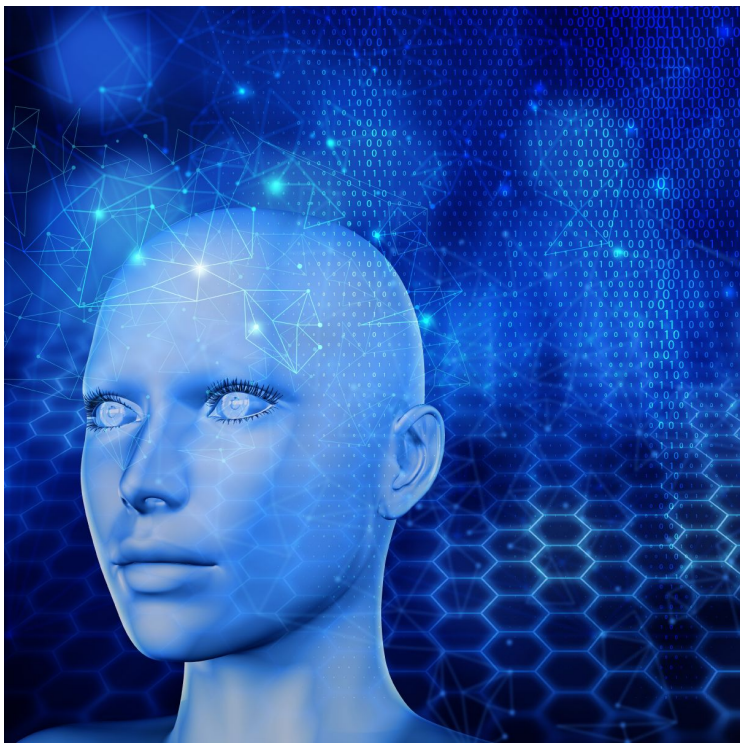
01/04/2026

La creatividad y los derechos de autor en la era de ChatGPT, ¿es mío o es de la IA?



Desde que el mundo es mundo, el ser humano ha dado muestra de una incontenible pulsión creadora de la que quedan restos en todos los lugares donde alguna vez se ha establecido (de Altamira a Stonehenge, de Willendorf a las cuevas plagadas de manos de Argentina). Del mismo modo, es también consustancial a nuestra especie el uso de herramientas que nos ayuden a crear. Herramientas que, como casi todo, han ido evolucionando a medida que lo hacíamos nosotros (punzones y flautas de hueso, primero; máquinas fotográficas y cinematógrafos después y, en los últimos años, teclados con efectos de sonido, ordenadores, programas de creación en 3D y filtros de Instagram) y que han modelado la forma en que inventamos -incluso en la que pensamos-. Pero por encima del utensilio, de la tecnología, sobrevuela intacta la constante que las activa: la creatividad humana. Y es justamente el destilado de esta actividad tan nuestra lo que, como sociedad, hemos tenido la sensibilidad -o la intuición económica- de proteger, en concreto, a través de los derechos de autor.

¿Y qué es y qué no es una expresión de esa creatividad humana en los tiempos de Chat GPT, de Suno y de Dall-E? Ya sabemos que en el mundo de la propiedad intelectual no es posible un autor-máquina, un autor-IA. Pero resulta que los creadores, siempre en la vanguardia, se empeñan en probar, en jugar con la tecnología e incluso en hibridarse con ella como parte de sus procesos. ¿Qué hacemos entonces con ese arte "mestizo"? ¿Dónde acaba la IA generadora de outputs al dictado de unos prompts genéricos y empieza el creador con súper poderes, el que usa las herramientas al servicio de su causa artística? Como ya viene desde hace tiempo indicando la doctrina, lo importante es quién está al mando. Quién dirige el proceso creativo y toma las decisiones que condensan la originalidad del contenido creado. El diablo está en los detalles y el derecho de autor, ahora más que nunca, en los matices, en los grises.

En este sentido, resulta muy interesante, por pionera, pero también por clarificadora, la recentísima sentencia de13 de febrero de 2026 (142 C 9786/25) del Tribunal Local de Múnich (Amtsgericht München), en la que se establecen una serie de criterios para, justamente, navegar estas aguas turbulentas.

Ante una demanda en la que una parte acusa a otra de haber usado sin permiso los tres logotipos que se reproducen, creados con la ayuda de herramientas de IA -reclamación un tanto prefabricada, según sospecha el Tribunal-, la sentencia disecciona qué sí y qué no son muestras de ese estar al mando de la nave.

Como punto de partida, la sentencia reconoce que «es concebible que exista protección a través de los derechos de autor de resultados de sistemas de IA creados como consecuencia de la intervención humana». Es decir, que el supuesto del creador

humano asistido de IA y beneficiario de derechos de autor es, en teoría, posible. Esta intervención a la que la sentencia alude puede realizarse a través de «ajustes previos suficientemente individualizadores en la programación del proceso de creación del concreto contenido» y/o bien a través de la introducción iterativa de instrucciones o prompts en el sistema.

Sin embargo, los resultados de este proceso solo resultarán protegibles «en la medida en que, a pesar del proceso controlado por software, se siga ejerciendo una influencia creativa humana». Y como la jurisprudencia tiene unánimemente establecido, esta influencia deberá expresarse mediante «decisiones libres y creativas, aportando el autor su toque personal al resultado». Y, ojo, que la sentencia aclara que no serán suficientes para ello «la mera selección de un producto de IA entre varias propuestas» o la generación del contenido «solo mediante software», pues en estos casos estaríamos ante casos de diseño predeterminado por las funciones técnicas de la IA, que impedirían la apreciación de originalidad.

En esta labor de diferenciar cuándo la IA está al mando y cuándo no, me gusta la alusión de la sentencia a la necesidad de que «el uso del modelo de IA se acerque más a una herramienta auxiliar que a un instrumento de creación independiente3». Y ello, según la sentencia, sucederá solo cuando los elementos creativos incorporados en el prompt «dominen el resultado de tal manera que el objeto en su conjunto pueda considerarse una creación original propia de su autor».

Una vez establecido este marco de acción, la resolución analiza una por una las conductas realizadas por el demandante, para concluir que en estas, es la propia IA, en última instancia, quien lidera el proceso creativo, lo que impide que las obras resultantes resulten protegibles. Destacamos algunos de los criterios extraíbles de dicho análisis:

No generará derechos de autor el acto de introducir prompts o instrucciones en un sistema de IA cuando estas sean generales o abiertas. Los derechos de autor no protegen las ideas. Por ello, en lo que se refiere al contenido de las instrucciones, indicaciones tan generales como las siguientes («Diseño de un logotipo original y abstracto», «El diseño debe ser moderno, minimalista y claramente original», «Estilo: diseño limpio y plano con abstracción geométrica personalizada», «¿Puedes hacer que la mano de piel blanca sea más femenina?», «Añade un toque más realista a las manos») no pueden condensar la creatividad de la obra que se genera como resultado.

Así, en palabras del Tribunal, en el caso analizado «las descripciones son en su mayor parte tan generales que no permiten extraer ninguna conclusión sobre el tipo y el aspecto del resultado, no reflejando ninguna decisión creativa humana propia» siendo que «el diseño creativo, esto es, la selección exacta de los elementos que la ilustración incorpora, se ha dejado en manos de las reglas de la IA».

El número de promts introducidos no es un indicador suficiente para determinar que existe una suficiente contribución humana al resultado final. Por ejemplo, el hecho de que, para la creación de la ilustración denominada «Sobre representado delante de un edificio con columnas» se introdujera un prompt complejo de más de 1.700 caracteres resulta irrelevante. Ello es así porque, como es sabido, los derechos de autor no premian ni protegen el esfuerzo, el tiempo dedicado a la actividad creativa ni la inversión del tipo que sea (económica, en esfuerzo, en personal, en tiempo, etc.).

Por el mismo motivo resulta irrelevante si se utiliza una versión de la herramienta de IA premium/de pago o gratuita, pues aun entendiendo que ello pudiera ser indicativo de un esfuerzo o interés en la creación del concreto contenido, ese esfuerzo o interés no resultan protegibles por la vía de los derechos de autor.

El carácter iterativo del proceso, es decir, el ir seleccionando propuestas de las que realiza el sistema de IA, incluso el hecho de retocarlas a través de indicaciones sucesivas no es, por sí solo, suficiente para entender que nos hallamos ante una creación creativa personal, si las indicaciones son generales o abiertas.

Por todos los motivos anteriores la sentencia termina concluyendo que, analizado el proceso de creación de las tres imágenes «la actividad técnica de la IA prevalece en gran medida sobre la influencia creativa humana del demandante», lo que determina la desestimación íntegra de la demanda.

En conclusión, si el creador no está al mando de la actividad creativa (y ello sucede cuando esta está en manos de las reglas de la IA) no es posible el surgimiento de derechos de autor sobre ese contenido. La determinación de cuándo ello ocurre y cuando o no será siempre casuística, con arreglo a criterios que la jurisprudencia irá, seguro, determinando y que esta sentencia nos ayuda a comenzar a delinear. No olvidemos, por último, que el concepto de obra (que embebe el análisis del requisito de originalidad) es un concepto autónomo del derecho de la Unión, por lo que, será, en última instancia, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea quien tenga la última palabra sobre quién está al mando, si el hombre o la máquina.

Fuente: Expansión