



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

JESÚS MANUEL NIEBLA ZATARAIN¹

JOSÉ RAMÓN BONILLA ROJAS²

DOI: <http://doi.org/10.20983/reij.2025.1.7>

FECHA DE RECEPCIÓN: 28 DE MAYO 2024

FECHA DE ACEPTACIÓN: 10 DE NOVIEMBRE 2024

Modelos autoaplicativos de inteligencia artificial para la generación legítima de obras digitales³

Self-applied artificial intelligence models for law compliance generation of digital works

RESUMEN

Uno de los desarrollos tecnológicos de mayor trascendencia en la historia de la humanidad es la inteligencia artificial. La evolución de esta rama de la ciencia computacional ha dado lugar al desarrollo de dispositivos capaces de replicar procesos cognitivos humanos relativos a un área del conocimiento en particular, lo que ha permitido su adopción en diversas industrias. En este sentido, una de las aplicaciones más importantes de esta tecnología es la creación de material nuevo para el sector artístico. Esto supuso un entorno particularmente complejo para el marco regulatorio, específicamente los derechos de autor. En esta investigación se aborda dicho escenario desde una perspectiva novedosa: a la par de dotar a estos dispositivos con la capacidad de adecuar su operación acorde al estado jurídico de las obras a procesar, este enfoque complementa su operación con elementos contenidos en el escenario digital. Para lo anterior, se atiende una metodología hipotético-deductiva y sistémico-estructural-funcional, que permite analizar el papel de la tecnología, su impacto desde una perspectiva sociotecnológica y su adopción como plataforma para la regulación de

-
- 1 Doctor en Derecho por la Universidad de Edimburgo, Escocia, Reino Unido. Profesor investigador de tiempo completo adscrito a la Facultad de Derecho Mazatlán, dependiente de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNI) Nivel I. Investigador Honorífico del Sistema Sinaloense de Investigadores y Tecnólogos. Presidente del Capítulo Sinaloa de la Academia Mexicana de Derecho Informático. Miembro del Cuerpo Académico Consolidado uas-ca-187 – Derecho Constitucional. Contacto: j.niebla@uas.edu.mx; orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8460-4538>.
 - 2 Doctor en Educación por la Universidad del Pacífico Norte (Unip) campus Mazatlán. Profesor investigador adscrito a la Facultad de Derecho Mazatlán, dependiente de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Miembro del Sistema Sinaloense de Investigadores y Tecnólogos. Miembro del Cuerpo Académico en Formación uas-ca-320 – Derecho, Tecnología e Innovación. Contacto: j.bonilla@uas.edu.mx.
 - 3 Esta colaboración forma parte del proyecto Ciencia de Frontera 2023, Proyecto CF-2023-G-772 “Regulación de entornos digitales a través de razonamiento legal basado en inteligencia artificial”.

MODELOS AUTOAPLICATIVOS

DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA GENERACIÓN
LEGÍTIMA DE OBRAS DIGITALES

entornos digitales. Finalmente, se presentará una propuesta donde los dispositivos inteligentes cuentan con la capacidad de adaptar su operación acorde al estado jurídico de la operación a realizar. Esto permitirá minimizar efectos perjudiciales derivados de la operación de esta tecnología. Dicho enfoque es compatible con tecnologías derivadas, como es el caso de la inteligencia artificial generativa.

Palabras clave: arte digital; derechos de autor; inteligencia artificial; modelos autoaplicativos jurídicos.

ABSTRACT

One of the most important technological developments in the history of humanity is artificial intelligence. The evolution of this branch of computer science has led to the development of devices capable of replicating human cognitive processes related to a particular area of knowledge, which has allowed their adoption in various industries. In this sense, one of the most important applications of this technology is the creation of new material for the artistic sector. This represented a particularly complex environment for the regulatory framework specifically copyright. This research addresses this scenario from a novel perspective: while providing these devices with the ability to adapt their operation according to the legal status of the works to be processed, this approach complements their operation with elements contained in the digital scenario. For the above, a hypothetical-deductive and systemic-structural-functional methodology is used, which allows analyzing the role of technology, its impact from a socio-technological perspective and its adoption as a platform for the regulation of digital environments. Finally, a proposal will be presented where intelligent devices have the ability to adapt their operation according to the legal status of the operation to be carried out. This will minimize harmful effects derived from the operation of this technology. This approach is compatible with derived technologies, such as generative artificial intelligence.

Keywords: artificial intelligence; copyright law; digital art; self-applied legal methods.

INTRODUCCIÓN

Uno de los desarrollos que ha permeado en todos los ámbitos de la vida social es la inteligencia artificial. Considerada como una de las últimas fronteras de la ciencia computacional, ha permitido el desarrollo de sistemas cuya operación resulta equiparable con el razonamiento humano implementado en la resolución de problemas específicos. Derivado de su naturaleza, el sector artístico ha sido un área de particular interés para el estudio y desarrollo de esta tecnología específicamente: la estructura cognitiva requerida para la creación de arte. Este enfoque se ha visto complementado con la capacidad de detectar características relevantes contenidas en obras digitales, las cuales son recopiladas para después ser incluidas en el proceso de creación. No obstante, esto ha dado lugar al problema de investigación presentado en este trabajo: potenciales violaciones de derechos de autor derivadas de la implementación de estos dispositivos, toda vez que estos no cuentan con la capacidad de comprender el estado jurídico de dichas obras ni las consecuentes restricciones impuestas por el titular de derechos. Si bien la postura tradicional no considera al material creado por computadoras como “original”, la accesibilidad comercial de la inteligencia artificial actual ha llevado a

replantear dicha perspectiva (Komuves *et al.*, 2015; Miernicki y Ng, 2021).

Como parte del aspecto tecnológico-jurídico surge la necesidad de atender el estado legal de las obras generadas a través de inteligencia artificial, definiendo si son susceptibles de ser protegidas a través de derechos de autor. Esto conlleva la necesidad de establecer parámetros de regulación que permitan la adopción de esta tecnología, limitando los riesgos que supone para la creatividad humana y su explotación comercial.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la presente investigación, se adoptó la metodología hipotético-deductiva, la cual propone como solución a la problemática descrita la inclusión de la expresión lógica de la ley como componente operativo de esta tecnología. Lo anterior desde dos posturas principales: por una parte, la creación de material por medio de tecnología inteligente y las afectaciones que dicho proceso puede generar a los titulares de derechos. Por otra, analizar la postura del marco jurídico aplicable en torno al estado jurídico del material creado a través de inteligencia artificial.

MARCO TEÓRICO

La revolución tecnológica ocurrida a mediados de la última década del siglo xx y

principios del *xxi* transformó la relación entre los derechos de autor y la tecnología (Abbot y Rothman, 2023; Aris, Aeini y Nosrati, 2023). Esta, que había transcurrido de manera escalonada y correlacional, dio pie al surgimiento de nuevas figuras y escenarios para los cuales la regulación tradicional resultaba incompatible (Zurth, 2020). Como parte de este surge la adopción de dispositivos inteligentes orientados a la recopilación de obras digitales específicas o características contenidas en estas, para después utilizarlas en la generación de material digital (Geiger, 2024). Dicho escenario ha generado dos interrogantes jurídicos fundamentales: ¿el material generado por estos dispositivos es susceptible de protección y, de ser así, resulta equiparable con aquella emitida para el creador humano? Segundo, ¿es posible garantizar que la operación de estos dispositivos se adapte al estado jurídico de la obra a procesar? (Wang y Wang, 2018). En este respecto, la primera interrogante ha generado un debate filosófico-jurídico sumamente interesante, el cual gira en torno a la expresión humana (tanto en el sentido intelectual como emocional) de la obra (Swinson, 2023) y la incapacidad de ser reproducida por un dispositivo computacional. En relación con la segunda pregunta resulta importante analizar la factibilidad de implementar modelos autoaplicativos preventivos, los cuales permitan la adecuación de dichos dispositivos bajo un es-

quema *ex ante*. Este enfoque se distingue de propuestas actuales que tienen como objetivo detectar y corregir la afectación una vez que esta haya sucedido (Gray y Suzor, 2020). Finalmente, esta colaboración pretende abonar a la operación legítima de sistemas de inteligencia artificial orientados hacia el procesamiento de obras digitales (Fenwick y Jurcys, 2023).

Arte y tecnología: una relación compleja

La generación de material artístico a través de tecnología es una idea que ha estado presente desde hace más de dos siglos. Uno de los dispositivos más antiguos es el de Simrock de 1792, el cual fue capaz de crear hasta 45 billones de vales y, a pesar de su composición primitiva (su mecánica se basaba en un juego de dados), su eficiencia en la producción de material nuevo era tal que no podía ser igualado por “ningún material contemporáneo creado por un autor humano” (Searle, 1980). Si bien este método resultaba particularmente relevante, su arquitectura mecanizada lo volvía un enfoque centralizado con las desventajas inherentes a este modelo de producción.

En el siglo *xx* el surgimiento de la inteligencia artificial como componente de la ciencia computacional habría de modificar este escenario, dando lugar a dispositivos capaces de replicar los procesos cognitivos no solo a una forma de expresión artística en particular (Sawyer, 2011), sino

a la de un autor en específico, lo que generaba situaciones donde resulta prácticamente imposible distinguir el origen del material en cuestión.

Para la industria, la perspectiva de la adopción masiva de estos dispositivos resulta particularmente atractiva: a diferencia de los autores humanos estos dispositivos no necesitan descansar, operan las veinticuatro horas del día y no perciben un salario. Contrario a esto otros sectores señalan que estos desarrollos no pueden (por lo menos con la tecnología actual) emular la totalidad de los procesos cognitivos en la mente del creador de obras. Si bien dicha postura es correcta, no es un motivo que justifique su total exclusión: para generar un producto relevante es necesario conocer las particularidades de la expresión artística implementadas en el proceso de creación. Consecuentemente, la idea de producir material equiparable con el arte generado por seres humanos ha sido parte del desarrollo tecnológico presente en diversas épocas; no obstante, no fue sino hasta el siglo xx que dichos medios fueron accesibles para un volumen considerable del mercado, lo cual derivó en un nuevo interés por parte del sector jurídico por las implicaciones derivadas de estos dispositivos.

En este sentido, una de las áreas de mayor relevancia comercial es la literaria, la cual ha visto su adaptación en la industria

periodística. Dicho escenario será abordado de manera breve a continuación.

Generación de noticias a través de inteligencia artificial: un escenario convergente

Uno de los sectores considerados pioneros en la implementación de herramientas tecnológicas para la gestión de vastos volúmenes de información digital y que resulta relevante desde la perspectiva literaria, es el sector periodístico (Ausserhofer *et al.*, 2020). Estos dispositivos recopilan volúmenes de datos para después procesarlos desde ciertas directivas, las cuales generalmente incluyen el tema, área geográfica, individuos particulares, etcétera. Dicho proceso de gestión de información se realiza por medio de herramientas computacionales analíticas y nuevos métodos estadísticos, que permiten controlar y calcular grandes conjuntos de información; dicho enfoque se denomina *Big Data*. Esto permite al servicio de noticias ofrecer información precisa, relevante y actualizada sobre un tema de interés, sin la necesidad de depender de un operador humano para tal fin.

Un escenario que ilustra lo anterior es QuakeBot, un dispositivo implementado por el periódico *Los Angeles Times*, cuya función es presentar reportes sobre te-

rremotos en California. En las siguientes líneas se ilustra su operación:⁴

- Un terremoto de magnitud 4.1 se informó a la 01:49 p. m. del miércoles, a 2 millas de Corona, según el Servicio Geológico de Estados Unidos.
- El terremoto ocurrió a 3 millas de Anaheim, 3 millas de Chino Hills, 4 millas de Yorba Linda y 5 millas de Orange.
- En los últimos 10 días no ha habido terremotos de magnitud 3.0 o mayor centrados cerca.
- Cada año se producen un promedio de 25 terremotos con magnitudes entre 4.0 y 5.0 en California y Nevada, según una muestra de datos reciente de tres años.
- El terremoto ocurrió a una profundidad de 0.9 millas.

A la par de la precisión del reporte generado por esta inteligencia artificial, este servicio está complementado por mapas que señalan el área donde sucedió, así como el nivel de afectación producido en dicha zona. De igual manera, se permite la participación de los usuarios para que estos compartan sus experiencias. La eficiencia de la narrativa presentada ha dado lugar a su implementación por parte de

terceros, los cuales no cuentan con una relación directa con QuakeBot. Esto ha derivado en cuestionamientos derivados del uso legítimo de dicho material y de si este resulta susceptible de ser protegido por derechos de autor.

Derivado de lo anterior cabe señalar que la inteligencia artificial se encuentra presente en otros sectores artísticos, como la generación de música, arte visual, e incluso programación (Guljajeva, Sola y Clarke, 2024). Esto ha generado debates sobre la naturaleza jurídica del material producido por estos dispositivos y la relación que guardaría con el elemento humano; dicho escenario será presentado en la siguiente sección.

La adopción de la inteligencia artificial como creadora de arte y su impacto en el marco jurídico

Derivado de la creciente adopción de la inteligencia artificial como herramienta capaz de emular procesos cognitivos artísticos surge la interrogante relativa a la protección jurídica de sus creaciones, a través de derechos de autor. Por una parte, la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos (*us Copyright Office*) en su Compendio de Prácticas (*Compendium of us Copyright Office Practices*) señala que “los Derechos de Autor protegen las ‘obras originales de autoría’, 17 U.S.C. Artículo 102(a)”. Para recibir el calificativo de “autoría” una obra tiene que ser creada por un ser humano.

⁴ QuakeBot (2023, 1 de mayo). 4.1 earthquake strikes near Corona, slightly shakes Southern California. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/california/story/2024-05-01/4-1-earthquake-strikes-near-corona>

Posteriormente, señala que “[l]a Oficina no registra obras producidas por la naturaleza, animales o plantas” y, para aclararlo, incluso, presenta ejemplos como “una fotografía tomada por un mono” o “un mural pintado por un elefante”. Posteriormente, afirma explícitamente que la Oficina “no registrará obras producido por una máquina o un mero proceso mecánico que opera de forma aleatoria o automática sin ningún aporte creativo de un autor humano”. Por ejemplo, a “[una] solicitud basada en un proceso de tejido mecánico que produce aleatoriamente formas irregulares en la tela sin ningún patrón discernible” no se le concederían derechos de autor. Consecuentemente, la legislación estadounidense niega cualquier tipo de protección al material generado por dispositivos inteligentes cuando este excluye al elemento humano.

Otra legislación que se caracteriza por su naturaleza proteccionista respecto al nuevo rol que la inteligencia artificial presenta en relación con la generación de arte, es la Unión Europea. Según la Directiva 2009/24/CE del Parlamento Europeo y del Consejo sobre Protección Jurídica de Programas de Computadora (Artículo 1, Sección 3), una obra debe ser protegida como creación intelectual del propio autor. Siendo esto último el criterio principal y sostenido en esta jurisdicción como requisito indispensable para proteger, a través de los derechos de autor, termina por ser

excluyente de aquel material generado por computadoras. Sin embargo, la Unión Europea ha desarrollado proyectos legislativos que permiten suponer una nueva relación en materia regulatoria. En este sentido, el Acta de Inteligencia Artificial entrada en vigor en mayo de 2024 cuenta con provisiones que apuntan la regulación de uso en procesos creativos, como:

- Un requisito para los desarrolladores de IA es obtener el permiso de los titulares de derechos antes de usar una obra protegida dentro de sus modelos de desarrollo.
- Una prohibición en los sistemas de IA que son utilizados para manipular o explotar personas, incluyendo el uso de esta tecnología para la generación de material informativo falso (*deepfakes*) o agredir a personas con contenido ofensivo.
- Un requisito para que los desarrolladores de IA lleven a cabo la debida diligencia, para garantizar que sus sistemas de IA se utilicen de manera responsable y ética.

Aun con estas provisiones, el sector artístico presta especial atención al desarrollo de esta relación, entendiendo que la inteligencia artificial de última generación, como es el caso de la generativa, requiere del procesamiento masivo de obras artísticas o componentes de estas, lo cual conlleva un riesgo inherente. No obstante, no

brindan una postura definitiva que signifique la eventual protección de estas obras.

Sin embargo, una de las jurisdicciones que reconoce el rol de la tecnología inteligente como generadora de material es la británica. En este sentido, una jurisdicción considerada pionera es el Acta de Derechos de Autor, Diseños y Patentes de 1988 (c. 48) (*Copyright, Designs and Patents Act of 1988 [c. 48]*) sección 9 apartado 3, que establece que “en el caso de una obra literaria, dramática, musical o artística obra generada por ordenador, se considerará autor a la persona por quien se llevan a cabo los arreglos necesarios para la creación de la obra”. Consecuentemente, aquel material generado por computadora puede ser susceptible de protección de derechos de autor, aun y cuando el ser humano no haya estado involucrado directamente en el proceso creativo. Lo anterior permite la colaboración armónica entre ambos componentes reconociendo la participación fundamental del creador humano, al ser quien realiza la configuración operativa del dispositivo que produce el material nuevo.

No obstante el surgimiento de nuevas tecnologías, como el caso de la ya mencionada inteligencia artificial generativa, hacen que la eficacia de esta figura se vea seriamente comprometida. Lo anterior, debido a que este enfoque opera a través de estructuras neuronales que producen vastos volúmenes de combinaciones relevantes para la generación de material

digital (Zirpoli, 2023). Ante esto, el rol del elemento humano termina por volverse irrelevante para el proceso creativo, toda vez que su función puede ser reemplazada por estos nuevos enfoques.

Derechos de autor como componente de diseño en autómatas creadores de arte

Como se ha mencionado hasta este punto, la inteligencia artificial cuenta con la capacidad de replicar procesos cognitivos humanos inherentes a un sector artístico en particular. En este sentido, la relación con el derecho resulta casi natural derivada de la compatibilidad entre la expresión lógica del derecho y el lenguaje computacional. No obstante, no todos los desarrollos cuentan con módulos jurídicos, toda vez que suelen ser percibidos como componentes con un alto costo operativo.

Una propuesta eficiente de regulación autoaplicativa es la presentada por Oberle *et al.* (2012) y retomada por Goram y Veiel (2021), quienes sugieren la separación del “entorno de diseño” del “entorno de aplicación”. En el primero se presenta una descripción del escenario, indicando las acciones que pueden llegar a suceder allí y, lo más importante, su relevancia jurídica. El segundo contiene la codificación computacional necesaria para realizar acciones aisladas de razonamiento dentro de este entorno, para así lograr eficiencia operativa y jurídica. En sí, dicha propuesta se basa en que el dispositivo tenga la capa-

cidad de comprender la naturaleza del entorno donde se desenvuelve, identificando y aplicando solo aquellos procesos cognitivos que resulten fundamentales para su operación. Esta es la misma operación que las personas realizan en sus diversas interacciones cotidianas: al ingresar a un supermercado para adquirir un producto en específico el entorno les indica el precio, sabiendo de antemano que no pueden sacarlo del establecimiento sin antes entregárselo al cajero, quien acepta dicha transacción. Como tal, esta figura equivale a la realización de un contrato de compraventa que se lleva a cabo sin la necesidad de un experto jurídico.

Dicha propuesta resulta particularmente relevante para autómatas que procesan obras digitales en entornos dinámicos, pues les permite priorizar el conocer el estado jurídico, el cual puede estar presente en el ambiente de operación (en lugar del supermercado, un repositorio digital). Ahora bien, este enfoque no se descarta completamente de la implementación de razonamiento jurídico, sino que simplemente lo resguarda para aquellos escenarios donde sea indispensable.

CONCLUSIONES

La inteligencia artificial ha replanteado diversas figuras tradicionales de los derechos de autor. Considerada como un elemento meramente accesorio, avances en cognición y representación de procesos

creativos han dado lugar a su adopción por parte de diversos sectores de la industria como generador de material. No obstante, el éxito de estos dispositivos resulta polémico, toda vez que dependen de elementos recopilados de obras existentes para su operación. Para atender este escenario resulta fundamental dotar a dicha tecnología con un módulo jurídico cognitivo que complemente sus directrices operativas y que incluya elementos ambientales, legitimando el proceso de creación. Esto no implica sacrificar el rendimiento operativo, por el contrario, su implementación estará basada solo en aquellos procesos relevantes que requieran razonamiento jurídico.

A la par de lo anterior dichos desarrollos deben ser abordados con cautela, toda vez que más allá de que el material generado por estos no es protegido por la mayoría de las jurisdicciones, este sigue resultando atractivo para diversos sectores del mercado. Esto es particularmente preocupante desde la perspectiva del autor humano, dando lugar a la necesidad de proponer estrategias que incentiven la elección de obras generadas por estos sobre aquel producido por computadoras.

Finalmente, es necesario el fortalecimiento de estrategias de colaboración entre el sector jurídico y el computacional, con la finalidad de contribuir en el diseño de dispositivos y arquitecturas digitales

cuya operación replique el contenido aplicable de los derechos de autor.

REFERENCIAS

- Abbott, R. y Rothman, E. (2023). Disrupting Creativity: Copyright Law in the Age of Generative Artificial Intelligence. *Florida Law Review*, 75, 1141.
- Andy, C. y David, C. (1998). The Extended Mind. *Analysis*, 58(1), 7-19.
- Aris, S., Aeni, B. y Nosrati, S. (2023). A Digital Aesthetics? Artificial Intelligence and the Future of the Art. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(2), 219-236.
- Ausserhofer, J., Gutounig, R., Oppermann, M., Matiasek, S. y Goldgruber, E. (2020). The Datafication of Data Journalism Scholarship: Focal Points, Methods, and Research Propositions for the Investigation of Data-intensive Newswork. *Journalism*, 21(7), 950-973.
- Copyright Act, 17 U.S.C. § 102(a). <https://www.supremecourt.gov/qp/18-00956qp.pdf>
- Copyright, Designs and Patents Act of 1988 (2003). <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>
- Fenwick, M. y Jurcys, P. (2023). Originality and the Future of Copyright in an Age of Generative AI. *Computer Law & Security Review*, 51, 3-36.
- Geiger, C. (2024). When the Robots (Try to) Take Over: Of Artificial Intelligence, Authors, Creativity and Copyright Protection. *Kreation Innovation Märkte-Creation Innovation Markets: Festschrift Reto M. Hilty*. Springer, 67-87.
- Goram, M. y Veiel, D. (2021). Ethical Behavior and Legal Regulations in Artificial Intelligence (Part One): Supporting Sovereignty of Users while using Complex and Intelligent Systems. *Machine Law, Ethics, and Morality in the Age of Artificial Intelligence*, 12-26.
- Gray, J. E. y Suzor, N. P. (2020). Playing with Machines: Using Machine Learning to Understand Automated Copyright Enforcement at Scale. *Big Data & Society*, 7(1).
- Guljajeva, V., Sola, M. C. y Clarke, I. (2024). Artist-guided Neural Networks—Automated Creativity or Tools for Extending Minds? *Artificial Intelligence-Intelligent Art?: Human-machine Interaction and Creative Practice*, 64, 59.
- Komuves, D., Niebla, J., Schafer, B. y Diver, L. (2015). Monkeying Around with Copyright: Animals, AIS and Authorship in Law. *CREATE Working Paper*, 1, 11.
- Miernicki, M. y Ng, I. (2021). Artificial Intelligence and Moral Rights. *AI & Society*, 36(1), 319-329.
- Oberle, D., Felix, D., Wacker, R., Baumann C. y Raabe, O. (2012). Engineering Compliant Software: Advising Developers by Automating Legal Reasoning. *SCRIPTed*, 9(2), 280-313.
- QuakeBot (2023, 1 de mayo). 4.1 Earthquake Strikes Near Corona, Slightly Shakes Southern California. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/california/story/2024-05-01/4-1-earthquake-strikes-near-corona>
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford University Press, 114-138.

- Searle, J. R. (1980). Minds, Brains, and Programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3), 417-457.
- Section 306, Compendium of us Copyright Office Practices (2014, December 22th). <https://law.resource.org/pub/us/compendium/ch300.html#s306>
- Swinson, J. (2023). Artificial Artistry: The Legal Implications of AI-generated Art (or Legally, is AI Art Really Art?). *Art and Australia*, 58(2).
- Wang, Jie, and Wang. *Regulating Hosting ISPs' Responsibilities for Copyright Infringement*. Singapore: Springer, 2018.
- Wölker, A. y Powell, T. E. (2021). Algorithms in the Newsroom? News Readers' Perceived Credibility and Selection of Automated Journalism. *Journalism*, 22(1), 86-103.
- Zirpoli, C. T. (2023). Generative Artificial Intelligence and Copyright Law. University of Nebraska, Lincoln, 1-5.
- Zurth, P. (2020). Artificial Creativity? A Case against Copyright Protection for AI-generated Works. *Journal of Law & Technology*, 25. University of California Los Angeles, 1-17.