conforman la problemática de la IA generativa. Se busca enfocar la identificación de los elementos de dicha problemática, al plano específico de la percepción de los creadores artísticos y la comunidad cultural humana al respecto de: a) la idea de la autoría respecto a los productos digitales generados por los modelos IA, b) el desplazamiento laboral y la afectación de la figura del creador humano dentro del mercado laboral creativo artístico-cultural ante el uso creciente de los productos digitales *genAI* y c) la opacidad de los mecanismos de adquisición de data masiva para el entrenamiento de dichos modelos (*web scrapping*), por parte de las compañías desarrolladoras de estos modelos. A partir de la identificación de dichos elementos, el presente trabajo busca generar un marco contextual reflexivo que detone cuestionamientos puntuales que permitan a su vez, establecer líneas específicas para subsecuentes temas de investigación especializada, para así, generar una formulación rigurosa del problema en cuestión, en un futuro cercano.

Antecedentes tecnológico-computacionales

La Inteligencia Artificial Generativa, IA Generativa o *GenAI*, constituye un subcampo del aprendizaje automático (*Machine Learning*) y el aprendizaje profundo (*Deep Learning*) que se enfoca en el desarrollo de modelos capaces de aprender la

distribución de probabilidad subyacente de un conjunto de datos de entrenamiento para, posteriormente, sintetizar nuevos artefactos digitales que sean estadísticamente plausibles bajo dicha distribución (Zewe, 2023). A diferencia de otros paradigmas de la IA, cuyo objetivo principal es la predicción o clasificación (la denominada IA discriminativa), la IA Generativa se centra en la creación de contenido original multimodal (texto, imágenes, audio, video o código de software), que mantiene características estructurales y semánticas en común, con los datos con los que fue entrenada, pero, sin ser una réplica directa de ninguna muestra existente (Ruthotto & Haber, 2021). La tarea central de los modelos generativos IA radica en entrenar una arquitectura de aprendizaje profundo que aproxime una distribución de probabilidad $P(X)$ que es típicamente compleja, de alta dimensionalidad y de la cual solo se dispone de un conjunto finito de muestras (el conjunto de entrenamiento); de modo tal, que el modelo pueda extraer las características subyacentes de la estructura fundamental, así como la distribución de los datos para poder generar salidas completamente nuevas pero que mantenga las características fundamentales de la data de entrada, es decir, salidas, cuya estructura tenga adherencia a las distribuciones estadístico-probabilísticas y estructurales, implícitas en la data de entrada.

Este proceso pone de manifiesto, una tensión inherente al diseño y la evaluación de cualquier arquitectura generativa. Dicha tensión está asociada a la búsqueda del equilibrio entre la plausibilidad y la novedad en el sentido de que, desde la perspectiva computacional, un modelo generativo debería poseer capacidades de salidas lo suficientemente creativas como para producir resultados novedosos y no vistos previamente, pero al mismo tiempo, debe estar lo suficientemente restringido o “influenciado” por la distribución aprendida (de la data de entrenamiento) para garantizar que dichos resultados sean coherentes, realistas y plausibles.¹

Para comprender el contexto actual de los modelos generativos, es necesario no sólo comprender el desarrollo histórico computacional de estos modelos, el cual data desde los primeros Autoencoders hasta los actuales modelos de Difusión, pasando por supuesto por los modelos autorregresivos y las redes adversariales generativas (GAN), sino, recordar que al día de hoy, los modelos fundacionales modernos forman de cierto modo, la base fundamental detrás de las capacidades de los diversos tipos de modelos generativos. Estos procesos que permiten la refinación de modelos específicos a partir de los modelos fundacionales se han logrado de

1 Dicho de otro modo, desde el punto de vista de la evaluación creativa de sus salidas, un modelo que simplemente memoriza y reproduce muestras del conjunto de entrenamiento, fracasaría en los requerimientos de novedad, mientras que un modelo que genera ruido aleatorio o artefactos incoherentes fracasaría en la prueba de plausibilidad o coherencia.

manera significativa a través de metodologías específicas como el *transfer learning*, implementada por técnicas como el fine-tuning. En un proceso de este estilo (*fine tuning*), modelo pre-entrenado a gran escala (con data multimodal a nivel masivo), se adapta a una subtarea específica (*downstream task*), utilizando un conjunto de datos mucho más pequeño y etiquetado para esa tarea; proceso a través del cual, se elimina, por ejemplo, la necesidad de que en escenarios específicos, cada investigador o empresa, entrene un modelo de miles de millones de parámetros desde cero, evitando así la imposibilidad de acceder a recursos computacionales masivos.

En ese sentido, en este contexto actual del que se habla, el auge y la adopción a nivel global de la IA Generativa es definitivamente ingente desde el punto de vista del consumidor promedio. Por ejemplo, se estima que la base de usuarios global de los diversos modelos de la IA Generativa se acerca a los dos mil millones de personas; el epicentro de este ecosistema de consumo lo constituye la plataforma ChatGPT. Esta plataforma digital atrajo a 525.9 millones de visitantes únicos en marzo de 2025 y mantiene una cuota de mercado dominante del 62.5%. Por su parte, plataformas como Claude y Gemini, aunque tecnológicamente competitivas, siguen a una distancia considerable en términos de tráfico de usuarios (Carolan *et al*, 2025). Para el caso de los consumidores en el ámbito corporativo, según datos de diversos análisis de mercado, el 92% de las empresas de la lista Fortune 500, ya utilizan la tecnología de OpenAI en alguna capacidad, mientras que el porcentaje de organizaciones que utilizan IA Generativa, en al menos una función empresarial se ha incrementado en poco más que el doble en un año, pasando del 33% en 2023 al 71% en 2024.

Estos datos revelan, al menos desde un panorama general, que la integración de la IA (tanto en sus versiones LLM como de modelos específicos generativos de imagen-texto-video-audio) se ha disparado a niveles que cubren regiones globales y que su integración en la cotidianeidad es indudable. Al día de hoy, los modelos GPAI² multimodales dominantes en el mercado son: GPT-4o (OpenAI), Mixture-of-Experts (MoE), Claude 3 (Anthropic), Claude 3 Opus, Gemini 2.5 Pro (Google) y LLaMA 3 (Meta), (Nawaz, 2025). Por su parte, los modelos dominantes al respecto de la generación de imagen y los cuales han permitido los niveles tan destacables de fotorealismo son: DALL-E 3 (OpenAI), Midjourney v6, Stable Diffusion 3 (Stability AI) y los Multimodal Diffusion Transformer (MMDiT) (Lukan, 2025).

2 Las siglas GPAI corresponden al término General Purpose AI models (modelos IA de propósito general) y se definen dentro de la EU AI Act, como *cualquier modelo entrenado utilizando más de 10²³ FLOPS (operaciones en coma flotante por segundo) y capaz de generar salidas de lenguaje (texto/audio), de texto a imagen o de texto a vídeo.*

Panorama internacional al respecto de la IA

Por supuesto, la sensación de preocupación, malestar, incluso de desacuerdo y rechazo en torno al caso específico de la IA Generativa y los modelos GPAI, se manifiesta de manera compleja en diversos escenarios geográficos. Por ejemplo, el *Ipsos AI Monitor 2025*, el cual está conformado por estudios realizados en 30 países (dentro de los cuales está incluido México), señala que algunos puntos clave de los análisis obtenidos están asociados con la relación tensión-emoción que está operando en la sensación social al respecto del incremento del uso de la IA en diversos ámbitos que incluyen, además de los más comunes, el uso de artefactos digitales *GenAI* en *branding*, preocupaciones al respecto del uso o exposición de datos sensibles, así como temas de desplazamiento laboral. Se dice en dicho estudio que, el 50% de la población encuestada se muestra emocionada por los bienes y servicios ofrecidos por la IA en comparación al 53% que declaran nerviosismo al respecto, aunado al hecho de que el 54% declara que confían en que sus gobiernos establezcan políticas regulatorias responsables. El 48% de dicha población encuestada dice confiar en que las compañías que usan IA, pues creen que manejan sus datos de manera segura, mientras que el 31% piensa que el mercado laboral mejorará debido a la IA. En contraste con el 35% que opina lo contrario, es decir, que el incremento en la integración de la IA empeorará las condiciones generales del mercado laboral. En este último tema, se advierte que el 38% piensa que su trabajo personal se verá beneficiado mientras que el 16% piensa que éste empeorará.

Lo anterior muestra un panorama interesante al respecto de lo reportado dos años antes en el *Global Views on AI* (Ipsos, 2023), en donde se observa que, de manera global, el 54% de la población entrevistada concuerda en que los bienes y servicios IA tienen más beneficios que inconvenientes, mientras que el 52% se siente nervioso y/o temeroso al respecto del incremento general de la IA en la cotidianidad. Por su parte, el 57% prevé que la IA cambie o mejore la forma en la que realizan su trabajo, mientras que el 36% espera que la IA los reemplace en sus ocupaciones laborales.

El informe del Pew Research Center (2025), analiza encuestas realizadas a 5,410 adultos en EE. UU. (agosto de 2024) y a 1,013 expertos en IA (ago–oct 2024), además de 30 entrevistas en profundidad. La brecha de entusiasmo es marcada: 56% de expertos prevé un impacto positivo de la IA en EE. UU. en los próximos 20 años, frente a 17% del público general que opina lo mismo. Asimismo, 47% de expertos se declara más entusiasmado que preocupado, contra 11% en el público general al respecto del mismo tema, mientras que, 51% de los adultos se sienten más preocupados que entusiasmados (vs. 15% en expertos). En beneficios personales, el 76% de expertos declara creer que la IA les beneficiará (15% que les dañará), mientras que, entre

adultos, el 24% prevé beneficio y el 43% perjuicio. Finalmente, al respecto del mercado y la ocupación laboral se reporta que el 73% de expertos anticipa un efecto positivo.

De lo global a lo cultural-artístico

Para el caso más específico de los artefactos digitales *GenAI* enfocados en el contexto creativo-cultural-artístico, en Zhang (*et. al.* 2025) se analizan 22 entrevistas en profundidad con artistas digitales asociados a la ilustración y el *concept art*. En dicha investigación se identifican temas predominantes de aversión tales como: “IA no ética” (asociada a entrenamiento con datos sin consentimiento y explotación del trabajo artístico: 17 de 22 ~ 81%), falta de agencia de la herramienta (por ejemplo, de baja intencionalidad: 13 de 22), carencia de expresividad humana (81%), pérdida de control del proceso (38%), falta de experimentación (43%) y homogeneidad estilística. Los autores reportan también que, aunque los entrevistados reconocen la destacable potencia estética y calidad visual de las imágenes GenAI (32%), éstos mismos declaran una falta de originalidad y expresividad humana, subrayando, además, riesgos latentes asociados al desplazamiento laboral y a la disminución de la habilidad artística *per se*. Ali y Breazeal (2018) realizaron un análisis sobre una línea similar a partir de interacciones en redes sociales y entrevistas con artistas visuales, en donde reportan que si bien se observa un sentimiento positivo al respecto del potencial de la IA Generativa para visualizar la imaginación y servir como herramienta de *brainstorming* colaborativo, existe también una aversión notable hacia la misma, derivada, predominantemente, por la percepción de que sus estilos y obras han sido utilizados sin su consentimiento para entrenar modelos IA. Esto se ve reflejado, además, en una creciente desconfianza, por parte de dichos actores hacia las plataformas tecnológicas, así como una renuencia a compartir su trabajo en línea por miedo al uso no consentido de su obra.

Las preocupaciones en el contexto socio-cultural al respecto del creciente incremento en el uso generalizado de la IA Generativa dentro de las prácticas creativo-artísticas, es un tema que está claramente correlacionado con las percepciones de aversión o aceptación antes descritas:

Si bien el arte generado por IA ofrece nuevas posibilidades creativas, también produce preocupaciones éticas, económicas y de sustentabilidad social, particularmente al respecto del desplazamiento de los artistas humanos, la propiedad intelectual y la preservación cultural... El avance de la tecnología IA en el arte, va acompañado de asuntos éticos y sociales que influyen profundamente los valores de los individuos

que crean arte, generando cuestionamientos acerca del significado de las actividades creativas. (Bao, 2025)

Sin embargo, como es de esperarse, el panorama respecto al descontento generalizado en los entornos socioculturales a nivel global por la incorporación de la IA Generativa en diversos ámbitos y aspectos en distintas disciplinas y profesiones no es mínimo ni homogéneo. Por ejemplo, a nivel corporativo, tres de las más grandes compañías disqueras multinacionales (Sony Music, Universal Music Group y Warner Records) solicitaron multas por hasta \$150,000.^{oo} USD en contra de las conocidas compañías IA, Suno (suno.com) y Udio (udio.com), acusándolos de copiar sin consentimiento 662 y 1670 canciones, respectivamente, para entrenar sus modelos generativos de música, infringiendo, con ello, derechos de propiedad intelectual de manera masiva (Brittain, 2024). Por otro lado, en junio del presente año, la compañía de archivo video-fotográfico *Getty Images* (gettyimages.com) interpuso una demanda en una corte en Londres en contra de Stability AI, la muy conocida compañía que desarrolló *Stable Difussion* a partir precisamente de la investigación en torno a los modelos de difusión³ (Chan & O'brien, 2025), los cuales como se mencionó con anterioridad, han marcado hasta el día de hoy, el que podría ser quizá el estándar más alto en torno a la calidad visual de imagen GenAI. De acuerdo con lo dicho por la compañía *Getty Images* para el desarrollo de *Stable Difussion*, se incurrió en una “flagrante infracción” debido a la incorporación sin consentimiento de su colección fotográfica a una escala masiva para el dataset de entrenamiento de dicho modelo:

Getty representa el trabajo de casi 600,000 creadores de contenido a nivel global. Esta compañía alega que Stability entrenó sus modelos de generación de imagen a partir de su vasta base de datos de fotografías con copyright. Como resultado, el programa *Stable Difussion*, genera imágenes aún con las marcas de agua de Getty. (Boot, 2025)

Resulta interesante en este contexto, algunas de las contra declaraciones que Stability interpuso al respecto de dicha demanda:

Stability AI ha declarado que la demanda por infracción de derechos de autor interpuesta por la agencia fotográfica internacional Getty Images,

3 Junto con los correspondientes desarrollos de DALL-E (Open AI), Midjourney e Imagen (Google), todos ellos también basados en dichos modelos de difusión.

constituye una «amenaza manifiesta» para el sector de la IA generativa... alegando que Getty estaba utilizando vías legales “fantasiosas” y gastando aproximadamente 10 millones de libras esterlinas para luchar contra una tecnología que temía que fuera “una amenaza existencial” para su negocio. (Booth, 2025)

El problema del corpus del dataset de entrenamiento

Estos ejemplos permiten perfilar el presente trabajo hacia uno de los puntos claves y de gran relevancia en cuanto a la tensión existente entre las diversas perspectivas y visiones en torno a la IA Generativa y que tiene que ver precisamente con el origen del corpus del dataset de entrenamiento de los modelos GPAI. Las visiones más extendidas y aceptadas mediáticamente parecen estar asociadas con supuestos que incluyen percepciones de uso no autorizado de obra de artistas multimedia para formar dichos corpus, erosión de oficios por posible masificación de “estilos” (debido o relacionado directamente con el punto anterior), opacidad en las fuentes de dichos datasets y la necesidad de políticas públicas regulatorias que protejan el mercado laboral y la propiedad intelectual de los creativos humanos.

Por ejemplo, hacia julio del 2024, El Parlamento Europeo y el Concilio de la Unión Europea publicaron el Reglamento (UE) 2024/1689 (*AI Act*) en el que se establece un marco jurídico uniforme y de enfoque basado en riesgos para el desarrollo, comercialización, puesta en servicio y uso de sistemas de IA en la UE; esto, con el objetivo de proteger derechos fundamentales y garantizar confianza sin frenar la innovación al respecto de dicha tecnología. En esta *AI Act*, la cual entró en vigor en agosto del 2024 y que tiene validez hasta agosto del 2026, se clasifican los usos de IA en cuatro niveles de riesgo: 1) inaceptable, 2) alto, 3) limitado y 4) mínimo, y se incluye, además, una lista cerrada de prácticas prohibidas por riesgo a la seguridad o a los derechos entre las que destacan: manipulación subliminal dañina, explotación de vulnerabilidades, social scoring, evaluación individual de riesgo de delito, etc. (UE AI Act, 2024).

Uno de los puntos notables —en el contexto del presente trabajo— de esta *AI Act* está relacionado con las obligaciones que se imponen sobre los proveedores de los modelos GPAI, tales como el hecho de que deben mantener pública tanto su documentación técnica detallada como su información sobre la data de entrenamiento utilizada, así como ajustarse a las leyes de copyright de la UE y compartir información con reguladores y usuarios finales:

Específicamente, el artículo 53(1)(d) de la *AI Act*, requiere que los proveedores GPAI, publiquen un resumen lo suficientemente detallado del contenido utilizado para entrenar el modelo, de acuerdo a una plantilla establecida por la Oficina AI, incluyendo data protegida por la ley copyright. (Braun & Benizri, 2025)

Sin embargo, y a pesar de ser un esfuerzo histórico y de gran relevancia en el contexto de políticas públicas culturales, la asociación EVA (*European Visual Artists*) publicó una carta de postura colectiva ante esta *UE AI Act* en la que entre otras cosas plantea que dicho documento no representa una protección significativa de los derechos de propiedad intelectual en el contexto de la IA Generativa y que las opiniones de los principales beneficiarios a los que estas disposiciones pretendían proteger han sido ignoradas en gran medida. Concluyendo, además, con la idea de que dicha Acta: “beneficia exclusivamente a los proveedores de modelos de IA general que infringen continuamente los derechos de autor y derechos afines para crear sus modelos” (EVA, 2025).

La SoA⁴ de Reino Unido publicó en 2024, los resultados de su encuesta global en la que, entre otras cosas, se reporta que un tercio de los traductores miembros y un cuarto de los ilustradores, quienes también forman parte de esta sociedad, están perdiendo su trabajo debido a la IA generativa. Del mismo modo, se reporta que existe un consenso casi unánime de la necesidad urgente de una implementación regulatoria para la IA generativa, basada en los principios de transparencia y consenso (SoA, 2024).

Dentro de este mismo contexto, resalta también la llamada, *Ai Training Statment* (aitrainingstatement.org/), que es una iniciativa internacional, la cual hasta el día de hoy lleva poco más de 50,000 firmas de particulares y varias decenas de firmas de representantes y CEO's de numerosas compañías, y que busca justo eso, plantear una postura global al respecto del uso de obra humana para el entrenamiento de modelos de IA Generativa: “El uso sin licencia de obras creativas para entrenar la IA generativa es una amenaza grave e injusta para el sustento de las personas que están detrás de esas obras, y no debe permitirse”. Un ejemplo más de las posturas a nivel sociocultural al respecto del contexto que se ha venido discutiendo hasta ahora, está anclado en la *European Writers Council* quienes a través de una carta colectiva, solicitan a legisladores europeos, transparencia por parte de las compañías desarrolladoras de IA y respeto expreso hacia los derechos de autoría y propiedad intelectual de la obra creativa humana, con respecto explícito, a los procesos de entrenamiento de los modelos GPAI:

4 Que por sus siglas en inglés significa, Society of Authors, es la asociación más grande en Reino Unido que reúne a todo tipo de escritores, ilustradores y traductores literarios.

Hoy en día, los modelos de IA generativa se han entrenado sin ninguna transparencia sobre los trabajos y los datos personales de nuestros miembros, recopilados y copiados de Internet sin autorización ni remuneración alguna para los creadores a los que representamos. Los contenidos manipulados por la IA también suponen una amenaza significativa para los valores europeos, incluida la democracia y la diversidad cultural, así como para la reputación y los derechos morales de nuestros miembros y la confianza de los ciudadanos en la veracidad de los contenidos digitales. (EWC, 2025)

Hacia la formulación de las bases de un marco contextual analítico

A partir del contexto descrito, es posible identificar al menos tres cuestiones fundamentales que ilustran la complejidad de la problemática sociocultural alrededor de la IA generativa. A continuación, se plantean algunas preguntas críticas derivadas de dichas cuestiones con el fin no sólo de orientar la presente discusión, sino de establecer los ejes centrales para formular el marco contextual mencionado al inicio de este trabajo:

- ¿Es ético o al menos aceptable que las compañías desarrolladoras de IA generativa utilicen datos masivos de origen público (con o sin *copyright*), sin consentimiento expreso de sus autores?
- Si se concluye que entrenar modelos con obras protegidas sin permiso es éticamente cuestionable (o incluso ilegal en ciertos aspectos), ¿en qué medida limitar esa práctica frenaría o retrasaría el avance tecnológico de la IA? Dicho de otro modo, ¿es deseable –y socialmente aceptable– imponer restricciones fuertes al uso de grandes volúmenes de datos, aun si eso ralentiza la evolución, investigación y desarrollo de esta tecnología emergente? ¿Cuáles serían las consecuencias a corto y mediano plazo de una desaceleración significativa de la investigación IA y el desarrollo tecnológico actual, en este inicio de la era agéntica?
- Derivado directamente del punto anterior, claramente, más allá de la investigación teórica, resulta claro que no habría sido posible desarrollar y desplegar (ciclo de vida completo del modelo) tanto los grandes modelos fundacionales como los GPAI (tanto LLM como Generativos) de los que gran parte de la población disfruta hoy sin haber recurrido al *web scraping* de data masiva antes descrito.
- Derivado, a su vez, de estos dos últimos puntos, en el escenario en el

cual, el desarrollo tecnológico de la IA es no solo deseable sino necesario (por sus beneficios potenciales en campos como la medicina, la ciencia, la educación, etc.), ¿se podrían establecer regulaciones para el uso de datos masivos que logren un equilibrio entre la innovación y la protección de la propiedad intelectual, pero que al mismo tiempo, no ahoguen ni limiten la actividad de las empresas desarrolladoras de IA debido precisamente, entre otras cosas, a desbalances entre pagos e ingresos?

Vemos entonces, que tal y como se mencionó anteriormente, el panorama al respecto del creciente uso sociocultural de la IA generativa es sumamente complejo y está compuesto por una también, sumamente intrincada y compleja red de interacciones heterogéneas que establecen diversas posturas y visiones acerca de dicho fenómeno:

El problema se centra en realidad en dos áreas: el impacto industrial (*copyright*, trabajo, y salarios) y la amenaza a la importancia percibida del trabajo creado por el ser humano. Estas preocupaciones dependen del valor persistente del componente humano esencial de un producto mediático, tanto en su creación como en su recepción. (Bender, 2025).

Se afirma que estas interacciones son altamente complejas no sólo por lo planteado y descrito hasta ahora (lo cual ha estado enfocado casi en su totalidad, hacia las sensaciones de aversión, rechazo o recelo en torno a la IA Generativa), sino porque, claramente, existe el otro extremo. Este polo opuesto corresponde al de todas aquellas posturas visiones y perspectivas que no sólo aceptan el uso de la IA Generativa para el desarrollo de artefactos artístico-culturales y su correspondiente incorporación en los diversos entornos, contextos y circuitos socioculturales, sino de todas las prácticas que abrazan e incentivan esto; incluso de manera indiscriminada y hasta cierto punto, irreflexiva o impulsiva.

En este sentido, son notables el número de instituciones culturales, festivales de arte y eventos similares a nivel internacional, que han incluido dentro de sus líneas curatoriales o líneas temáticas al denominado AI Art en diversas modalidades que incluyen imagen, video, música y texto. Este fenómeno de adopción/integración de los artefactos digitales GenAI se ha disparado considerablemente y a un ritmo bastante acelerado sin dejar lugar a una reflexión realmente crítica y profunda sobre el fenómeno, y que si bien puede entenderse como una estrategia cultural para adaptarse y reaccionar a los diversos intereses y exploraciones estéticas de ciertos sectores de la

comunidad artístico-cultural, también es cierto, que pareciera ser que a través de estos mecanismos, se incentiva del mismo modo una suerte de invisibilización u omisión en torno a las numerosas problemáticas que este fenómeno produce dentro de los mismos contextos ya mencionados. Festivales insignia en el arte digital como el Ars Electronica (ars.electronica.art/prix), el Lumen Prize (lumenprize.org) o el Photo Brussels 2025, entre otros, no sólo aceptan dentro de sus convocatorias al AI Art, sino que a menudo los integran dentro de la misma categoría de competición que obras de arte digital humanas.

En nuestro país y Latinoamérica, cada vez son más las instituciones, centros y museos de arte que integran dentro de su agenda, exhibiciones y eventos enfocados en posicionar a nivel acelerado, al artefacto digital GenAI como un objeto estético. Este escenario establece una postura clara en la cual se validan dichos artefactos sin ninguna reflexión o diálogo crítico que permita sopesar y pensar en todas las posibles consecuencias de ello. Bajo argumentos bastante tradicionales y ortodoxos propios del arte conceptual, el arte contemporáneo y el arte multimedia, pareciera ser que las razones curatoriales-estéticas de estas decisiones, buscan justificar más que ahondar e investigar el fenómeno a fondo.

Uno de los principales puntos de discusión que no se abordan y se pasan por alto, o, en su caso, se dan por sentados, es si los artistas que se apropian de dichos artefactos digitales y los reclaman como “obra propia”, pues realmente pueden considerarse los autores de la misma, y, en este sentido, el problema se complejiza aún más puesto que entonces es necesario investigar de manera seria la problemática, no sólo de la autoría de dichos objetos sino de los derechos de propiedad intelectual. Si bien ahondar en este tema queda fuera de los alcances del presente trabajo, vale la pena plantear un par de reflexiones al respecto. Por ejemplo, en Fritz (2025) se lee lo siguiente:

Aunque no existe una definición unificada de autoría en la Unión Europea, ya sea en legislación o en la CJEU (Corte de Justicia de la Unión Europea), el concepto puede ser referido a una persona natural, i.e. a un ser humano quien, al menos en cierta medida, ejerce un juicio subjetivo en la composición de una obra y tiene control sobre su ejecución. Para ejercer el juicio subjetivo en la composición de la obra, el creador debe hacer algo más que limitarse a imaginar la idea general.

¿Por qué se dice que las justificaciones por parte de las instituciones culturales que incentivan la IA generativa son superficiales y sin el suficiente nivel de profundidad en su reflexión crítica? Porque la mayoría de los argumentos que se

plantean al respecto, afirman (sin manera clara de comprobación ni un análisis de suficiente rigor) que el hecho de que los artistas introduzcan los prompts para producir los artefactos digitales GenAI, implica ya por sí mismo, un acto creativo. Esto se fundamenta comúnmente bajo el también tradicional, recurrente e, incluso, desgastado discurso del arte, de que es la *idea*, el eje directriz de valoración de una obra artística y que, por lo tanto, los medios a través de los cuales se concluye la obra no poseen demasiada importancia o peso dentro de la apreciación estética final.

Otro elemento sustancial de esta discusión radica en el nivel de involucramiento del agente humano para la generación de la obra y si el prompt puede ser considerado lo suficientemente significativo como para que el artista se apropie del resultado y lo reclame como suyo. Dicho de otro modo, la cuestión a este respecto radica en establecer si la interacción Humano-Máquina a través de la interfaz establecida (el prompt) tiene el suficiente nivel de involucramiento humano como para poder considerar que el resultado es un producto atribuible al usuario humano. Por supuesto, de nuevo el argumento más recurrente y también hasta cierto punto superficial, radica en la comparación (ya clásica en este momento) que se hace con la introducción de la cámara fotográfica y la fotografía en sí misma como práctica artística. Sin embargo, de nuevo, este tipo de analogías no toman en cuenta ni la naturaleza contextual histórica (situacional) de la tecnología, ni la comparativa del desarrollo acelerado de la misma y mucho menos, el hecho de que los modelos GPAI son entes tecnológicos nunca vistos con capacidades multimodales y de autonomía, nunca vista en otro dispositivo tecnológico. En este sentido, surgen diversos cuestionamientos que debería ser preciso atender al respecto de esta integración tan acelerada de los artefactos digitales genAI, por parte de los diversos espacios y contextos artístico-culturales a nivel global. Esto, si es que realmente se quiere desarrollar una reflexión teórico-estética profunda y que no respondan a políticas culturales reactivas; entre dichos cuestionamientos, quizá algunos de los más relevantes dentro del contexto del presente trabajo pudieran ser ejemplo lo siguiente:

- Si se asume y se otorga que los usuarios que introducen los prompts en los modelos GPAI son los autores de los artefactos digitales que se generan, entonces, dentro del contexto académico, por ejemplo, los estudiantes que realizan tareas o trabajos de investigación completamente a través de modelos generativos; por tanto, ¿podrían asumirse como autores de dichos productos y por lo tanto, debería el sistema educativo aceptar como válido dicho producto para la evaluación académica?

- Si se asume y se otorga que los usuarios que introducen los prompts en los modelos GPAI son los autores de los artefactos digitales que se generan, entonces, las grandes empresas y corporativos dentro de la cultura digital y el entretenimiento podrían prescindir de manera desmedida (como se está empezando a observar) de los diversos recursos humanos encargados en áreas específicas como animación, postproducción, diseño sonoro, identidad visual, etc. al incorporar estas herramientas cotidianamente en sus flujos de trabajo. Esto derivaría a cuestionamientos como: ¿Sería esto deseable y ético? ¿Se buscaría frenar el uso corporativo y sólo se justificaría el uso individual de los artistas? ¿Cómo y dónde podría dibujarse la línea divisora?
- Si por un lado, un sector de los artistas y diversos actores culturales, exigen transparencia y remuneración bajo la visión de que sus obras han sido utilizadas sin su consentimiento para el entrenamiento de los modelos GPAI, pero, por otro, algún otro sector del arte y los contextos culturales utiliza dichos modelos para generar productos que después serán colocados en el mercado del arte (llámese galería, exhibición, festival, etc.), atribuyéndose, además, la autoría de dichos artefactos digitales. Con lo cual ¿no están estos últimos, cooperando y contribuyendo a las condiciones de “robo” de obra y erosión laboral de la que el primer sector se aqueja? ¿Existirán algunos casos en los cuáles haya artistas que se quejen del “robo” de su obra para el entrenamiento de modelos GPAI y que al mismo tiempo usen dichos modelos para beneficio propio en el contexto ya descrito?
- Si por un lado, un sector de los artistas y diversos actores culturales, denuncian que su obra ha sido utilizada sin su consentimiento para el entrenamiento de los modelos GPAI, exigiendo además, marcos legales para la transparencia y remuneración correspondiente y, por otro, las diversas instituciones y organismos artístico-culturales a nivel internacional, no sólo incentivan, sino que promueven e impulsan la práctica de la IA generativa dentro de sus discursos curatoriales y líneas temáticas. Ante esto viene bien preguntarse: ¿no están dichas instituciones, contribuyendo de manera directa a la problemática de la que se aqueja el primer grupo de actores culturales en cuestión?

Entre el descontento y las complejidades normativas

El panorama de la producción y el consumo tecno-socio-cultural de los artefactos digitales GenAI se presenta al día de hoy como un escenario compuesto por interacciones, percepciones y visiones no sólo no homogéneas sino sumamente complejas. Esta complejidad como ya se observó, parece estar contenida entre dos extremos asociados a una suerte de graduación que puede corresponder de manera más o menos directa con el grado de aversión a la tecnología en cuestión. Si se asume que el extremo izquierdo corresponde a un punto de aversión total a la GenAI y el extremo derecho a un punto de aceptación total de la GenAI, es posible vislumbrar un espectro continuo que contiene todas las posturas socio-culturales al respecto del uso de la GenAI en temas asociados a lo creativo-cultural-artístico; incluyendo aquellas visiones completamente neutrales.

En la región del extremo izquierdo (de aversión total hacia la IA generativa) es posible encontrar a todos aquellos artistas, creadores y agentes culturales que se manifiestan en contra de las obras GenAI fundamentalmente por dos de las premisas ya planteadas. La primera tiene que ver con el hecho de que consideran inaceptable que su obra se utilice sin consentimiento para entrenar los modelos GPAI debido a que perciben esto, no sólo como un robo o plagio de su estilo personal, sino principalmente quizá, debido al uso sin consentimiento y no remunerado de su obra. La segunda premisa está asociada con el miedo al desplazamiento laboral y la pérdida de valor de su trabajo a medida que estos artefactos digitales continúen proliferando más y más en los circuitos culturales y mercados del arte. Esta segunda premisa implicaría, además, que la automatización del acto creativo reduciría la demanda en el sentido de que el reconocimiento y la apreciación (y por lo tanto la valorización y la remuneración) del arte producido por humanos se vería disminuida ante la adopción masiva de los artefactos digitales GenAI en los diversos contextos artístico-socioculturales. Esta última preocupación podría replantearse del siguiente modo: Si los artefactos digitales genAI continúan multiplicándose masivamente y mejorando en calidad, al ritmo tan elevado como hasta ahora, ¿podría llegar el momento en que la apreciación estética y el valor de las obras creativas humanas se vean desplazadas dentro de los diversos contextos socioculturales que implican desde los niveles de las grandes empresas (disqueras, productoras cinematográficas, etc.) hasta los niveles de los circuitos cultural-artísticos (colectivos e individuales)?

De entre las probables y numerosas variables que podrían influir en surgimiento del escenario anterior, podrían considerarse las siguientes:

1. Dificultad por parte del público consumidor en diferenciar arte humano del arte IA, tomando en consideración la acelerada mejora continua de los modelos generativos no sólo en cuestiones de fotorealismo (o de calidad sonora o audiovisual para el caso de aplicaciones text2video), sino al respecto de sus capacidades de aprender e imitar diversos estilos.
2. La saturación del mercado cultural con artefactos digitales GenAI, que en dicho contexto, no sólo podrían reducir la visibilidad de la obra creativa humana, sino que lógicamente, podrían reducir los espacios para ésta, en el sentido de la facilidad e inmediatez para producir dichos artefactos GenAI.
3. Al respecto del punto anterior, esta saturación no estaría provocada únicamente por el flujo informacional de estos artefactos digitales GenAI en la web, sino, como ya se vio anteriormente, estaría respaldado, además, en el contexto de la “fiscalidad”, por el alarmante creciente número de instituciones, organismos y entidades artístico-culturales que no sólo han abrazado estas expresiones, sino que las incentivan e impulsan de manera indiscriminada e irreflexiva.
4. Un cambio sociocultural gradual pero continuo sobre las percepciones estéticas generalizadas, donde, debido a la constante mediación tecnológica y la saturación descrita en el punto anterior, surja una especie de masificación estilística que privilegie desde el punto de vista estadístico por encima de la obra humana, a lo que estaría más presente en el flujo informacional audiovisual de la sociedad en general, es decir, los artefactos digitales GenAI.

Con el objetivo de finalizar el presente trabajo se enlistan a continuación, una serie de planteamientos clave que abonan de manera directa a la formulación de un marco contextual que permita abordar la compleja problemática de la IA Generativa en el contexto sociocultural-artístico y, en particular, a lo referente en el escenario potencial de desplazamiento de la apreciación estética y el valor de las obras creativas humanas. Esto presupone, además, regresar de nuevo a uno de los temas centrales de la presente discusión y que fue el punto medular subyacente con el que se abrió este trabajo, la noción de autoría:

1. El problema de la autoría IA: ¿cuáles son los conceptos fundamentales que definen la noción de autoría? ¿es la noción de autoría, exclusivamente humana? ó ¿sería posible plantear y desarrollar un marco teórico firme para establecer la noción de autoría IA? Dicho de otro modo, ¿podría un agente/sistema/ente artificial considerarse autor de los productos que genera?

2. El problema de la autoría sociocultural y la propiedad intelectual al respecto de obras hechas con IA. A partir del contexto legal, la noción de propiedad intelectual y la contextualización tecno-socio-cultural actual al respecto, ¿a quién debería atribuirse la autoría de las obras realizadas mediante IA generativa (investigadores científicos-desarrolladores de tecnología vs usuarios o intermediarios de servicio)? ¿es válido desde el punto de vista legal y ético, cuando las personas se apropian total o parcialmente de los artefactos digitales genAI, obteniendo algún tipo de beneficio directo en el proceso?

3. La propiedad intelectual IA. Partiendo del inciso anterior, ¿podría desarrollarse un marco legal que problematice de manera profunda, la noción de propiedad intelectual de un artefacto digital IA de modo tal que se considere autoría legal de un agente/sistema/ente artificial?

4. La tensión existente entre la obra creativa humana y la obra realizada mediante IA. En el contexto tecno-socio-cultural actual ¿cuáles son los mecanismos emergentes sociales e institucionales que validan el uso y apropiación humana (en términos de propiedad intelectual) de los artefactos digitales GenAI? ¿Cuáles son las diversas formas de consumo socio-cultural que se incentivan y propician al respecto de los artefactos digitales GenAI, a partir de dichos mecanismos? ¿Cómo podría desarrollarse un marco teórico formal que integre y explique las diversas miradas, perspectivas y formas de apreciación estético-cultural de artefactos digitales genAI?

5. Hacia la distinción entre obra humana y obra IA. A partir de este potencial marco teórico mencionado en el punto anterior, ¿sería posible plantear una distinción clara y significativa entre la obra creativa humana, la obra creativa asistida por computadora y la obra creativa derivada de los modelos generativos IA de modo tal que se disuelvan o disminuyan las tensiones existentes en la actualidad?

Conclusiones

En este trabajo se realizó un análisis crítico sobre el impacto sociocultural de la creciente integración de la IA Generativa en dicho campo, poniendo énfasis en tres puntos centrales de conflicto: el uso de la propiedad intelectual humana como materia prima para entrenar modelos de IA, la noción de autoría sobre los artefactos digitales GenAI y el desplazamiento (real o percibido) de los creadores humanos en diversos ámbitos laborales. A través del recorrido por encuestas globales, casos legales, posturas de colectivos artísticos y avances regulatorios, se identificaron algunas de las diversas perspectivas al respecto, las cuales pueden localizarse en el espectro continuo definido por los dos polos extremos de aversión y aceptación, respectivamente.

En el presente trabajo, se puso énfasis particular en abordar las visiones asociadas con el rechazo y recelo en torno a la IA generativa, con el objetivo de identificar y caracterizar un conjunto de cuestionamientos que resulten clave y esenciales para formular un marco contextual a partir del cual se pueda abordar de manera reflexiva, la compleja problemática que subyace en las dinámicas socioculturales dentro de las cuales, esta tecnología, ha ido filtrándose de manera acelerada.

Derivado de lo anterior, resulta vital comprender la relación compleja existente entre las compañías desarrolladoras de IA y los recursos con los cuales forman sus corpus de data para el entrenamiento, desarrollo y despliegue de dichos modelos. Lo anterior en el sentido de identificar qué regulaciones legales obligan a dichas empresas a pagar regalías a todas las personas que afirman que su obra ha sido utilizada para dichos fines (tal y como demandan diversos colectivos y grupos sociales), debido a esto podrían desarrollarse entornos de déficit o desbalances de ingresos que podrían frenar o incluso impedir el desarrollo continuo de la tecnología tal y como se ha venido dando hasta el día de hoy. Es esto por lo que es urgente y necesario comprender de manera rigurosa todos los elementos de fondo que definen a dicha problemática, con el fin de establecer medios adecuados para generar un equilibrio beneficioso para ambas partes. En particular, resulta necesario poder responder de manera concluyente, por ejemplo, si realmente los modelos están utilizando la obra de los artistas (desde lo individual) para sus datasets de entrenamiento y si es el caso, qué porcentaje representa estadísticamente dentro del tamaño de dicho dataset. Del mismo modo que es necesario establecer regulaciones claras al respecto de la atribución de la autoría de los artefactos digitales GenAI de modo tal que, además, no se incentive el desplazamiento laboral y la erosión de la práctica creativa humana. En este sentido, para poder desarrollar políticas públicas, marcos legales, regulaciones y marcos éticos que sean claros, transparentes y, sobre todo, eficientes, es necesario

que el problema se aborde de manera interdisciplinaria a través de procesos como los planteados en este trabajo; i.e. partiendo de análisis conceptuales que permitan identificar la naturaleza multifactorial interdependiente del contexto en cuestión.

Referencias

- AI Training Statement. “A global statement on AI training”, 2023. <https://www.aitrainingstatement.org/>
- Ali, Safinah, y Breazeal, Cynthia. “Disentangling the power of AI art: An empirical investigation”. *Proceedings of the 2018 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery. 2018. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173609>
- Arochi, Ximena. “Artistas y productores protestan en CDMX contra el uso de la inteligencia artificial”. *Proceso*, 13 de julio de 2025. <https://www.proceso.com.mx/cultura/2025/7/13/artistas-productores-protestan-en-cdmx-contra-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-354813.html>
- Bao, Y. “Ethical reflections on AI-generated art and creative values”. *Technology in Society*, 76, 102628, 2025. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2025.102628>
- Bender, Stuart. “Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour”. *Media Practice and Education*, vol. 26, núm. 2, 2025, pp. 200-217. <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597>
- Bergmann, Dave y Cole Stryker. “¿Qué son los modelos de difusión?”. *IBM Think*, s. f. <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/diffusion-models>
- Booth, Robert. “Stability AI calls Getty lawsuit ‘a grotesque over-reach’ as it fights copyright case”. *The Guardian*, 9 de junio de 2025. <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/09/stability-ai-getty-lawsuit-copyright>
- Braun, Martin e Itsiq Benizri. “European Commission Releases Mandatory Template for Public Disclosure of AI Training Data”. *WilmerHale*, 20 de julio de 2025. <https://www.wilmerhale.com/en/insights/blogs/wilmerhale-privacy-and-cyber-security-law/european-commission-releases-mandatory-template-for-public-disclosure-of-ai-training-data>
- Brittain, Blake. “Music labels sue AI companies Suno and Udio for U.S. copyright infringement”. *Reuters*, 24 de junio de 2024. <https://www.>

- reuters.com/technology/artificial-intelligence/music-labels-sue-ai-companies-suno-udio-us-copyright-infringement-2024-06-24/
- Centre for European Policy. “Joint statement regarding the AI Act implementation measures”. *European Visual Artists*, 30 de julio de 2025. <https://www.eartists.org/joint-statement-regarding-the-ai-act-implementation-measures/>
- Chan, Kelvin y Matt O’Brien. “Getty Images and Stability AI face off in British copyright trial that will test AI industry”. *AP News*, 9 de junio de 2025. <https://apnews.com/article/580ba200a3296c87207983f04cda4680>
- European Commission. “Regulatory framework for AI (AI Act)”. 2024-2025. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai>
- European Writers’ Council. “Open letter: On generative AI and authors’ rights”. 25 de mayo de 2025. https://europeanwriterscouncil.eu/2505_openletter_eycscouncil/
- International Authors Forum. “Society of Authors: AI survey results published”, 21 de febrero de 2024. <https://internationalauthors.org/news/society-of-authors-ai-survey-results-published/>
- Ipsos. *The Ipsos AI Monitor 2025*, junio de 2025. <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2025-06/Ipsos-AI-Monitor-2025.pdf>
- McClain, Colleen, Brian Kennedy, Jeffrey Gottfried, Monica Anderson y Giancarlo Pasquini. “How the U.S. public and AI experts view artificial intelligence”. *Pew Research Center*, 3 de abril de 2025. <https://www.pewresearch.org/internet/2025/04/03/how-the-us-public-and-ai-experts-view-artificial-intelligence/>
- Riquelme, Rodrigo. “La SCJN confirma que la inteligencia artificial carece de derechos de autor”. *El Economista*, 29 de agosto de 2025. <https://www.eleconomista.com.mx/politica/scjn-confirma-inteligencia-artificial-carece-de-rechos-autor-20250829-774948.html>
- Saldaña, Ivette. “El IMPI no registrará obras hechas con inteligencia artificial”. *El Universal*, 5 de septiembre de 2025. <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/impi-no-registrara-obras-hechas-con-inteligencia-artificial/>
- SoA Policy Team. “SoA survey reveals a third of translators and a quarter of illustrators losing work to AI”. *Society of Author*, 11 de abril de 2024. <https://societyofauthors.org/2024/04/11/soa-survey-reveals-a-third-of-translators-and-quarter-of-illustrators-losing-work-to-ai/>
- Suprema Corte de Justicia de la Nación. *Amparo Directo 6/2025*, sentencia, 2025. https://www.scjn.gob.mx/sites/default/files/listas/documento_dos/2025-06/AD%206-2025.pdf

Zhang, Lixuan, Katelyn Wilson y Clinton Amos. “The Rise of AI Art: A Look Through Digital artists’ Eyes”. *First Monday*, vol. 30, no. 4, abril de 2025. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13809>