

**SENADO DE LA REPÚBLICA
DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN
LXVI LEGISLATURA**

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA UN ARTÍCULO 18 BIS, Y SE ADICIONA UNA FRACCIÓN XIV Y SE RECORRE LA FRACCIÓN SUBSECUENTE AL ARTÍCULO 229 DE LA LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR, EN MATERIA DE PROTECCIÓN A LA IDENTIDAD DIGITAL.

El que suscribe, Cuauhtémoc Ochoa Fernández integrante del Grupo Parlamentario de MORENA de la LXVI Legislatura del Senado de la República, del Honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, y 72, inciso h, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como por los artículos 8º, numeral 1, fracción I, 164, numeral 1 y 169 del Reglamento del Senado de la República someto a consideración de esta Soberanía la presente iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona un artículo 18 Bis, y se adiciona una fracción XIV y se recorre la fracción subsecuente al artículo 229 de la Ley Federal del Derecho de Autor, de conformidad con la siguiente:

Exposición de motivos

La evolución tecnológica contemporánea ha modificado de forma radical las formas en las que los seres humanos crean, reproducen, distribuyen y consumen contenidos audiovisuales. En un escenario donde la inteligencia artificial es capaz de generar representaciones realistas de la voz, el rostro o los gestos de una persona sin necesidad de su intervención directa, surge un nuevo desafío jurídico: la protección del ser humano frente a su propia simulación digital.

Tradicionalmente, el Derecho de Autor ha protegido obras originales de carácter literario, artístico o científico, reconociendo tanto los derechos morales como patrimoniales de sus creadores. Sin embargo, en el siglo XXI, la imagen y la voz —elementos centrales de la expresión humana— han adquirido un nuevo estatus: pueden ser capturadas, clonadas, alteradas y explotadas sin intervención de la persona titular.

Este fenómeno se ha visto potenciado por la proliferación de herramientas de inteligencia artificial generativa, capaces de producir deepfakes, imitaciones de voz y avatares digitales indistinguibles de la realidad. El uso de estas tecnologías no es intrínsecamente negativo; sin embargo, su manipulación no autorizada y con fines lucrativos, sin respeto al consentimiento o integridad personal, representa una violación directa de los derechos de identidad, dignidad, expresión y autoría.

En este contexto, se hace imperativo que el marco jurídico mexicano evolucione y se actualice para brindar protección expresa a la imagen y la voz como elementos de derecho moral, especialmente cuando son utilizados o recreados con fines comerciales, publicitarios o artísticos mediante tecnologías de inteligencia artificial (IA).

Esta iniciativa propone una reforma integral a la Ley Federal del Derecho de Autor, que reconozca el uso de la imagen, la voz y las representaciones sintéticas como objetos de

protección moral y patrimonial. Ello implica adicionar el artículo 18 Bis, así como adicionar una fracción al artículo 229 para incorporar como infracción el uso no autorizado de simulaciones tecnológicas.

La defensa del ser humano frente a su reproducción algorítmica no puede quedar fuera del ámbito del Derecho de Autor, pues la personalidad, la voz y la imagen forman parte del universo expresivo cuya protección debe ampliarse en esta nueva era.

I. Marco jurídico nacional e internacional.

El Derecho de Autor, en su concepción clásica, tiene dos componentes fundamentales: los derechos patrimoniales (relacionados con la explotación económica de la obra) y los derechos morales (relacionados con la autoría, integridad y reconocimiento del vínculo personal entre el autor y su creación).

Dentro de los derechos morales se encuentra el principio de reconocimiento de la personalidad del autor en su obra. Es decir, no solo se protege el resultado de su creación, sino también la conexión intrínseca entre el sujeto y lo que expresa mediante ella. Esta doctrina, originada en la tradición francesa (*droit moral*), ha sido adoptada ampliamente en Latinoamérica, incluido México, como una garantía de la libertad expresiva e identidad artística.

Sin embargo, con el auge de las tecnologías de inteligencia artificial, ha surgido una nueva frontera: la posibilidad de utilizar la voz, la imagen o las características conductuales de una persona para generar contenido simulado, sin que dicha persona intervenga activamente ni consienta su uso. Esta forma de representación no constituye una “obra” en el sentido tradicional, pero sí es una manifestación creativa vinculada directamente a una persona física, cuyo uso debe estar sujeto a regulación por la vía del Derecho de Autor.

La Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA), en su redacción actual, no reconoce de forma clara ni expresa la imagen o la voz de una persona como objetos de protección autoral. Tampoco contempla como infracción el uso no autorizado de simulaciones digitales creadas por inteligencia artificial.

El artículo 18 reconoce que el autor es el único, primigenio y perpetuo titular de los derechos morales sobre las obras de su creación, pero no menciona explícitamente a la imagen o la voz como expresiones que puedan ser protegidas en tanto representaciones personales.

El artículo 229 define las infracciones en materia de derechos de autor, pero está enfocado en la reproducción no autorizada de obras, sin atender a los nuevos fenómenos de representación sintética.

La ley tampoco establece un vínculo claro entre el uso de tecnologías emergentes, la explotación comercial de representaciones personales, y la necesidad de obtener el consentimiento previo de la persona involucrada.

Esta situación ha generado un vacío legal que permite, por ejemplo, que:

- Se use la voz de una actriz para generar anuncios comerciales sin su participación.

- Se cree un avatar de un músico fallecido para “interpretar” nuevas canciones con fines lucrativos.
- Se clonen rasgos físicos o expresiones verbales de una figura pública para contenido satírico, engañoso o lucrativo, sin repercusiones legales directas.

En estos casos, la persona afectada no tiene un cauce eficaz dentro del Derecho de Autor para defender sus derechos morales o patrimoniales. La legislación mexicana se encuentra desfasada respecto a la realidad tecnológica.

En el ámbito judicial, existen algunas sentencias aisladas que han reconocido el derecho a la imagen como parte del derecho a la personalidad, derivado del artículo 1º constitucional. No obstante, no existe jurisprudencia que reconozca la imagen o la voz como expresiones protegidas por el Derecho de Autor.

La doctrina jurídica nacional ha comenzado a reflexionar sobre esta necesidad, especialmente a partir del crecimiento de los contenidos generados por IA. Juristas, académicos y organizaciones como el INDAUTOR han propuesto en distintos foros la necesidad de modernizar el concepto de “obra protegida” para incluir también representaciones no estrictamente creativas pero profundamente vinculadas con la individualidad.

Derecho comparado.

a) Francia.

El Código de la Propiedad Intelectual reconoce derechos morales perpetuos sobre la obra, incluyendo la imagen y la voz cuando están incorporadas en grabaciones o representaciones escénicas. En casos recientes, se han establecido criterios para prohibir la reproducción digital de intérpretes fallecidos sin autorización.

b) Estados Unidos.

Aunque el sistema de copyright no reconoce derechos morales como en Europa, sí existe la figura del “**right of publicity**”, que protege el uso no autorizado de la imagen, la voz o el nombre de una persona en contextos comerciales. Varios estados han promulgado leyes que regulan el uso de deepfakes y simulaciones en publicidad, entretenimiento y política.

c) Unión Europea.

La Directiva sobre Derechos de Autor en el Mercado Único Digital establece principios de protección frente al uso de contenidos generados automáticamente, y exige el consentimiento del titular en casos de reproducción sintética. Además, se considera que el uso no autorizado de la voz o la imagen puede vulnerar el derecho a la integridad de la persona.

d) Brasil.

La Ley de Derechos de Autor incluye como objeto de protección la imagen y voz del intérprete. En 2023, el Tribunal Superior de Justicia ordenó la indemnización a una actriz cuya voz fue imitada por IA para fines publicitarios, sentando un precedente relevante para América Latina.

Instrumentos internacionales.

a) Convenio de Roma.

Reconoce derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes sobre sus actuaciones, incluyendo la prohibición de fijación o reproducción sin autorización. Aunque anterior a la era digital, este instrumento puede extenderse a simulaciones sintéticas de actuaciones reales.

b) Convención de Berna.

Protege los derechos morales del autor, incluyendo el derecho de paternidad e integridad. Si bien no regula IA, su lógica puede aplicarse a la distorsión digital de una identidad.

c) Declaración Universal de Derechos Humanos (art. 27).

Reconoce el derecho a participar en la vida cultural y a ser protegido contra el uso indebido de las propias contribuciones creativas.

La revisión del marco jurídico nacional e internacional evidencia que la protección de la imagen, la voz y la representación personal como objetos de derechos autorales está avanzando globalmente, pero México aún se encuentra en una etapa inicial. La ausencia de disposiciones específicas en la Ley Federal del Derecho de Autor deja expuestas a millones de personas al uso indebido de sus atributos personales por medios automatizados.

La reforma propuesta es coherente con la doctrina comparada, responde a la necesidad de actualización legal frente a la IA, y se alinea con los principios constitucionales de dignidad, autonomía, y consentimiento. Resulta entonces indispensable reconocer en la ley que la imagen, la voz y sus simulaciones forman parte del universo de expresiones protegibles moral y patrimonialmente.

II. Diagnóstico del vacío normativo en México.

En los últimos años, la irrupción de tecnologías capaces de simular y manipular atributos humanos como la imagen, la voz o los gestos ha superado ampliamente la capacidad de respuesta del Derecho. La Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA), promulgada en 1996 y con reformas puntuales posteriores, no contempla los fenómenos asociados a la inteligencia artificial generativa, los deepfakes, ni las formas modernas de clonación vocal o facial.

Este desfase no es meramente conceptual o técnico: tiene implicaciones prácticas muy serias. En la actualidad, cualquier persona puede encontrar su rostro en un video falso, su voz replicada por una IA para vender un producto, o su imagen animada en una aplicación sin haber dado consentimiento. Y, sin embargo, la legislación vigente no ofrece una vía clara y eficaz para la defensa legal desde la perspectiva del Derecho de Autor.

La LFDA protege a los autores, intérpretes, ejecutantes y productores, pero lo hace partiendo de un paradigma en el que el sujeto es quien crea, interpreta o produce activamente. El problema surge cuando la imagen o la voz de una persona son utilizadas sin que dicha persona haya intervenido o generado contenido alguno. En este caso, su

participación ha sido suplantada por un algoritmo que recrea sus atributos sin su consentimiento.

Actualmente, no existe una definición legal de “representación digital derivada” o “simulación tecnológica” en la LFDA, el uso de una imagen o voz clonada por IA no es reconocida como infracción, a menos que se argumente daño moral por las vías civil o penal y, no se reconoce a la imagen y la voz como expresiones susceptibles de protección moral o patrimonial si no forman parte de una obra tradicional.

Este vacío es particularmente grave para artistas, figuras públicas, activistas, periodistas y cualquier persona cuya imagen tenga valor comunicativo o comercial. La ausencia de regulación ha permitido que plataformas, desarrolladores o empresas usen atributos personales como si fueran parte del dominio público, vulnerando derechos fundamentales.

Cuando una persona encuentra su imagen o voz reproducida por IA sin autorización, suele enfrentar un entorno legal adverso ya que no hay una infracción específica en la LFDA que castigue ese uso no consentido y las autoridades administrativas no tienen un criterio uniforme para proceder ante denuncias de este tipo ya que las demandas se canalizan por vías indirectas: derechos de imagen, daño moral o incluso suplantación de identidad.

El INDAUTOR no tiene lineamientos técnicos sobre simulaciones digitales, lo que impide que se establezcan criterios de protección en registros, licencias o procedimientos conciliatorios. Este marco ambiguo genera inseguridad jurídica, desprotege a las víctimas y fomenta un entorno donde el uso no autorizado de atributos personales queda impune o sin sanciones proporcionales.

Como consecuencia de este vacío legal, existen múltiples ejemplos que demuestran cómo la falta de regulación ha generado daños concretos:

- En redes sociales, circulan videos de figuras públicas con discursos falsos generados por IA, sin forma de denunciar como infracción de derechos de autor.
- Empresas han lanzado anuncios usando voces clonadas de actores y locutores sin autorización, argumentando que el contenido “no es original”.
- Plataformas de entretenimiento han utilizado réplicas de artistas fallecidos para generar contenidos audiovisuales sin aprobación de sus herederos.
- Casos de acoso digital donde se crean representaciones sexualizadas o violentas de mujeres mediante IA, sin posibilidad de acudir al INDAUTOR para sancionar.

Estos casos no solo afectan la integridad de las personas, sino también sus derechos económicos, de autoría, y de control sobre su representación pública.

Por todo lo anterior, la ausencia de una categoría legal que reconozca las simulaciones tecnológicas como objeto de protección autoral crea un incentivo perverso: quien manipula o explota la imagen/voz ajena mediante IA lo hace con total impunidad. Esta situación es insostenible en un país democrático, y especialmente en un entorno digital donde la producción sintética se multiplica exponencialmente.

Por ello, es indispensable crear un nuevo artículo 18 Bis que reconozca que la utilización de la imagen, la voz y los atributos conductuales de una persona mediante tecnología sin su consentimiento constituye una violación a sus derechos morales. Asimismo, se debe adicionar una fracción al artículo 229 para tipificar como infracción el uso no

autorizado, la comercialización o la distribución de deepfakes, simulaciones o representaciones sintéticas sin autorización expresa del titular.

La actualización normativa propuesta permitirá:

- Reconocer a la persona como titular de su propia imagen y voz, incluso en contextos tecnológicos.
- Proteger expresamente la integridad y el consentimiento en el uso de simulaciones.
- Brindar herramientas legales para combatir la explotación no consentida.
- Dotar al INDAUTOR y a las autoridades judiciales de instrumentos claros para actuar.

La presente reforma busca cerrar este vacío normativo, modernizar el Derecho de Autor frente a la revolución digital, y garantizar que los derechos morales se extiendan a los nuevos escenarios de simulación algorítmica.

III. Impactos de la inteligencia artificial en la representación personal.

El desarrollo de inteligencia artificial generativa ha permitido crear contenidos digitales que replican con notable precisión la voz, la imagen, los gestos, el acento, las expresiones faciales y hasta el lenguaje corporal de cualquier persona. Estas simulaciones —popularmente conocidas como deepfakes— ya no requieren herramientas sofisticadas ni conocimiento técnico avanzado: bastan unos minutos de video o audio original, y una aplicación pública en línea, para clonar digitalmente a una persona.

Este fenómeno tiene implicaciones profundas en la esfera jurídica porque desvincula la representación de la voluntad del representado. Es decir, la imagen y la voz dejan de ser controladas por el sujeto y pueden ser manipuladas por terceros sin consentimiento y sin límites claros, creando una suerte de “persona paralela” capaz de actuar en contextos ficticios, difamatorios o comerciales.

Uno de los principales impactos de estas simulaciones no autorizadas es el daño moral. A diferencia de la creación artística, donde el autor decide qué comunicar y cómo hacerlo, la inteligencia artificial puede generar discursos, acciones o contextos que nunca fueron aprobados ni consentidos por la persona afectada.

Esto ha derivado en múltiples formas de daño:

- **Difamación y desprestigio** mediante discursos o declaraciones falsas atribuidas a una figura pública.
- **Pornografía no consensuada** donde el rostro de una persona es insertado en escenas sexuales simuladas.
- **Acusaciones falsas, burlas, memes o contenido político**, difundido con la apariencia de autenticidad.
- **Ansiedad, trastornos emocionales y afectación de relaciones personales o laborales** en víctimas expuestas sin autorización.

Estas afectaciones no solo son éticamente reprochables, sino que implican una violación directa al derecho a la identidad, la intimidad y la dignidad humana.

Otro impacto grave de las simulaciones sintéticas es la explotación comercial del valor comunicativo de una persona sin compensación alguna. Hoy en día, es posible lanzar campañas publicitarias usando la voz clonada de un locutor, generar personajes animados con la imagen de un influencer o crear avatares musicales con el rostro de un artista fallecido, sin necesidad de contratar, pagar o reconocer a los titulares reales.

Esto genera una forma de apropiación económica y creativa, donde la persona representada no percibe regalías ni contraprestación, no tiene derecho de oposición ni control sobre la narrativa en que aparece y, es sustituida por un simulacro tecnológicamente viable pero jurídicamente opaco.

El impacto del uso de la IA tampoco es neutral: afectan de forma desproporcionada a mujeres, minorías étnicas, comunidades marginadas y sectores vulnerables. Diversos estudios han demostrado que la mayoría de los deepfakes pornográficos involucran mujeres no participantes, y que las víctimas de suplantación por IA tienen menor capacidad de defensa legal si no son figuras públicas.

Por ello, el Derecho debe evolucionar a la par de la tecnología. Así como en el siglo XIX se reconoció el derecho a la imagen frente a la fotografía, y en el siglo XX el derecho a la voz frente al cine y la radio, hoy el siglo XXI demanda el reconocimiento del derecho a la representación digital como parte del ámbito autoral.

Esto implica considerar como infracción el uso de imagen, voz o conducta simulada sin consentimiento, reconocer el carácter moral y patrimonial de dichas representaciones, establecer mecanismos de reparación, compensación y oposición y, brindar certeza jurídica a las víctimas y límites claros a los explotadores.

IV. Justificación constitucional y autoral del derecho a la voz e imagen simulada.

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos reconoce, en su artículo 1º, que todas las personas gozarán de los derechos humanos reconocidos en esta Constitución y en los tratados internacionales. Dentro de ese marco, la dignidad humana constituye el principio fundamental del orden jurídico mexicano, y de ella se derivan el derecho al honor, a la privacidad, a la identidad y a la integridad personal.

En un contexto donde la voz y la imagen pueden ser replicadas por tecnologías ajenas a la voluntad del individuo, la dignidad corre el riesgo de fragmentarse en miles de simulaciones no consentidas. El derecho debe intervenir para asegurar que cada persona sea reconocida como titular exclusiva de su representación, incluso en el entorno digital.

Esta protección no es meramente formal: responde a la necesidad de que los sujetos conserven el control sobre la forma en que son percibidos, utilizados o proyectados públicamente, especialmente cuando esa percepción afecta su esfera íntima o reputacional. Aunque el derecho a la imagen y la voz no están expresamente enunciados en la Constitución, la Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN) ha reconocido que forman

parte de los derechos de la personalidad, los cuales derivan del artículo 1º en relación con los artículos 6º (libertad de expresión) y 16º (vida privada).

En la tesis aislada 1a. CCXVIII/2013, la Primera Sala estableció que:

“La imagen de una persona se encuentra protegida constitucionalmente, por lo que su utilización requiere del consentimiento de su titular, salvo en los casos previstos en la ley.”

De igual manera, la voz ha sido reconocida como un atributo identificador que no puede ser utilizado con fines comerciales o informativos sin autorización, pues ello vulnera la integridad personal, el honor y el principio de consentimiento.

Dado que el Derecho de Autor forma parte del sistema de protección de la libertad creativa, es coherente constitucionalmente que esta rama del derecho reconozca también el uso no autorizado de la imagen y la voz como una violación a los derechos morales.

El consentimiento es el pilar de cualquier uso legítimo de la representación personal. Cuando una persona actúa, canta, graba o produce contenido audiovisual, autoriza de forma expresa la manera en que será usado su rostro, su voz o su actuación. En cambio, las simulaciones generadas por IA prescinden del consentimiento: toman fragmentos, patrones, gestos o tonos y los reorganizan sin autorización, generando una obra “nueva” pero derivada de la identidad de otra persona.

Desde el punto de vista del Derecho de Autor, esto plantea un dilema: ¿quién es el autor de una obra que imita a alguien más sin su permiso? ¿Puede una máquina “crear” algo cuyo valor radica en la evocación de un ser humano específico?

La respuesta es que no se trata de una creación original, sino de una apropiación ilegítima de atributos personales, cuya explotación solo puede considerarse lícita si ha mediado consentimiento informado. Por ello, el derecho moral a la imagen y la voz debe ser incorporado expresamente en la Ley Federal del Derecho de Autor.

Actualmente, el artículo 21 de la LFDA establece que los derechos morales son inalienables, imprescriptibles e irrenunciables. Esta protección se aplica a obras originales, pero debe ampliarse al uso no consentido de representaciones personales generadas por medios tecnológicos.

La propuesta de adicionar un artículo 18 Bis que reconozca que el uso de la imagen, la voz o las características físicas o conductuales de una persona mediante IA sin su consentimiento constituye una violación a los derechos morales, es una extensión lógica y necesaria de los principios constitucionales y autorales vigentes.

V. Conclusiones.

La revolución tecnológica encabezada por la inteligencia artificial ha transformado profundamente los conceptos de representación, creatividad y autoría. Hoy en día, la imagen y la voz de una persona pueden ser replicadas, distorsionadas y explotadas sin que dicha persona haya participado, consentido o siquiera tenido conocimiento del proceso.

Ante esta realidad, el sistema jurídico mexicano debe responder con instrumentos claros, modernos y garantistas que reconozcan la titularidad de cada persona sobre su identidad digital y su proyección simbólica. No se trata únicamente de actualizar una ley técnica, sino de afirmar la centralidad de la dignidad humana frente a los retos éticos de la automatización.

La Ley Federal del Derecho de Autor, como una herramienta de protección moral y patrimonial del individuo creador, tiene el deber de evolucionar. Su marco conceptual ya contempla los derechos del autor sobre su obra y su persona, y solo requiere una expansión coherente hacia la protección de simulaciones tecnológicas de la identidad personal.

Esta reforma tiene un carácter urgente, proporcional y técnicamente viable. Proteger la voz, la imagen y las características conductuales ante su uso no autorizado por inteligencia artificial no es un capricho normativo, sino una necesidad democrática y civilizatoria.

Este Senado tiene ante sí la responsabilidad histórica de actualizar el andamiaje jurídico de la propiedad intelectual ante los desafíos de la inteligencia artificial. No se trata de restringir la innovación, sino de asegurar que toda tecnología esté al servicio de las personas, y no a costa de ellas.

Al aprobar esta reforma enviaríamos un mensaje claro de que en México la dignidad no puede ser simulada ni explotada sin consentimiento. Porque detrás de cada voz clonada hay una persona real, y cada rostro replicado es una identidad que merece respeto.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, someto a consideración de esta honorable asamblea, la presente iniciativa con proyecto de:

Decreto por el que se adiciona un artículo 18 Bis, y se adiciona una fracción XIV y se recorre la fracción subsecuente al artículo 229 de la Ley Federal del Derecho de Autor.

Único. - Se adiciona un artículo 18 Bis, y se adiciona una fracción XIV y se recorre la fracción subsecuente al artículo 229 de la Ley Federal del Derecho de Autor, para quedar en los siguientes términos:

Artículo 18 Bis.- La utilización de la imagen, voz, características físicas o conductuales de una persona mediante herramientas tecnológicas que generen contenido simulado o manipulado sin su consentimiento constituye una infracción a sus derechos morales. Esta disposición será aplicable tanto si la representación deriva de obras originales como si se trata de producciones creadas mediante inteligencia artificial u otros sistemas automatizados.

La persona afectada tendrá derecho a solicitar la cesación del uso, la reparación del daño y la retribución proporcional en caso de explotación comercial no autorizada.

Artículo 229.- ...

I – XIII. ...

XIV. La generación, distribución, comercialización o difusión pública de contenidos audiovisuales que utilicen, simulen o reproduzcan la imagen, la voz, las

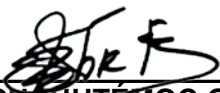
características físicas o conductuales de una persona mediante inteligencia artificial u otras tecnologías automatizadas, sin su consentimiento expreso, y

XV. Las demás que se deriven de la interpretación de la presente Ley y sus reglamentos.

Transitorio

Único. El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Dado en la Salón de Sesiones de la Cámara de Senadores, Ciudad de México, a los 2 días del mes de septiembre de 2025.



**DEL SENADOR CUAUHTÉMOC OCHOA FERNÁNDEZ
DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA**