

# EL DERECHO DE AUTOR EN OBRAS GENERADAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL: ANÁLISIS DE LA JURISPRUDENCIA CHINA

Mariana Del Pilar Apaza Calderon \*

*Estudiante del 12° ciclo de la Facultad de Derecho  
Universidad de San Martín de Porres*

## AUTORA

Mariana Del Pilar Apaza Calderon  
Universidad de San Martín de Porres  
mariana\_apaza@usmp.pe

**Recibido:** 31/08/2026

**Aceptado:** 10/09/2026

---

\* Estudiante de 12° ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres con Especialidad en Competencia y Regulación. Ayudante de cátedra de Derecho de Propiedad Intelectual (2025-II y 2026-I) en la misma casa de estudios.

## LICENCIA

Este trabajo se comparte bajo la licencia de Reconocimiento Internacional de Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0):

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



## RESUMEN

La expansión de la inteligencia artificial ha planteado nuevos desafíos para el Derecho de Autor, especialmente en relación con la protección de contenidos producidos mediante dichos sistemas. El presente artículo examina la jurisprudencia china sobre obras generadas con inteligencia artificial a partir de seis casos referidos a imágenes y documentos creados mediante herramientas tecnológicas. Para abordar esta cuestión, se desarrolla un marco teórico sobre la originalidad y el grado de intervención humana exigible en los procesos de generación asistida por inteligencia artificial. Posteriormente, se analizan los criterios empleados por los tribunales chinos para reconocer o denegar la protección, atendiendo al nivel de participación creativa del usuario. A partir de las decisiones examinadas, se identifican como elementos relevantes la concepción creativa, el control iterativo del proceso, la edición posterior y la trazabilidad de las decisiones adoptadas durante la generación de la obra. Finalmente, se evalúa la posible utilidad de estos criterios jurisprudenciales para la interpretación y aplicación del Derecho de Autor peruano.

## PALABRAS CLAVE

Derecho de Autor; inteligencia artificial; originalidad; autoría humana; jurisprudencia china.

## COPYRIGHT IN WORKS GENERATED WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ANALYSIS OF CHINESE CASE LAW

### ABSTRACT

The expansion of artificial intelligence has posed new challenges for copyright law, particularly regarding the protection of content produced through such systems. This article examines Chinese case law on works generated with artificial intelligence based on six cases concerning images and documents created using technological tools. To address this issue, it develops a theoretical framework on originality and the degree of human intervention required in AI-assisted generation processes. It then analyzes the criteria applied by Chinese courts to grant or deny protection, taking into account the level of the user's creative participation. Based on the decisions examined, creative conception, iterative control of the process, subsequent editing, and the traceability of the decisions made during the generation of the work are identified as relevant elements. Finally, the article assesses the potential usefulness of these judicial criteria for the interpretation and application of Peruvian copyright law.

### KEYWORDS

Copyright; artificial intelligence; originality; human authorship; Chinese case law.

### SUMARIO

I. Introducción. II. Originalidad en el empleo de la inteligencia artificial en la generación de obras. III. Intervención humana en el proceso creativo asistido por inteligencia artificial. IV. Jurisprudencia china sobre obras generadas con inteligencia artificial. 4.1. *Beijing Film Law Firm vs. Baidu Netcom Science Technology Co. Ltd.* 4.2. *Shenzhen Tencent vs. Shanghai Yingxun.* 4.3. *Li Yunkai vs. Liu Yuanchun.* 4.4. *Lin Chen vs. Hangzhou Gaosi Membrane Technology.* 4.5. *Wang vs. Wuhan Technology Company.* 4.6. *Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co.* – V. Análisis de la jurisprudencia china. – VI. La aplicación de la jurisprudencia china en el Perú. – VII. Conclusiones. – VIII. Referencias bibliográficas.

### I. INTRODUCCIÓN

El uso de computadoras en la creación artística no es un fenómeno reciente. Esta práctica comenzó a consolidarse durante la década de 1960, cuando artistas e investigadores vinculados con las matemáticas y la programación exploraron la producción de dibujos mediante instrucciones codificadas. Un antecedente relevante ocurrió en 1965, año en que se realizó la primera exposición de arte digital, en la cual se presentaron obras generadas por computadora del artista alemán Georg Nees (Nake, 2005).

El proceso adquirió una nueva dimensión durante la década de 2010, cuando los avances tecnológicos ampliaron la capacidad de los sistemas para generar contenidos. En 2014, se propusieron las redes generativas antagónicas, un modelo compuesto por dos redes neuronales que se entrenan simultáneamente: una produce contenidos a partir de los patrones aprendidos y la otra evalúa si dichos resultados pueden distinguirse de los datos reales (Goodfellow et al., 2014).

Posteriormente, en 2017, se propuso la arquitectura *Transformer*, basada en mecanismos de atención que permiten identificar las relaciones entre los distintos elementos de una secuencia y procesarlos de manera paralela, sin depender exclusivamente de las redes recurrentes utilizadas hasta entonces (Vaswani et al., 2017).

Ambos desarrollos sentaron bases técnicas para la evolución de los sistemas generativos: las redes generativas antagónicas favorecieron especialmente la producción de imágenes sintéticas, mientras que la arquitectura *Transformer* facilitó el procesamiento y la generación de secuencias de texto.

Es importante subrayar que la evolución de estas tecnologías estuvo acompañada por una rápida expansión de su uso. A modo de ejemplo, a junio de 2025, China registraba 515 millones de usuarios de inteligencia artificial generativa, equivalentes al 36,5% de los usuarios de internet del país. Esta cifra representó un aumento de 266 millones respecto de diciembre de 2024, cuando se estimaban aproximadamente 249 millones de usuarios (China Internet Network Information Center, 2025).

Para diciembre de 2025, el número de usuarios ascendió a 602 millones, con una tasa de penetración del 42,8% y un crecimiento anual del 141,7% (China Internet Network Information Center, 2026). Entre las principales aplicaciones de estos sistemas se encontraba la creación de contenidos, lo que evidencia que la generación de textos, imágenes y videos mediante inteligencia artificial adquirió un alcance masivo (Xinhua, 2025).

De esta manera, la masificación de dichos sistemas ha modificado la manera en que se producen textos, imágenes, composiciones musicales y diseños, pues el resultado ya no depende únicamente de la ejecución directa de una persona, sino también del procesamiento realizado por la inteligencia artificial.

Al respecto, según Geiger & Izyumenko (2024), los sistemas de inteligencia artificial alteran la relación entre instrucción humana, funcionamiento algorítmico y resultado expresivo, por lo que el análisis debe atender al grado de control humano sobre la forma final de la obra. Desde esta perspectiva, la pregunta central es si el resultado creado con inteligencia artificial puede atribuirse a decisiones creativas humanas o si, por el contrario, constituye un producto automatizado que no expresa una creación intelectual protegible.

La discusión se vuelve más compleja por el propio funcionamiento de la inteligencia artificial. Si bien el usuario puede seleccionar un modelo, redactar instrucciones, fijar parámetros, generar múltiples versiones y escoger un resultado final, la inteligencia artificial conserva una autonomía operativa relevante, pues traduce las instrucciones humanas en resultados mediante procesos estadísticos que el usuario no controla de manera plena. Por ello, como advierte Elmahjub (2025), la protección no puede concederse por el solo hecho de que una persona haya presionado un botón o ingresado una frase genérica.

En este escenario, China ocupa un lugar importante por haber desarrollado una línea jurisprudencial temprana sobre la materia. Cabe resaltar que los tribunales chinos no han adoptado una posición uniforme frente a los contenidos producidos mediante inteligencia artificial. Por ello, la experiencia china permite observar cuándo la utilización de una herramienta de inteligencia artificial puede ser compatible con la protección autoral y cuándo, por el contrario, el resultado carece de una contribución humana suficiente.

En atención a ello, el problema jurídico que aborda esta investigación consiste en determinar bajo qué condiciones una obra producida mediante inteligencia artificial puede ser protegida por el Derecho de Autor, a partir del análisis de la jurisprudencia china. De esta manera, se busca identificar qué criterios permiten diferenciar un resultado automatizado de una obra asistida por inteligencia artificial atribuible a decisiones creativas humanas.

Para ello, se emplea una metodología cualitativa, basada en el análisis jurídico de seis decisiones judiciales chinas seleccionadas por abordar directamente la protección autoral de contenidos generados mediante inteligencia artificial.

Las decisiones son examinadas a partir de tres criterios: la originalidad del resultado, el grado de intervención humana en el proceso creativo y el alcance de la protección reconocida. Posteriormente, los criterios identificados son contrastados con la Decisión 351 y el Decreto Legislativo N.º 822, a fin de evaluar su posible aplicación en el Perú.

La importancia del presente trabajo reside en que la experiencia china ofrece un punto de referencia de vital importancia para sistemas jurídicos que aún no cuentan con criterios definidos sobre la protección de obras producidas mediante inteligencia artificial. Este es el caso del Perú, cuyo marco normativo exige creación intelectual humana, pero no precisa específicamente cómo deben tratarse las obras creadas con apoyo de inteligencia artificial.

El objetivo general del artículo es analizar los criterios desarrollados por la jurisprudencia china para determinar cuándo una obra producida mediante inteligencia artificial puede ser protegida por el Derecho de Autor. Como objetivos específicos, se busca examinar el tratamiento de la originalidad y de la creatividad humana en los casos seleccionados, así como evaluar la posible aplicación de dichos criterios en el Derecho de Autor peruano.

En este sentido, el artículo se estructura en cinco partes. Primero, se definen los conceptos más relevantes vinculados al tema de investigación, como originalidad e intervención humana. Segundo, se analizan los principales casos chinos sobre la materia. Tercero, se desarrolla una discusión crítica sobre los criterios identificados. Cuarto, se evalúa su posible utilidad para el Derecho peruano. Finalmente, se presentan las conclusiones correspondientes.

## **II. ORIGINALIDAD EN EL EMPLEO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA GENERACIÓN DE OBRAS**

El término “inteligencia artificial” se consolidó a partir del taller de Dartmouth de 1956, organizado por John McCarthy, Marvin Minsky, Claude Shannon y Nathaniel Rochester, con el propósito de estudiar si aspectos del aprendizaje y de la inteligencia podían describirse con suficiente precisión para ser simulados por una máquina (Russell & Norvig, 2021).

Actualmente, la inteligencia artificial puede entenderse como la capacidad de un sistema para procesar información proveniente del entorno, aprender de ella y aplicar ese aprendizaje en la realización de tareas u objetivos específicos, ajustando su funcionamiento de manera flexible según los datos recibidos (Kaplan & Haenlein, 2019).

Dentro de este desarrollo, la inteligencia artificial generativa constituye una modalidad orientada a producir contenido nuevo, a partir de datos de entrenamiento e instrucciones introducidas por el usuario (Feuerriegel et al., 2024). Esta característica resulta especialmente relevante para el Derecho de Autor, porque permite generar resultados con apariencia creativa cuya protección dependerá de su vínculo con una intervención humana.

La originalidad constituye uno de los requisitos esenciales para que una creación sea reconocida como obra. En el precedente de observancia obligatoria recaído en el Expediente N.º 663-96 ODA-AI, también conocido como el caso Agrottrade, el Indecopi (1998) estableció que la originalidad reside en la “expresión –o forma representativa– creativa e individualizada de la obra, por mínimas que sean esa creación y esa individualidad” (p. 4).

Cabe resaltar que la originalidad no puede equipararse al esfuerzo, al tiempo invertido, al costo económico o a la dificultad del proceso. El precedente Agrottrade precisó que no toda producción intelectual merece protección, porque la labor desplegada por una persona no demuestra necesariamente que el resultado contenga una expresión creativa e individualizada (Indecopi, 1998). En efecto, la realización de numerosos intentos o el empleo de un sistema de inteligencia artificial no convierte automáticamente el resultado en una obra.

En los procesos asistidos por inteligencia artificial, las elecciones creativas pueden presentarse mediante la definición de una concepción inicial, la selección del sistema, la formulación de instrucciones específicas, la configuración de parámetros, la comparación de versiones y la edición posterior. Sin embargo, cada una de dichas actividades debe evaluarse según su incidencia sobre la expresión final.

Por consiguiente, la originalidad de una obra producida con inteligencia artificial no debe presumirse a partir del uso de la tecnología ni descartarse por ese solo motivo. El análisis requiere identificar qué decisiones fueron adoptadas por la persona, cuál fue su contenido creativo y de qué manera se reflejaron en el resultado cuya protección se solicita.

### **III. INTERVENCIÓN HUMANA EN EL PROCESO CREATIVO ASISTIDO POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

La intervención humana puede definirse como la participación creativa de una persona en la producción de una obra, mediante decisiones que se reflejan en su expresión final. En el caso de obras producidas con inteligencia artificial, esta intervención puede manifestarse en la selección, coordinación o disposición de elementos expresivos, así como en modificaciones posteriores realizadas sobre el contenido generado (U.S. Copyright Office, 2025).

En obras producidas con inteligencia artificial, la intervención humana puede ubicarse en distintos momentos del proceso: la escritura del código, el aprendizaje automático del sistema y la generación del output final. Según Gervais (2020), en ese proceso, la participación humana no siempre se refleja de manera directa en el resultado final, porque el sistema puede aprender de grandes cantidades de datos y generar textos o imágenes mediante operaciones técnicas que el usuario no controla plenamente.

Respecto del usuario, su aporte creativo puede manifestarse en la definición del tema, la composición, la perspectiva, la iluminación o la estructura narrativa. Durante la generación de la obra, debe evaluarse si el usuario mantuvo la dirección del proceso mediante la modificación de instrucciones y parámetros. Asimismo, la edición de la composición, los elementos, los colores o los fragmentos puede incorporar rasgos originales al resultado final.

La intervención humana también debe poder acreditarse. Para ello, pueden resultar útiles los *prompts* empleados, los parámetros configurados, las capturas de versiones

intermedias, los resultados descartados, los archivos editables y las capas de edición. Se debe precisar que, si bien la falta de registros no elimina necesariamente la originalidad, sí puede dificultar su demostración en un procedimiento de registro o de infracción.

En consecuencia, el grado de intervención humana debe evaluarse a partir de la naturaleza de las decisiones adoptadas, el control ejercido sobre el proceso y la forma en que tales decisiones se reflejan en el resultado final. No basta con acreditar que una persona utilizó el sistema, sino que debe comprobarse que su participación incidió en los elementos expresivos cuya protección se solicita.

#### **IV. JURISPRUDENCIA CHINA SOBRE OBRAS GENERADAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

Los tribunales chinos han ocupado un lugar relevante en la discusión sobre Derecho de Autor e inteligencia artificial, pues han resuelto tempranamente controversias en las que se discute si los resultados generados con apoyo de inteligencia artificial podrían ser objeto de protección. En ese sentido, los casos seleccionados muestran una evolución relevante en torno a tres aspectos centrales: la originalidad del resultado, la intervención humana en el proceso creativo y el alcance de la protección frente a terceros.

##### **4.1 Beijing Film Law Firm vs. Baidu Netcom Science Technology Co Ltd.**

En 2019, el Tribunal de Internet de Beijing emitió el primer pronunciamiento jurisdiccional en China sobre la posibilidad de reconocer protección a contenidos generados mediante inteligencia artificial. El caso se originó en septiembre de 2018, cuando Beijing Film Law Firm publicó en su cuenta de WeChat un informe titulado “Analysis Report on Judicial Big Data of the Entertainment Industry—Film Volume • Beijing”.

Para elaborar el informe, la firma utilizó la base de datos Wolters Kluwer China Law & Reference. A partir de esta herramienta realizó búsquedas de decisiones judiciales, seleccionó casos relevantes, depuró información y organizó los resultados en un reporte compuesto por texto, estadísticas y gráficos. Aunque el informe se apoyaba en una herramienta tecnológica, la demandante sostuvo que existió intervención humana en su producción.

Al día siguiente de su publicación, el 10 de septiembre de 2018, un contenido sustancialmente similar apareció en la plataforma Baijiahao, operada por Baidu. Esta versión no incluía la firma de Beijing Film Law Firm y omitía algunas partes del informe original. Además, el contenido aparecía vinculado al nombre “Dianjinss”, lo que podía generar la impresión de que este era el verdadero autor del informe.

Frente a ello, Beijing Film Law Firm demandó a Baidu por infracción de derechos de autor, alegando la vulneración de su derecho de comunicación pública en redes de información, debido a que el informe fue puesto a disposición del público sin autorización; de su derecho de autoría, porque se eliminó su firma; y de su derecho de integridad, ya que se suprimieron partes del contenido original.

Por su parte, Baidu sostuvo que el informe no podía ser protegido porque había sido generado mediante un software. Además, la demandada señaló que actuó como una plataforma de almacenamiento de información, por lo que no debía responder por el contenido publicado.

Para resolver la controversia, el Tribunal examinó si el informe podía ser considerado una obra protegida por el Derecho de Autor. En ese análisis distinguió entre los gráficos y el texto. Respecto de los gráficos, concluyó que no constituían obras protegibles, porque se basaban en datos y en formas convencionales de representación, como curvas, histogramas o gráficos circulares.

El análisis fue distinto respecto del texto del informe. El Tribunal señaló que el reporte generado automáticamente por la base de datos Wolters Kluwer, mediante la selección de palabras clave y el uso de la función de “Visualización”, podía reflejar cierto grado de originalidad, en la medida en que incorporaba selección, juicio y análisis de datos relevantes.

No obstante, el Tribunal precisó que la originalidad no constituye, por sí sola, una condición suficiente para reconocer protección mediante el derecho de autor, pues la legislación vigente exige que las obras sean creadas por personas naturales. Si bien los resultados generados mediante programas informáticos pueden asemejarse a las obras creadas por seres humanos en cuanto a contenido, forma o expresión, ello no justifica prescindir del requisito de creación humana (Tribunal de Internet de Beijing, 2019)<sup>1</sup>.

De esta manera, el resultado generado automáticamente por software, aunque pueda tener cierto grado de originalidad, no constituye por sí mismo una obra protegida si no existe intervención humana creativa. Bajo este razonamiento, el Tribunal concluyó que Wolters Kluwer, como desarrollador del software, no podía ser considerado autor del informe, pues no ingresó las palabras clave de búsqueda según sus propias necesidades ni transmitió en el reporte una expresión original de sus pensamientos o sentimientos.

Del mismo modo, Beijing Film Law Firm, como usuaria del software, tampoco podía ser considerada autora del reporte automático si su intervención se limitaba a introducir palabras clave de búsqueda. Por ello, aunque el informe fue generado por la base de datos Wolters Kluwer, no podía ser considerado una obra protegida por Derecho de Autor.

No obstante, el Tribunal aclaró que el hecho de que un reporte generado automáticamente no sea considerado obra protegida no significa que pueda ser usado libremente por cualquier tercero. A criterio del Tribunal, estos resultados pueden tener valor económico y comunicativo, especialmente cuando el usuario del software ha invertido recursos, ha seleccionado parámetros de búsqueda y tiene interés en difundir el resultado.

En cuanto a la responsabilidad de Baidu, el Tribunal consideró acreditado que el artículo cuestionado estuvo disponible en Baijiahao. Además, rechazó la defensa de Baidu según la cual actuaba únicamente como proveedor de almacenamiento, porque no aportó información suficiente sobre el supuesto usuario que habría subido el contenido. Por ello, concluyó que Baidu había puesto el artículo a disposición del público a través de una red de información, vulnerando el derecho de comunicación pública de Beijing Film Law Firm.

El Tribunal también declaró la infracción del derecho de paternidad. En la publicación original, el informe aparecía firmado por Beijing Film Law Firm y marcado como contenido original. Sin embargo, en la versión publicada en Baijiahao se eliminó esa firma y apareció el

---

<sup>1</sup> Traducción propia del texto original en chino.

nombre “Dianjinss”. Para el Tribunal, ello podría llevar al público a creer erróneamente que Dianjinss era el autor del informe.

Finalmente, rechazó la alegada vulneración del derecho de integridad. Aunque se habían eliminado el prefacio, la descripción metodológica, un gráfico y una nota final, el Tribunal consideró que esas partes no alteraban el núcleo del informe ni distorsionaban las ideas principales de la demandante.

A partir de esta decisión, se advierte una línea restrictiva frente a los resultados producidos mediante software. El Tribunal admitió que el informe podía tener valor económico e incluso cierto grado de elaboración, pero negó protección porque no identificó una creación humana suficiente. La decisión separa utilidad y originalidad, pues un contenido puede ser valioso sin constituir necesariamente una obra protegida.

#### **4.2 Shenzhen Tencent vs. Shanghai Yingxun**

En 2019, el Tribunal Popular del Distrito de Nanshan resolvió el caso Shenzhen Tencent vs. Shanghai Yingxun. El conflicto inició el 20 de agosto de 2018, cuando Tencent publicó en su sitio web Tencent Securities un artículo titulado “Afternoon Comment: Shanghai Stock Index Rose Slightly by 0.11% to 2671.93 points, led by communications operations, oil exploration and other sectors”. Dicho artículo fue generado por DreamWriter, un sistema de inteligencia artificial desarrollado por la propia demandante.

Ese mismo día, Shanghai Yingxun reprodujo en su sitio web “Wangdai Zhijia” un artículo con idéntico título y contenido, incluida la nota final que indicaba que el texto había sido escrito automáticamente por el robot DreamWriter de Tencent. Frente a ello, Shenzhen Tencent interpuso una demanda por infracción de derechos de autor. La demandante sostuvo que el artículo constituía una obra, creada bajo su dirección, por lo que debía ser considerada titular de los derechos de autor sobre dicho contenido.

El Tribunal centró su análisis en determinar si el artículo generado mediante DreamWriter podía ser considerado una obra. Para ello, examinó el proceso de producción del texto y observó que DreamWriter no funcionaba de manera completamente autónoma, sino dentro de un sistema previamente diseñado por personas vinculadas a Tencent. En particular, tuvo en cuenta que el sistema recopilaba y analizaba datos, generaba el texto cuando se cumplían ciertas condiciones, realizaba corrección inteligente y distribuía automáticamente los artículos en las plataformas de Tencent.

En este punto, el Tribunal (2019) consideró que la intervención humana del equipo de Tencent fue determinante para reconocer la protección del artículo, valorando especialmente la introducción de datos, la configuración de las condiciones de activación, la selección de plantillas y la elección del estilo, pues estas decisiones incidían directamente en la forma concreta de expresión del texto.

Asimismo, precisó que el proceso creativo no debía limitarse a los minutos durante los cuales DreamWriter generó automáticamente el artículo, ya que su funcionamiento respondía a reglas y configuraciones previamente establecidas por el equipo de Tencent. En consecuencia, considerar únicamente la generación automática supondría atribuir al software

una función creadora que correspondía, en realidad, a decisiones humanas previas (Tribunal Popular del Distrito de Nanshan, 2019).<sup>2</sup>

De ello se desprende que el Tribunal no atribuyó autoría a la inteligencia artificial, sino que reconoció que el artículo era resultado de un proceso humano de configuración, selección y organización reflejado en la expresión final del texto. Por ello, concluyó que el artículo tenía originalidad suficiente y podía ser protegido como obra escrita.

En consecuencia, el Tribunal declaró que Shanghai Yingxun había infringido los derechos de Tencent al reproducir sin autorización el artículo generado por Dreamwriter. Por ello, ordenó el cese de la infracción y el pago de una compensación económica a favor de Tencent.

Así, este pronunciamiento muestra una lectura más amplia de la intervención humana. El Tribunal no se limitó al momento en que DreamWriter produjo el texto, sino que valoró el proceso previo diseñado por Tencent. Por ello, la protección se apoyó en la configuración del sistema, la selección de datos, plantillas y estilo realizado por el demandante.

#### **4.3 Li Yunkai vs. Liu Yuanchun**

En 2023, la discusión sobre la protección de obras generadas mediante inteligencia artificial continuó ante el Tribunal de Internet de Beijing, esta vez a propósito de una imagen creada con Stable Diffusion. La controversia surgió cuando Li publicó en Little Red Book una imagen titulada “Spring Breeze Brings Tenderness”, elaborada a partir de instrucciones textuales, parámetros y ajustes seleccionados por él. Posteriormente, advirtió que Liu había utilizado esa imagen como ilustración en un artículo difundido en su cuenta de Baijiahao, titulado “Love in March, in the Peach Blossoms”, sin contar con autorización.

La controversia también comprendió la eliminación de la marca de agua asociada a la cuenta de Li en Little Red Book. Según el demandante, dicha supresión impedía identificarlo como creador de la imagen y podía generar la impresión de que Liu era su autora. Por ello, solicitó que se reconociera la vulneración de su derecho de paternidad y de su derecho de comunicación pública a través de redes de información.

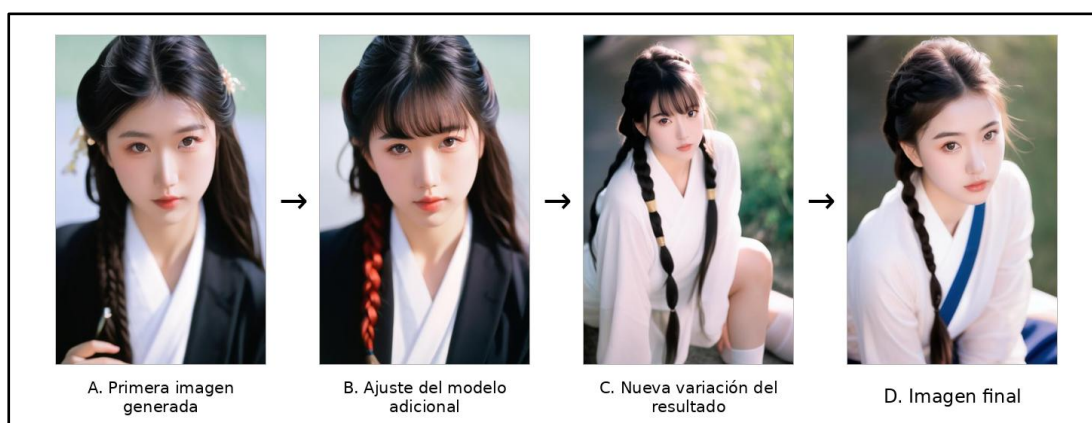
Por otro lado, Liu sostuvo que había encontrado la imagen en internet, que la utilizó únicamente como acompañamiento visual de un poema propio y que no tuvo intención de infringir derechos de autor.

El Tribunal de Internet de Beijing (2023) observó que Li utilizó instrucciones textuales para definir elementos de la imagen y configuró parámetros destinados a determinar su disposición y composición visual. Asimismo, modificó sucesivamente las instrucciones y los parámetros hasta obtener el resultado final, lo que evidenció elecciones estéticas y un juicio personal durante el proceso creativo. Por ende, consideró que la intervención humana de Li fue decisiva para reconocer la protección de la imagen, pues el resultado final reflejó los ajustes realizados hasta alcanzar una imagen acorde con su intención visual<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Traducción propia del texto original en chino.

<sup>3</sup> Traducción propia del texto original en chino.

**Figura N.º 1***Secuencia de generación de la imagen mediante Stable Diffusion*

**Fuente:** Elaboración propia a partir de las imágenes extraídas del Tribunal de Internet de Beijing (2023).

A juicio del Tribunal, el resultado no fue automático, ya que podía variar según las instrucciones, parámetros y ajustes incorporados durante el proceso. Además, se comprobó que la variación de las instrucciones o de los parámetros podía generar imágenes distintas, lo que demostraba que el resultado no era único ni inevitable. A partir de ese razonamiento, se concluyó que la imagen cumplía con el requisito de originalidad.

En esa línea, la sentencia sostuvo que el uso de inteligencia artificial no excluye por sí mismo la protección por derecho de autor, siempre que el resultado refleje una inversión intelectual original atribuible a una persona. Asimismo, precisó que el modelo de inteligencia artificial no posee libre albedrío ni puede ser reconocido como sujeto creador, por lo que la autoría debe atribuirse a quien realiza las decisiones intelectuales durante el proceso creativo. En consecuencia, las imágenes generadas mediante inteligencia artificial pueden ser protegidas cuando expresen una contribución intelectual original de una persona (Tribunal de Internet de Beijing, 2023).<sup>4</sup>

El Tribunal también precisó que el modelo de inteligencia artificial no podía ser considerado autor de la imagen. Bajo el Derecho de Autor chino, la autoría corresponde a personas naturales, personas jurídicas u organizaciones sin personalidad jurídica, pero no a sistemas de inteligencia artificial.

Del mismo modo, se descartó que el diseñador del modelo Stable Diffusion pudiera ser considerado autor de la imagen, pues su aporte intelectual se dirigió a la creación de la herramienta tecnológica y no a la generación concreta de ese resultado visual. Por esa razón, reconoció a Li como autor y titular de los derechos sobre la imagen.

La sentencia añadió una precisión relevante sobre la transparencia. Cuando una persona utiliza inteligencia artificial para generar una obra, debe indicar de manera visible el uso de esa tecnología o del modelo empleado, conforme al principio de buena fe y al derecho del público a conocer dicha información. En el caso, el Tribunal consideró suficiente que Li hubiera

<sup>4</sup> Traducción propia del texto original en chino.

utilizado la etiqueta “AI illustration” al publicar la imagen, porque ello permitía advertir que el contenido había sido generado con apoyo de inteligencia artificial.

Respecto de la conducta de Liu, el Tribunal determinó que la publicación no autorizada de la imagen en Baijiahao violó el derecho de comunicación pública en redes de información de Li, pues permitió que el público accediera a la obra en el momento y lugar de su elección. Asimismo, declaró vulnerado el derecho de autoría, debido a que la imagen utilizada por Liu no contenía la marca de agua que permitía vincularla con el demandante. Además, Liu no pudo explicar de manera satisfactoria el origen de la imagen ni la eliminación de dicha marca.

En este caso, la relevancia está en que el Tribunal reconoció protección a una imagen generada con Stable Diffusion. La decisión valoró que Li no se limitó a ingresar una instrucción, sino que ajustó *prompts*, parámetros y versiones hasta obtener una imagen conforme a su intención visual. Así, la originalidad fue apreciada en la dirección progresiva del proceso generativo.

#### 4.4 Lin Chen v. Hangzhou Gaosi Membrane Technology

En 2024 se dictó uno de los pronunciamientos más recientes en China sobre la protección de obras generadas con inteligencia artificial. El caso giró en torno a la imagen “Companion Heart”, creada por Lin Chen mediante Midjourney y Photoshop, y posteriormente utilizada por Hangzhou Gaosi Membrane Technology y Changshu Qinhong Real Estate Development en plataformas digitales y materiales promocionales.

La imagen representaba una escena nocturna junto a un río, con edificios iluminados, reflejos sobre el agua y una figura de medio corazón rojo que, al proyectarse sobre la superficie, formaba visualmente un corazón completo. Según Lin Chen, el resultado fue producto de un proceso creativo compuesto por instrucciones, ajustes, pruebas sucesivas y edición posterior.

Para obtener la imagen, Lin Chen introdujo instrucciones textuales en Midjourney orientadas a generar una escena urbana nocturna con un corazón flotando sobre el agua. Luego modificó en varias oportunidades los *prompts*, con el propósito de ajustar el tamaño, la forma, la cantidad y la ubicación del corazón.

Al no conseguir inicialmente el resultado buscado, el demandante recurrió a Photoshop para intervenir manualmente la imagen y volvió a incorporarla al proceso de generación. Después de varias iteraciones, seleccionó una versión final y la editó nuevamente hasta completar la imagen denominada “Companion Heart”.

La obra fue publicada en la plataforma Xiaohongshu con la marca de agua “©Visual design from Ai artist Tudou\_man, 2023”, destinada a identificar al autor a través de su nombre de usuario en dicha red social. Posteriormente, fue registrada ante la autoridad nacional de derecho de autor como obra artística bidimensional.

Tiempo después, Lin Chen advirtió que las empresas demandadas habían utilizado en redes sociales imágenes similares a su obra. Además, Hangzhou Gaosi Membrane Technology instaló en un lago una estructura inflable con forma de medio corazón, con fines promocionales. A partir de estos hechos, Lin Chen demandó a las empresas por utilizar su obra

sin autorización, omitir el reconocimiento de su autoría y trasladar elementos esenciales de la imagen a una instalación física.

El Tribunal analizó si “Companion Heart” podía ser considerada una obra. Para ello, examinó tanto la composición visual de la imagen como el proceso seguido por Lin Chen para obtenerla. La sentencia destacó que la obra combinaba una ciudad nocturna, una superficie de agua, edificios iluminados, reflejos y una figura de medio corazón. La disposición de estos elementos, junto con el ambiente, el color, la iluminación y el ángulo visual, evidenciaba una selección y organización atribuible al autor.

La intervención humana de Lin Chen fue relevante para reconocer la originalidad de la imagen. Aunque utilizó herramientas de inteligencia artificial, el resultado final respondió a una serie de decisiones creativas, entre ellas la formulación y modificación de instrucciones, la comparación de resultados, la edición manual mediante Photoshop y la selección de la versión definitiva. Por ello, el Tribunal concluyó que la imagen reflejaba una contribución intelectual humana y podía ser protegida como obra artística.

Sin embargo, la sentencia también delimitó el alcance de dicha protección. El Tribunal precisó que el Derecho de Autor no protege ideas, conceptos o motivos abstractos, como la idea de un medio corazón reflejado en el agua. La protección reconocida a Lin Chen se limitaba a la concreta expresión visual contenida en la imagen bidimensional registrada, no a cualquier utilización posterior de una idea semejante.

Esta distinción fue decisiva para resolver el caso. El Tribunal consideró que las imágenes publicadas por las demandadas en plataformas digitales reproducían de manera sustancial la obra “Companion Heart”, pese a ciertas diferencias menores, como recortes, incorporación de texto o modificaciones accesorias (Figura 2).

Por dichas razones, declaró que dicha publicación en internet, realizada sin autorización y sin atribución, vulneró el derecho de autoría y el derecho de comunicación pública en redes de información de Lin Chen.

## Figura N.º 2

*Comparación visual entre la obra protegida y el material publicitario de las demandadas*



Fuente: Elaboración propia a partir de las imágenes extraídas de Ma (2024).

Distinta fue la valoración respecto de la instalación tridimensional del medio corazón. Aunque esa estructura guardaba una relación conceptual con la imagen creada por Lin Chen, el Tribunal entendió que no constituía una reproducción directa de la obra bidimensional protegida. Aceptar lo contrario habría supuesto extender la protección del Derecho de Autor más allá de la expresión concreta de la obra, hasta abarcar la idea general de un corazón incompleto reflejado en el agua.

Este pronunciamiento es importante porque delimita el alcance de la protección a obras generadas con inteligencia artificial. El Tribunal protegió la imagen “Companion Heart”, pero no la idea de un medio corazón reflejado en el agua. Con ello, evitó extender el Derecho de Autor a conceptos visuales generales. Lo protegido fue la expresión concreta de la imagen, no el motivo creativo subyacente.

#### **4.5 Wang vs. Wuhan Technology Company**

En 2024, Wang, creadora de contenido generado por inteligencia artificial, publicó en la plataforma Xiaohongshu una imagen elaborada mediante una aplicación de inteligencia artificial. La publicación fue realizada el 17 de mayo de ese año y alcanzó una amplia difusión en la red social, con aproximadamente 35,000 “me gusta”, más de 6,000 guardados y más de 660 comentarios. Posteriormente, el 26 de mayo, Wang registró la obra ante la autoridad correspondiente.

El conflicto surgió cuando, el 20 de junio de 2024, Wang advirtió que una empresa tecnológica de Wuhan había utilizado la misma imagen en un anuncio publicado en Douyin. La imagen fue empleada como parte de la publicidad de un campamento de entrenamiento de pintura con inteligencia artificial, destinado a la venta de cursos sobre creación de imágenes mediante inteligencia artificial. Frente a ello, Wang sostuvo que la empresa había utilizado su obra sin autorización y presentó una demanda por infracción de derechos de autor.

La demandante señaló que, aunque la imagen había sido generada mediante una aplicación de inteligencia artificial, su obtención exigía concebir previamente la composición visual, redactar e introducir palabras clave, ajustar parámetros y seleccionar el resultado final. Asimismo, indicó que, aun introduciendo las mismas palabras clave, el sistema no generaba imágenes idénticas, por lo que el resultado dependía de un proceso de selección y ajuste realizado por el usuario.

El Tribunal evaluó si la imagen podía ser protegida por derecho de autor. Para ello, consideró que la imagen generada mediante software AIGC no difería, en su apariencia, de fotografías o pinturas ordinarias, por lo que pertenecía al ámbito artístico y se encontraba expresada en una forma determinada. Sumado a ello, observó que las palabras clave utilizadas por Wang guardaban correspondencia con los elementos y efectos visibles en la imagen.

El Tribunal también tomó en cuenta que Wang había ajustado palabras clave, parámetros, estilo, efectos de luz y sombra, y que luego seleccionó la imagen final. A partir de ello, concluyó que la demandante tuvo cierto grado de control y previsión sobre el resultado generado. En ese sentido, consideró que la imagen reflejaba su concepción, técnica creativa, elección estética y expresión personalizada.

Con base en lo anterior, el Tribunal reconoció que Wang era autora y titular de los derechos de autor sobre la imagen. Asimismo, determinó que la empresa tecnológica de Wuhan, al utilizar la imagen sin autorización como ilustración en su propia cuenta de Douyin para fines de promoción comercial, infringió el derecho de comunicación pública a través de redes de información, dado que permitió que el público accediera a la imagen.

La decisión confirma que una imagen generada con inteligencia artificial puede ser protegida cuando el usuario acredita intervención creativa. Así pues, el Tribunal valoró la concepción visual, el uso de palabras clave, los ajustes de parámetros y la selección final. Este caso mantiene el criterio de reconocer protección cuando el resultado refleja elecciones humanas.

#### 4.6 Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co.

En 2025, se emitió uno de los primeros pronunciamientos que negó protección por Derecho de Autor a imágenes generadas mediante inteligencia artificial. La controversia fue promovida por Feng Runjuan, quien afirmó haber creado mediante Midjourney una serie de imágenes titulada “Wings of Fantasy Artistic Transparent Chair”. Las imágenes representaban sillas infantiles transparentes, con textura similar al vidrio o a la gelatina, y con respaldos en forma de mariposa (Figura 3).

**Figura N.º 3**

*Imágenes generadas por Feng Runjuan*



Fuente: Zhang (2025).

El 15 de agosto de 2023, Feng publicó estas imágenes en Little Red Book y, en la misma publicación, preguntó si algún fabricante de muebles estaría interesado en producirlas. Así, Zhu contactó a Feng para consultarle si podía autorizar el uso de las imágenes a fin de producir sillas en masa a través de Kuashi Plastic Manufacturing Company.

Feng rechazó la propuesta porque se encontraba negociando otro acuerdo de licencia. Sin embargo, en enero de 2024, Zhu realizó varias publicaciones en Little Red Book promocionando sillas infantiles vendidas por Dongshan Company, las cuales, según Feng, reproducen el diseño de sus imágenes (Figura 4).

#### Figura N.º 4

*Comparación visual entre la imagen creada por la demandante y la demandada*



Fuente: Elaboración propia a partir de las imágenes extraídas de Zhang (2025).

Feng sostuvo que los demandados habían utilizado sus imágenes como base para fabricar y vender productos físicos, así como para elaborar materiales promocionales y empaques. Por ello, interpuso una demanda por infracción de derechos de autor.

Los demandados alegaron que las imágenes de Feng no podían ser protegidas porque el *prompt* expresaba una idea no protegible, porque ella no tenía control suficiente sobre el proceso generativo de Midjourney y porque existían imágenes previas con elementos similares, como mariposas y sillas de textura transparente.

El Tribunal señaló que el uso de inteligencia artificial no impide necesariamente la protección, siempre que el usuario pueda demostrar una intervención intelectual original en el proceso creativo. Empero, en este caso, Feng no aportó registros suficientes del proceso de creación. Además, reconoció que no podía volver a generar imágenes idénticas usando los mismos *prompts* debido a la aleatoriedad propia de Midjourney (Figura 5).

#### Figura N.º 5

*Imágenes recreadas por la demandante*



Fuente: Zhang (2025).

El Tribunal también evaluó las imágenes generadas por Zhu mediante Midjourney y el diseño final del producto. Según los reportes del caso, Zhu afirmó que había usado *prompts* similares a los publicados por Feng, pero que generó sus propias imágenes y luego encargó a un tercero el diseño final del producto mediante rondas de edición y modificación.

Por ende, se concluyó que la similitud de las imágenes podía deberse al uso del mismo sistema de inteligencia artificial y de instrucciones semejantes, y no necesariamente a la copia de una expresión protegida de Feng.

En definitiva, este caso evidencia el límite de la protección en obras producidas con inteligencia artificial. El Tribunal no negó que este tipo de imágenes puedan ser protegidas, pero exigió prueba suficiente del proceso creativo. La falta de registros y la posibilidad de obtener resultados parecidos con *prompts* similares debilitaron la pretensión de Feng. De esta forma, la decisión muestra que la trazabilidad puede ser determinante.

## V. ANÁLISIS DE LA JURISPRUDENCIA CHINA

La casuística china analizada muestra que la protección de obras generadas con inteligencia artificial no depende únicamente del uso de una herramienta tecnológica. El punto decisivo es si el resultado puede vincularse con una intervención humana original, expresiva y verificable. De esta manera, a partir de los casos revisados, se pueden identificar cuatro criterios para evaluar la protección de obras asistidas por inteligencia artificial.

### 5.1 La concepción creativa

Supone que el usuario haya orientado el proceso hacia una idea visual, literaria o artística reconocible. Esto no significa que deba prever cada detalle del resultado, pues los sistemas generativos conservan un margen de imprevisibilidad. Sin embargo, sí debe existir una intención expresiva que permita diferenciar una creación dirigida de una generación meramente exploratoria.

Como señalan Hugenholtz y Quintais (2021), el uso de herramientas digitales complejas no elimina necesariamente la autoría humana, siempre que el resultado pueda vincularse con decisiones creativas del usuario.

### 5.2 El control iterativo

Se refiere a los ajustes sucesivos que realiza el usuario durante el proceso de generación. En las obras producidas con inteligencia artificial, la originalidad puede construirse a través de pruebas, modificaciones y selección de resultados. No obstante, la iteración no debe confundirse con una simple acumulación de intentos.

Generar muchas versiones no acredita, por sí solo, creatividad. Lo relevante es que las modificaciones respondan a una dirección estética o conceptual identificable, de modo que pueda advertirse que el usuario fue conduciendo el proceso hacia una expresión determinada.

### 5.3 La edición posterior

Comprende las modificaciones realizadas sobre el resultado generado mediante herramientas externas o procesos adicionales de edición. Esta intervención puede reforzar la contribución humana cuando incide en aspectos expresivos de la obra.

Sin embargo, no toda edición será suficiente. Cambiar el tamaño, mejorar la resolución o adaptar el formato del archivo difícilmente bastará para acreditar originalidad. La transformación posterior debe afectar la composición, disposición, selección o apariencia perceptible del resultado.

En esa línea, Fritz (2025) sostiene que, en las obras asistidas por inteligencia artificial, la autoría exige identificar elecciones creativas en la expresión final, no simples operaciones técnicas o funcionales.

### 5.4 La reconstrucción de la versión final de la obra

Los *prompts*, parámetros, capturas de versiones sucesivas, imágenes descartadas, archivos editables y capas de edición sirven para diferenciar una obra humana asistida por inteligencia artificial de un resultado generado de forma automática.

Sin dichos medios probatorios, resulta difícil determinar si el usuario diseñó la expresión final o si únicamente seleccionó un output producido por el sistema.

En esta medida, el registro del proceso creativo puede cumplir una doble función: acreditar la intervención del usuario y delimitar el alcance de la protección reclamada.

La utilidad de estos criterios consiste en identificar indicios de intervención humana en obras generadas con inteligencia artificial, aunque todavía queda pendiente determinar cuándo esa intervención alcanza un nivel suficiente para justificar la protección por derecho de autor. En otras palabras, no basta con comprobar que el usuario participó en el proceso, también debe establecerse si esa participación se reflejó en una expresión original.

Como punto de partida, persiste la dificultad de fijar un umbral claro. La jurisprudencia china permite distinguir casos en los que existió una intervención creativa relevante de aquellos en los que el usuario se limitó a introducir instrucciones simples.

Sin embargo, todavía no ofrece una regla precisa para determinar cuántas decisiones, ajustes o modificaciones son necesarias para reconocer la originalidad, lo que puede generar respuestas distintas ante procesos creativos similares, especialmente cuando el usuario combina *prompts*, parámetros y selección de resultados sin una edición posterior significativa.

Adicionalmente, debe considerarse el control real del usuario sobre el resultado. Aunque el creador pueda introducir instrucciones y modificar parámetros, los sistemas generativos conservan un margen de autonomía técnica que impide prever completamente la forma final de la obra. Por ello, la intervención humana no debe presumirse a partir del uso de *prompts*, sino analizarse según su incidencia concreta sobre el resultado expresivo.

A ello se suma la necesidad de delimitar con precisión el objeto protegido. En las obras generadas con inteligencia artificial, varios usuarios pueden obtener resultados parecidos si utilizan modelos, estilos o instrucciones semejantes. Por esa razón, la protección no debería extenderse a ideas, estilos, motivos visuales o fórmulas de generación, sino únicamente a la expresión concreta que refleje una contribución humana original.

Esta precisión es importante para evitar que el derecho de autor bloquee desarrollos independientes o convierta en monopolio elementos comunes del lenguaje visual generado por inteligencia artificial.

Desde esta perspectiva, el estándar de intervención humana suficiente debe aplicarse con cautela. La concepción creativa, el control iterativo, la edición posterior y la trazabilidad probatoria son criterios útiles, pero no sustituyen el examen de originalidad. Su función es ayudar a determinar si la obra expresa decisiones humanas reconocibles; no proteger el esfuerzo, la experimentación o la mera obtención de un resultado atractivo.

### Tabla N.º 1

*Cuadro comparativo de la jurisprudencia china sobre obras generadas con inteligencia artificial*

| Caso y año                                                    | ¿Se protegió la obra? | Fundamento jurídico                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Beijing Lima Law Firm vs. Baidu (2019)</i>                 | No                    | El informe fue producido automáticamente por un programa a partir de datos y reglas previamente establecidas. No se acreditó que una persona hubiera decidido de manera creativa la redacción, la organización o la forma final del contenido.                                            |
| <i>Shenzhen Tencent vs. Shanghai Yingxun (2019)</i>           | Sí                    | El artículo respondió a decisiones previas de la demandante sobre las fuentes de información, la estructura del texto, las reglas de redacción y la revisión del contenido. El programa de inteligencia artificial ejecutó esas decisiones dentro de un proceso supervisado por personas. |
| <i>Li Yunkai vs. Liu Yuanchun (2023)</i>                      | Sí                    | El demandante elaboró y modificó varias instrucciones, ajustó los parámetros de generación y seleccionó la imagen que mejor representaba el resultado buscado. El conjunto de esas decisiones permitió reconocer la intervención humana en la obra.                                       |
| <i>Lin Chen vs. Hangzhou Gaosi Membrane Technology (2024)</i> | Sí                    | La imagen fue obtenida mediante cambios sucesivos en las instrucciones y ajustes posteriores sobre la composición, los colores, la iluminación y la disposición de los elementos.                                                                                                         |
| <i>Wang vs. Wuhan Technology Company (2024)</i>               | Sí                    | Las instrucciones y modificaciones realizadas por el usuario determinaron aspectos concretos de la imagen, como el estilo, la iluminación, las sombras y la composición.                                                                                                                  |

|                                                                 |    |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co. (2025)</i> | No | La demandante no aportó pruebas de haber realizado ajustes o modificaciones sobre el resultado. La imagen fue producto de la respuesta imprevisible del programa, pues no fue posible recrear la misma imagen utilizando la instrucción original. |
|-----------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fuente: Elaboración propia a partir de las sentencias analizadas.

## VI. LA APLICACIÓN DE LA JURISPRUDENCIA CHINA EN EL PERÚ

El Perú todavía no cuenta con una línea jurisprudencial sobre la protección de obras generadas con inteligencia artificial. Sin embargo, el marco normativo vigente permite formular algunos criterios iniciales para resolver eventuales controversias. El problema no consiste en determinar si la persona que la utiliza puede ser reconocida como autora o titular de derechos sobre el resultado obtenido.

La Decisión 351 (1993) de la Comunidad Andina, en su artículo 3, define al autor como la persona física que realiza la creación intelectual. En la misma línea, el artículo 2 del Decreto Legislativo N.º 822 (1996) establece que el autor es la persona natural que realiza la creación intelectual. A partir de ello, una persona que utiliza inteligencia artificial podría reclamar protección si demuestra que el resultado final es una expresión derivada de su propia actividad creativa.

La pregunta relevante, entonces, es cómo fue utilizada la inteligencia artificial. Una persona podría limitarse a introducir una instrucción genérica y aceptar el primer resultado generado. En ese supuesto, sería difícil sostener que existe una creación intelectual propia.

Distinto sería el caso en que el usuario define una idea visual o literaria, formula instrucciones específicas, modifica parámetros, genera versiones sucesivas, selecciona resultados, realiza ajustes posteriores y conserva evidencia del proceso. En este segundo escenario, la obra final podría reflejar una intervención humana suficiente para justificar la protección.

La doctrina nacional advierte que la protección de resultados generados con inteligencia artificial debe analizarse con cautela. Bracamonte & Lizano (2025) sostienen que el Derecho de Autor, dentro del sistema continental, protege obras del ingenio humano y presupone la existencia de un creador persona natural; por ello, el resultado generado por inteligencia artificial no debería recibir protección autoral si carece de una intervención humana suficiente.

Sin embargo, ello no significa que todos estos resultados deban quedar fuera de cualquier tutela jurídica, especialmente cuando exista inversión, valor económico o explotación comercial del contenido (Bracamonte & Lizano, 2025).

A partir de este marco, la legislación peruana podría adoptar una posición intermedia. No sería adecuado negar toda protección a los contenidos producidos con apoyo de inteligencia

artificial, porque ello desconocería procesos creativos en los que el usuario sí interviene de manera relevante.

Tampoco sería correcto reconocer automáticamente derechos sobre cualquier *output*, pues eso podría extender el Derecho de Autor a resultados que no expresan una creación intelectual humana. La protección debería depender de la posibilidad de acreditar una contribución humana original, expresiva y verificable.

En los procedimientos administrativos de registro, Indecopi podría exigir que el solicitante precise si la obra fue creada con apoyo de inteligencia artificial y, de ser así, explique cuál fue su intervención concreta. Esta información podría incluir los *prompts* utilizados, parámetros relevantes, capturas de versiones sucesivas, resultados descartados, archivos editables, capas de edición y una explicación breve de las decisiones creativas adoptadas.

En los procedimientos de infracción, el análisis debería ser similar. La persona que alegue ser titular de derechos sobre una obra generada con inteligencia artificial tendría que demostrar que el contenido reclamado contiene una expresión original atribuible a su intervención. Lo anterior es especialmente importante en imágenes generadas con inteligencia artificial, porque distintos usuarios pueden obtener resultados parecidos si emplean modelos, estilos o instrucciones semejantes.

En consecuencia, el Perú podría tomar la experiencia comparada como referencia metodológica. El análisis debe partir del marco andino y nacional, que exige creación intelectual humana. Por ello, la persona que pretenda ser reconocida como autora de una obra generada con inteligencia artificial deberá demostrar que su intervención se reflejó en la expresión final de la obra y que posee originalidad suficiente para ser protegida por el Derecho de Autor.

## VII. CONCLUSIONES

En relación con los criterios desarrollados por la jurisprudencia china para determinar cuándo una obra producida mediante inteligencia artificial puede ser protegida por el Derecho de Autor, el análisis permite identificar cuatro elementos convergentes: la concepción creativa, el control iterativo, la edición posterior y la trazabilidad del proceso. Cabe resaltar que dichos criterios no operan como requisitos autónomos ni garantizan por sí solos la protección, sino que permiten verificar si el resultado contiene una expresión original atribuible a decisiones humanas concretas.

Respecto del tratamiento de la originalidad y de la intervención humana en los casos seleccionados, las decisiones muestran que la novedad o el atractivo del resultado no son suficientes. En los casos *Beijing Film Law Firm vs. Baidu* y *Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co.*, las autoridades chinas negaron protección cuando el contenido fue predominantemente automático o no pudo reconstruirse el proceso creativo. Por otro lado, en los casos de *Shenzhen Tencent, Li Yunkai, Lin Chen y Wang* se concedió la protección autoral cuando la configuración, los ajustes, la edición o la selección incidieron de manera verificable en la expresión final. Por ello, la intervención humana sólo resulta jurídicamente relevante cuando se manifiesta en la forma concreta de la obra.

Finalmente, respecto a la posible aplicación de estos criterios en el Derecho de Autor peruano, la Decisión 351 y el Decreto Legislativo N.º 822 permiten adoptar un estándar de

intervención humana suficiente, compatible con la exigencia de que el autor sea una persona natural. En este sentido, Indecopi y los órganos jurisdiccionales podrían valorar los *prompts*, parámetros, versiones sucesivas, resultados descartados, archivos editables y modificaciones posteriores, siempre que tales elementos demuestren una contribución original reflejada en la obra. La protección debe limitarse a esa expresión concreta y no extenderse a ideas, estilos, motivos visuales o fórmulas abstractas de generación, evitando tanto la negación absoluta como el reconocimiento automático de derechos sobre cualquier *output*.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bracamonte Ortiz, G., & Lizano Galvez, Y. J. (2025). *Los nuevos retos de la inteligencia artificial: Implicancias jurídicas y económicas para el derecho de autor y el derecho comercial*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/48aa5a9b-daac-4fa3-97d6-ba23672fc3ab>
- Comunidad Andina. (1993). *Decisión 351: Régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos*. <https://www.comunidadandina.org/DocOficialesFiles/Decisiones/DEC351.doc>
- China Internet Network Information Center. (2025, 20 de octubre). 中国互联网络信息中心发布《生成式人工智能应用发展报告 (2025)》 [Informe sobre el desarrollo de las aplicaciones de inteligencia artificial generativa 2025]. <https://www2.cnnic.cn/n4/2025/1020/c326-11388.html?utm>
- China Internet Network Information Center. (2026, 5 de febrero). 第57次《中国互联网络发展状况统计报告》 [57.º Informe estadístico sobre el desarrollo de internet en China]. <https://www3.cnnic.cn/n4/2026/0304/c88-11549.html?utm>
- Xinhua. (2025, 18 de octubre). China's generative AI users double to 515 mln: Report. *The State Council of the People's Republic of China*. [https://english.www.gov.cn/archive/statistics/202510/18/content\\_WS68f30556c6d00ca5f9a06e05.html?utm](https://english.www.gov.cn/archive/statistics/202510/18/content_WS68f30556c6d00ca5f9a06e05.html?utm)
- Elmahjub, E. (2025). The algorithmic muse and the public domain: Why copyright's legal philosophy precludes protection for generative AI outputs. *Computer Law & Security Review*, 58, Article 106170. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106170>
- Feuerriegel, S. et al. (2024). Generative AI. *Business & Information Systems Engineering*, 66, 111-126. <https://doi.org/10.1007/s12599-023-00834-7>
- Fritz, J. (2025). Understanding authorship in artificial intelligence-assisted works under EU copyright law. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 20(5), 354-364. <https://academic.oup.com/jiplp/article/20/5/354/7965768>
- Ginsburg, J. C. (2018). People not machines: Authorship and what it means in the Berne Convention. *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 49, 1061-1069.

- Geiger, C., & Izyumenko, E. (2024). Elaborating a human rights-friendly copyright framework for generative AI. *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 55, 1129-1165. <https://doi.org/10.1007/s40319-024-01481-5>
- Gervais, D. J. (2020). The machine as author. *Iowa Law Review*, 105(5), 2053-2106. <https://ilr.law.uiowa.edu/sites/ilr.law.uiowa.edu/files/2022-10/The%20Machine%20as%20Author%20.pdf>
- Goodfellow, I. J., et al. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 27, 1-9. [https://proceedings.neurips.cc/paper\\_files/paper/2014/file/f033ed80deb0234979a61f95710dbe25-Paper.pdf](https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2014/file/f033ed80deb0234979a61f95710dbe25-Paper.pdf)
- Hugenholtz, P. B., & Quintais, J. P. (2021). Copyright and artificial creation: Does EU copyright law protect AI-assisted output? *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52, 1190-1216. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>
- Indecopi. (1998). *Resolución N.º 0286-1998/TPI-INDECOPI, Expediente N.º 663-96 ODA-AI*. <https://repositorio.indecopi.gob.pe/backend/api/core/bitstreams/32a259fa-08b5-4457-bb20-ae67c5405fc8/content>
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15-25. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004>
- Ma, M. (2024). *China's second local court recognizes the copyright of AI-generated pictures*. Michael's Substack. <https://michael7924.substack.com/p/chinas-second-local-court-recognizes>
- Nake, F. (2005). Computer art: A personal recollection. En *Proceedings of the 5th Conference on Creativity & Cognition* (pp. 54-62). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1056224.1056234>
- Perú. (1996). *Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1669698/DL%20822.pdf.pdf?v=161308260>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Tribunal de Internet de Beijing. (2019). *Beijing Film Law Firm vs. Baidu Netcom Science Technology Co Ltd*. [Sentencia civil (2018) Jing 0491 Min Chu No. 239].
- Tribunal de Internet de Beijing. (2023). *Li Yunkai vs. Liu Yuanchun*. [Sentencia civil (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279].
- Tribunal Popular de Changshu. (2024). *Lin Chen vs. Hangzhou Gaosi Air Membrane Technology Co., Ltd. y Changshu QinHong Real Estate Development Co., Ltd*. [Sentencia civil (2024) Su 0581 Min Chu No. 6697].

- Tribunal Popular de la Zona de Desarrollo de Nuevas Tecnologías de Wuhan East Lake. (2025). *Wang v. Wuhan Technology Company*. [Sentencia civil (2024) E 0192 Zhi Min Chu No. 968].
- Tribunal Popular de Zhangjiagang. (2025). *Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co.* [Sentencia civil, (2024) Su 0582 Min Chu No. 9015].
- Tribunal Popular del Distrito de Nanshan. (2019). *Shenzhen Tencent Computer System Co., Ltd. vs. Shanghai Yingxun Technology Co., Ltd.* [Sentencia civil (2019) Yue 0305 Min Chu No. 14010].
- Tribunal Popular Intermedio de Suzhou. (2025). *Feng Runjuan vs. Kuashi Plastic Manufacturing Co.* [Resolución de apelación, (2025) Su 05 Min Zhong No. 4840].
- U.S. Copyright Office. (2025). *Copyright and artificial intelligence, part 2: Copyrightability*. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>
- Vaswani, A., et al. (2017). Attention is all you need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30, 1-11. [https://proceedings.neurips.cc/paper\\_files/paper/2017/file/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Paper.pdf](https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2017/file/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Paper.pdf)
- Zhang, C. (2025). *Chinese court denies copyright protection for AI-generated content with insufficient human input in first-of-its-kind ruling*. IAM. <https://www.iam-media.com/article/chinese-court-denies-copyright-protection-ai-generated-content-insufficient-human-input-in-first-of-its-kind-ruling>