



Universidad del Azuay

Facultad de Ciencias Jurídicas

Escuela de Derecho

DEEPPFAKES: ANÁLISIS DEL USO DE LA IA
PARA LA CREACIÓN DE VIDEOS E
IMÁGENES PORNOGRÁFICAS DE MUJERES,
NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES DESDE EL
ORDENAMIENTO JURÍDICO PENAL
ECUATORIANO.

Autora:

Karla Dayanara Rosales Murillo

Director:

Juan Carlos Salazar Icaza

Cuenca – Ecuador

2024

A mi tía, quien me ha criado con la paciencia y amor
de una madre.

AGRADECIMIENTOS:

Me gustaría agradecer, en principio, a mi familia.

A mis abuelos, quienes cuya dedicación me ha formado con amor y principios que llevo conmigo en cada interacción que tengo.

A mi madre, quien siempre ha sido una inspiración.

A mis amigos, cuya compañía ha hecho de mi vida universitaria una aventura nueva cada día.

A Juan José, quien más que mi amigo, es mi compañere. Y antes de que me preguntes, efectivamente, es el Guabo.

A Gia, quién con quien la conversación siempre es enriquecedora, y quien me ayudó en más de una ocasión al conseguir artículos que necesitaba para la redacción del presente trabajo. Thank you for visiting Sappho's statue with me, New York will always be dear in my heart because of you.

A Blake, unos de mis amigos más cercanos, cuya presencia en mi vida me ha brindado felicidad, creatividad, y más risas de las que puedo recordar.

Gracias por estar ahí para mí siempre.

To Juniper Kate. I have expressed over and over how much you mean to me. Thank you for making the sun shine brighter, for filling my life up with softness and tenderness.

Y finalmente, a mi tutor el Dr. Juan Carlos Salazar Icaza, quien sin cuya dirección este trabajo no habría sido posible.

RESUMEN:

Debido a los avances tecnológicos a los que se enfrenta la sociedad y con el surgimiento e implementación de la Inteligencia Artificial en nuestro día a día, el peligro de los deepfakes pornográficos es uno creciente y abundante que afecta mayoritariamente a las mujeres y la población infantojuvenil.

La metodología utilizada dentro de la actual investigación para titularse es uno de corte cualitativo, basada en el análisis de diferentes fuentes jurídico, dogmático, histórico y filosófico para comprender los diferentes fenómenos sociales en conjunto en los cuales debería evolucionar el derecho desde una perspectiva holística, con la finalidad de poner en evidencia esta conducta lesiva y empezar una conversación respecto a la necesidad de regulación del deepfake pornográfico en la legislación ecuatoriana.

Las conclusiones obtenidas demuestran con claridad como este es un problema actual, de relevancia global y emergente, que requiere una respuesta legislativa, puesto a que existen graves afectaciones a tanto los derechos como las psiquis de las víctimas debido a la lesión causada por la creación de contenido deepfake pornográfico de sus personas sin su consentimiento, como la impotencia de actuar debido a la falta de regulaciones que no solo penalicen, sino también reparen el daño causado por esta conducta. Así mismo, la protección legal del COIP no se extiende a la creación del deepfake pornográfico ni siquiera cuando se trata de la creación de pornografía con la utilización de niñas, niños y adolescentes, por lo que se deja en un estado de indefensión a las víctimas.

Palabras clave: Cibercrimitos, Código Orgánico Integral Penal, deepfakes pornográficos, explotación sexual, pornografía infantil, inteligencia artificial, violencia digital.

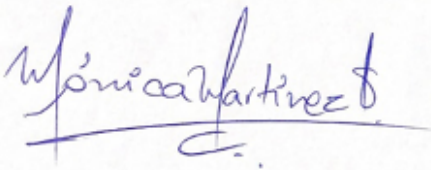
ABSTRACT:

Technological advancements, particularly the integration of artificial intelligence (AI) into daily life, have led to the alarming rise of pornographic deepfakes—a phenomenon disproportionately affecting women, children, and adolescents. This thesis employs a qualitative methodology, analyzing legal, doctrinal, historical, and philosophical sources to examine the social phenomena that demand legal adaptation. The study aims to highlight the harmful nature of pornographic deepfakes and initiate a dialogue on the urgent need for their regulation in Ecuadorian legislation. The findings reveal that this issue is of global relevance and necessitates a legislative response proportionate to the severe harm inflicted on victims' rights and psychological well-being. Victims face significant challenges, including the inability to safeguard themselves due to the absence of laws that penalize and provide remedies for the creation and distribution of non-consensual pornographic deepfake content. Notably, Ecuador's Integral Penal Organic Code fails to address this behavior, even in cases involving children and adolescents, leaving victims in a vulnerable and defenseless state.

Keywords: artificial intelligence, cybercrime, child pornography, digital violence, legal regulation, pornographic deepfake, sexual exploitation.

[Karla Dayanara Rosales Murillo](mailto:karla.rosales@es.uazuay.edu.ec)
karla.rosales@es.uazuay.edu.ec
0998220210

Approved by

A handwritten signature in blue ink that reads "Mónica Martínez Sojos" with a horizontal line underneath.

Lcda. Mónica Martínez Sojos, Mgt.
Cod. 29598

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1	3
1. DIGITALIZACIÓN DE LA SOCIEDAD MODERNA COMO RESULTADO DE LAS REVOLUCIONES INDUSTRIALES Y EL RÁPIDO CRECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL	3
1.1. Antecedentes: Las revoluciones industriales y la modernización.	3
1.2 La inteligencia artificial	6
1.2.1 Uso creativo de la Inteligencia Artificial.....	9
1.2.2. Deepfakes y algoritmos RGA. Conceptos preliminares.....	13
1.3 Literatura jurídica relacionada a la regulación legal a la IA.	16
CAPÍTULO 2:	18
2. DELITOS INFORMÁTICOS: PORNOGRAFÍA INFANTIL Y SU TIPIFICACIÓN EN EL ECUADOR.....	18
2.2 Elementos del Delito de Pornografía Infantil.....	20
2.2.1 Bien Jurídico Protegido.....	21
2.2.2 Sujeto Activo.....	23
2.2.3 Sujeto Pasivo:	25
2.2.4 Tipo Subjetivo	25
2.3. Lo que es sancionado: análisis de los verbos rectores de los Art. 103 y 104 del COIP.	26
2.4 La Imagen Virtual: Alcance de la Protección Penal	28
CAPÍTULO 3:	30
3. LA MANERA EN QUE LA TECNOLOGÍA DEEPFAKE ESTÁ SIENDO UTILIZADA PARA GENERAR CONENIDO PORNOGRÁFICO DE MUJERES, NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES: CASOS EMBLEMATICOS Y MEDIOS DE PUBLICIDAD	30
3.1 Caso Scarlett Johansson	30
3.2. Caso Xóchilt Gómez	32
3.3 Caso Taylor Swift.....	33
3.4. Caso Rana Ayyub	36
3.5 Caso Corea del Sur o el “Second Nth Room”	38
CONCLUSIONES:	48
REFERENCIAS:.....	50

INTRODUCCIÓN

El origen del delito es un tema de alta complejidad. Este encuentra sus raíces en cuestiones sociales, económicas, políticas, y, actualmente, tecnológicas. Así mismo, el constante desarrollo de la sociedad, y los pasos agigantados en los que se han ido dando avances tecnológicos y la adaptación social de la misma, han revolucionado a la manera en que se desarrolla el derecho; se podría decir que, con cada revolución tecnológica, empezando a partir de la revolución industrial que se generó a mediados del siglo XVIII, siendo ésta la primera, se ha ido cambiando al derecho precisamente porque este responde a las transformaciones sociales que atraviesa cada comunidad.

Con la tercera y cuarta revolución industrial, siendo esta última que aún se encuentra en boga, se ha presentado el escenario perfecto para que florezca la cibercriminalidad. El anonimato que suponen las redes sociales, y el fácil acceso a instrumentos que facilitan situaciones como el acoso sexual y la violencia han creado el estado perfecto para que se vuelva a dar una nueva evolución del derecho de manera en que este se adecue dinámicamente a estos cambios.

El creciente uso de las nuevas tecnologías, especialmente de aquellas que tienen por objeto la implementación de la IA para la generación de multimedia pornográfica mediante “Deepfakes”, técnicas que permiten la edición de videos e imágenes falsas de personas, que aparentan ser reales, usando determinadas fórmulas algorítmicas de índole de aprendizaje que no son supervisadas conocidas como RGAs (Redes Generativas Antagónicas) han causado el surgimiento de una nueva conducta relevante para el derecho penal, mismo que ha pasado inadvertida dentro de nuestra legislación, y cuya regulación en diferentes legislaciones alrededor del mundo aún se encuentra en pañales.

Es necesario abordar a los Deepfakes y su habilidad de crear multimedia hiperrealista de índole sexual, ya que, debido a los avances de la tecnología y su accesibilidad, estos presentan una particular amenaza para los derechos de las mujeres y la población infantojuvenil, debido a las flagrantes lesiones de derechos y el riesgo de la impunidad existente debido la falta de tipificación de esta conducta y aplicación del principio “nulla poena nullum crimen sine lege”.

Dentro de este contexto, en esta investigación de titulación que se ha realizado tiene por objeto el aproximarse, abordar y estudiar este fenómeno desde una perspectiva jurídico-social, en donde se realiza el análisis diferentes casos en donde los deepfakes han sido utilizados para violentar los derechos inherentes a la libertad para poder desarrollar la llamada personalidad, la autodeterminación la intimidad, al honor, y la propia imagen de las mujeres y la población infantojuvenil.

Así mismo, se realiza un examen especial que versa sobre los artículos 103 y 104 del Código Orgánico Integral Penal (en adelante nombrado como COIP), los bienes jurídicos que estos procuran y el alcance que tiene la protección de los mismos, buscando como objetivo principal el divisar la conducta mencionada, describiendo su impacto social y jurídico para que tenga una debida utilidad como un punto inicial de arranque para la discusión y análisis de esta problemática actual.

CAPÍTULO 1

1. DIGITALIZACIÓN DE LA SOCIEDAD MODERNA COMO RESULTADO DE LAS REVOLUCIONES INDUSTRIALES Y EL RÁPIDO CRECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1.1. Antecedentes: Las revoluciones industriales y la modernización.

Una revolución, con origen en el latín tardío “*revolutio*” que significa “una vuelta”, “revuelo” o “alboroto”, siempre conlleva consigo un cambio social fundamental en las estructuras políticas y socioeconómicas de una o varias comunidades. Mayoritariamente asociada con la revolución francesa, a la misma se le bautiza de esta manera para con ello cimentar un concepto que volcaría la historia, significando un corte o ruptura que nos separa de una época para dar inicio a una nueva. (Villoro, 1992)

Las perturbaciones que ha sufrido el imaginario social colectivo con cada avance tecnológico a lo largo del último siglo no han sido una situación fácil de asimilar desde un punto de vista ideológico, social, y mucho menos desde uno estructural, ya que estas implican una pérdida del *status quo* al que nos encontramos acostumbrados, razón por la cual uno de los retos más grandes a los que se enfrenta la humanidad actualmente es el entender, configurar y adaptarnos a la nueva revolución tecnológica, la cual avanza a pasos agigantados y supone una transformación de la humanidad misma.

Si bien es cierto, no es el enfoque principal de este trabajo de titulación el realizar una pormenorización histórica respecto a los cambios resultantes de las diferentes revoluciones industriales, es necesario el referirse a las mismas para así poder ilustrar la manera en la cual la humanidad se ha ido acoplado a estos distintos avances, así como las alteraciones del imaginario y las conductas colectivas que estos han acarreado.

El primer gran cambio que se dio en la manera de vivir de la humanidad fue la transición a la agricultura, la cual sucedió gracias a la domesticación de los animales alrededor de diez mil años atrás. La revolución agrícola, como se le conoce, combinó los esfuerzos de los seres humanos con aquellos animales domesticados buscando mejorar la producción, el transporte, y la comunicación, resultando así en una mejor generación de alimentos, el crecimiento de los índices poblacionales, y facilitó asentamientos de

personas, cuestión que conduciría posteriormente a urbanizar y la germinación de las ciudades, y que acarrearía consigo los primeros vestigios de la sociedad como se la conoce en la actualidad. (Schwab, 2016)

Posteriormente, siglos después la humanidad se encontraría con aquello que se llegaría a conocer como la primera revolución industrial, la cual tendría su comienzo en Inglaterra y posteriormente tuvo su extensión hacia toda Europa y también a los Estados Unidos, y eventualmente llegaría a expandirse de manera global. La idea de la modernización fue el paradigma que definió la época de los cincuenta y sesenta del siglo anterior, cuando se buscaba la implementación de las nuevas tecnologías dentro de la industria con la intención de crear condiciones culturales, económicas e institucionales favorables para el desarrollo, siendo la industrialización, el incremento en la debida producción que demanda el trabajo, y el ingreso per cápita los indicadores centrales de ello. (Peemans, 1992)

Las tres primeras revoluciones industriales sirvieron precisamente para dar este paso de una sociedad netamente inspirada en aspectos tradicionales, mayoritariamente agrícola, a una sociedad de naturaleza industrializada y post-industrial que acarrearía cambios importantes dentro del ámbito tanto social como jurídico, siendo los principales y mayormente destacados aquellos relacionados con el ámbito laboral, debido a la manera en que se empezaría a entender el trabajo tras la industrialización y la urbanización de la sociedad, siendo resultante la creación del Derecho de Trabajo como una rama autónoma y distinta del Derecho Civil, así como una significativa conquista de derechos para diferentes grupos (Bustamante Rúa, 2023).

La tercera revolución industrial, también conocida como la revolución de la “Sociedad de la Evolución” o simplemente como “Industria 3.0”, la cual coincidió con la terminación del siglo XX y la germinación del siglo XXI, marcó el momento en que el desarrollo de la sociedad se separó de las tecnologías analógicas para encaminarse a la digitalización y automatización, impulsado por el surgimiento de las tecnologías de computación y la internet. Esto generó alteraciones significativas en la sociedad de la época, y dentro del mundo jurídico emergieron nuevas estrategias de investigación en el ámbito delictivo que se servían de los avances que ofrecían las esferas tecnológicas. Pero, así como la tecnología emerge, se terminó por transformar en el eje del desarrollo social, la economía, la comunicación, y la materialización de un correco ideal de justicia; el

ciberspacio, el cual nace gracias a la Internet, supuso, así mismo, un nuevo escenario de actuación para la delincuencia. (Bustamante Rúa, 2023)

Actualmente, nos encontramos cursando la revolución industrial número cuatro, la cual, a criterio de Klaus Schwab, fundador del Foro Económico Mundial y la primera persona en acuñar el término, ha causado “cambios tan profundos que, desde la perspectiva de la historia humana, nunca ha habido una época de mayor promesa o peligro” (p. 15). Esta comenzó a inicios del actual siglo y se sustenta en la revolución de naturaleza digital. Se caracteriza por el haber asimilado el ciberespacio en conjunto con la IA, el “*Machine Learning*”, las esferas tecnológicas *blockchain*, el “*Big Data*” y la robótica actual, tecnologías que con cada año que pasa son cada vez más sofisticadas y tienen un mayor alcance a velocidades mucho más rápidas y amplias que en revoluciones anteriores.

Si bien es cierto, la tercera y cuarta revolución industrial son similares entre sí, al punto que existen debates sobre si en realidad existe una diferenciación entre ambas, la cuarta no se conceptualiza por un cúmulo de aparatos tecnológicos germinales en sí mismos, según lo explica Schwab (2016) en su libro “*The Fourth Industrial Revolution*”, sino, más bien, por la evolución hacia estructuras innovadoras que se fundamentan en las bases establecidas por la revolución digital previa. A palabras de Schwab, “la cuarta revolución industrial genera un mundo en el que sistemas de fabricación virtuales y físicos cooperan entre sí de una manera flexible en todo el planeta” (p.21).

Es por esto que se requiere un cambio radical en la manera en que se relacionan la ciencia y la política. Después de todo, es dentro del marco de la revolución industrial número cuatro que se llega a dar la interrelación e incluso la superposición compleja del trinomio conceptual de herramienta, máquina y sistema integral. En consecuencia, los algoritmos que han ido emergiendo a raíz de la digitalización social a menudo desafían los supuestos morales básicos como son el concepto de dignidad humana, el estado del cuerpo humano, e incluso a veces la definición misma de estar vivo; y provocan — directa o indirectamente — una crisis. (Bustamante, 2023)

La tensión entre la innovación y la seguridad dentro de una sociedad diseñada y estructurada desde y en conjunto con tecnología, donde las redes sociales, el Internet, y la IA conllevan una innovadora manera de vivir, laborar y poder relacionarnos

conjuntamente con otros es alta, y denota especialmente cuando se trata de los riesgos que acarrea la tecnología. (Bustamante, 2023) A palabras de Schawb, la nueva revolución digital “no solo está cambiando el «qué» y el «cómo» hacer las cosas, sino el «quienes somos»” (p.15) lo cual acarrea consigo una inseguridad respecto de las normas morales que son sancionadas por la ley. (Mordini, 2007).

1.2 La inteligencia artificial

Es en el contexto de la Industria 4.0, o “The Second Machine Age” como la bautizaron Andrew McAfee y Erik Brynjolfsson, que la Inteligencia Artificial (en adelante “IA”) se expande e infiltra cada aspecto de nuestra vida. Actualmente la IA se utiliza para todo; desde vehículos y drones que se conducen solos, hasta asistentes virtuales y softwares de traducción, inclusive siendo implementado en años recientes por motores de búsqueda como lo son Google y Microsoft Bing. Los impresionantes avances que esta ha logrado se han visto impulsados por el aumento exponencial de la potencia de cómputo y por la disponibilidad de grandes cantidades de datos que puedan alimentar estos algoritmos e impulsar su aprendizaje. (Schawb, 2016)

Durante la primera mitad del siglo XX, la idea de que las máquinas podían pensar surgió con la presencia del Hombre de Hojalata en la película *The Wonderful Wizard of Oz* estreada en 1910, que, si bien es cierto, se trataba de un leñador que fue transformado por una bruja de un hombre de carne y hueso a uno de hojalata, podría ser considerado como el primer robot en pensar como un ser humano.

A este, le siguió *Metropolis*, estrenada en el año de 1927, en donde *The Machine Man*, un robot que busca crear caos en la clase obrera al impulsarlos a destruir la ciudad, se hace pasar por María, una joven de clase baja quien dirige una iglesia en las catacumbas de Metrópolis, donde devuelve la esperanza a los trabajadores y profetiza la llegada del "Mediador". En la película, este personaje por poco llega a lograr su cometido debido a la manera casi perfecta en la que logró adaptar las características humanas de la misma.

Lo que empezó como una mera ciencia ficción, presente en diferentes películas, e incluso en libros, poco a poco fue llenando las mentes de diferentes científicos y matemáticos de la época, y con el tiempo, se llegó a lo que se le conocería como “automatización”.

La IA es un resultado directo de la automatización, en la cual se cuestionaba si era posible el que una máquina pudiera pensar, o más bien, si era capaz de imitar el pensamiento humano. Para el ingeniero Leonardo Torres Quevedo, conforme lo explican A. Gonzales y F.A. Gonzales Redondo (2024) en su artículo titulado “Los Orígenes de la Inteligencia Artificial”, para que una máquina se le pudiera considerar como autómeta, era necesario que pudiera imitar a los seres vivos, ejecutando actos que se adapten a la información que reciben, así como acoplado su conducta a las diferentes circunstancias con las que se le enfrente.

Si bien es cierto, el boom de la inteligencia artificial ha tomado gran relevancia en años recientes, pasando de ficciones como los algoritmos *MU/TH/UR* y el androide Ash en *Alien*, estrenada en 1979, *HAL 9000* en *2001: A Space Odyssey*, estrenada en 1968, o los carismáticos *C-3PO* y *R2-D2* en la famosa saga de *Star Wars*, a una realidad tan cotidiana que se encuentra al alcance de nuestras manos, presente en los asistentes virtuales como Siri de Apple y Alexa de Amazon, o en aplicaciones como Chat GPT de OpenAI, sus orígenes pueden ser trazados de regreso a la década de 1920, cuando Leonardo Torres Quevedo presentó el Aritmómetro Electromecánico en París, en la *Société d'Encouragement* (González de Posada, 2020).

Según explica el Excmo. Dr. Francisco González de Posada, “en el aritmómetro se pone en evidencia la facultad de decisión introducida en la máquina” (p.24) y en palabras del propio Torres Quevedo (1914), como se citó en Gonzales de Posada (2020), “el autómeta actúa como una persona circunspecta y reflexiva: examina las circunstancias en que se encuentra para decidir lo que debe hacer, y lo hace” (p. 24).

Posteriormente, a finales de los años 30 e inicios de los 40, varios científicos alrededor del mundo empezaron a considerar el aplicar a las máquinas de cálculo existentes a la época diferentes tipos de componentes electromecánicos. En palabras de A. Gonzales y F.A. Gonzales Redondo (2024):

En el Laboratorio Bell, el equipo de George R. Stibitz utilizó esta tecnología para poder desarrollar dispositivos que pudiesen resolver problemas. El año de 1937 el norteamericano Howard H. Aiken, en cambio, presentó a la empresa IBM su propuesta de la construcción de una máquina de gran coste. Por otra parte, el ingeniero alemán y uno de los primeros informáticos, Konrad Zuse, se dedicó en la época del régimen nazi a

iniciar proyectos con los diseños más desarrollados de la época, que incluían aritmética de punto flotante y el sistema binario. Como primer gran avance acabó en 1938, el Z1. (p. 17)

Alan Turing, considerado como uno de los padres de la computación y precursor de la informática moderna, fue parte del grupo de matemáticos y lógicos que exploraron la posibilidad de aplicación matemática de la IA, en su artículo *Computing Machinery and Intelligence* publicado en 1950. En este discutía el titulado “*The Imitation Game*” que se trataba de una contextualización del debate que existía sobre la posibilidad de que las máquinas en algún momento llegarían a tener un intelecto humano, o algo lo suficientemente similar a ello.

Turing (1950) explica dentro de su artículo que los seres humanos utilizan la información que reciben dentro de variados contextos, la cual, en conjunto con el raciocinio, nos permite llegar a diferentes conclusiones, y sugiere que las máquinas, al ser programadas con el software indicado que, en vez de buscar emular la manera en que se encuentra estructurado el cerebro humano, más bien se lo hiciera con la de un infante, con la capacidad de aprender mediante educación y experiencia, podrían llegar a hacer lo mismo, o al menos, a imitar este aprendizaje humano de manera tal que sea prácticamente indistinguible del nuestro.

Esto sentaría las bases para lo que después, con la invención del internet, se convertirían en el famosísimo Machine Learning, posible debido a la capacidad que el internet le daría a las máquinas de retener datos y no solo de ejecutar comandos. Según lo explica Sarah Brown (2021), Machine Learning es un proceso que empieza con la recopilación de datos, desde números, fotos o texto, hasta transacciones bancarias, imágenes de personas o incluso aquellos que tengan que ver con productos de panadería, registros de reparaciones, o informes de ventas. Es decir, cualquier tipo de datos que se encuentren al alcance de las personas. En palabras de la autora, “*the data is gathered and prepared to be used as training data, or the information the machine learning model will be trained on. The more data, the better the program.*¹” (párr. 13)

¹ Traducción propia de la autora: Los datos reunidos y preparados para ser usados como datos de entrenamiento, o la información en la que el modelo de aprendizaje automatizado será entrenado. Mientras más datos, mejor el programa.

El Machine Learning se encuentra en todas partes, está detrás de los *chatbots* y el texto predictivo que aparece sobre el teclado del teléfono al escribir un mensaje de texto; está en las sugerencias “Para Ti” de los algoritmos de Netflix, y la forma en que se presentan los *feeds* en redes sociales. (Brown, 2021)

Si bien es cierto, no existe un claro consenso sobre lo que en realidad significa el término “Inteligencia Artificial”, en base a todo lo expuesto en líneas anteriores, podríamos llegar a concluir lo siguiente: A grandes rasgos, la IA fue pensada como algoritmos y herramientas que facilitarían o simplificarían las vidas de las personas, buscando brindar soluciones eficientes a los obstáculos diarios a los que el ser humano se podría enfrentar basado en el aprendizaje automatizado de las máquinas, así como en un conjunto metódico de pasos que se pueden emplear para realizar cálculos, resolver problemas, y alcanzar decisiones; mismos que pueden ser tan simples y cotidianos como una sumatoria matemática o una sugerencia de qué película ver la tarde de un domingo en casa, o tan complejos como descubrir nuevos fármacos y gestionar la infraestructura de ciudades inteligentes. La IA incluso podría llegar a predecir nuestros intereses colectivos culturales a futuro. (Valverde et al, 2024; Schawb, 2016)

1.2.1 Uso creativo de la Inteligencia Artificial

Junto con todos los cambios económicos, sociales y culturales que ha acarreado consigo la implementación de la IA en nuestro día a día, estas nuevas tecnologías están también generando una metamorfosis drástica en los procesos creativos. Desde la digitalización de la pintura, en donde el ordenador se convierte en lienzo y pincel, hasta la música, en donde se convierte en instrumento y cantante. Por mucho tiempo ya, las computadoras han servido como herramientas que buscan ayudar al hombre, simplificando procesos que anteriormente eran más arduos y complicados, más, sin embargo, con la IA tomando cada vez mayor relevancia, podrían llegar a considerarse como entidades creativas en sí mismas. A esto se le llama creatividad computacional. (Mánataras, 2016)

Aunque el pensar que una máquina podría llegar a tener la capacidad de crear arte, una actividad que a lo largo de la historia ha sido una facultad únicamente del ser humano, podría resultar inquietante la verdad es que, en la actualidad, la creatividad computacional presenta un comportamiento que sería considerado como creativo al ser visto en las personas. Aún existe mucho debate respecto a si es que esta supuesta creatividad es una

verdadera manifestación creativa o no, ya que el arte en general siempre ha estado basado en la expresión de las emociones humanas, y siendo producido a través del talento y la pasión de los artistas.

Esto plantea el debate, entonces, de qué es lo que debemos comprender por creatividad. De acuerdo con Ramón López de Mánataras, en su artículo titulado “La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional” (2016), toda obra creativa siempre es informada por la herencia histórico-cultural que proviene del imaginario social colectivo de las personas. Según el autor, las ideas creativas son resultados de una combinación entre una idea nueva en conjunto con una idea conocida, y por ende sería posible el poder generar teoremas, leyes físicas y piezas musicales a partir de un conjunto de elementos limitados y por tanto “la creatividad es una forma avanzada de resolución de problemas en la que participan la memoria, la analogía, el aprendizaje y el razonamiento sujeto a restricciones, entre otros factores, y por ello susceptible de ser replicada mediante ordenadores.” (p.3)

Existen varios ejemplos de cómo la IA se está utilizando cada vez más y más dentro de los campos creativos, existiendo programas de composición musicales como lo son Amper Music, una plataforma que utiliza algoritmos de Machine Learning para crear música en función de los parámetros o prompts que le sean dados, como podrían ser el tempo, el género musical, la instrumentación, etc. Otro ejemplo es Artificial Intelligence Visual Artist (AIVA) que es un compositor de música clásica reconocido por la Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique (Sociedad de Autores, Compositores y Editores de Música), la cual utiliza el análisis profundo de partituras y obras musicales clásicas para lograr crear composiciones originales basada en la información proporcionada.

A más de tan solo generar los instrumentales musicales, actualmente la IA es tan avanzada que puede llegar a emular casi a la perfección las voces de los artistas que usualmente interpretarían las canciones. Un año atrás, en el mes de septiembre del año 2023 en la red social Tiktok un usuario que se hacía llamar FlowGPT creó una canción en la que utilizaba IA para imitar las voces de Justin Bieber, Bad Bunny y Daddy Yankee en la canción titulada “Demo #5: NostangIA”, la cual se volvió una sensación en la red social y, antes de ser dada de baja, había generado cerca de un millón de reproducciones

en Spotify. Este fenómeno supone una tendencia que va creciendo de a poco y que ha generado opiniones mixtas en los diferentes artistas que se han visto involucrados.

Bad Bunny, por ejemplo, tomó las redes sociales para expresar su insatisfacción con lo sucedido, enviando un mensaje a su canal de difusión de WhatsApp en donde decía: “Si a ustedes les gusta esa mierda de canción que está viral en TikTok, sálganse de este grupo ahora mismo. Ustedes no merecen ser mis amigos” (como reportó Rodrigo Soriano, 2023).

Por otra parte, hay artistas que están utilizando e implementando el uso de la IA para la creación de su arte. Claros ejemplo de ellos son la artista hyper-pop norteamericana Grimes y el grupo sensación del K-Pop aespa, quienes discutieron el uso de la IA en sus canciones, videos, y conceptos musicales en una entrevista para la revista de Rolling Stone en octubre del pasado 2023. En este, Grimes mencionó que, al momento de la entrevista, se encontraba trabajando en su próximo álbum, el cual esperaba fuera realizado completamente por la IA. En sus propias palabras:

Es como una especie de experimento de la IA versus la humanidad. Estoy trabajando con un montón de jóvenes usando varios tipos de IA en el estilo de Grimes. Les suministró datos y varias cosas. Ellos hacen su cosa con la IA y todo por el arte de ello. Quiero que compitan [...] Hemos creado un emulador de voz que utiliza IA. Si tu cantaras en este “La La La”, saldría con mi voz. Lo que estamos haciendo es básicamente dejar que los jóvenes hagan música, usen mi voz, volviendo a Grimes en una fuente abierta y no los castigamos por distribuir esa música.²

Pero además de la música, la IA se utiliza para la escritura creativa de tanto prosa como poesía. Programas como ChatGPT utilizan la técnica del “Deep Learning” o “aprendizaje profundo”, un tipo de Machine Learning que, según lo explican Holdsworth y Scapacchio (2024), utiliza redes neuronales profunda para simular la complejidad del cerebro humano, para generar textos que imiten el estilo de escritura y estructura de variados y diferentes autores humanos. La capacidad que tiene ChatGPT para generar y

² Traducción propia de la autora,

procesar el texto es de los más avanzados que se han visto en años recientes, por lo cual a pesar de existir algoritmos alternativos generadores de texto como lo son Junia.ai, este sigue siendo el principal. Después de todo, como explica Nython (2024) en su artículo “Exploring the Limits: The Creative Potential of AI in Poetry and Prose”, este excede en fluidez, imitación de estilo y en la manera en que responde a las indicaciones que se le da.

La manera en que se comprende a la poesía y prosa realizada por la IA muchas veces puede ser de lo más crítica, reprochando una percibida falta de autenticidad debido a la falta de profundidad emocional y los toques personales generalmente agregados por los autores, pero, según explica Nython (2024), en años recientes varias IAs han logrado colecciones de poemas que demuestran un conocimiento de técnicas poéticas impresionantes que muchas veces logran capturar la esencia de aquello buscado al introducir el *prompt* en el algoritmo.

Así mismo, la IA también está siendo utilizada en las artes visuales. Existen, por ejemplo, sistemas robóticos como AARON, el cuál fue desarrollado por Harold Cohen desde el año de 1973, y cuya finalidad principal es el de pintar personas dentro de un jardín botánico. Es incluso capaz de sostener un pincel con su brazo robótico y aplicarlo sin ayuda. La manera en que lo hace es por una acumulación de conocimientos respecto a las plantas, la manera en la que se estructuran y las variedades existentes de las mismas, así como una comprensión del cuerpo y la coordinación de los movimientos corporales, cuestión que logra a través del mantener el centro de gravedad del cuerpo. Además de ello, AARON sigue un sistema de reglas en donde, si el cuerpo humano no se encuentra siendo cubierto por algo, se supone debe tener dos brazos y dos piernas, cuestión que a criterio de Mánataras (2016) limita la creatividad de AARON y lo mantiene lejos de la humana.

Conforme fueron pasando los años, algoritmos mucho más sofisticados que AARON empezaron a surgir y volverse mucho más autónomos. *The Painting Fool*, creado por Simon Colton a mediados de los años 2000, que contrario a AARON, no pinta directamente sobre un lienzo sino más bien genera imágenes digitales, puede crear conceptos propios con instrucciones mínimas basándose en el material que pueda encontrar en línea, realizando búsquedas por su propia cuenta e incluso investigando redes sociales. La razón de esto es que se busca lograr que esto le permita crear arte que

comunique algo al espectador basado en las experiencias humanas que puedan ser compartidas, discutidas y expuestas en la web. (Mánataras, 2016).

Actualmente, aquellos algoritmos que fueron pensados para ser capaces de crear arte han evolucionado y son capaces de crear cualquier tipo de imágenes, uno de los programas más accesibles de inteligencia artificial generadora de contenido multimedia es DALL-E, desarrollada por OpenAI, la misma empresa detrás de ChatGPT. Según lo describe el propio sitio web de OpenAI “*DALL-E can create original, realistic images and art from a text description. It can combine concepts, attributes, and styles.*”³ El objetivo con el que fue creada esta herramienta, según continúa el sitio, fue con la esperanza de los creadores para el permitir a las personas el expresarse de forma creativa, cuestión que es parte de su misión de crear una IA que beneficie a la humanidad.

1.2.2. Deepfakes y algoritmos RGA. Conceptos preliminares.

Tras haber expuesto en líneas anteriores la historia, evolución y usos de la IA, pinceladas que se dan a muy grandes rasgos debido a que no es materia principal de esta tesis el realizar un recuento histórico de la misma y existiendo un sinnúmero de libros y artículos científicos que lo explican a fondo y con el detalle necesario para entender temas específicos de robótica, considero a estos como la información suficiente para poder contextualizar y situarnos dentro del momento indicado para poder hablar de los deepfakes. Pero para ello, primero debemos comprender lo que son.

Siendo una combinación de las palabras “Deep Learning”, que como se explicó ya anteriormente se trata de una de las ramas del Machine Learning y forma parte de la IA, y “Fake”, que significa falso en inglés, los deepfakes son imágenes hiperrealistas manipuladas y modificadas de manera digital para mostrar a personas haciendo o diciendo cosas que nunca sucedieron en realidad. De acuerdo con Mika Westerlund, quien se tomó el tiempo de detallar exactamente que son los deepfakes y de donde provienen en su artículo científico titulado “*The Emergence of Deepfake Technology: A Review*” publicado en el año 2019, los deepfakes están basados en diferentes redes neuronales que estudian extensos volúmenes de información para replicar movimientos faciales, ademanes y otras expresiones humanas, las voces e inflexiones de un individuo a través del deep learning en donde a la IA se le alimenta con imágenes de varias personas para

³ Traducción propia de la autora: DALL-E puede crear imágenes y maneras de arte originales con una descripción de texto. Puede crear conceptos, atributos y estilos.

que esta la pueda cambiar al cuerpo o video de otra persona, o incluso siendo colocado en cuerpos o situaciones completamente generadas por la IA.

Los deepfakes, por lo general, son muy difíciles de detectar ya que la mayoría de veces utilizan imágenes reales que tienen un audio que suena auténtico, por lo que la audiencia por lo general tiende a creer que es cierto. Los deepfakes son producto de las Redes Generativas Adversarias que dos tipos de redes neuronales artificiales que trabajan en conjunto para generar imágenes sintéticas que parezcan reales (Westerlund, 2019).

Según explica Jordi Torres, PhD en Computer Science de la Universitat Oberta de Catalunya, en su artículo científico titulado “Redes Generativas Adversarias (GAN) Fundamentos Teóricos y Aplicaciones”, publicado en el año 2023, la manera en que funcionan las redes generativas adversarias (GANs en inglés o RGAs en español) es a través de un método para la optimización competitiva entre las dos redes neuronales constituyentes, la Generadora (en adelante G) y la Discriminadora (en adelante D), en la cual G se encarga de generar nuevos datos basados en aquella información recibida en el momento de su entrenamiento. La red D, por su parte, lo que hace es determinar si los datos que está recibiendo son reales, es decir, que pertenezcan al de datos con el que fue entrenada, o si se tratan de datos son ficticios generados artificialmente por G. Ambas redes se entrenan conjuntamente, es decir, recibiendo lo mismo datos, y así se crea una competencia entre ambas en donde G intenta engañar a D y D tiene que buscar detectar a G.

Las GANs pueden ser utilizadas para crear prácticamente cualquier tipo de contenido, siendo los más efectivos la segmentación semántica, el procesamiento de lenguaje natural, la visión por computador, la síntesis de series temporales, y como es evidenciado por los deepfakes, en la edición de imágenes y la generación de imágenes a partir de texto. Aunque también cabe mencionar que algunos científicos se encuentran experimentando con las GANs para detectar anomalías de los rayos-X y su potencial para lograr nuevos descubrimientos y avances médicos.

Como explicó Mika Westerlund (2019), una GAN puede examinar varias imágenes de un individuo y generar un nuevo retrato o imagen que se asemeje a las que fueron usadas para entrenarla, sin llegar a ser una réplica exacta de ninguna de ellas. Actualmente, y concordando con la visión de la autora, las GANs se entrenan con menos

información y tienen la habilidad de modificar rostros, cuerpos completos y voces. A pesar de que, en sus inicios, los deepfakes generalmente necesitaban una gran cantidad de imágenes para crear una falsificación realista, los desarrolladores ya han desarrollado métodos para producir un video falso alimentándolo con únicamente una imagen, como una selfie.

De acuerdo con Torres (2023), las GANs han generado un gran interés cuando se trata de su capacidad para generar imágenes desde su introducción en 2014. El autor explica que varias de las razones se deben a la cantidad de ventajas que tienen sobre otros modelos de inteligencia artificial generativa.

Existen varias ventajas que se le podrían llegar a tener con el uso de este tipo de IA. La industria cinematográfica podría llegar a sacarle provecho a la tecnología deepfake de múltiples maneras. Por ejemplo, estas pueden ayudar a crear voces digitales para actores que perdieron las suyas debido a una enfermedad, o recrear películas clásicas, o incluso crear nuevas películas protagonizadas por actores fallecidos (Westerlund, 2019). Un ejemplo de esto es la reciente estrena de *Alien: Romulus* (2024), en donde la tecnología deepfake fue utilizada para traer de regreso a la vida [al menos dentro de la pantalla grande] al actor Ian Holm, reinterpretando el papel de Ash tal como se lo ve en la película original de 1979.

Así mismo, la tecnología deepfake también permite el doblaje de voz automático y realista para películas en cualquier idioma, lo que permite que una mayor y diversa audiencia logre tener acceso a diferentes películas e incluso a medios educativos. Por ejemplo, en el año 2019, una campaña mundial de concientización de la malaria, en la cual participó David Beckham, rompió las barreras del idioma debido a un anuncio educativo en donde se utilizó tecnología de alteración de la voz para que este pareciera multilingüe. Semejantemente, la tecnología deepfake puede superar el límite que supone el idioma, al ser usado en videoconferencias, donde se usa para traducir el habla y alterar simultáneamente los movimientos faciales y de la boca para mejorar el contacto visual y hacer que todos parezcan hablar el mismo idioma.

Si bien es cierto, el origen de los deepfakes es mucho anterior, estos empezaron visibilizarse mucho más en el año 2017, cuando en foros de Reddit y 4chan usuarios publicaron diferentes videos de varias celebridades y políticos en situaciones

comprometedoras, mayoritariamente de índole sexual; pero también, sirviendo como herramientas de desinformación, puesto a que esta tecnología muchas veces también se ve utilizada para la creación de “Fake News” o contenido propaganda. Un ejemplo de esto, es cuando en el año 2017, científicos de la Universidad de Washington crearon un video deepfake de Barack Obama y Jordan Peele en donde se buscaba hacer una advertencia al público para no creer en todo lo que ven en el internet. Debido a ello, y también por la manera en que difusión de contenido se da dentro redes sociales, pudiendo un tweet ser visto en prácticamente todos los lugares del mundo que tengan acceso a la aplicación, así como el llamado “infoapocalipsis”, es que estas se han vuelto el escenario principal para la propagación de este tipo de contenido. (Westerlund, 2019)

Más adelante, dentro del tercer capítulo de este trabajo de titulación, analizaremos las maneras en que esta tecnología estaría posiblemente siendo utilizada para vulnerar derechos del grupo protegido mujeres y la población infantojuvenil.

1.3 Literatura jurídica relacionada a la regulación legal a la IA.

Teniendo en cuenta los pasos agigantados a los que avanza la IA en la época actual, debería ser menester el que existiera dentro del país algún tipo de normativa que tratara al respecto. Lamentablemente, la normativa y regulaciones jurídicas no han avanzado al mismo paso que la tecnología, por lo cual en realidad no tenemos ninguna norma vigente que regule estos nuevos fenómenos.

Sin embargo, en el pasado mes de marzo del presente año, la Asamblea General de la ONU adoptó una histórica resolución, no vinculante, sobre la Inteligencia Artificial, misma que tiene por objetivo el “fomentar la protección de datos personales, mejorar las políticas de privacidad, garantizar un seguimiento estrecho de la IA para detectar riesgos potenciales y defender los derechos humanos”, según lo reportado Benj Edwards (2024). Mencionada resolución surgió tras una propuesta de Estados Unidos, la cual recibió el apoyo de países como Rusia y China, a más de 121 otros países miembros.

Este podría tratarse del primer acuerdo global que trate temas respecto a las regulaciones que deberían llegar a tener las IAs y el cómo guiarlas de manera en que no se puedan proteger las prerrogativas fundamentales de los sujetos sociales tanto en el mundo real como el metaverso. Además, lo que busca como su objetivo principal es el

fomentar, en lugar de limitar, el avance tecnológico y garantizar una distribución justa de las ventajas que ofrecen estos sistemas. Dentro de esta asamblea, se pidió a los estados que formaban parte y las partes que ostentaban interés que se abstuvieron de usar el conjunto de sistemas inherentes a la IA que no podían llegar a tener funcionalidad acorde a las disposiciones que prescribe el orden internacional de derechos humanos, o que plantean riesgos no debidos para poder ejercer estos derechos. (Noticias ONU, 2024)

Así mismo, resulta menester mencionar que existe actualmente un proyecto de ley, propuesto por Patricia Núñez, miembro de la Asamblea Nacional, para promover y regular el uso de la inteligencia artificial dentro del Ecuador. Contando con 83 artículos, esta propuesta, presentada en el mes de junio del presente año, busca el desarrollar un marco normativo integral que regule el impacto actual y futuro que llegue a tener la Inteligencia Artificial cuando se trata de derechos fundamentales, la igualdad, diversidad, y también la cohesión social. Dentro de los considerandos del mismo existe mención al uso indebido o poco ético de la IA, mismo que puede conllevar riesgos significativos para la privacidad, la igualdad y no discriminación, la libertad de expresión, el debido proceso, la autonomía humana y otros derechos fundamentales, sobre todo aquellos de los grupos más vulnerables.

Si bien es cierto una propuesta de ley no significa una realidad jurídica, es necesario tener en cuenta que en caso de ser esta aprobada por la asamblea, potencialmente esta podría ayudar con la prevención, mitigación y remediación de aquellos Efectos adversos que la IA podría llegar a generar sobre los derechos fundamentales, poniendo especial atención en la correcta protección que tiene que efectuarse sobre la privacidad, el respeto a la equidad, la prevención de la discriminación, el resguardo de la libertad de expresión, la preservación de la autonomía personal y la salvaguardia de la dignidad humana..

CAPÍTULO 2:

2. DELITOS INFORMÁTICOS: PORNOGRAFÍA INFANTIL Y SU TIPIFICACIÓN EN EL ECUADOR

2.1 La explotación sexual infantil y la pornografía.

Cuándo entró en vigencia el COIP, el 10 de agosto del 2014, trajo consigo un progreso significativo en la tipificación de varias conductas penalmente relevantes, así como cambios valiosos e innovadores en el ámbito procesal. El delito de pornografía infantil fue uno sobre los cuales existió un gran avance en cuanto a la construcción misma del tipo penal. (Alarcón Bowen, 2017)

La pornografía infantil es un delito que se ha venido contemplando desde los inicios de la década de los 70s, y con una prohibición gubernamental que empieza a darse en la época de los 80s, pero que posiblemente tiene un inicio mucho anterior a ello debido a la constante presencia histórica de la explotación sexual de la población infantojuvenil (Alarcón Bowen, 2017). La explotación sexual de las infancias representa un problema social que ha existido desde épocas antiguas, y que en muchas ocasiones incluso ha servido como base económica en las relaciones de producción de variados grupos sociales ya que es con el surgimiento de la propiedad privada y la institución del matrimonio dentro de la familia monogámica que nacen las figuras sociales de la prostitución y el adulterio. (Pozo, 2007)

La sociedad esclavista más antigua de la historia conocida fue la mesopotámica, donde los sumerios, quienes habitaron las ciudades-estado a orillas del os ríos Tigris y Éufrates en lo que actualmente conocemos como Irán e Iraq, hacían una primera mención a la esclavitud en el código de Hammurabi. Es dentro del periodo esclavista que la población infantil sufre varios abusos, ya que los esclavizadores, al ser la clase social predominante, llegaron a desarrollar la prostitución infantil a través del condicionamiento de niñas para que estas se entregasen de manera forzosa a tener relaciones sexuales a través de una promesa del pago de las deudas de sus familiares y su posterior libertad. (Pozo, 2007)

Después, con la propiedad privada y la consolidación del hombre como una clase social predominante y con el poder de opresión a la mujer y a las niñas, la prostitución

infantil empezaría a tomar tintes que permitieran una justificación de esta práctica, en su mayoría de carácter religioso como lo fue en Sodoma y Gomorra donde la niñez era prostituida y explotada sexualmente a través de la creencia de que para los dioses esto se trataba de un acto sagrado de adoración, así también lo fue en Grecia donde se adoraba al dios Dionisio, señor de las Vulvas, y en Roma, donde este mismo dios sería conocido por el nombre de Baco dios Falo, bajo cuya adoración se crearían las primeras casas de tolerancia. (Pozo, 2007)

Pero, claramente, la prostitución no es la única forma de explotación sexual de las infancias, o de las mujeres. La pornografía, en muchas maneras, es simplemente otro de los modos en que esta explotación se manifiesta. El concepto de pornografía, y, por ende, el de pornografía infantil, es uno donde interactúan tanto elementos morales, culturales, comportamentales e incluso religiosas de diferentes comunidades (Alarcón Bowen, 2017). Según explica Andrea Dworkin (1989), la palabra “pornografía” es un derivado del griego “*pornē*” que significa “puta”, específicamente la clase más baja de la misma que en la antigua Grecia se refería a aquella prostituta asequible para todos los ciudadanos varones, y “*graphos*” que podría ser traducido como “dibujo” o “imagen”. La *pornē*, continúa la autora, era en el sentido literal la más barata, menos considerada y menos protegida de todas las prostitutas, siendo esta en todas las maneras concebibles una esclava sexual, siendo explotada por la mayoría de la población para la satisfacción del deseo sexual.

Pero, prosigue Dworkin (1989) en líneas posteriores, la pornografía no se trata de una mera representación de lo erótico, de actos sexuales, del cuerpo desnudo o algún otro eufemismo similar, sino más bien, mantiene la raíz de la palabra, y se trata de una representación de las “putas cerdas”, siendo el termino comprendido a manera de un ganado sexual, bienes muebles sexuales, como lo fueron, y siguen siendo, tanto las mujeres como los niños y niñas; lo único novedoso del concepto actual y la manera en que este se comprende es la forma en cual se interpreta al *graphos* con la existencia de las cámaras, las fotografías, videos, películas, y más recientemente, la IA.

Al agregar a esta definición la categoría de “infante”, termina siendo evidente que se trata de un término que busca aludir a la representación cruda del sexo haciendo utilización de imágenes o representaciones de niñas, niños y adolescentes como una

manifestación de la explotación sexual infantil y la trata de seres humanos. (Alarcón Bowen, 2017)

Si bien es cierto la pornografía, sobre todo la pornografía infantil aún existe de manera impresa, el problema que se nos es presentado en la actualidad es el hecho de que el acceso a la internet y las nuevas tecnologías han cambiado la manera en que la pornografía infantil se produce y distribuye. Según explica José Luis Alarcón Bowen (2017), esto ha dado como resultado un incremento en masa del volumen, disponibilidad y accesibilidad de la pornografía infantil y lo que con anterioridad era prácticamente un tipo de actividad casi secreta, que se mantenía en su mayoría oculta y limitada a pocas personas, en la actualidad supone un mercado que ha crecido de maneras agigantadas debido a la facilidad que supone el intercambio de archivos y la anonimidad de los usuarios que utilizan este medio.

2.2 Elementos del Delito de Pornografía Infantil

El delito de pornografía infantil es uno que en nuestro país recién empezó a ser criminalizado a través de su incorporación en el actualmente derogado Código Penal Ecuatoriano en el año 2005, mediante la reforma publicada en el Registro Oficial No. 45 en fecha 23 de junio de ese mismo año.

La necesidad de la tipificación del delito de pornografía infantil se volvió evidente para el legislador ecuatoriano tras el caso “Burdett-Cedeño” ocurrido en Puerto Ayora, una localidad en la Isla Santa Cruz, parte de las islas Galápagos, donde se vieron envueltos varios población infantojuvenil, de un rango de edad entre los 3 meses de edad hasta los 16 años, dentro de una red de pornografía infantil manejada por los cónyuges Jorge Burdett Cedeño y Concepción Cedeño Aguirre. Esta red habría operado por alrededor de 15 años y se presume que alrededor de 400 niños y niñas se habrían visto afectados. (Vintimilla, 2016)

Posteriormente, con la entrada en vigencia del actual COIP, “se dio la tipificación de nuevas conductas penalmente relevantes adaptadas a las normas internacionales [...] diseñando los tipos penales considerando las garantías constitucionales, la efectividad del combate del delito, y la precisión en elementos de la tipicidad” (Alarcón Bowen, 2017, p.75). Entonces, el delito de pornografía infantil presenta ciertas particularidades que nos

exigen, necesariamente, la realización de un análisis de sus elementos, tanto a nivel doctrinario como el de la tipificación de los propios artículos 103 y 104 del COIP.

2.2.1 Bien Jurídico Protegido

El bien jurídico protegido en los delitos de esta clase, a priori, siempre se trata de la libertad sexual. Más, sin embargo, existe un debate doctrinal al respecto. La libertad sexual, después de todo, es considerada como aquel derecho de tomar decisiones libres, informadas, voluntarias y responsables respecto a su sexualidad, y su vida y orientación sexual.⁴ En otras palabras, se trata de la oportunidad que se tiene de elegir, practicar y experimentar las preferencias sexuales en cualquier ocasión, con un compañero escogido y el consentimiento, así como el servirse y hacer uso del cuerpo propio para aquello, pudiendo rechazar las proposiciones no deseadas y defenderse de eventuales o posibles ataques (Alarcón Bowen, 2017).

Ahora bien, existen varios doctrinarios que consideran que el concepto ilustrado en líneas anteriores de libertad sexual como bien jurídico tutelado es inaplicable en el delito de pornografía infantil debido a la falta de capacidad legal de los menores de edad para consentir, siendo los mismos caracterizados por su falta de autonomía para decidir en temas de índole sexual, siendo más bien preferido el planteamiento de este como un delito en contra de la indemnidad sexual. (Alarcón Bowen, 2017)

Según lo presenta Muñoz Conde (2023) en la sección dedicada a los delitos contra la libertad e indemnidad sexual de su libro “Derecho Penal Parte Especial”, existe una imposibilidad de explicar los delitos sexuales que recaen contra menores de edad o personas discapacitadas como delitos contra la libertad sexual. Existe una necesidad de una especial protección, continúa el autor, puesto a que los sujetos pasivos sobre los que estos recaen carecen de esta libertad, ya sea de forma provisional como lo son los menores, o definitiva como lo son las personas discapacitadas con necesidad de una protección especial.

Así mismo, como escribió Edgardo Alberto Donna (2007), “la criminalidad reside en la falta de madurez mental del menor para entender el significado fisiológico del acto sexual, en el sentido cultural, situación de la que el sujeto activo se aprovecha y abusa para lograrlo” (p. 522) por lo ende, se entiende que la candidez, inocencia, y falta de

⁴ Recurrir a la CRE. **Art. 66 numeral 9.**

capacidad para autodeterminarse de manera plena, y la falta de libertad de la víctima para entender estos actos y su significación, no solo de manera intelectual sino efectiva, es parte de lo que el autor de este tipo de delitos busca aprovecharse.

Teniendo en cuenta aquello, podríamos vislumbrar que lo que se pretende dentro de este tipo penal es el velar por la libertad sexual futura de la población infantojuvenil; es decir, precautela su libre y normal desarrollo de la personalidad⁵, para en que en el momento en que lleguen a la adultez decidan en libertad su comportamiento sexual, potestad que, de acuerdo con el criterio de la Corte Constitucional en la sentencia No. 13-18-CN/21, en concordancia con la sentencia No. 2185-19-JP y acumulados/21, se ejerce de manera progresiva conforme a la evolución de sus facultades y autonomía.

Es debido a la complejidad de la materia, y los tabúes existentes dentro de la misma, el poder llegar a aplicar el criterio de la libertad sexual. Cuando mucho, de ser el caso de un delito realizado en contra de la libertad sexual, se podría llegar a prohibir el ejercicio de violencia o intimidación con el fin de realizar actos sexuales, pero es necesario el prohibir, en palabras de Muñoz Conde (2023), “algo más o incluso la sexualidad como tal con dichas personas, aun sin ser contraria a la voluntad del afectado, entonces hay que utilizar otros criterios que están más allá de lo que se entiende por «libertad sexual»” (p.205).

A más de ello, es necesario el tener en cuenta que el injusto referente a la pornografía de naturaleza infantil se encuentra tipificado dentro del Capítulo Primero del Título IV del COIP, el cual criminaliza las Serias transgresiones a los Derechos Fundamentales y crímenes que vulneran el Derecho Internacional Humanitario, particularmente en la Tercera Sección relacionada con las distintas modalidades de explotación.. En virtud de ello, podría argumentarse que el legislador, al haber apartado a este delito de los demás delitos de índole sexual, y colocándolo dentro de una categoría de explotación [criterio que este trabajo acuña concorde a lo expuesto en el acápite 2.1] busca indicar que el bien jurídico protegido dentro del delito de pornografía infantil tiene que ver con la dignidad humana, de manera que las infancias no sean utilizadas como meros objetos de deseo sexual, o instrumentos de los instintos sexuales de otros. (Vega, 2009)

⁵ Recurrir a la CRE, **Art. 44.**

2.2.2 Sujeto Activo.

Ahora bien, para empezar con el análisis del sujeto activo del delito de pornografía infantil se debe tener en cuenta que el tipo penal establece dos tipos de sujetos activos, un sujeto activo común y un sujeto activo calificado.

En principio, entonces, podemos decir que el sujeto activo de este tipo de ilícito puede ser cualquier persona, ya que los tipos penales contenidos en los Arts. 103 y 104 del COIP no establece ninguna condición especial, ni característica específica, para aquel que pueda llegar a ejecutarlo, simplemente es necesaria el adecuamiento de la conducta del individuo infractor con el tipo penal para que exista este delito. Por ende, se trataría de un sujeto activo común.

Pero es necesario el tener en mente que en el segundo párrafo del Art. 103 del COIP mencionado en líneas anteriores, existe la presencia de un sujeto activo calificado⁶, ya que la pena establecida se agrava cuando este delito es cometido por los progenitores, – padre o madre – o por cualquier otra persona cuya posición ante el sujeto afectado sea una de tutela y protección, como podrían ser curadores, ministros de culto, profesores o personas que “por su profesión o actividad” haya abusado del menor.

La pena establecida en el COIP para el sujeto activo del delito es, en el caso del sujeto común, de trece a dieciséis años, y como se señaló en el caso anterior, esta cambia con el condicional de que el sujeto activo calificado se encuentre en una posición privilegiada para con el niño, a una pena privativa de libertad de veintidós a veintiséis años.

Ahora, se debe tener en cuenta el hecho de que muchas veces los jóvenes suelen llegar a compartir imágenes y videos con material de índole sexual, explícito, o situaciones relacionadas. El famoso “sexting” es una actividad que se ha vuelto cada vez más común entre los adolescentes, habiendo un alto crecimiento entre las tasas de esta actividad debido a la manera en que la juventud utiliza redes sociales y teléfonos móviles para su día a día y gran parte de sus relaciones románticas, habiendo un incremento del 19.3% en jóvenes que envían mensajes eróticos, y alrededor de un 34.8% de quienes los recibían entre los años 2016 y 2021 (Mori et al, 2021, p.535), número que ha continuado

⁶ Recurrir al COIP, **Art. 103** Tipifica el injusto penal de Pornografía con utilización de menores de edad.

en aumento desde entonces y razón por la cual existe un debate doctrinal respecto a si es que un menor de 18 años puede o no llegar a cometer este delito.

En principio, la respuesta a esta incógnita es un sí, ya que en el tipo penal contenido dentro de nuestro vigente COIP no se establece en ningún momento que el infractor deba, necesariamente, ser una persona adulta.

Por otro lado, también es necesario el tener en consideración la libertad de autodeterminación que tienen los adolescentes, ya que en la sentencia de la Corte Constitucional No. 13-18-CN/21, en donde se trata el tema del consentimiento de la población infantojuvenil con relación al derecho constitucional del libre desarrollo de la personalidad, en donde se analiza la doble dimensionalidad de la misma. Por un lado, tenemos la dimensión externa, la que se puede entender como la libertad de acción en donde se permite el ejercicio de actividades que una persona considera necesarias para el crecimiento individual, y, por otro lado, existe un aspecto interno que resguarda un espacio íntimo frente a presiones externas que puedan restringir su habilidad de tomar elecciones alineadas con su propia autonomía..

De acuerdo con la corte, una de las maneras en que se manifiesta este derecho es el control del cuerpo propio y la libertad sexual, siendo el primero la soberanía que se ejerce sobre el cuerpo completamente libre de “principios normalizadores fundamentos en meras consideraciones médicas, histórico-políticas, legales” (p.10) que sean distintos de la autonomía personal, y el segundo siendo la protección que se da a la posibilidad de toda persona de determinar su comportamiento y vida sexual, escogiendo “con quién, cómo y en qué momento tener o no relaciones sexuales” (p.10).

Resulta imprescindible para la consideración de una respuesta a la incógnita planteada en líneas anteriores el hecho de que los jóvenes son titulares de estos derechos independientemente de su edad, y como se mencionó en acápites anteriores de este trabajo, son ejercidos de manera progresiva según su desarrollo, es por ello que la Corte Constitucional hace un énfasis en la toma de decisiones libres, informadas, voluntarias y responsables que estos sujetos de derecho ejerzan sobre su sexualidad e intimidad personal.

Por ende, no se podría entender configurado el delito de pornografía infantil, o comercialización de la misma si es que se trata de una actividad sexual consentida y

realizada de manera voluntaria entre las partes involucradas en libre ejercicio de sus derechos, es decir, cuando no sean producto de violencia, manipulación o coacción por una de las partes.

2.2.3 Sujeto Pasivo:

El sujeto pasivo de este delito, como se encuentra contenido en los títulos de los artículos 103 y 104 del COIP son los niñas, niños o adolescentes, por lo que nos encontramos ante un sujeto pasivo calificado.

Además de ello, en el segundo inciso del artículo 103 del COIP agrega que, si la víctima se tratase de alguna persona que, a más de ser menor de edad, tuviera algún tipo de discapacidad, o padeciere de alguna enfermedad grave o incurable, la pena inicial se agravaría a una de dieciséis a diecinueve años.

Según explica Alarcón Bowen (2017), cuando este delito fue incorporado en 2005 al ahora derogado Código Penal, existía una distinción de la víctima según su rango de edad, siendo esta categorizada en: mayores de 14 años y menores de 18; mayores de 12 años y menores de 18; y, menor de 12 años o discapacitado. Aquella diferenciación en cuanto a las sanciones impuestas dependiendo del rango de edad, continúa el autor, no era una consistente debido a que la lesividad del delito cometido es “igual indistintamente de la edad del sujeto pasivo” (p.82) y es por ello que esta fue eliminada del vigente COIP, donde se da una igual protección a todos los menores de 18 años.

2.2.4 Tipo Subjetivo

La pornografía infantil es, en definitiva, un delito doloso. El dolo se entiende como el conocimiento y la voluntad de realizar el tipo objetivo del delito, por ende, se requiere que el sujeto activo conozca que aquellos sujetos intervinientes en las escenas, fotografías, y demás representaciones pornográficas o eróticas sean menores de 18 años. Esta es una infracción que no puede ser cometido de culposa. En otras palabras, si es que el sujeto no conociera alguna de los elementos objetivos del tipo, nos encontraríamos ante un delito atípico y, por ende, no podría ser penalizado (Alarcón Bowen, 2017). Esto es claro respecto a la manera en que se encuentra descrito el tipo dentro del Art. 103, puesto a que se trata directamente de la producción de este tipo de contenido, situación en la que se ahondará en líneas posteriores.

Pero, por otro lado, podría llegar a existir una cierta dificultad respecto a la manera en que se manifiesta el tipo objetivo en el art. 104 del COIP, ya que, al hablarse de la mera posesión de este material, se podría alegar el desconocimiento de que aquellos involucrados dentro del mismo se tratase de menores de 18 años, ignorando así su posesión de pornografía infantil. En este caso particular, doctrinariamente se habla de la existencia de un dolo eventual, en donde la persona acepta la probabilidad del resultado del acto que va a realizar, y aun así lo realiza. Es decir, la persona acepta como probable que el contenido que está descargando podría llegar a ser pornografía infantil y en ese caso caería sobre el juzgador la valoración del mismo. (Alarcón Bowen, 2017).

2.3. Lo que es sancionado: análisis de los verbos rectores de los Art. 103 y 104 del COIP.

En líneas anteriores se ha analizado ya el debate doctrinario existente respecto al bien jurídico protegido con la tipificación del delito de pornografía infantil, llegando a la conclusión de que, más que la libertad, lo que se busca proteger es la indemnidad sexual de la población infantojuvenil, haciéndose una mención breve también al hecho de que se busca proteger a las infancias y juventudes de cualquier tipo de explotación, manteniendo así su dignidad humana.

Es debido a ello que no se pueden ignorar, y mucho menos dejar de lado, todos los demás bienes jurídicos protegidos inherentes a esta dignidad, y es por ello que considero el importante el realizar un breve análisis de a lo que se propone a proteger el legislador en base a los verbos utilizados dentro de la peculiar manera en que se da la redacción del tipo penal.

El artículo 103 sanciona aquellas conductas en donde se ven directamente afectados la población infantojuvenil. Por ponerlo de una manera, son aquellas conductas que se realizan directamente sobre ellos. Dentro del tipo penal estas acciones son las de fotografiar, filmar, grabar, producir, o editar cualquier tipo de material visual, audiovisual o cualquier soporte físico que contenga aquello comprendido en el tipo penal. Aquí es necesario el hacer énfasis de que el contenido al que el legislador se refiere es a las representaciones visuales de desnudos o semidesnudos, reales o simulados de niñas, niños y adolescentes en actitud sexual.

La posición que toma el legislador al incluir la pornografía infantil simulada, debido a la manera en la que se encuentra redactada la norma, es una que se entiende sanciona a la pornografía infantil en donde no se está utilizando a una persona real para la creación de desnudos o semidesnudos, sino más bien, se trata de la punición de imágenes virtuales sin base real (Valencia Rodríguez, 2014).

Se trata, entonces, de una decisión que ha sido cuestionada por algunos autores, puesto a que al no estarse utilizando un menor de edad real para la creación de este tipo de imágenes, se podría llegar a plantear una injerencia ilegítima de los derechos de las personas al honor, la intimidad y la propia imagen ya que, al no existir una materialidad en la afectación debido a la inexistencia de la víctima, tampoco existiría ningún tipo de bien jurídico que estuviera siendo lesionado, y por ende, no existiría un delito (Alarcón Bowen, 2017).

El peligro para el bien jurídico, entonces, se vuelve un peligro abstracto a la dignidad de la infancia, mismo que no es ni concretado ni materializado en de manera que se menoscabe el libre desarrollo de la personalidad o la indemnidad sexual de los menores, ya que no han sido parte o han intervenido en las escenas pornográficas (Valencia Rodríguez, 2014).

Dentro del artículo 104 la conducta que se encuentra tipificada es la de poseer, publicitar, transmitir [verbo que también es parte del art. 103, donde resulta innecesario y redundante su uso debido a que no se establece con claridad a lo que se refiere el legislador mediante el uso del verbo transmitir, ya que como se lo ha mencionado en líneas anteriores, el artículo 103 contiene una tipificación de las conductas que afectan de manera material y directa a la víctima], y vender, entre otras⁷, pornografía infantil

Como con la mayoría de situaciones que engloba la tipificación del delito de pornografía infantil, existe un debate jurisprudencial respecto a la posesión de la pornografía infantil, la cual en su núcleo es una discusión sobre la aparente ausencia de un bien jurídico protegido. Hay quienes consideran que lo que se busca proteger es una aparente concepción moral colectiva, que en principio no debería suponer una posición

⁷ Recurrir, COIP. Art. 104. Ob. Cit.

jurídicamente relevante debido a la naturaleza de última ratio e intervención mínima que toma el Derecho Penal en la legislación ecuatoriana. (Alarcón Bowen, 2017).

Más sin embargo, la gravedad de la posesión de pornografía infantil radica en la realidad de que el mero hecho de poseer estos archivos, sea por la razón que sea — perversión y gratificación sexual o una mera curiosidad,— únicamente añade al trauma que llega a ser generado en las víctimas debido a la impotencia que genera el saber que las imágenes de la violencia que han sufrido [por nombrar algunos cuantos, la esclavitud, tortura, tráfico, sadismo y demás tipos de violencia sexual] circulan en internet sin la posibilidad de detenerlo. (Alarcón Bowen, 2017).

2.4 La Imagen Virtual: Alcance de la Protección Penal

Para concluir con el segundo capítulo de este trabajo de titulación, es necesario el tener en cuenta que actualmente nos encontramos en una era en donde existimos en medio de dos realidades, la realidad material y la virtual.

Los derechos humanos al honor, la imagen, y la intimidad se encuentran contenidos dentro del art. 66 de nuestra constitución, en la sección de los derechos de la libertad. La sentencia 048-13-SEP-CC de Corte Constitucional se refiere a una doble dimensionalidad del derecho al honor, siendo este un bien inmaterial asociado con el concepto de dignidad humana, que en su dimensión interna o subjetiva se refiere al valor propio asignado a su personalidad en los distintos aspectos morales, sociales, profesionales, entre otros; y, por otro lado, se tiene la dimensión externa, siendo esta los valores que le atribuyen los demás para valorarlo.

El derecho al honor es un derecho personalísimo, y en sus dos dimensiones es objeto de protección. El derecho a la imagen de la persona se encuentra íntimamente ligado con el derecho al honor, siendo este parte de la protección que garantiza la ley dentro del numeral 18 del art. 66 de la Constitución⁸. A pesar de ello, el derecho a la imagen propia es un derecho autónomo, y esta surge debido a la existencia corpórea o física del ser humano y la capacidad que tiene de ser capturada a través de distintos medios e instrumentos. Como lo explica Humberto Nogueira Alcalá (2007) este derecho “protege el patrimonio moral de la persona, que protege un ámbito propio de la persona que es

⁸ Recurrir, CRE. Art. 66 numeral 18.

necesario para el libre desarrollo de la personalidad y para mantener un mínimo de calidad de vida propiamente humana, evitando la captación, reproducción o publicación incondicionada de la imagen de la persona.” (p.262)

El derecho a la imagen, al igual que el derecho al honor, posee una naturaleza bifacética. Por un lado, cuenta con una dimensión positiva que se relaciona con la potestad del individuo para captar, reproducir y difundir su propia imagen. Por otro lado, existe una dimensión negativa que otorga a cada persona la capacidad de prohibir que su imagen sea captada, reproducida o divulgada por terceros sin su consentimiento, sin importar el propósito, protegiendo de esta manera un espacio esencial para el pleno desarrollo de la personalidad (Nogueira Alcalá, 2007)

Cuando se trata del delito de pornografía infantil, el momento de hablar de los desnudos y semidesnudos simulados, existe el obstáculo de que la ley únicamente extiende la protección en los casos en que el niño, niña o adolescente que se muestre en estas posiciones hubiera sido generado completamente de manera virtual por ordenador. Además, existe una protección para la edición de fotografías, pero a pesar de ello, con el surgimiento de la IA y de los deepfakes, que son motivo principal de esta tesis, en realidad no se podría hablar de una edición de imágenes, ya que la naturaleza de las mismas es completamente distinta.

Entonces, ¿qué sucede cuándo se utiliza las tecnologías deepfake para hacer el uso del rostro de una mujer, niña, niño o adolescente existente y colocarla sobre contenido pornográfico generado por IA? Podríamos decir que se formula una protección parcial para la población infantojuvenil debido a lo mencionado anteriormente, la misma que no se extiende a la utilización del rostro de menores existentes, puedo a que buscar entender de esta manera el tipo penal sería el buscar una interpretación amplia y desnaturalizar lo contenido dentro del mismo; y por otro lado, en ninguna parte de nuestra legislación se da ningún tipo de protección hacia las mujeres, puesto a que la ley en ningún momento hace referencia a la penalización de ningún otro tipo de pornografía a parte de la pornografía infantil analizada dentro de este capítulo.

CAPÍTULO 3:

3. LA MANERA EN QUE LA TECNOLOGÍA DEEPFAKE ESTÁ SIENDO UTILIZADA PARA GENERAR CONTENIDO PORNOGRÁFICO DE MUJERES, NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES: CASOS EMBLEMATICOS Y MEDIOS DE PUBLICIDAD

Nos encontramos ahora en el momento oportuno para finalmente analizar y ahondar en las maneras en las que la tecnología deepfake está siendo utilizada para crear contenido pornográfico de mujeres y la población infantojuvenil.

En el primer capítulo del este proyecto investigativo para la titulación se explicó ya que es y cómo funcionan las tecnologías deepfakes y algunos de los usos que esta puede llegar a tener. Ahora, lo que debemos tener en mente es que, en sus inicios, los deepfakes se utilizaban con fines humorísticos, para la creación de diversos memes y sátiras de distinta índole, cuestión que se extendía desde temas políticos hasta el entretenimiento (Valverde et al, 2024).

No obstante, con el paso del tiempo y la con la expansión del uso de esta tecnología, el uso que se le ha ido dando ha empezado a tomar tildes más siniestras, incluso en la manera en que se promueve al uso de esta tecnología.

Retrocediendo un poco en el tiempo de regreso al año 2017, en las redes sociales de Reddit y 4Chan se empezó a presenciar el fenómeno del deepfake pornográfico, en donde un video de la actriz Gal Gadot fue creado por uno de los usuarios de esta red social y rápidamente fue espaciándose por el ciberespacio, desde entonces han existido variados casos en donde varias celebridades se convirtieron en un blanco para estas prácticas, siendo algunas de estas las actrices Emma Watson, Natalie Portman y Scarlett Johansson.

3.1 Caso Scarlett Johansson

Scarlett Johansson es una actriz de origen anglosajón nacida en Manhattan, Estados Unidos. Mayormente conocida por interpretar el papel de la viuda negra o Natasha Romanoff en las películas de los Vengadores del Universo Cinematográfico de Marvel, la actriz fue una de las primeras víctimas del deepfake pornográfico.

Según reportó Drew Harrel en diciembre del año 2018, uno de los cientos de videos deepfakes existente de la actriz que fue publicado bajo la pretensa de ser un video “filtrado” había recibido alrededor de 1.5 millones de reproducciones en uno de los sitios más importantes de pornografía.

Ese mismo año, la actriz dio una entrevista para el Washington Post en donde se pronunciaba respecto a su decisión de no tomar ningún tipo de acción legal en contra de lo sucedido, mencionando la falta de protección legal en contra de este tipo de fenómeno como una de las razones. Al ser una estrella de cine, la actriz llega incluso a tener derechos de copyright sobre su propia imagen, pero mencionó que ni siquiera el intentar quitar estos videos del internet haciendo el uso del derecho de propiedad intelectual sobre su propia imagen valía la pena, puesto a que no existe homogeneidad sobre los derechos de imagen que podría llegar a ejercer en las distintas legislaciones.

A más de ello, la actriz dijo lo siguiente:

*“The fact is that trying to protect yourself from the internet and its depravity is basically a lost cause, for the most part. Vulnerable people like women, children and seniors must take extra care to protect their identities and personal content. That will never change [...] The Internet is just another place where sex sells and vulnerable people are preyed upon. And any low-level hacker can steal a password and steal and identity. It’s just a matter of time before any one person is targeted.”*⁹ (párr. 11-13)

Desde entonces, el contenido pornográfico creado con tecnología deepfake de la actriz únicamente ha crecido en volumen y es de fácil acceso con una rápida búsqueda en internet, a pesar de la política creada por Google en septiembre del 2018, en donde se pasó un veto a todas las imágenes pornográficas sintéticas involuntarias, haciendo así un poco más difícil su acceso mediante este motor de búsqueda.

⁹ Traducción propia de la autora: “Lo cierto es que tratar de protegerse a uno mismo del internet y sus depravaciones es prácticamente una causa perdida, por la mayor parte. Las personas vulnerables como las mujeres, los niños y los ancianos tienen que tener un mayor cuidado al proteger sus identidades y contenido. Eso es algo que nunca va a cambiar [...] El internet es solo otro lugar donde el sexo vende y se aprovecha de las personas vulnerables. Cualquier hacker de pacotilla puede robarse una contraseña y robarse una identidad, es solo cuestión de tiempo hasta que cualquier persona se convierta en un blanco.”

3.2. Caso Xóchilt Gómez

Xóchilt Gómez, empezó su vida como actriz con tan solo cinco años de edad, y para la edad de doce años de edad, fue parte del electo del relanzamiento producido por Netflix de la aclamada serie titulada “*The Baby-Sitter’s Club*”, pero no fue hasta sus catorce años que la actriz saltaría al estrellato al volverse parte del Universo Cinematográfico de Marvel con el papel de América Chavez en la película titulada *Dr. Strange: Multiverse of Madness* que tuvo gran éxito en taquilla en el año 2022.

De la misma manera en que sucedió con su colega, rápidamente empezaron a esparcirse una variedad de imágenes y videos pornográficos de la actriz, quien a la época tenía apenas quince años de edad. Según reporta Kat Tenbarg (2024), durante un episodio del podcast “*The Squeeze*”, organizado por el actor Taylor Lautner, Gómez admitió el haberse encontrado en variadas ocasiones con videos e imágenes explícitas, utilizando su rostro y mostrando una representación ficticia de su cuerpo desnudo en diversas situaciones. Dichas imágenes tenían la intención de satisfacer las fantasías eróticas, tanto de quienes la produjeron, como de quienes la consumieran.

En su mayoría, este contenido era accedido mediante la red social de Twitter, ahora conocida únicamente como X, lugar en donde Gómez se vio expuesta en un principio a este conocimiento e inmediatamente corrió a hablar con su madre sobre el retirar estas imágenes pornográficas de la red solo para descubrir que todo su equipo lo había intentado sin éxito.

En una investigación conducida por NBC News, se lograron encontrar fácilmente una cantidad exorbitante de contenido pornográfico de la actriz. La misma cadena de noticias había reportado, en junio del año 2023, una situación similar que estaba sucediendo con varias de las personalidades más grandes de la plataforma de Tiktok, en donde existía un influjo de contenido deepfake de las influencers Charli D’Amelio, Addison Rae y Bella Poarch. Estas imágenes pornográficas, así mismo, eran publicadas en la red social Twitter en intervalos de 24 horas, tiempo en el cual alcanzaban los 26 millones de vistas, y cuyo volumen de contenido llegaba a ser comparables con los de actrices como Emma Watson, quién fue mencionada al inicio de este capítulo.

En su momento, cuando NBC News buscó tomar contacto con algún representante de Twitter mediante correos electrónicos adjuntando seis de las varias páginas que se

encontraban publicando estas imágenes generadas mediante el uso de IA, no llegaron a recibir respuesta alguna. Y aunque algunos de los usuarios fueron suspendidos, en la plataforma aún se puede encontrar contenido deepfake de tanto las influencers, como de la actriz.

Dentro de la conversación que la Gomez mantuvo con Lautner durante el podcast mencionado en líneas anteriores, la actriz expresó su incomodidad con el hecho de que el contenido pornográfico generado de ella sin su consentimiento sea una de las primeras cosas con las que uno se encuentra al buscar su nombre en internet, y procedió diciendo que lo que más le preocupaba al respecto era la imposibilidad de bajar los videos e imágenes. En sus palabras: “*Why is it so hard to take down? That was my whole thought on it, was, ‘Why is this allowed¹⁰’*” (Tenbarg, 2024, párr. 10)

Así mismo, la actriz se vio en una situación en la que no podía llegar a tomar ningún tipo de acción legal en contra de los usuarios generando fotos y videos pornográficos de su cuerpo debido a la falta de decretos o leyes que prohibieran o penalizaran este tipo de actividad.

3.3 Caso Taylor Swift

Uno de los casos más recientes de la pornografía deepfake siendo utilizada sucedió en el mes de enero del año 2024, cuando en la plataforma de Twitter fueron publicadas varias fotografías generadas mediante tecnología deepfake que mostraban a Taylor Swift, actualmente considerada como una de las artistas musicales a nivel mundial, en un campo de fútbol americano completamente desnuda. En la representación ficticia también se podían presenciar una multitud de manos sin rostro que manoseaban el cuerpo de la artista, apretujando su pecho y trasero, y pintando una imagen altamente sexualizada de la artista.

Estas imágenes fueron generadas y publicadas poco tiempo después de que la cantante empezara una relación amorosa con el jugador estrella del equipo de futbol *Kansas City Chiefs* Travis Kelce, debido a la atención que la NFL colocaba en las apariciones de Swift en los partidos de los *Chiefs*, llevando a especulaciones respecto a

¹⁰ Traducción propia de la autora: “¿Por qué es tan difícil de eliminar? Eso era todo lo que podía pensar al respecto, ¿por qué es algo así permitido?”

la intencionalidad detrás de estas imágenes, en donde se cuestionaba la erotización del consumidor y se especulaba una intencionalidad de humillación contra de la cantante por parte de los fans del deporte.

La usuaria Ellie Willson [@ellieokwilson] (2024) publicó un tweet diciendo lo siguiente:

“I think part of the reason so many men are loving these fake images of Taylor Swift being sexually assaulted is because it’s the humiliation and degradation of a strong and powerful woman that does it for them. They want to see her “put in her place”¹¹.

La pornografía deepfake de Swift se mantuvo publicada en Twitter por casi un día entero, tiempo en el cual llegó a tener alrededor de 47 millones de vistas antes de que fueran eliminados por los algoritmos de copyright de la red social. Los fans de la artista se movilaron en masa para denunciar y criticar el uso de la pornografía deepfake, haciendo un llamado para la acción de sus representantes gubernamentales y cuestionando la falta de penalización para este tipo de comportamiento.

La influencia de Swift en Estados Unidos es innegable debido al éxito que ha alcanzado y la manera en que la cantante ha llegado a influenciar la economía del país con su tour *“The Eras”*, llegando a generar alrededor de \$5 billones de dólares para la economía en el país, y números igualmente altos en las economías de cada una de los países por el que pasa su tour (Mitra, 2024). Esta influencia fue demostrada una vez más cuando al día siguiente la casa blanca se pronunció al respecto, tildando a este comportamiento como alarmante. Así mismo, el representante gubernamental Joe Morelle buscó empezar una conversación respecto al como estas imágenes generan los daños emocionales, financieros y honorables irreparables en las personas que se vuelven blancos del deepfake pornográfico. (Rahman-Jones, 2024)

Según lo reportó Imran Rahman-Jones en enero del 2024 para BBC News, varios representantes aparte de Morelle, como son Yvette D. Clarke y Tom Kean Jr, se pronunciaron sobre el peligro de la IA y los deepfakes pornográficos, haciendo un

¹¹ Traducción propia de la autora: “Pienso que una de las razones por las que tantos hombres están amando estas imágenes falsas de Taylor Swift siendo agredida sexualmente es porque la humillación y degradación de una mujer fuerte y poderosa los prende. Quieren verla “puesta en su lugar”.

llamado al congreso para la realización de decretos que regulen el uso de la misma, buscando proteger los derechos de tanto Swift como las variadas mujeres que han sido víctimas de esta práctica.

Es necesario mencionar que anterior a lo sucedido con Taylor Swift había existido ya en el año 2023 un proyecto de ley titulado *'The Deepfakes Accountability Act'*, propuesto por la representante demócrata del estado de Nueva York Yvette D. Clarke, en donde se buscaba el obtener una protección penal con una pena tanto monetaria como privativa de libertad por un tiempo de hasta cinco años para cualquier persona que cometiera la alteración audiovisual de cualquier tipo de contenido bajo las siguientes pautas:

"With the intent to humiliate or otherwise harass the person falsely exhibited, provided the advanced technological false personation record contains sexual content of a visual nature and appears to feature such person engaging in such sexual acts or in a state of nudity.¹²" (p.5)

Lamentablemente, este acto en contra de los deepfakes pornográficos no terminó convirtiéndose en una realidad jurídica dentro de Estados Unidos, siendo una propuesta que actualmente se encuentra archivada.

A pesar de ello, de acuerdo a lo indicado por la secretaria de prensa de la casa blanca, Karine Jean-Pierre, en una rueda de prensa reportada por la cadena ABC News, la administración gubernamental ha buscado tomar acciones como el lanzamiento de un grupo de trabajo para abordar el acoso y el abuso en línea, y por parte del Departamento de Justicia, la creación e inauguración de la primera línea de ayuda nacional para todas aquellas personas sobrevivientes de abuso sexual basado en el uso de imágenes. (Travers & Saliba, 2024)

Es importante tener en mente que en los años transcurridos entre el momento en que los primeros deepfakes empezaron a surgir en internet, y lo sucedido con el caso de Swift, más alrededor de un 96% de contenido deepfake en internet es de índole pornográfica y no consentida, siendo las mujeres jóvenes y las niñas casi exclusivamente

¹² Traducción propia de la autora: Con la intención de humillar o acosar de cualquier manera a la persona falsamente exhibida, siempre que la personificación falsa que haya sido realizada con tecnología avanzada contenga contenido sexual de manera visual donde sea o parezca representada dicha persona participando en actos sexuales o se encuentre en un estado de desnudez.

los blancos de los mismos, pasando de ser exclusivamente realizado con el uso de imágenes de celebridades, a ciudadanas comunes y corrientes. (Noel, 2024) En un acápite posterior se ahondará en casos que evidencian esta nueva realidad según como estas propias aplicaciones y sitios se promueven a sí mismas.

Parte de este cambio puede ser acreditado, según lo dijo el periodista investigador Emanuel Maiberg y fue reportado por Katherine Noel para el *Institute of Global Politics* en abril del 2024, a la facilidad de acceso actual a este tipo de modelos tecnológicos, fácilmente replicables y accesibles, siendo solo necesario un clic para su creación.

Así mismo, otra de las causas a las Maibers se refirió fue a la capacidad de monetización que tiene este contenido por parte de quienes los crean, ya sea por cuestiones como la suscripción a la plataforma de X, mediante la cual las vistas que llegue a tener un post se convierte en diferentes cantidades de dinero; cuando este tipo de pornografía es creado por comisión; o cuando los modelos algorítmicos para la inteligencia artificial deepfake capaz de crearla es comercializada mediante chats y foros de Discord.

3.4. Caso Rana Ayyub

Es necesario el tener en cuenta que Taylor Swift no se trata del primer antecedente en donde la pornografía deepfake fue utilizada a manera de humillación de una mujer. Rana Ayyub, una periodista prominente y activista política, defensora de los derechos humanos, en abril del año 2018 se convirtió en víctima de esta práctica, con un video que se esparció como fuego entre los cibernautas, y llegó a aparecer en al menos la mitad de los teléfonos celulares en India. (Chesney et al, 2020)

Esta situación sucedió después de que la periodista condenara al gobierno de India, especialmente al denunciar públicamente la violación de una niña Cachemira de ocho años de edad, específicamente el partido nacionalista Bharatiya Janata (BJP). Lo resultante de aquello, fue una persecución política por parte de varios grupos extremistas hindús, quienes enviaron ataques misóginos en línea, inundando sus redes sociales y mensajes directos con amenazas de muerte y violación. (Ayyub, 2018)

Como parte de este ataque, fueron realizados videos pornográficos de la periodista mediante la utilización de tecnología deepfake, la cual fue publicada en conjunto con la

dirección de la vivienda de Ayyub, y afirmaban que esta tendría sexo anónimo con quien se presentara en su hogar. Con estos ataques, buscaron terminar con tanto la credibilidad como reputación de Ayyub, y fueron realizados con la intención de humillarla y silenciarla. Estos videos llegaron al conocimiento de la activista por medio de un amigo, quien le alertó de que se encontraban circulando mediante grupos de WhatsApp, pero desde estos grupos se expandió rápidamente a otras redes sociales como lo son Facebook, Instagram y Twitter. (Ayyub, 2018)

Estos ataques llegaron a tal grado que varios expertos en derechos humanos de la ONU, según fue publicado en la página de UN News en febrero del 2022, se pronunciaron respecto a la falta de protección del gobierno de India hacia la periodista, puesto a que el tipo de silenciamiento que experimentó Ayyub por parte de estos grupos en línea iban en contra del derecho de libertad de expresión y libertad de opinión; en ello, la ONU insistía que se debía llevar una investigación por parte de las autoridades de India y cesar también con el acoso judicial que llegó a existir contra la periodista, siendo tomadas acciones como el congelar sus cuentas e iniciadas investigaciones respecto a evasión de impuestos y lavados de dinero sin fundamento en su contra durante variadas ocasiones.

En el año 2018, Ayubb publicó un artículo para el HuffingtonPost titulado *“I Was The Victim Of A Deepfake Porn Plot Intended To Silence Me”* en donde relata cómo se sintió respecto a la situación, la manera en que se le volvió imposible ignorar la humillación que sentía, e incluso como tuvo que ser internada en el hospital debido a las palpitaciones y ansiedad que la situación causó en ella. En sus propias palabras *“I was vomiting, my blood pressure shot up, my body had reacted so violently to the stress¹³”* (párr. 26).

Así mismo, continua la autora con su relato, el momento en que se acercó a la policía a denunciar lo sucedido, todos ellos se negaron a tomar la denuncia; después de todo, los involucrados en la creación y esparcimiento de la pornografía deepfake de Rana Ayyub eran políticos y estos se negaban a verse involucrados. Según el recuento de Ayyub, los oficiales de policía finalmente accedieron a tomar la denuncia únicamente cuando la abogada de Ayyub amenazó con acudir a los medios de comunicación, más sin embargo la activista no recibió ningún tipo de protección legal, ni siquiera cuando

¹³ Traducción propia de la autora: Estaba vomitando, mi presión sanguínea se disparó, mi cuerpo había reaccionado violentamente al estrés.

intervinieron los oficiales de la ONU, solicitando al gobierno de India el brindarle protección. (Ayyub, 2018)

Si bien es cierto, la intervención de la ONU respecto a la necesidad del cese de estos ataques misóginos le llegó a dar un poco de paz a Ayyub, la periodista relata que los efectos psicológicos que tuvo la publicación del video han permanecido con ella, llegando a cambiar fundamentalmente quien solía ser, a pesar de haber estado bajo fuego en varias ocasiones anteriores a lo sucedido con los deepfakes pornográficos. (Ayyub, 2018)

3.5 Caso Corea del Sur o el “Second Nth Room”

Corea del Sur es una nación con un historial de crímenes sexuales digitales. En el año 2019 se dio a conocer que una gran parte de hombres surcoreanos estaba haciendo uso de las salas de chat de la aplicación de Telegram para extorsionar a decenas de mujeres jóvenes, en su mayoría menores de edad, para que grabaran videos de sí mismas cometiendo actos sexuales y violentos en estas salas. A este caso se le dio la denominación de “*Nth Room*”, en donde al menos 260.000 usuarios habían accedido a estas salas de chat tras haber realizado el pago con divisas virtuales, también conocidas como crypto monedas, o con videos propios, y de ellos, alrededor de 220 fueron detenidos por la policía del país. (Souza, 2020)

Actualmente, en el año 2024, una situación semejante está sucediendo, en donde en salas de chat de la aplicación de Telegram, se están generando contenido audiovisual explícito de mujeres, niñas y adolescentes mediante tecnologías deepfake. El presidente del país declaró a la situación como una emergencia nacional, con las denuncias de esta práctica subiendo día a día. Según lo reportaron Jean Mackenzie y Nick Marsh en agosto del 2014, un total de 297 casos de deepfakes pornográficos siendo generados sin el consentimiento de la víctima y compartidos en estas salas de chat fueron reportados durante los primeros meses del año, superando casi con un 20% la tasa de casos reportados en el 2023, siendo la mayoría de víctimas menores de edad y la mayoría de perpetradores adolescentes. La mayoría de salas de chat, continúan los autores, se encuentran ligados a diferentes colegios y universidades de la región.

En septiembre del presente año, los legisladores de Corea del Sur aprobaron un proyecto de ley que criminaliza la posesión o visualización de videos e imágenes

explícitos creados con deepfakes, en donde cualquier persona que genere este tipo de contenido, o lo consuma, pueda estarse enfrentando a una pena privativa de libertad de cinco años o al pago de una multa de 50 millones de wones bajo la ley de prevención de violencia sexual y protección de víctimas. (Reuters, 2024)

Hoy por hoy, según lo reportó Reuters para la cadena de noticias CNN World, Corea del Sur se enfrenta a un total de 800 casos distintos de pornografía deepfake en lo que va del año, y en los intentos del gobierno por buscar controlar este fenómeno han llegado, incluso, a lanzar una investigación en contra de la empresa de Telegram por su complicidad en la distribución de contenido sexual explícito deepfake.

3.6 Caso Hugh Nelson

En junio del presente año, en Reino Unido, Hugh Nelson fue capturado por parte de la policía especial del país por generar imágenes deepfakes de abuso sexual de menores de edad. El hombre, domiciliado en Egerton, se trataba de un profesional con una maestría en diseño gráfico, quién, según lo reportó Andy Gregory para el periódico *Independent*, se dedicaba a moderar salas de chat en línea en donde incitaba a la pederastia, incitando en varias y violentas maneras el abuso sexual de menores de 13 años.

En agosto del presente año, Nelson se declaró culpable de alrededor de once ofensas en la *Bolton Crown Court*, y en octubre fue sentenciado a dieciocho años de pena privativa de libertad.

De acuerdo con el reportaje de Gregory (2024), Nelson se dedicaba a la creación de contenido de explotación sexual infantil mediante comisión, cobrando alrededor de ochenta libras para la creación de lo que él llamaba “un personaje” dentro del moderador RGA que utilizaba para la creación de este contenido, el cual incluía al menor solicitado, cuya imagen era enviada a Nelson por parte del comisionario, en situaciones de extrema violencia, como lo son decapitaciones, asfixias, ahogamientos, necrosis, bestialidad o zoofilia, y demás.

Nelson, continúa el reportaje, se defendió diciendo que las personas que comisionaban sus servicios para la creación de pornografía deepfake eran personas que

*“don’t/can’t f*** their nieces, daughters etc, so the way I see it is I provide a valuable service.”¹⁴* (párr. 11)

Anteriormente, se había mencionado el debate doctrinario existente debido a la posesión de pornografía con la utilización de población infantojuvenil en relación con el artículo 104 del COIP. La defensa de Nelson en este caso abre el debate sobre si el acceso a este tipo de contenido en realidad previene el actuar del llamado pedófilo, y, por ende, protege a las infancias y adolescencias de las garras de aquellos que padecen de este trastorno.

Sin embargo, dentro un reporte al congreso realizado por la policía federal de Estados Unidos, se encontró que no todas las personas que cometen crímenes relacionados a la posesión, comercialización o consumo de pornografía infantil son considerados pedófilos dentro de la concepción clínica de esta patología.

Así mismo, se encontró que, si bien la prevalencia de la pedofilia entre los delincuentes que consumen pornografía infantil no está clara, las investigaciones en el área demuestran que aquellos que consumen pornografía infantil, independientemente de si cumplen con la definición clínica de pedofilia, tienen muchas más probabilidades de ser excitados sexualmente por la población infantojuvenil, y más probables de cometer delitos sexuales en su contra que aquellos que no lo consumen.

La manera en la que Nelson fue descubierto se debe a que una de sus salas de chat se vio abordada por un policía encubierto y encargado de la investigación de contenido de abuso sexual MASI (Materiales de Abuso Sexual Infantil) en Reino Unido. En abril del año en vigencia, el Ministerio de Justicia del país aprobó una nueva ley en donde la persona que generara o creara deepfakes sexualmente explícitos, incluso cuando no tuvieran la intención de compartirlos, pero deseara causar alarma, humillación o angustia en la víctima. Esta criminalización fue agregada a la legislación de Reino Unido mediante una enmienda a la ley de Justicia Criminal. (Ministry of Justice, 2024)

La Ministra de Víctimas y Salvaguardia, Laura Farris, habló sobre como la pornografía deepfake es otro ejemplo sobre como las personas buscan degradar y deshumanizar a otras, especialmente a las mujeres, y como esta práctica tiene la capacidad

¹⁴ Traducción propia de la autora: “No van a/pueden cogerse a sus sobrinas, hijas, etc; así que la manera en que yo lo veo es que yo proveo un servicio valorable.”

de tener consecuencias catastróficas si es que fuese compartido a gran escala; así mismo, se refirió a que al dar protección legal en contra de esta práctica, el gobierno espera mandar un mensaje claro de que el material deepfake pornográficos es inmoral, en su mayoría misógino, y un crimen.

El caso de Hugh Nelson es uno en donde la explotación sexual deepfake MASI era solicitada a su persona por parte de usuarios adultos en Francia, Italia y Estados Unidos. El caso fue descrito por el detective Carly Baines como uno particularmente único y profundamente horripilante, y el caso terminó convirtiéndose en un hito dentro de la legislación de la nación, debido a que dentro del mismo se puso a prueba la ley recientemente emitida, así como el haber logrado sentar precedente para casos futuros o una influencia futura en la manera en que las legislaciones se concreten. (Gregory, 2024)

3.7 Caso Ecuador o Colegio de Quito

Enfocándonos en la situación actual de nuestro país, es menester el exponer el caso de lo que ha estado sucediendo dentro de nuestra propia nación. El pasado octubre del año 2023, en un colegio de la ciudad de Quito, ubicado en el Valle de los Chillos, dos alumnos de primero de bachillerato llegaron a generar alrededor de 700 imágenes y videos pornográficos de 24 de las estudiantes mujeres de la institución, variando desde primero hasta tercero de bachillerato, de clase mediante el uso de IA generadora de imágenes.

Este caso se volvió conocimiento de las víctimas, según lo reportó Kevin Hidalgo Muñoz para la revista Vistazo en octubre del 2023, el momento en que las imágenes y videos empezaron a circular dentro del colegio, razón por la cual las estudiantes afectadas tomaron la decisión de abandonar el colegio.

La fundación Grupo Rescate Escolar, junto con algunos de los padres de familia de las afectadas, colocaron una denuncia ante la Fiscalía General del Estado debido a la falta de celeridad por parte de la directiva de la institución educativa, la cual empezó una investigación por el presunto delito de pornografía con utilización de población infantojuvenil.

Si bien es cierto, este proceso aún se encuentra en trámite y no ha sido resuelto por parte de un Tribunal de Garantías Penales, como se analizó ya anteriormente dentro de este trabajo de titulación, la protección penal de los artículos 103 y 104 del COIP no

es una que se expande a la utilización del rostro e identidad de un menor con la simulación de desnudos, ya que el entenderlo así implica una interpretación del tipo contenido dentro de los artículos anteriormente mencionados, cuestión que no cabe dentro del derecho penal. Por ende, esta situación que se encuentra actualmente en trámite significa la existencia de un delito atípico, y el existe el riesgo de que se termine en impunidad puesto a que no existe delito sin ley que así lo establezca.

Más ello no significa en realidad que no se encuentren en peligro variados bienes jurídicos protegidos, como lo son la indemnidad sexual, el derecho al libre desarrollo de la personalidad, el derecho a la intimidad, y el derecho a la protección de la imagen de una persona. Incluso, se puede presumir un daño psicológico a las víctimas, puesto a que se evidencia en sus acciones de las estudiantes de decidir abandonar la institución educativa tras el esparcimiento de este contenido pornográfico generado de ellas sin su consentimiento, todo debido a inobservancias de una ley que avanza más lento que el mundo material al que se supone debe adecuarse.

Por su parte, el Ministerio de Educación recordó la existencia del Protocolo de Atención frente a situaciones de Violencia Digital detectadas en el Sistema Nacional de Educación, en el cuál existen ciertos lineamientos que se deben seguir dentro de cualquier caso de violencia digital para tanto la prevención, intervención y reparación de las mismas, más, sin embargo, este protocolo en ningún momento hace referencia directa al fenómeno del deepfake pornográfico.

Una situación similar había sucedido anteriormente en Estados Unidos, en donde dentro del colegio Issaquah High School en la ciudad de Seattle se habían dado varios incidentes en donde estudiantes habrían utilizado IA, con una aplicación web llamada “Nudify” que generaba de forma automática fotos de mujeres para que estas se vieran desnudas, para crear contenido pornográfico de las fotos publicadas en Instagram de sus compañeras de clases. Dentro de un informe policial uno de los estudiantes implicados había admitido a la creación de este tipo de contenido. Aparentemente, el menor había descubierto la aplicación mediante la red social de TikTok, y publicó las imágenes que realizó en Snapchat, momento en cual varios de sus amigos lo contactaron buscando poder acceder a esta aplicación. (Koebler, 2024)

Esta situación no fue reportado a tiempo por las autoridades de la institución debido a la complejidad que supone la falta de protocolo de acción en los casos donde el acoso sexual se da mediante el uso de IA y, claro está, la falta de ley que los regule.

Estos tampoco son incidentes aislados, ya que, así mismo, en el año 2021, Mia Janin, una adolescente de 14 años se quitó la vida debido al ciberbullying que había sufrido por parte de sus compañeros de clase. Dentro del acoso que sufrió, existía un chat grupal usado por varios estudiantes varones en donde se enviaban fotografías alteradas usando IA de chicas desnudas de su escuela, en dónde colocaban una captura de pantalla del rostro de una fotografía de una de las chicas y lo colocaban sobre el cuerpo de una actriz de porno; entre las muchas estudiantes, se encontraba Mia Janin. (Hooper, 2024)

3.8 Publicitación de modelos de IA para creación de Deepfakes Pornográficos

Es claro que el acceso a este tipo de IA generadora de imágenes a través de la cual se puede crear contenido deepfake pornográfico es cada vez más y más sencillo, siendo en su mayoría utilizado por adolescentes. Esto podría ser atribuido a la manera en que varios de estos modelos tecnológicos se publicitan a sí mismos mediante el uso de las diferentes redes sociales, utilizadas en su mayoría por una demográfica joven.

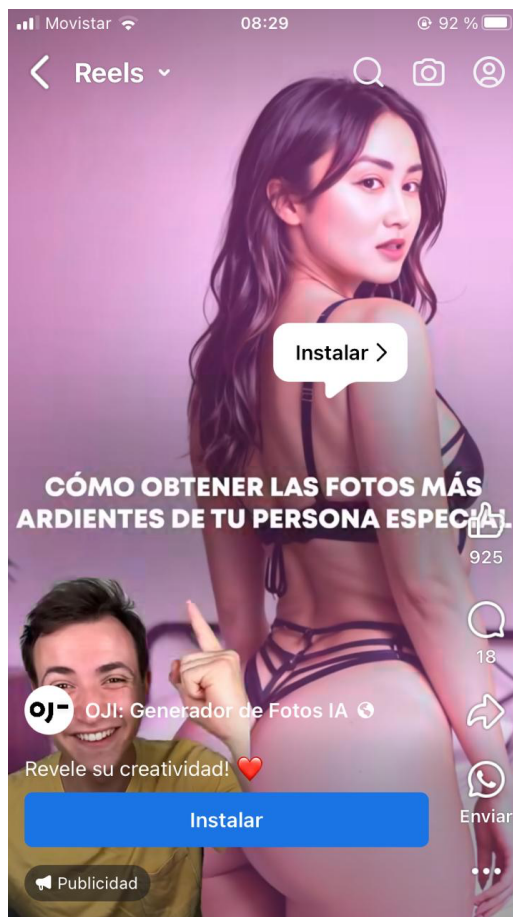
Uno de los casos que se han podido presenciar durante la redacción de este trabajo de titulación es el caso particular de la aplicación *OJI: Generador de Fotos IA*, misma que se publicita a sí misma como una manera de obtener “fotos ardientes” de la pareja o amor platónico de los usuarios, o la idea de cómo habría sido la existencia de OnlyFans, una red social de suscripción en la que los creadores pueden públicas y monetizar contenido de todo tipo, por lo general considerado exclusivo y en su mayoría de índole sexual, en otras épocas como la de los años 60s.

Por lo general, este tipo de publicidad es promovido en las redes de Instagram, Facebook y Tiktok, utilizando varios tipos de imágenes provocativas, eróticas y sugestivas de variados modelos en ropa interior o en diferentes estados de desnudez a manera de demostración de cómo se puede utilizar la aplicación que contiene un modelo de IA generadora de imágenes.

Incluso, si es que no se muestran como tal los desnudos, el cuerpo que se le da a las mujeres dentro de la manera en que se da esta publicidad por lo general tiene tildes soeces o de explotación, cosificando sus figuras y mostrándolas con proporciones exageradas, agrandando los pechos, ensanchando las caderas y con expresiones que buscan aparentar el seducir a la audiencia. En el caso de los varones, que en proporción son vistos en menor volumen, se muestran sus pechos desnudos, y pantalones apretados o en bóxer que definen el bulto entre sus piernas de manera aparente.

Figura 1:

Ejemplo de publicidad OJI: Generador de Fotos IA



Fuente: OJI: Generador de Fotos IA, 2024, 17 de septiembre del 2024.

Al visitar el perfil de la cuenta de Instagram de la aplicación con el usuario @oji.app se pueden encontrar variados y diferentes ejemplos de la manera en que la misma aplicación se promociona, implementando una modalidad titulada "OJI style:

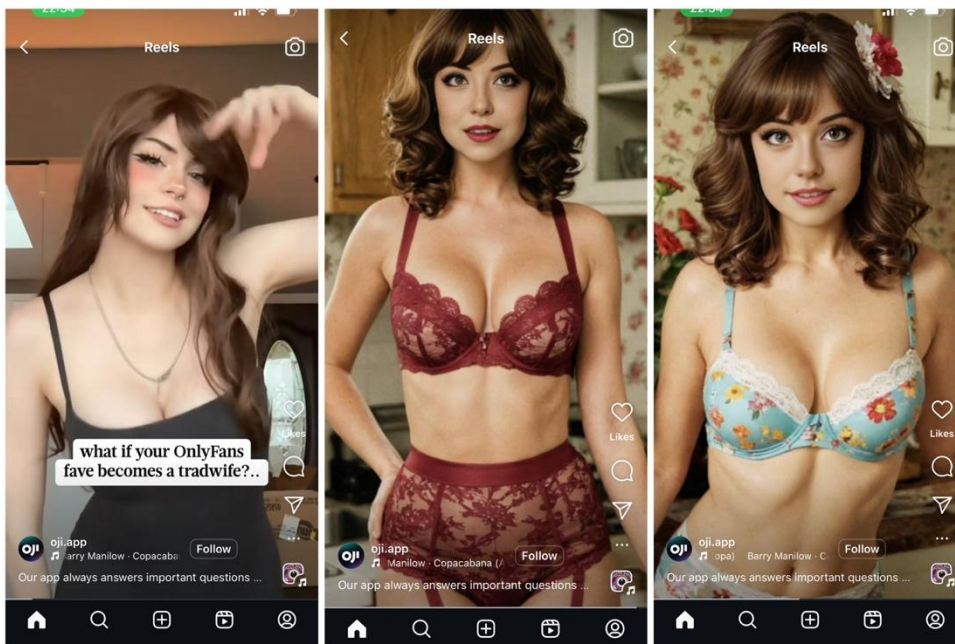
Seduction” específicamente dedicada a la generación de contenido de desnudos o semidesnudos de personas con tan solo subir una imagen o video de ellos.

Este es un fenómeno que llega a resultar abrumador por la cantidad de repetición que se da en las casi 300 publicaciones disponibles en el perfil, siendo a veces intercedidas por otros ejemplos sobre la conversión de imágenes a dibujos en estilo anime o caricatura. A pesar de ello, en su mayoría, el contenido que promociona es provocativo y sicalíptico.

A continuación, insertaré algunos ejemplos:

Figura 2:

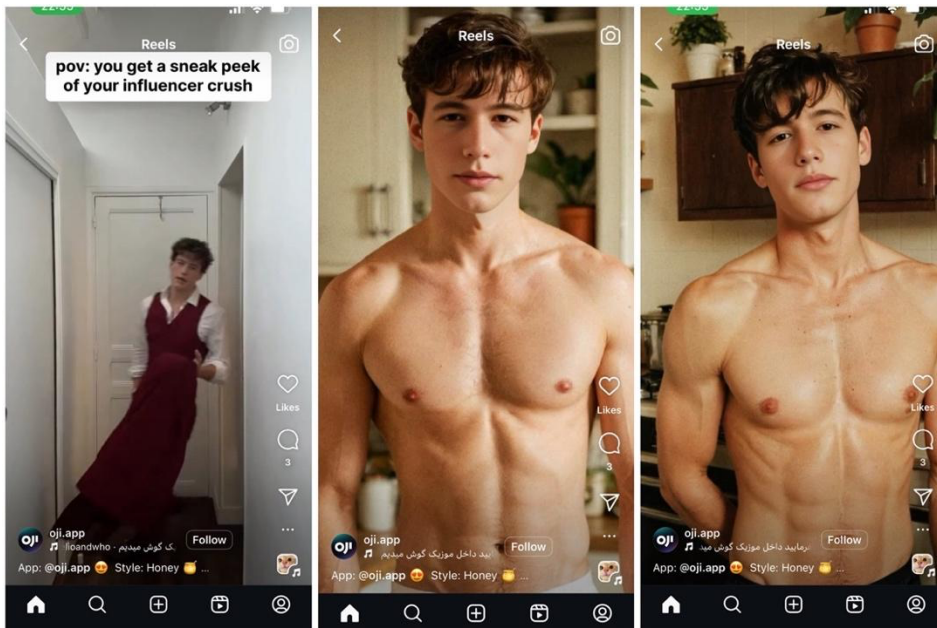
Publicidad OJI: ¿Qué tal si tu personalidad favorita de OnlyFans se convirtiera en una esposa tradicional?



Fuente: @oji.app, 2024, 12 de noviembre del 2024.

Figura 3:

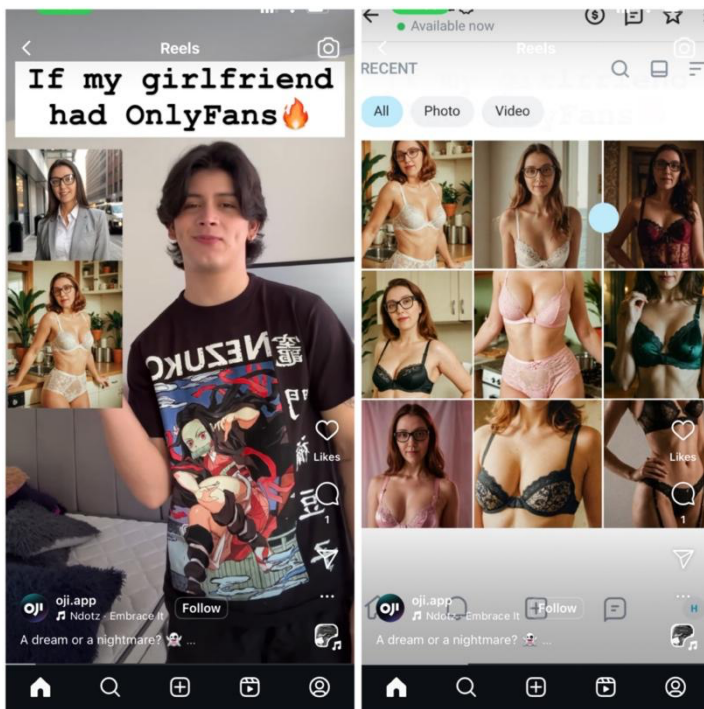
Publicidad OJI: pov: tienes una ojeadita de tu crush influencer



Fuente: @oji.app, 2024, 12 de noviembre del 2024.

Figura 4:

Publicidad OJI: si mi novia tuviera OnlyFans



Fuente: @oji.app, 2024, 12 de noviembre del 2024.

Se vuelve evidente, entonces, que, con este tipo de publicidad, y con la facilidad de acceso que se tiene debido a que se trata de una aplicación disponible para ser descargada tanto en la AppStore en dispositivos iOS, cómo en la PlayStore en

dispositivos Android, el peligro actual de los deepfakes pornográficos es uno que se vuelve inminente, y cuya existencia ha sido posible debido a la falta de regulaciones claras y precisas por parte de las diferentes legislaciones a lo largo del mundo, incluyendo el Ecuador, en donde es ya una realidad jurídica que la IA está siendo abusada para la creación de contenido pornográfico, cuyas víctimas son en su mayoría mujeres y la población infantojuvenil.

CONCLUSIONES:

- 1. El deepfake pornográfico es un problema de relevancia actual, de índole global, que afecta a las mujeres y la población infantojuvenil.**

La globalización de la sociedad que acarrea la naturaleza ilimitable del internet ha hecho de este fenómeno uno global, que afecta a los grupos vulnerables a explotación sexual. Históricamente hablando, estos grupos siempre han sido las mujeres y la población infantojuvenil, debido a la cosificación de los cuerpos de los mismos provenientes de la era esclavista, y actualmente, debido a que las tasas de contenido deepfake existente son de mujeres jóvenes y niñas.

- 2. El deepfake pornográfico violenta bienes jurídicos protegidos, y, por ende, merece tener una regulación legal relevante para el derecho penal.**

Esta conducta violenta los derechos a la intimidad, al honor, al libre desarrollo de la personalidad, a la imagen personal, libertad sexual en el caso de las mujeres, e indemnidad sexual en el caso de niñas, niños y adolescentes. Por ende, es una situación que debería tener relevancia en el ámbito del Derecho Penal.

- 3. La facilidad de acceso a la tecnología para crear deepfakes pornográficos se debe a la falta de prevención jurídica para este fenómeno.**

La falta de reglamentos claros sobre el uso de la IA, así como la falta de tipificación de conductas lesivas que utilizan estas tecnologías, han hecho que proliferen los sitios y aplicaciones que promocionan modelos algorítmicos que puedan ser utilizados como herramienta para el acoso sexual cibernético y la humillación y afectación psicológica para la víctima.

- 4. En el Ecuador, la protección legal de los artículos 103 y 104 del COIP no se extiende al deepfake pornográfico.**

El uso del rostro de la población infantojuvenil no se encuentra amparado dentro de la creación de los desnudos y semidesnudos simulados que establece el tipo penal contenido dentro del art. 103, puesto a que a lo que se refiere el legislador con la inclusión de “simulados” es a los casos en donde el niño, niña o adolescente haya sido creado completamente de manera virtual. Por ende, este tipo penal no engloba el deepfake pornográfico.

5. La atipicidad del delito del deepfake pornográfico en Ecuador puede llegar a ser causa de impunidad.

Debido a que la protección de los arts. 103 y 104 no se extiende a los deepfakes pornográficos, el caso existente y en actual trámite dentro del país no se adecúa al tipo penal por el cual se está dando investigación por parte de la Fiscalía General del Estado, por lo que la posibilidad de que la atipicidad del delito termine en impunidad para los perpetradores y en una falta de verdadera justicia a las víctimas es muy probable, dejándolas en indefensión.

REFERENCIAS:

- Alarcón Bowen, J. L. (2017). *Temas Penales 2*. Jorge M. Blum Carcelén. https://www.cortenacional.gob.ec/cnj/images/pdf/publicaciones_cnj/Temas2.pdf#page=55
- Ayyub, R. (2018, 21 noviembre). I was the victim of a deepfake porn plot intended to silence me. *HuffPost UK*. https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/deepfake-porn_uk_5bf2c126e4b0f32bd58ba316
- Barona Vilar, S. (2016). Revista Boliviana de Derecho N° 21, Enero 2016, ISSN: 2070-8157 INTELIGENCIA ARTIFICIAL O LA ALGORITMIZACIÓN DE LA VIDA Y DE LA JUSTICIA: ¿SOLUCIÓN O PROBLEMA? *Revista Boliviana de Derecho*, 21, 18-49. <http://www.redalyc.org/pdf/4275/427543196015.pdf>
- Brown, S. (2021, 21 abril). *Machine learning, explained* | MIT Sloan. MIT Sloan. <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/machine-learning-explained>
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2016). *The second machine age: Work Progress and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. National Geographic Books.
- De la Torre, J. (2023). *REDES GENERATIVAS ADVERSARIAS (GAN) FUNDAMENTOS TEÓRICOS y APLICACIONES* [Universitat Oberta de Catalunya]. <https://arxiv.org/pdf/2302.09346>
- DEEP FAKES Accountability Act, H.R.3230, 116th Cong. (2019) [https://www.congress.gov/bill/116th-congress/house-bill/3230#:~:text=Introduced%20in%20House%20\(06%2F12%2F2019\)&text=His%20bill%20establishes%20requirements%20for,criminal%20penalties%20for%20related%20violations](https://www.congress.gov/bill/116th-congress/house-bill/3230#:~:text=Introduced%20in%20House%20(06%2F12%2F2019)&text=His%20bill%20establishes%20requirements%20for,criminal%20penalties%20for%20related%20violations).
- Donna, E. A. (2007). *Derecho Penal: Parte Especial Tomo I*. RUBINZAL-CULZONI EDITORES.
- Dworkin, A. (1989). *Pornography: Men Possessing Women*. Plume Books.
- Edwards, B. (2024, 22 marzo). La ONU aprueba la primera resolución global sobre inteligencia artificial. *WIRED*. <https://es.wired.com/articulos/onu-adopta-la-primer-resolucion-global-sobre-inteligencias-artificial>
- @ellieokwilson Wilson, E. (2025, 25 enero). *I think part of the reason so many men are loving these fake images of Taylor Swift*. X (Formerly Twitter). <https://x.com/ellieokwilson/status/1750591232630493460>

Ficha de relatoría No. 13-18-CN/21 | Portal de Servicios Constitucionales – Corte Constitucional del Ecuador. (s. f.).
<https://portal.corteconstitucional.gob.ec/FichaRelatoria.aspx?numdocumento=13-18-CN/21>

Ficha de relatoría No. 048-13-SEP-CC | Portal de Servicios Constitucionales – Corte Constitucional del Ecuador. (s. f.-a).
<https://portal.corteconstitucional.gob.ec/FichaRelatoria.aspx?numdocumento=048-13-SEP-CC>

Ficha de relatoría No. 048-13-SEP-CC | Portal de Servicios Constitucionales – Corte Constitucional del Ecuador. (s. f.-b).
<https://portal.corteconstitucional.gob.ec/FichaRelatoria.aspx?numdocumento=048-13-SEP-CC>

González, A. H., & González Redondo, F. A. (2024). Los orígenes de la Inteligencia Artificial. *Revista AEND*, 106, 16-23.
https://www.researchgate.net/publication/380356611_Los_origenes_de_la_Inteligencia_Artificial_Revista_AEND_1888-9166#full-text

González de Posada, F. (2020). *El aritmómetro electromecánico de Torres Quevedo (1920), primer ordenador. conmemoración de su centenario (2020) a la luz de la historia de la ciencia del último siglo*. Real Academia Europea de Doctores.
<https://raed.academy/wp-content/uploads/2020/12/discurso-ingreso-Francisco-Gonzalez-de-Posada.El-aritmometro-electromecanico-de-Torres-Quevedo-cmpr.pdf>

Gregory, A. (2024, 28 octubre). Paedophile who made ‘chilling’ AI child abuse images jailed in landmark case. *The Independent*.
<https://www.independent.co.uk/news/uk/crime/hugh-nelson-sentence-ai-child-indecent-images-b2634060.html>

Halt all retaliation attacks against Indian journalist Rana Ayyub – UN experts. (2022, 23 febrero). UN News. <https://news.un.org/en/story/2022/02/1112362>

Harwell, D. (2018, 31 diciembre). *Scarlett Johansson on fake AI-generated sex videos: ‘Nothing can stop someone from cutting and pasting my image’*. Washington Post.
<https://www.washingtonpost.com/technology/2018/12/31/scarlett-johansson-fake-ai-generated-sex-videos-nothing-can-stop-someone-cutting-pasting-my-image/>

- Holdsworth, J., & Scapicchio, M. (2024, 16 julio). ¿Qué es el deep learning? | IBM. *International Business Machines*. <https://www.ibm.com/es-es/topics/deep-learning>
- Hooper, S. (2024, 24 enero). Teen took her own life after online bullying shared fake nudes. *Metro*. <https://metro.co.uk/2024/01/24/teen-took-life-online-bullying-shared-fake-nudes-20162284/amp/>
- HYUNG-JIN KIM Associated Press & ABC News. (2024, 6 noviembre). *South Korea fights deepfake porn with tougher punishment and regulation*. ABC News. <https://abcnews.go.com/International/wireStory/south-korea-fights-deepfake-porn-tougher-punishment-regulation-115556398>
- Koebler, J. (2024, 15 febrero). *'What Was She Supposed to Report?:' Police Report Shows How a High School Deepfake Nightmare Unfolded*. 404 Media. <https://www.404media.co/what-was-she-supposed-to-report-police-report-shows-how-a-high-school-deepfake-nightmare-unfolded/>
- Kwak, K. (2024, 23 agosto). Grimes and Aespa Go Deep on AI, Avatars, and the Art of the Music Video. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-features/grimes-aespa-k-pop-media-ai-music-1234853710/>
- López de Mántaras, R. (2024, 18 julio). *La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional*. BBVA NOTICIAS. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>
- Mackenzie, J. (2024, 28 agosto). *South Korea faces deepfake porn «emergency»*. <https://www.bbc.com/news/articles/cg4yerrg451o>
- Ministry of Justice. (2024, 16 abril). Government cracks down on 'deepfakes' creation. *GOV.UK*. <https://www.gov.uk/government/news/government-cracks-down-on-deepfakes-creation>
- Mitra, M. (2024, 8 marzo). *Swiftonomics: The Economic Influence of Taylor Swift*. Investopedia. <https://www.investopedia.com/swiftonomics-definition-8601178>
- Mordini, E. (2007). Technology and fear: is wonder the key? *Trends In Biotechnology*, 25(12), 544-546. <https://doi.org/10.1016/j.tibtech.2007.08.012>
- Muñoz Conde, F. (2023). *Derecho Penal Parte Especial* [Ebook]. Carmen López Peregrín.
- Noel, K. (2024, 22 abril). *AI and the Rise of Deepfake Pornography*. Institute If Global Politics. <https://igp.sipa.columbia.edu/news/rise-deepfake-pornography>

- Nogueira Alcalá, H. (2007). EL DERECHO a LA PROPIA IMAGEN COMO DERECHO FUNDAMENTAL IMPLÍCITO: FUNDAMENTACIÓN y CARACTERIZACIÓN. *Ius Et Praxis*, 13(2). <https://doi.org/10.4067/s0718-00122007000200011>
- Nyhton, P. (2024a, abril 5). Exploring the Limits: The Creative Potential of AI in Poetry and Prose. *Medium*. <https://medium.com/@Phannuman/exploring-the-limits-the-creative-potential-of-ai-in-poetry-and-prose-d9cb5fbb1bb7>
- Nyhton, P. (2024b, abril 5). Exploring the Limits: The Creative Potential of AI in Poetry and Prose. *Medium*. <https://medium.com/@Phannuman/exploring-the-limits-the-creative-potential-of-ai-in-poetry-and-prose-d9cb5fbb1bb7>
- Oji: App. (2024, 30 septiembre). *Our app always answers important questions*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DAjXCh5pSAd/?igsh=YTNrZG54c2VveGdl>
- Oji:App. (2024, 24 octubre). 🍯 *Style: Honey* 🍯 *You should try this for yourself via link in bio* 🍯. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DBhOAIkJbKE/?igsh=MXQ2cnVsd253NmVqNw>
- Oji:App [oji.app]. (2024, 29 septiembre). *A dream or a nightmare?* 🧠. Instagram. https://www.instagram.com/reel/DAgpfIUJ0_S/?igsh=aGxnY2ozN2kzMWlx
- Peemans, J. (1992). Revoluciones industriales, modernización y desarrollo. *Historia Crítica*, 6, 15-33. <https://doi.org/10.7440/histcrit6.1992.02>
- Rahman-Jones, B. I. (2024, 27 enero). *Taylor Swift deepfakes spark calls in Congress for new legislation*. <https://www.bbc.com/news/technology-68110476>
- Report to the Congress: Federal Child Pornography Offenses*. (2021, 28 junio). United States Sentencing Commission. <https://www.ussc.gov/research/congressional-reports/2012-report-congress-federal-child-pornography-offenses>
- Reuters. (2024). South Korea to criminalize watching or possessing sexually explicit deepfakes. En *CNN World*. <https://edition.cnn.com/2024/09/26/asia/south-korea-deepfake-bill-passed-intl-hnk/index.html>
- Rúa, M. M. B. (2023). *Cibercriminalidad e investigación penal tecnológica: una mirada desde la experiencia de la Cooperación Internacional para la persecución de la cibercriminalidad en Latinoamérica*.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*.

- Soriano, R. (2023, 8 noviembre). Bad Bunny carga contra una canción creada con IA: “Si les gusta esa mierda, no merecen ser mis amigos”. *El País América*. <https://elpais.com/cultura/2023-11-08/bad-bunny-carga-contra-una-cancion-creada-con-ia-si-les-gusta-esa-mierda-no-merecen-ser-mis-amigos.html>
- Souza, N. D. (2020, 20 abril). *The Nth Room case and modern slavery in the digital space*. Lowy Institute. <https://www.lowyinstitute.org/the-interpreter/nth-room-case-modern-slavery-digital-space>
- Tenbarge, K. (2023, 13 junio). *Deepfake porn booms in the age of AI* [Vídeo]. NBC News. <https://www.nbcnews.com/tech/internet/deepfakes-twitter-tiktok-stars-rcna87295>
- Tenbarge, K. (2024, 19 enero). *Teen Marvel star speaks out about sexually explicit deepfakes: ‘Why is this allowed?’*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/tech/misinformation/teen-marvel-star-xochitl-gomez-speaks-deepfake-rcna134753>
- Travers, K., & Saliba, E. (2024, 28 enero). *Fake explicit Taylor Swift images: White House is «alarmed»*. ABC News. <https://abcnews.go.com/US/white-house-calls-legislation-regulate-ai-amid-explicit/story?id=106718520>
- Turing, A. M. (1950). I.—COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE. *Mind*, *LIX*(236), 433-460. <https://doi.org/10.1093/mind/lix.236.433>
- Valencia Rodríguez, N. (2014). *Pornografía virtual infantil* [Trabajo de Finde Grado, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://www.pensamientopenal.com.ar/doctrina/39568-pornografia-virtual-infantil>
- Valverde-Ramos, M. S., Armijos-González, M. J., & Martínez-Pérez, O. (2024). La tipificación del delito Deepfake Pornográfico en Ecuador y la era de la inteligencia artificial. *MQR Investigar*, *8*(2), 1950-1970. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1950-1970>
- Vega, M. A. H., De Estudio E Investigación Jurídica, I., & Terán, S. J. C. (2009). Delitos contra la libertad e integridad sexual en el nuevo Código Penal de la República de Nicaragua.
- Villoro, L. (1992). SOBRE EL CONCEPTO DE REVOLUCIÓN. *Revista del Centro de Estudios Constitucionales*, *11*, 277-290.
- Vistazo, R. (2023, 6 octubre). Alumnos de un colegio de Quito usaron inteligencia artificial para crear videos sexuales con los rostros de sus compañeras.

www.vistazo.com. <https://www.vistazo.com/actualidad/nacional/alumnos-de-un-colegio-de-quito-usaron-inteligencia-artificial-para-crear-videos-sexuales-con-los-rostros-de-sus-companeras-ME6107394>

Westerlund, M. (2019). The Emergence of Deepfake Technology: A review. *Technology Innovation Management Review*, 9(11), 39-52. https://timreview.ca/sites/default/files/article_PDF/TIMReview_November2019%20-%20D%20-%20Final.pdf