

Cuando entrenar a la IA sin licencia te puede costar miles de millones



Sumario

POR

Isabel Mercado

Baylos ^{IP}

En 2025, hemos conocido casos judiciales y acuerdos extrajudiciales que han marcado un punto de inflexión en lo relativo al uso de obras originales para entrenar modelos de IA generativa. El caso Suno muestra cómo los grandes sellos discográficos persiguen el uso ilícito de catálogos musicales, mientras que Anthropic aceptó pagar 1.500 millones de dólares por entrenar con libros pirateados. El “fair use” no ampara la piratería. Y la lección es clara: operar sin licencias puede derivar en demandas colectivas y costes astronómicos

La construcción “inteligencia artificial” fue elegida como palabra del año 2022 por La FundéuRAE por varios motivos. Entre ellos, por *“el debate social, debido a los diversos avances desarrollados en este ámbito y las consecuencias éticas derivadas”*. Así lo contábamos en este mismo blog el 9 de enero de 2023.

Creo que no se puede repetir galardón, pero si se pudiera, posiblemente sería reelegida. La IA está en boca de todos. Y en nuestro querido mundo de la propiedad industrial e intelectual, tenemos tema para rato.

Desde el principio, quedamos deslumbrados por las posibilidades que ofrecía la IA, pero no tardamos mucho en identificar sus sombras. Entre ellas, el uso no autorizado de obras para entrenarla. Desde las primeras reacciones de numerosos artistas que firmaron una carta contra la IA, hasta acuerdos de miles de millones de euros para resolver litigios, las quejas y demandas han ido *in crescendo* a lo largo de los años.

En esta entrega del blog vamos a comentar dos de los casos más sonados de este 2025 en relación con la IA y el uso no autorizado de obras. Por un lado, un caso relativo a la industria musical que todavía se está cociendo en los tribunales de Estados Unidos. Y, por otro lado, un caso del sector literario que se ha resuelto por un buen pico.

El tema central de estas demandas está en si el uso de obras originales para entrenar los modelos de IA generativa es uso infractor de los derechos de autor o si puede aplicarse alguna excepción prevista en la legislación.

...Suno no sólo habría usado material sin licencia, sino que además habría practicado “stream-ripping” para obtener las obras.

En junio del año pasado, los tres grandes sellos discográficos (Universal Music, Sony y Warner), presentaron a través de la Asociación de la Industria de la Grabación de América (RIAA) una demanda contra la plataforma de creación musical Suno. Alegaban que

Suno habría usado obras de su propiedad sin autorización para entrenar a su modelo, generando repetidamente resultados que se acercaban mucho a las grabaciones protegidas por derechos de autor.

Aunque Suno admitió que había usado las grabaciones, presentó una desarrollada defensa basada en la doctrina “*fair use*”. Pues bien, en septiembre de 2025 el conflicto ha escalado. La RIAA presentó una enmienda a la demanda alegando que Suno no sólo habría usado material sin licencia, sino que además habría practicado “*stream-ripping*” para obtener las obras. En particular, le acusan de haber copiado y descargado obras de la plataforma Youtube, sorteando las medidas tecnológicas que tienen como objetivo impedir las copias no autorizadas. Con esta nueva acusación la compensación solicitada por la RIAA podría alcanzar los 2.500 dólares por cada acto de elusión y hasta 150.000 dólares por cada obra infringida.

Sin embargo, en tal pronunciamiento no se resolvió la cuantía de la responsabilidad de Anthropic por piratería y han sido las partes las que han alcanzado un acuerdo preliminar por valor de 1.500 millones de dólares.

Si Suno ha echado cuentas, posiblemente ya esté valorando ofrecer un acuerdo millonario para cerrar el asunto rápido y con menos dolor. Así lo hizo la empresa Anthropic, que en septiembre ha pactado un acuerdo histórico para resolver la demanda colectiva presentada por los autores Andrea Bartz, Charles Graeber y Kirk Johnson, el caso conocido bajo el nombre Bartz v. Anthropic.

Al igual que a Suno pero en el ámbito literario, a Anthropic se le acusaba de haber entrenado sus modelos con millones de libros pirateados. Y en este caso sí que hubo un pronunciamiento judicial. En junio de 2025, el juez William Alsup del Tribunal de Distrito para el Norte de California dictaminó que el uso de libros legalmente adquiridos para entrenamiento de IA, sí podía considerarse amparado bajo la excepción de “*fair use*”. Pero, cuando esos libros se han obtenido de

manera ilegal mediante piratería, el juez lo tiene claro, no hay “*fair use*” que valga. Sin embargo, en tal pronunciamiento no se resolvió la cuantía de la responsabilidad de Anthropic por piratería y han sido las partes las que han alcanzado un acuerdo preliminar por valor de 1.500 millones de dólares.

El monto del acuerdo es histórico, pero también disuasorio. El coste de no pagar licencias puede ser mayor al beneficio especulativo de operar sin autorización. Por tanto, los desarrolladores de IA deben tomar nota: negociar licencias, alcanzando acuerdos proactivos con los titulares de derechos, puede evitar sentencias millonarias. Por su parte, se aconseja a las discográficas, editoras y sociedades de autores que fortalezcan sus sistemas de registro y rastreo de obras para constituir prueba sólida que demuestre su titularidad.

El monto del acuerdo es histórico, pero también disuasorio. El coste de no pagar licencias puede ser mayor al beneficio especulativo de operar sin autorización.