VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 6, 2026 | ISSN 2695-9631
International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual
https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6442

IMPLICACIONES REGULATORIAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN LA CREACIÓN VISUAL

CELIA RANGEL [1]
cerangel@ucm.es
[1]Universidad Complutense de Madrid, España

PALABRAS CLAVE

Inteligencia Artificial Generativa
Protección de datos
Propiedad Intelectual
Creadores visuales

RESUMEN

La Inteligencia Artificial Generativa está transformando los procesos de creación visual y el marco jurídico que los regula. De ahí que se analice la normativa europea y española aplicable a la creación visual mediante IA y se proponga un modelo conceptual que facilite la comprensión de las exigencias regulatorias en el proceso creativo. Los resultados ponen de relieve que los creadores visuales con IA Generativa son sujetos responsables en función de su rol funcional, de la originalidad y del grado de control ejercido sobre las herramientas utilizadas.

Recibido: 03/ 07 / 2026
Aceptado: 05/ 11 / 2026

1. Introducción

La irrupción de la Inteligencia Artificial (IA) Generativa ha transformado de forma acelerada el ecosistema de la creación visual (Gavran et al., 2025), planteando desafíos para la regulación del uso de la IA, la propiedad intelectual, la protección de datos personales, todo ello dentro de un marco regulatorio adecuado para artistas, diseñadores y otros creadores visuales (Engler, 2024; NautaDutilh, 2024). En pocos años, la IA Generativa ha pasado de ser una tecnología emergente a ocupar una posición central en las industrias creativas acompañada una rápida adopción profesional (Kreab, 2024). De hecho, el mercado específico de IA Generativa (publicidad, diseño, audiovisual, videojuegos, contenidos digitales, etc.) está valorado en 2005 en más de 4 millones de dólares, con una tasa de crecimiento anual de 32,8% y proyecciones que superan los 12 mil millones de dólares en 2029 (Research and Markets, 2025).

Por otra parte, la creación visual asistida por IA tensiona conceptos clásicos como la autoría, la originalidad, la titularidad de derechos y los límites a la explotación de las obras, en un contexto normativo que no fue concebido expresamente para regular la producción algorítmica de contenidos (He & Fang, 2024; Pérez, 2025). A diferencia de otros procesos tecnológicos, la IA Generativa no actúa únicamente como herramienta técnica auxiliar, sino que interviene de forma decisiva en la configuración del resultado visual, difuminando las fronteras entre creación humana, automatización técnica y procesamiento masivo de información (Bird, 2024; García, 2025).

La progresiva integración de sistemas de inteligencia artificial generativa en los procesos de creación visual está planteando desafíos jurídicos, especialmente en materia de transparencia, responsabilidad y protección de los derechos fundamentales (Novelli et al., 2024; Yadav, 2025). Por ejemplo, desde la perspectiva de los derechos de autor la adopción de la IA Generativa ha supuesto un elemento disruptor en la protección de dichos derecho (ECIJA, 2025). En este sentido, la CISAC, Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores, estima (Gema, 2025) que la IA Generativa puede poner en riesgo hasta un 25% de los derechos de autor a nivel mundial si no se refuerza el marco normativo, lo que supone aproximadamente 8.500 millones de euros anuales sobre una recaudación global que ronda los 13.970 millones de euros.

La irrupción de herramientas capaces de generar imágenes, vídeos y contenidos visuales de manera autónoma o semiautónoma está transformando los modelos tradicionales de producción creativa, al tiempo que cuestiona categorías jurídicas de la propiedad intelectual y de la protección de datos. Por eso, este artículo realiza una revisión de la principal normativa, europea y española, que los creadores visuales deben cumplir en materia protección de datos, propiedad Intelectual e IA. Para ello, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- PI 1: ¿Cuáles son las principales normativas europeas sobre IA, propiedad intelectual y protección de datos que los profesionales de la creación visual deben tener en cuenta?
- PI 2: ¿Cuáles son las principales normativas en España sobre IA, propiedad intelectual y protección de datos que los profesionales de la creación visual deben cumplir?
- PI 3: ¿Se puede establecer un marco conceptual que ayude a los creadores visuales a incorporar las implicaciones regulatorias en el proceso de creación visual?

Por todo esto, el presente artículo pretende resultar de ayuda a los creadores visuales para, por un lado, facilitar su comprensión acerca de las implicaciones de la intersección del marco jurídico europeo y español en materia IA, propiedad intelectual y protección de datos; y por otro lado, para proporcionar un modelo que les ayude a interiorizar cuáles son las regulaciones que deben tener en cuenta y/o incorporar en el proceso creativo a la hora de usar herramientas de IA Generativa. Para responder a estos objetivos, en primer lugar, se plantea un marco teórico centrado en resaltar los principales retos y desafíos de la IA Generativa; seguidamente se expone la metodología que se ha utilizado, después se muestra el análisis realizado y, por último, se detallan los resultados y las conclusiones obtenidas.

1.2. Retos y desafíos para los creadores visuales en la era de la IA Generativa

La aparición y popularización de tecnologías de IA Generativa en el campo de la creación visual ha desencadenado un intenso debate sobre sus implicaciones culturales, éticas, jurídicas y profesionales (Bird, 2024; Yasuda & Maruyama, 2026). Estos sistemas, basados en grandes modelos de aprendizaje entrenados con corpus de imágenes, no solo transforman los procesos de producción visual, sino también los marcos normativos que estructuran la autoría, la propiedad intelectual y la protección de

datos (Barnett, 2025). Además, la IA Generativa está incrementando la tensión entre creatividad humana y producción algorítmica, planteando un debate relacionado con las implicaciones de la creatividad mediante *prompts* (Yasuda & Maruyama, 2026). Diversos autores han mostrado cómo la posibilidad de producir imágenes de manera casi ilimitada a bajo coste puede desarrollar una nueva cultura visual basada en la recombinación de estilos y motivos preexistentes (Arrojo, 2025; Magro-Vela et al., 2025), lo que podría contribuir a la percepción de una devaluación de la creatividad humana (Carroll, 2025). En el ámbito profesional algunos creadores perciben la IA tanto como una herramienta para expandir el pensamiento divergente y, a la vez, como una amenaza a la singularidad de su práctica (Marzo & Albalat, 2021; Martín-Prada, 2024). Por otra parte, diversos artistas IA han desarrollado patrones y nuevas obras con IA lo que abre otro debate sobre el potencial de esta herramienta (García, 2025), y de la necesidad de proteger aquellas obras que cumplan criterios de originalidad. Asimismo, se corre el riesgo de que las herramientas de IA Generativa consoliden estilos derivados de autores humanos sin su participación (Lee, 2024).

La fuerza persuasiva de la imagen hace que las manipulaciones sintéticas tengan una capacidad de impacto inmediata, incrementando los riesgos de daño a la reputación, al honor o a la propia imagen de las personas representadas. En este sentido, la imagen de las personas se ha convertido en uno de los principales vectores de riesgo de la IA Generativa dada la posibilidad de recombinar rostros y cuerpos en imágenes sintéticas lo que incrementa la vulnerabilidad de los titulares, especialmente en contextos de sexualización no consentida, estigmatización o manipulación reputacional (AEPD, 2026). Desde un enfoque ético, las herramientas IA Generativa también reproducen y amplifican sesgos que dan lugar a representaciones estereotipadas en los outputs visuales que pueden reforzar desigualdades e injusticias (García-Ull & Melero-Lázaro, 2023; Marinucci et al., 2023).

En cuanto al uso y gobernanza de los datos de entrenamiento, las herramientas de IA Generativa son entrenadas con conjuntos de imágenes provenientes de corpus digitales, redes y repositorios sin el consentimiento explícito de los autores originales, lo que genera conflictos éticos y jurídicos respecto a la propiedad y compensación de los creadores de contenido original (Pasetti et al., 2025) Esta cuestión tiene implicaciones directas sobre los derechos de autor en la remuneración por usos derivados de la creatividad humana, provocando tensiones entre los desarrolladores tecnológicos y la comunidad artística (Lovato et al., 2024), dado que los beneficios económicos se concentran en las empresas tecnológicas, mientras que los creadores, cuyos catálogos nutren los *datasets*, carecen de mecanismos efectivos de control, información o compensación (Pérez, 2025).

Por último, aunque gran parte del debate se centra en riesgos y amenazas, la IA Generativa en educación artística y diseño también ofrece oportunidades para reconfigurar los procesos creativos y pedagógicos. Por ejemplo, se ha observado que, en procesos colaborativos, la IA puede ayudar a expandir el pensamiento divergente y explorar nuevas formas de ideación conceptual (Gil-Ruiz & Domínguez-Lloria, 2025; González-Pérez et al., 2025).

2. Metodología

Para responder a las preguntas de investigación planteadas en este trabajo, se ha realizado una revisión sistemática de las principales normativas europeas y españolas en materia de protección de datos, propiedad intelectual e IA, así como de otros documentos que resultan de interés para completar el análisis y determinar sus principales implicaciones en la creación de imágenes y en la interrelación entre dichas normativas. En total se han analizado 18 documentos, que van desde normativas, códigos de buenas prácticas, anteproyectos de ley o estrategias.

La documentación analizada a nivel europeo ha sido la siguiente:

- Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (DOUE, 2016a).
- Reglamento (UE) 2016/679 de la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (DOUE, 2016b).
- Reglamento (UE) 2024/1689 de Inteligencia Artificial (DOUE, 2024).
- Directiva 2001/29/CE de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información (DOUE, 2001).
- Directiva (UE) 2019/790 sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital (DOUE, 2019).
- Directiva 2012/28/UE sobre ciertos usos autorizados de las obras huérfanas (DOUE, 2012).

- Borrador del Código de buenas prácticas sobre marcado y etiquetado de contenidos generados por IA (European Commission, 2025).

Por parte de España, la documentación analizada ha sido:

- Constitución Española de 1978 (BOE, 2024).
- Estrategia Nacional de Inteligencia Artificial (Gobierno de España, 2020).
- La Carta Española de Derechos Digitales (Gobierno de España, 2021).
- Real Decreto 729/2023 del Estatuto de la Agencia Española de Supervisión de la Inteligencia Artificial (BOE, 2023b).
- Anteproyecto de Ley para el buen uso y la gobernanza de la Inteligencia Artificial (Gobierno de España, 2025).
- Real Decreto Legislativo 1/1996, Ley de Propiedad Intelectual (BOE, 2022a).
- Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (BOE, 2025a).
- Ley 34/2002 de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (BOE, 2025b).
- Ley Orgánica 1/1982 de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen (BOE, 2010).
- Ley Orgánica 2/1984 del derecho de rectificación (BOE, 1984).
- Ley 34/1988 General de Publicidad (BOE, 2023a).
- Ley 13/2022 General de Comunicación Audiovisual (BOE, 2022b).

3. Análisis de la principal normativa europea y española sobre IA, Propiedad Intelectual y Protección de Datos.

3.1. Análisis de la normativa europea.

La normativa europea sobre IA, propiedad intelectual y protección de datos se basa en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea de 2010. De ahí que haya que partir del reconocimiento de varios derechos fundamentales que actúan como parámetros transversales como son el respeto de la vida privada y familiar de toda persona (art. 7), el derecho fundamental de la protección de los datos personales, exigiendo que todo tratamiento se realice de manera leal, con fines determinados y bajo el control de una autoridad independiente (art. 8); el derecho la libertad de expresión e información (art. 11) y la libertad de las artes y las ciencias (art. 13).

El Reglamento 2024/1689 constituye el primer marco normativo que regula el uso de los sistemas de IA en la Unión Europea con un enfoque basado en el riesgo y en obligaciones específicas para modelos de propósito general. De cara a los creadores visuales, el Reglamento no se refiere al "creador" en términos de artista o de autor, sino que estructura las obligaciones a partir de roles funcionales (art. 3): el rol de proveedor (*provider*) y el rol de responsable del despliegue (*deployer*). De ahí que en el ámbito de la creación visual, un mismo profesional puede asumir uno u otro rol, o ambos, dependiendo de si desarrolla o comercializa un sistema de IA Generativa, o si utiliza herramientas de terceros para producir y difundir contenidos visuales. Además, los creadores visuales deben tener en cuenta las prácticas prohibidas que determina el Reglamento como son la manipulación subliminal, la explotación de vulnerabilidades, la clasificación de personas, la evaluación de riesgos de personas o de ciertos usos de biometría, entre otros (art. 5). También regula la gobernanza de los datos de entrenamiento de los modelos de IA (art. 10), un aspecto a tener en cuenta si los creadores visuales trabajan con datos de personas que puedan ser identificables.

En cuanto a los proveedores de modelos generativos, la ley impone obligaciones en materia de documentación técnica, resumen del contenido de los datos de entrenamiento, y cooperación con los responsables del despliegue, con el objetivo de garantizar la trazabilidad y permitir una evaluación adecuada de los riesgos (art. 28). También se exige que los proveedores de sistemas de IA que generen contenidos sintéticos de texto, imagen, audio o vídeo garanticen que dichos contenidos sean identificables como generados o manipulados artificialmente, mediante técnicas de marcado legibles por máquina (art.50.1). Dicha transparencia también debe aplicarse las propias herramientas de IA que realicen funciones de asistencia (art.50.1) como la edición estándar o mejora técnica de imágenes, siempre que no alteren sustancialmente el contenido. Junto con las obligaciones anteriores, los proveedores (art. 53) deberán cumplir la normativa aplicable a la propiedad intelectual y elaborar

resúmenes de los datos utilizados para entrenar los modelos de uso general para su puesta a disposición del público. Estos resúmenes servirán de base para que ,los titulares que han prohibido de forma expresa (art. 4 DSM) el uso de dichos datos, puedan reclamar sus derechos.

Los responsables de despliegue también deben revelar el carácter artificial de los contenidos de imagen, audio o vídeo que constituyan una ultrasuplantación (*deep fake*), cuando estos puedan inducir a error a los usuarios (art. 50.4). La obligación debe llevarse a cabo en función del riesgo objetivo de engaño, con independencia de la intención del creador, lo que refuerza el carácter preventivo del Reglamento. La interpretación del artículo 50.4 debe realizarse a la luz del Considerando 134, que reconoce expresamente que las obligaciones de transparencia no deben restringir la libertad de expresión ni la libertad de las artes y las ciencias. En los supuestos de obras manifiestamente artísticas, creativas, satíricas o ficticias, la revelación del carácter artificial puede realizarse de forma contextual y proporcionada.

Para ambos casos, proveedores y responsables de despliegue, se exige que la información sobre el carácter artificial del contenido se facilite de forma clara, accesible y distinguible en el momento de la primera exposición pública, reforzando así la protección frente a usos engañosos (art. 50.5). Además, se establece el régimen de sanciones y multas a proveedores y responsables de despliegue, fijando las responsabilidades por el incumplimiento del Reglamento (art. 99 y 101).

Por otra parte, en diciembre de 2025, la Comisión Europea publicó el primer borrador del Código de buenas prácticas sobre marcado y etiquetado de contenidos generados por IA cuya versión definitiva será publicada a lo largo de 2026. Aunque el código no será de obligado cumplimiento, sí pretende ser una guía para que, proveedores y responsables de despliegue, sigan voluntariamente las obligaciones de transparencia del artículo 50, a través de diferentes tipos de etiquetas, iconos, metadatos, o marcas de agua, entre otros.

El ordenamiento jurídico europeo sobre propiedad intelectual se apoya en un conjunto de normas que se articulan en torno a los derechos de autor y derechos afines. En primer lugar, la Directiva 2001/29/CE InfoSoc, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información, constituye un pilar en la protección de las obras visuales. Sus disposiciones sobre los derechos exclusivos de reproducción (art. 2), comunicación pública (art. 3), distribución (art. 4), excepciones y límites (art.5), como las medidas tecnológicas para la gestión de derechos (art. 6 y 7), resultan aplicables tanto al uso de obras preexistentes en procesos automatizados como a la difusión de contenidos visuales generados mediante herramientas de IA.

Por su parte, la Directiva 2019/790 (DSM, acrónimo en inglés de Digital Single Market), sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital, añade un régimen específico (art. 2) para la minería de textos y datos (TDM, acrónimo en inglés de *text and data mining*). Cabe destacar que la DSM permite realizar TDM para investigación (art.3.1), para cualquier fin siempre que el titular no haya hecho *opt out* (art. 4.3), es decir, que no se haya dado permiso para poder usar esos datos para el entrenamiento de modelos de IA. Las excepciones (art. 4) previstas en la DSM proporcionan la base legal para limitar el entrenamiento de modelos generativos de uso general, al tiempo que dotan de mecanismos de control a los titulares sobre el uso de sus obras. Por tanto, los titulares de los derechos de autor deben tomar medidas proactivamente para la protección de sus obras y los proveedores de modelos generativos deben recopilar toda la información sobre el uso libre de los datos de entrenamiento o de los consentimientos oportunos (art. 17).

De forma complementaria, la Directiva 2012/28/UE, sobre determinadas utilizaciones autorizadas de obras huérfanas, puede incidir en proyectos de digitalización de fondos visuales y patrimoniales susceptibles de ser utilizados en procesos de entrenamiento, aunque dentro de unos límites definidos por dicha directiva.

El Reglamento 2016/679 (RGPD) constituye la norma central y de aplicación directa en materia de protección de datos personales. Dicho reglamento es aplicable a los creadores visuales porque se entiende como datos personales (art. 4) cualquier información que pueda identificar a una persona de forma directa o indirecta, incluyendo los rasgos de su identidad física, cultural y social. El RGPD establece los principios generales del tratamiento de los datos (art. 5) fijando las obligaciones de licitud, transparencia, limitación de la finalidad y minimización de los datos. Estas obligaciones inciden en la fase de recopilación y uso de *datasets* para el entrenamiento de modelos generativos, dado que, por ejemplo, la licitud del tratamiento (art. 6) implica el consentimiento expreso por parte del interesado, a excepción de si el tratamiento se realiza por las autoridades públicas en el ejercicio de sus funciones que, en el caso del tratamiento de imágenes, estaría vinculado con usos de seguridad y emergencia, o

bien las autorizadas previa resolución (art. 23). Según el RGPD, esta exigencia se traduce en la necesidad de identificar si el uso de imágenes personales se fundamenta en el consentimiento del interesado, en la firma de un contrato o en un interés legítimo. Además, la intensidad de la protección se incrementa cuando el tratamiento implica categorías especiales de datos personales (art. 9.2), a no ser que se cuente con el consentimiento expreso para el tratamiento, cuando el tratamiento es legítimo y realizado con las garantías necesarias, o que sea con fines de investigación, entre otras razones. Por último, en lo referente a las imágenes o recursos visuales, solo serán consideradas como categoría especial (según el Considerando 51) si su tratamiento implica una identificación unívoca de la persona.

3.2. Análisis de la normativa española.

La Constitución Española de 1978 constituye el marco español para analizar la normativa de la inteligencia artificial, la propiedad intelectual y la protección de datos. En concreto, los derechos y deberes fundamentales que en ella se detallan parten de la dignidad de la persona y el libre desarrollo de la personalidad como fundamentos del orden político y social (art. 10.1). Asimismo, se garantiza el principio de igualdad y la prohibición de cualquier tipo de discriminación (art. 14); el derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen (art. 18.1). Además, la Constitución Española contempla la limitación de la informática (art. 18.4) para garantizar el honor, a la intimidad y a la propia imagen y el ejercicio de los derechos de las personas. También se reconoce y protege la libertad de producción y creación artística, científica y técnica (art. 20.1.b), cuyos límites (art. 20.4) serán los derechos fundamentales reconocidos en el Título I, en especial, el respeto al honor, a la intimidad y a la propia imagen y la protección de la juventud e infancia.

En España existen dos documentos de referencia que, aunque carecen de rango de norma jurídica, representan un marco interpretativo y de uso de la IA en España. Por una parte, la Estrategia Nacional de Inteligencia Artificial (ENIA), aprobada en 2020 y actualizada en España Digital 2026, representa la hoja de ruta de España para el desarrollo transparente, ético y humanista de la IA. La elaboración de dicha estrategia busca mejorar la competitividad económica, medioambiental y social de España, así como contribuir a impulsar el liderazgo de Europa en materia de IA. Por otra parte, la Carta Española de Derechos Digitales, aprobada en 2021, aborda los retos en pro de una digitalización donde la persona sea el centro, así como un marco de acción para las diferentes administraciones públicas. El bloque de dicha Carta dedicado a los derechos ante la IA recoge algunos principios para la creación visual como son la exigencia de transparencia, auditabilidad, explicabilidad y la trazabilidad.

A nivel regulatorio, la normativa nacional dedicada íntegramente a la IA es el Real Decreto 729/2023, de 22 de agosto, por el que se aprueba el Estatuto de la Agencia Española de Supervisión de la Inteligencia Artificial (AESIA). La AESIA es un organismo con "personalidad jurídica pública, patrimonio propio y autonomía en su gestión" (art. 1). Entre las funciones de la AESIA (art. 4) están las de asesoramiento supervisión, inspección, sanción y alfabetización sobre sistemas de IA y cuyo fin principal es garantizar un uso de la IA seguro, ético y respetuoso con los derechos fundamentales, alineando la supervisión nacional con la normativa europea. La AESIA tiene las potestades de inspección, comprobación y control, así como la capacidad de iniciar procedimientos sancionadores en coordinación con otras autoridades sectoriales. Aunque el régimen sancionador se desarrollará plenamente a través de la futura ley española de IA, este marco avanza un modelo de control administrativo sobre los usos de la IA, incluidos aquellos vinculados a la creación visual.

El Anteproyecto de Ley para el buen uso y la gobernanza de la IA supone la próxima trasposición del Reglamento 2024/1689 a la normativa española. El objeto de la futura ley (art. 1) es introducir el régimen sancionador detallado en dicho Reglamento. También se designa formalmente a la AESIA (art. 6) como autoridad nacional de supervisión y establece la coordinación entre autoridades de vigilancia del mercado (art. 8). Además, se introduce el "derecho de desconexión o retirada del producto" (art. 13) de aplicaciones de IA responsables de sucesos muy graves.

Los creadores visuales también deben tener otras leyes españolas como la Ley 34/2002, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSI-CE), que establece el régimen de responsabilidad "civil, penal y administrativa" (art. 13 - 17) de los prestadores de servicios; la Ley Orgánica 1/1982 (LOHII), de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, que protege la captación, reproducción o publicación de la imagen de una persona en ámbitos privados o con fines distintos de los consentidos (art. 7.5); la Ley 34/1988, General de Publicidad (LGP), que prohíbe la publicidad ilícita (art. 3); o la Ley 13/2022, General de Comunicación

Audiovisual (LGCA), que introduce "los principios generales de la comunicación audiovisual" (Título I), las obligaciones específicas en materia de protección de menores (art. 89), la identificación de contenidos comerciales (art. 122) y lo relativo a las comunicaciones comerciales ilícitas (art. 123 – 125).

La Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI) representa la principal normativa española en esta materia. Esta ley determina un principio de la autoría centrado en la persona (art. 5), dado que reconoce como autor exclusivamente a la persona natural que crea la obra. En este sentido, la ley regula el objeto de protección del derecho de autor (art. 10) e incluye categorías relevantes para la creación visual, como son las obras plásticas, fotográficas y audiovisuales, en cualquier medio o soporte, ya sea tangible o intangible, siempre que sean originales. La TRLP reconoce al autor los derechos exclusivos de "reproducción, distribución, comunicación pública y transformación" (art. 17). La reproducción puede ser "directa o indirecta, provisional o permanente, por cualquier medio y en cualquier forma, de toda la obra o de parte de ella" (art.18). En cuanto a la transformación, los derechos de la obra transformada corresponderán al nuevo autor, siempre que incorpore una aportación creativa original y el autor original haya autorizado su uso, incluidas las bases de datos (art. 21). Respecto a los derechos de explotación (art. 26 – 30), la ley detalla que, en términos generales, la duración de los derechos de autor será de una obra, incluidas las obras audiovisuales y fotografía originales será de "toda la vida del autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento" (art. 26 y art. 28). Sin embargo, la protección será de veinticinco años "desde el día 1 de enero del año siguiente a la fecha de realización de la fotografía o reproducción" cuando estemos ante meras fotografías y reproducciones (art. 128), dado que no son consideradas como una obra en sentido estricto del Libro I del TRLPI. Además, dentro del ámbito de protección de esta ley también están consideradas las bases de datos (art.12) a través del derecho «sui generis» que "protege la inversión sustancial, evaluada cualitativa o cuantitativamente […] para la obtención, verificación o presentación de su contenido" (art. 133), por lo que el fabricante de la base de datos puede "prohibir la extracción y/o reutilización de la totalidad o de una parte" de dicha base de datos.

La protección de datos personales en el ordenamiento jurídico español se articula a través de la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), que complementa y desarrolla (art. 1) del RGPD analizado anteriormente. En este sentido, la LOPDGDD detalla el deber de confidencialidad de los datos personales tratados (art. 5 y arts. 28 - 34) y regula las bases de legitimación del tratamiento, siendo necesario el consentimiento del interesado (art. 6). Esta exigencia se ve reforzada por el tratamiento de categorías especiales de datos personales, incluidos los datos biométricos cuando se emplean para identificar de manera unívoca a una persona física (art. 9). También se incorporan los derechos de acceso (art. 13), rectificación (art. 14), supresión (art. 15), limitación del tratamiento (art. 16), portabilidad (art. 17) y oposición (art. 18) del RGPD. Por otra parte, se traspone el régimen sancionador (Título IX) distinguiendo entre infracciones muy graves que prescriben a los tres años, las graves a los dos años y las leves al año. Asimismo, las sanciones con multas de más de 300 mil euros prescriben a los tres años; las multas de entre 40.001 y 300 mil euros lo hacen a los dos años; y las que sean igual o inferior a 40 mil al año. La LOPDGDD detalla el funcionamiento y responsabilidades de la AEPD, Agencia Española de Protección de Datos (art. 44 – 56), la autoridad española en protección de datos, con personalidad jurídica, que posee capacidad pública y privada y que actúa independientemente. El Gobierno de España es el encargado de nombrar a la dirección de la AEPD (presidencia y adjunto) en Consejo de Ministros mediante real decreto y durante cinco años renovables, en función de la propuesta del Ministerio de Justicia. Además de la autoridad nacional, la ley establece que podrán existir autoridades autonómicas (art. 57 – 59) de acuerdo con el RGPD.

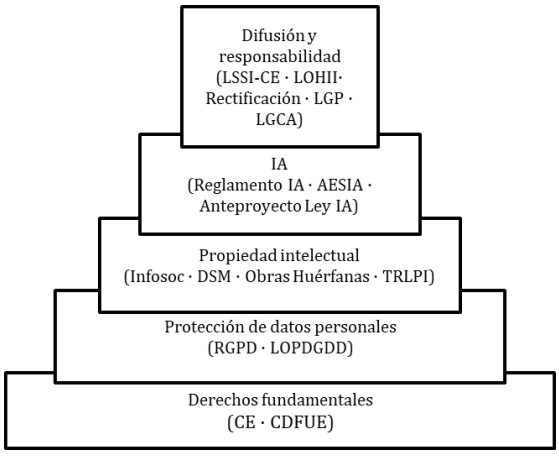
Por último, a diferencia del RGPD, la LOPDGDD recoge un listado de derechos digitales (Título X). Entre ellos, los creadores visuales deben respetar el derecho a la seguridad digital de todos los usuarios de Internet; el derecho a la educación digital en todos los niveles educativos; la protección de los menores en Internet; el derecho de rectificación para proteger el honor, la intimidad y la propia imagen según la Ley Orgánica 1/1982 y a comunicar o recibir información veraz según la Ley Orgánica 2/1984 que articula el derecho de rectificación; el derecho de actualización de informaciones; la protección de datos de los menores; el derecho al olvido tanto en Internet y en plataformas sociales por el cual se obliga a borrar los datos de una persona de los resultados de búsqueda en determinadas circunstancias; y el derecho al testamento digital.

4. Resultados

Tras el análisis de la normativa europea y española en materia de inteligencia artificial, propiedad intelectual y protección de datos, pueden identificarse diferentes aspectos que los creadores visuales deben tener en cuenta. En primer lugar, la creación visual con IA deja de ser un espacio jurídicamente neutro. El marco normativo europeo (Reglamento de IA, RGPD y derechos de autor) y su desarrollo español configuran a los creadores visuales usuarios de herramientas de IA Generativa como actores jurídicamente responsables. Dependiendo de su rol y del grado de originalidad, el creador puede ser considerado proveedor o responsable del despliegue de sistemas de IA, asumiendo obligaciones de transparencia, diligencia y control de riesgos. Por tanto, la automatización del proceso creativo no excluye la imputación de responsabilidad, dado que el creador responde por los contenidos visuales generados y difundidos, incluso cuando estos procedan de herramientas de terceros. En segundo lugar, la regulación analizada refuerza el foco en la persona en la protección jurídica de la creatividad. La protección por derechos de autor se activa cuando existe una aportación creativa humana original. Al mismo tiempo, la propiedad intelectual se ve condicionada por las normas sobre minería de datos y por las limitaciones derivadas del uso de obras preexistentes en el entrenamiento de modelos. Para los creadores visuales, esto exige documentar y visibilizar su intervención creativa, así como prestar atención a la licitud de los materiales utilizados. Por último, la protección de datos y los derechos fundamentales operan como límites materiales de la creación visual mediante IA. El uso de imágenes, rostros o cuerpos humanos identificables activa de forma directa el RGPD, la LOPDGDD, así como la Ley 1/1982. La creación visual con IA debe conciliarse con el consentimiento, la prohibición de usos engañosos o manipuladores y el respeto a colectivos vulnerables, especialmente en contextos publicitarios, informativos o audiovisuales. En este sentido, la libertad de creación artística no desaparece, pero se ejerce dentro de un marco de ponderación entre innovación, veracidad y protección de la persona.

En conjunto, el principal efecto del marco normativo europeo y español es la transformación del creador visual en un sujeto creativo-jurídico, que debe integrar la legalidad como parte del propio proceso creativo. La alfabetización jurídica, la transparencia en el uso de IA y la atención a los derechos fundamentales se convierten así en condiciones para un desarrollo creativo innovador, ético y jurídicamente seguro. Por tanto, la regulación de la IA se articula a través de la superposición de normas de distinta naturaleza y finalidad, que operan de forma complementaria. Aunque el Reglamento europeo de IA es la principal normativa en Europa en esta materia, no sustituye a la reglamentación de propiedad intelectual y de protección de datos, sino que se integra en ellos como una capa funcional orientada a la gestión del riesgo, la transparencia y la responsabilidad. Para ayudar a los creadores visuales a interpretar la complejidad de la normativa analizada se propone un modelo conceptual (Figura 1) que ofrece una representación del marco normativo aplicable a la creación visual mediante inteligencia artificial, poniendo de relieve que la regulación no opera de forma aislada, sino a través de capas normativas interdependientes. Esta estructura permite comprender la jerarquía, la función y la interacción entre las distintas normas que inciden en los procesos creativos basados en IA.

Figura 1. Modelo interpretativo de la regulación de la IA en Europa y España



Fuente: elaboración propia, 2026.

Según se desprende de la Figura 1, en la base del modelo propuesto se sitúan los derechos fundamentales y los principios constitucionales, tanto del ordenamiento español como de la Unión Europea. La dignidad de la persona, la libertad de creación artística, la protección de datos personales y el derecho a la propia imagen constituyen el fundamento normativo que legitima el uso creativo de la IA, al tiempo que establece límites materiales frente a usos lesivos o para las personas. Sobre esta base se establece una segunda capa correspondiente a la normativa de protección de datos personales dado que el RGPD y la LOPDGDD condicionan todas las fases de la creación visual mediante IA, desde el entrenamiento de los modelos hasta la generación y difusión de contenidos. La tercera capa corresponde a la normativa de propiedad intelectual que regula la atribución de derechos sobre los resultados creativos. Este nivel refleja la regulación centrada en la persona, dado que la protección por derechos de autor se activa cuando existe una aportación creativa humana origina e identificable. En un nivel superior se sitúa la capa de regulación de la inteligencia artificial, representada principalmente por el Reglamento 2024/1689. Esta normativa introduce obligaciones de transparencia, gestión del riesgo y responsabilidad en función del rol desempeñado por los distintos actores, redefiniendo la posición jurídica del creador visual. Finalmente, la capa superior está integrada por la normativa relativa a la difusión pública de contenidos y a la responsabilidad por su impacto social, incluyendo la legislación sobre el honor, el derecho de rectificación, servicios digitales, publicidad y comunicación audiovisual. En conjunto, el modelo por capas pone de manifiesto que la regulación de la creación visual mediante IA responde a una lógica de complementariedad, en la que ninguna capa puede interpretarse de forma aislada. Para los creadores visuales, el modelo de la Figura 1 facilita la identificación de obligaciones y riesgos jurídicos en cada fase del proceso creativo y refuerza la idea de que la legalidad no constituye un obstáculo a la innovación, sino una condición para su desarrollo ético y jurídicamente sostenible.

5. Conclusiones

La integración y rápida adopción de herramientas de IA Generativa en los procesos de creación visual ha producido un impacto significativo en la propia disciplina y en la regulación jurídica de la producción y difusión de imágenes (García, 2025; Pérez, 2025). El entramado normativo relacionado con la IA, la propiedad intelectual y la protección de datos encuentra su fundamento, en el ámbito europeo, en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y, en el plano nacional, en la Constitución Española, que actúan como marcos y límites de la innovación visual basada en IA.

En relación con la primera pregunta de investigación (PI 1), relativa a la *normativa europea en materia de IA, propiedad intelectual y protección de datos aplicables a la creación visual*, el Reglamento (UE) 2024/1689 constituye un punto de inflexión normativo. Su relevancia no reside en la regulación de la autoría o del valor creativo de las obras, sino en la introducción de un sistema de obligaciones vinculadas al uso, despliegue y comunicación de sistemas de IA Generativa. Desde la perspectiva de los creadores visuales, el Reglamento de IA reconfigura su posición jurídica al distinguir entre proveedor y responsable del despliegue en función del grado de control técnico y funcional ejercido sobre el sistema, imponiendo deberes proactivos de diligencia, transparencia y prevención del engaño, especialmente en relación con contenidos sintéticos susceptibles de inducir a error o de simular la apariencia de personas reales. De forma complementaria, el marco europeo de propiedad intelectual mantiene una orientación centrada en la persona que permite proteger aquellas creaciones visuales en las que exista una aportación creativa original. Esta configuración normativa obliga a los creadores visuales a repensar la relación entre creatividad, automatización y titularidad de derechos, al tiempo que condiciona el uso de obras preexistentes en los procesos de entrenamiento. Por su parte, la normativa europea de protección de datos personales, con el RGPD como eje central, impone límites materiales al uso de imágenes, vídeos y representaciones visuales de personas físicas identificables, tanto en la fase de entrenamiento de modelos como en la generación y difusión de contenidos, consolidando la protección de datos como un elemento estructural del ecosistema creativo digital.

En cuanto a la pregunta de investigación (PI 2), referida al *marco jurídico español en materia de IA, propiedad intelectual y protección de datos aplicable a la creación visual*, el análisis ha puesto de manifiesto que documentos como el Estatuto de la AESIA, la Carta Española de Derechos Digitales y el Anteproyecto de Ley de la IA anticipan un modelo regulatorio en el que la legitimidad del uso creativo de la IA dependerá del cumplimiento de estándares de transparencia, control humano y responsabilidad, en estrecha relación con el marco europeo. La normativa española de propiedad intelectual, por su parte, mantiene el principio centrado en la persona de la autoría que obliga a los

creadores visuales a acreditar y documentar su intervención creativa en los procesos basados en IA, al tiempo que refuerza la necesidad de extremar la diligencia en el uso de obras preexistentes. En paralelo, la normativa española de protección de datos personales, articulada principalmente a través de la LOPDGDD también desempeña un papel central como límite y como marco de legitimación de la creación visual con IA. Aunque no fue diseñada específicamente para regular la IA Generativa, resulta aplicable a los procesos creativos que implican imágenes de personas físicas, imponiendo obligaciones en materia de licitud, tratamiento de datos sensibles, ejercicio de derechos y seguridad, al tiempo que reconoce un espacio de flexibilidad vinculado a los fines artísticos.

Respecto a la creación de un *modelo conceptual para facilitar la compresión de la normativa en materia de IA, propiedad intelectual y protección de datos a los creadores visuales* (PI 3), el análisis permite afirmar que la creación visual generativa se desarrolla en un entorno jurídico complejo, transversal y multinivel, cuyo fundamento reside en los derechos fundamentales y en los principios constitucionales. Por eso, el modelo propuesto está basado en diferentes capas donde se ve que la regulación de la IA no opera de forma aislada, sino integrada con otras leyes. En este sentido, el modelo muestra que la creación visual basada en IA resulta jurídicamente viable cuando se desarrolla dentro de los límites impuestos por la dignidad de la persona, la protección de la imagen, la licitud del tratamiento de datos y el respeto a la autoría humana. Las capas superiores, relativas a la difusión digital, la publicidad y la responsabilidad por contenidos, ponen de manifiesto que el impacto jurídico de la IA se intensifica en el momento en que la creación se proyecta en el espacio público. En consecuencia, el uso de la IA en el proceso creativo no excluye la responsabilidad jurídica, sino que exige a los creadores visuales integrar la legalidad como parte constitutiva del propio proceso creativo.

La creación de imágenes mediante IA ya no depende únicamente de competencias técnicas o artísticas, sino que debe incorporar competencias jurídicas, éticas y de evaluación del riesgo. En este contexto, el cumplimiento normativo debe integrarse como parte estructural de la práctica profesional, más que como una exigencia externa al proceso creativo. Esta evolución plantea implicaciones para la formación y actualización de los creadores visuales, la organización de los equipos creativos y la definición de estándares profesionales en un ecosistema cada vez más mediado por la IA. Por eso, de ca a futuras investigaciones, sería pertinente analizar en qué medida los profesionales están incorporando los conocimientos jurídicos en su actividad cotidiana, así como las tensiones que se generan entre creatividad, eficiencia productiva y exigencias regulatorias. Este análisis permitirá evaluar si se está configurando un nuevo perfil de creador visual, caracterizado por una mayor conciencia normativa y por modalidades de autoría compartida entre intervención humana y procesos algorítmicos.

6. Agradecimientos

El presente artículo surge en el marco del Proyecto de Investigación sobre la Gobernanza del Branded Content (BCG) 2022–2025 y cuenta con la financiación de dos organizaciones del Reino Unido: Economic and Social Research Council (ESRC) y Arts and Humanities Research Council (AHRC). Referencia del proyecto: ES/W007991/1.

Referencias

AEPD. (2026). La AEPD alerta sobre los riesgos visibles e invisibles del uso de imágenes de terceros en sistemas de inteligencia artificial. https://l1nq.com/TNBnw

Arrojo, M. J. (2025). Impact of artificial intelligence in the audiovisual industry. A taxonomy of uses and applications. En D. B. Ibáñez, E. Gallardo-Echenique, H. Siringoringo, & N. L. Diez (Eds.), Communication and Applied Technologies (Vol. 427, pp. 183-194). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-96-0426-5_16

Barnett, J. (2025). The free content illusion. SSRN Electronic Journal. https://doi.org/10.2139/ssrn.5414819

Bird, C. (2024). Artists and AI: Creative interactions and tensions. Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1-6. https://doi.org/10.1145/3613905.3651041

BOE. (1984). Ley Orgánica 2/1984, de 26 de marzo, reguladora del derecho de rectificación. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1984-7248

BOE. (2010). Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1982-11196

BOE. (2022a). Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930

BOE. (2022b). Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-11311

BOE. (2023a). Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1988-26156

BOE. (2023b). Real Decreto 729/2023, de 22 de agosto, por el que se aprueba el Estatuto de la Agencia Española de Supervisión de Inteligencia Artificial. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2023-18911

BOE. (2024). Constitución Española de 1978. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229

BOE. (2025a). Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673

BOE. (2025b). Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico. Gobierno de España. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2002-13758

Carroll, N. (2025). Are we inventing ourselves out of our own usefulness? Striking a balance between creativity and AI. AI & SOCIETY, 40(1), 249-251. https://doi.org/10.1007/s00146-023-01856-1

DOUE (2001).Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, sobre la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=celex:32001L0029

DOUE (2012).Directiva 2012/28/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de octubre de 2012 sobre ciertos usos autorizados de las obras huérfanas. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2012/28/oj?locale=es

DOUE (2016a). Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/eli/treaty/char_2016/oj/spa

DOUE (2016b). Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj?locale=es

DOUE (2019).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. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=CELEX:32019L0790

DOUE (2024). Reglamento (UE) 2024/1689 Reglamento de Inteligencia Artificial. Unión Europea. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689

ECIJA (2025, 1 de agosto). Modelos de IA de uso general y opt-out: Claves legales para los titulares de derechos de propiedad intelectual. https://sl1nk.com/zSaPc

Engler, M. (2024). Impact of ai generated imagery in visual artists. Media & Marketing Identity, 98-106. https://doi.org/10.34135/mmidentity-2024-10

European Commission (2025, 17 de diciembre). First draft code of practice on transparency of AI-generated content. https://l1nq.com/mZGBP

Garcia, M. (2025). The paradox of artificial creativity: Challenges and opportunities of generative ai artistry. Creativity Research Journal, 37(4), 755-768. https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2354622

García-Ull, F.-J., & Melero-Lázaro, M. (2023). Gender stereotypes in AI-generated images. El Profesional de la información, e320505. https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.05

Gavran, I., Honcharuk, S., Mykhalov, V., Stepanenko, K., & Tsimokh, N. (2025). The impact of artificial intelligence on the production and editing of audiovisual content. Preservation, Digital Technology & Culture, 54(3), 223-235. https://doi.org/10.1515/pdtc-2025-0022

Gema. (2025). CISAC Global Collections Report 2025: Global creators' royalties reach €13.97 billion, powered by digital growth. https://sl1nk.com/pfj5b

Gil-Ruiz, P., & Domínguez-Lloria, S. (2025). La inteligencia artificial generativa de imágenes como colaboradora para la creatividad: Un estudio de caso grupal. Arte, Individuo y Sociedad, 37(2), 339-351. https://doi.org/10.5209/aris.99030

Gobierno de España (2025). Anteproyecto de Ley para el buen uso y la gobernanza de la inteligencia artificial. https://sl1nk.com/B4IqA

Gobierno de España. (2020). ENIA. Estrategia de Inteligencia Artificial https://avance.digital.gob.es/es-es/paginas/inteligencia-artificial.aspx

Gobierno de España. (2021). Carta de Derechos Digitales. https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2021/140721-Carta_Derechos_Digitales_RedEs.pdf

Gobierno de España. (2022). España digital 2026. https://espanadigital.gob.es/

González-Pérez, S., Molina-López, M. M., González Rico, P., & Aznar Fernández Montesinos, G. (2025). Academic self-efficacy and diversity during the artificial intelligence era. Revista Prisma Social, 51, 246-261. https://doi.org/10.65598/rps.5940

He, X., & Fang, L. (2024). Regulatory challenges in synthetic media governance: Policy frameworks for ai-generated content across image, video, and social platforms. Journal of Robotic Process Automation, AI Integration, and Workflow Optimization, 9(12), 36-54. https://helexscience.com/index.php/JRPAAIW/article/view/2024-12-13

Jääskeläinen, P., Sharma, N. K., Pallett, H., & Åsberg, C. (2025). Intersectional analysis of visual generative AI: The case of stable diffusion. AI & SOCIETY, 40(6), 4341-4362. https://doi.org/10.1007/s00146-025-02207-y

Kreab. (2024). El 77% de los expertos creativos ya trabaja con Inteligencia Artificial. https://kreab.com/espana/actualidad/77-expertos-creativos-trabaja-inteligencia-artificial/

Lee, M. (2024). Vulnerability of Artistic Style in the Age of Generative AI. https://journals.library.columbia.edu/index.php/lawandarts/announcement/view/699

Lovato, J., Zimmerman, J., Smith, I., Dodds, P., & Karson, J. (2024). Foregrounding artist opinions: A survey study on transparency, ownership, and fairness in ai generative art. arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2401.15497

Magro-Vela, S., Sánchez-López, P., & Navarro-Sierra, N. (2024). La revolución será artificial. Un análisis de la creación audiovisual generada por IA. Tripodos, 55, 05. https://doi.org/10.51698/tripodos.2024.55.05

Marinucci, L., Mazzuca, C., & Gangemi, A. (2023). Exposing implicit biases and stereotypes in human and artificial intelligence: State of the art and challenges with a focus on gender. AI & SOCIETY, 38(2), 747-761. https://doi.org/10.1007/s00146-022-01474-3

Martín Prada, J. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. Eikon / Imago, 13, e90081. https://doi.org/10.5209/eiko.90081

Marzo, J. L., & Albalat, R. (2021). La entrada de la IA en la querelle de lo falso. Una aproximación al arte generativo y al estatus de la ficción. Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, 33, 83-99. https://doi.org/10.15366/anuario2021.33.004

NautaDutilh. (2024). Copyright in the AI Act: 5 things you need to know. https://sl1nk.com/hVw0k
Novelli, C., Casolari, F., Hacker, P., Spedicato, G., & Floridi, L. (2024). Generative AI in EU law: Liability, privacy, intellectual property, and cybersecurity. Computer Law & Security Review, 55, 106066. https://doi.org/10.1016/j.clsr.2024.106066
Pasetti, M., Santos, J. W., Corrêa, N. K., De Oliveira, N., & Barbosa, C. P. (2025). Technical, legal, and ethical challenges of generative artificial intelligence: An analysis of the governance of training data and copyrights. Discover Artificial Intelligence, 5(1), 193. https://doi.org/10.1007/s44163-025-00379-6
Pérez, G. E. M. (2025). From curators to creators: Navigating regulatory challenges for general-purpose generative AI in Europe. JIPITEC – Journal of Intellectual Property, Information Technology and E-Commerce Law, 16(2). https://www.jipitec.eu/jipitec/article/view/437
Research and Markets. (2025) Generative AI in Creative Industries Market Report 2025 https://l1nq.com/7WW5z
Yadav, R. K. (2025). Artificial intelligence and intellectual property rights: Intersection with fundamental human rights such as privacy and freedom of expression. https://doi.org/10.2139/ssrn.5242836
Yasuda, A., & Maruyama, Y. (2026). Creativity in the age of generative AI. AI and Ethics, 6(1), 46. https://doi.org/10.1007/s43681-025-00848-9