

ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA

PROYECTO DE LEY

**LEY DE PROTECCIÓN DE RASGOS PERSONALES Y CREACIONES
ARTÍSTICAS EN ENTORNOS DIGITALES**

GILBERTO CAMPOS CRUZ

EXPEDIENTE N. °25.171

**DEPARTAMENTO DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS
UNIDAD DE PROYECTOS, EXPEDIENTES Y LEYES**

PROYECTO DE LEY

LEY DE PROTECCIÓN DE RASGOS PERSONALES Y CREACIONES ARTÍSTICAS EN ENTORNOS DIGITALES

Expediente N.º25.171

ASAMBLEA LEGISLATIVA:

El progreso tecnológico avanza a una velocidad que nuestras leyes no logran seguir. Mientras se redacta esta propuesta de ley, en algún lugar del mundo, un algoritmo está aprendiendo a replicar los gestos de una persona sin su consentimiento, una voz sintética está siendo entrenada para cantar como un artista conocido, y un video manipulado circula por redes sociales sembrando confusión. Costa Rica no es una isla en este maremágnum digital. Hemos visto con preocupación cómo casos que parecían distantes ahora tocan nuestras puertas: personajes públicos cuyas palabras son puestas en bocas digitales que nunca las pronunciaron, artistas cuyas voces son clonadas para interpretar canciones que nunca grabaron, ciudadanos cuyas imágenes son utilizadas en contextos que jamás autorizaron.

Las mismas tecnologías que prometen revolucionar el arte, la medicina y la educación, también abren la puerta a formas de violación de la privacidad que ni George Orwell en su libro 1984¹ hubiera imaginado. Y mientras esto ocurre, nuestro marco legal, diseñado para otra época, mira impotente cómo se erosionan derechos fundamentales que creíamos inquebrantables.

La jurisprudencia costarricense ha sido clara en su defensa de la dignidad humana. La Sala Constitucional, en su voto 9250-2001², estableció que

"El derecho a la imagen como aquel que faculta a las personas a reproducir su propia imagen o por el contrario a impedir que un tercero pueda captar, reproducir o publicar su imagen sin autorización."

De igual manera el artículo 47 del Código Civil³, reforzó este criterio al señalar que

¹ chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.suneo.mx/literatura/subidas/George%20Orwell%201984.pdf

² <https://nexuspj.poder-judicial.go.cr/document/sen-1-0007-172229>

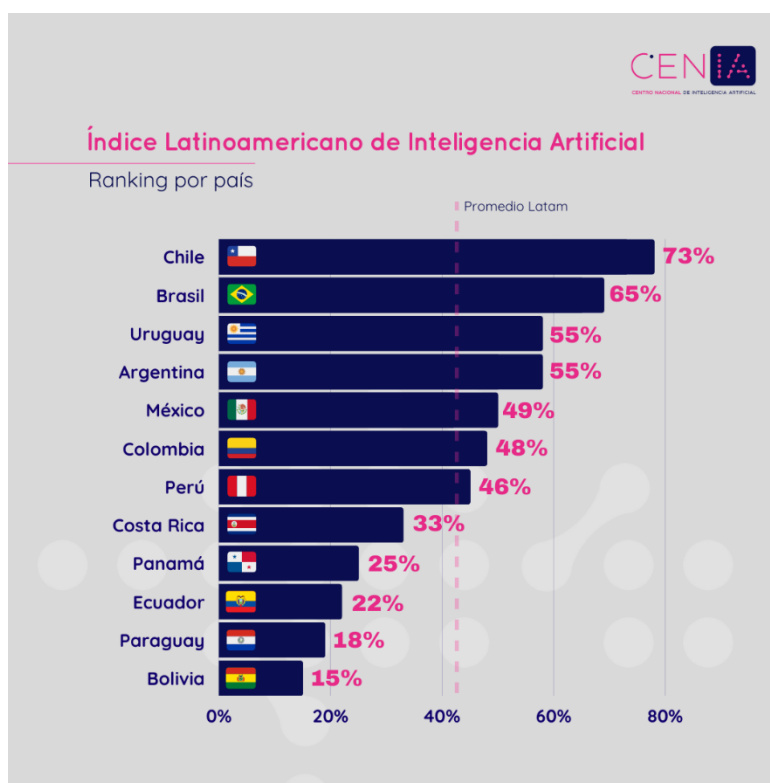
³

https://pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=15437&nValor3=0&strTipM=TC

"La fotografía o la imagen de una persona no puede ser publicada, reproducida, expuesta ni vendida en forma alguna si no es con su consentimiento, a menos que la reproducción esté justificada por la notoriedad de aquélla, la función pública que desempeñe, las necesidades de justicia o de policía, o cuando tal reproducción se relacione con hechos, acontecimientos o ceremonias de interés público o que tengan lugar en público".

Sin embargo, estas valiosas declaraciones chocan contra una realidad tecnológica que evoluciona más rápido que nuestros procesos legislativos.

No se trata de especulaciones futuristas. El caso reciente del artista nacional cuyo voz fue clonada para promocionar un producto que nunca avaló, o el de la diputada cuyo rostro apareció en un video falso anunciando medidas o decisiones inexistentes, demuestran que el problema ya está aquí.



El Índice Latinoamericano de Inteligencia Artificial, liderado por el Centro Nacional de Inteligencia Artificial de Chile, fue publicado con el apoyo de Amazon Web Services, el BID, la CAF, Google, y HubAPTA, y la asistencia técnica de la UNESCO, la OEA y el HAI de Stanford.

El reciente Índice Latinoamericano de Inteligencia Artificial (ILIA)⁴ revela que, aunque la región presenta importantes brechas en infraestructura, inversión y formación, también existen condiciones favorables para avanzar. Costa Rica, con su institucionalidad sólida, altos niveles de alfabetización digital y riqueza de datos

⁴ <https://indicelatam.cl/>

públicos, tiene las condiciones para adoptar un marco legal moderno que proteja los derechos fundamentales frente al uso indebido de la IA. Esto incluye la creación de normas sobre transparencia algorítmica, uso ético de datos, identidad digital y sanciones por suplantación mediante deepfakes entendiéndolo como contenido audiovisual manipulado mediante inteligencia artificial, que permite sintetizar o alterar imágenes, videos o audios para que parezcan auténticos.

Costa Rica enfrenta una oportunidad crucial para posicionarse como líder regional en la regulación de la inteligencia artificial (IA), en especial frente al creciente uso de tecnologías como los deepfakes. Estas herramientas, capaces de imitar voces, rostros o gestos con gran realismo, representan una amenaza creciente para la privacidad, la verdad pública y la integridad de procesos democráticos, particularmente en ausencia de una legislación específica que las regule.

Ante el avance acelerado de la IA y sus implicaciones, legislar no solo es necesario, sino estratégico. Es el momento de actuar con visión, no solo para proteger a la ciudadanía, sino para construir un entorno tecnológico justo, seguro y alineado con los valores democráticos del país.

Medios nacionales como La Nación en marzo del 2024⁵ documentaron cómo el contenido falso en Internet amenaza mundo de los negocios..

El vacío legal es particularmente preocupante en el ámbito artístico. Nuestra Ley N° 6683⁶, Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, de 14 de octubre de 1982, no contempla la protección contra la clonación digital de voces o estilos interpretativos. Esto deja a los artistas en una situación de vulnerabilidad absurda: mientras su obra musical está protegida, su voz - ese elemento único e irreplicable que constituye su identidad sonora - puede ser replicada y comercializada sin su permiso.

El caso del cantante mexicano Juan Gabriel, cuyas canciones "nuevas" siguen apareciendo años después de su muerte gracias a inteligencia artificial⁷, debería servirnos de advertencia. ¿Dónde queda el derecho de un artista a que su legado no sea manipulado? ¿Qué protección tienen las familias ante la explotación comercial no autorizada de la imagen y voz de sus seres queridos fallecidos?

⁵ <https://www.nacion.com/economia/negocios/contenido-falso-en-internet-amenaza-mundo-de-los/SDR4YEW7UZFULXCWT4DLRS4UE/story/>

⁶ https://pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?nValor1=1&nValor2=3396

⁷ <https://www.tvazteca.com/aztecauno/famosos/cancion-juan-gabriel-hecha-inteligencia-artificial-usuarios-notan-algo-extrano-voz-pbg-notas-mt#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1l%20es%20la%20canci%C3%B3n%20de,%E2%80%9CMe%20Nace%20Del%20Coraz%C3%B3n%E2%80%9D.>

Cuando ya no podemos distinguir lo real de lo ficticio, la verdad misma queda en entredicho. Las consecuencias para la democracia son profundas: ¿cómo tomar decisiones colectivas informadas si no podemos confiar en lo que vemos y oímos? Las elecciones del 2026 podrían verse afectadas por esta distorsión de la realidad si no actuamos a tiempo.

El derecho comparado nos ofrece caminos posibles. La Unión Europea, con su Ley de Inteligencia Artificial⁸, ha establecido requisitos estrictos para los sistemas de identificación biométrica. España modificó recientemente su ley de protección de datos para incluir específicamente las "imágenes y voces sintéticas". Chile, pionero en la región, aprobó en 2023 una reforma constitucional que protege los "datos neuronales y biométricos"⁹ como parte de los derechos fundamentales. Más cerca de nosotros, Colombia sancionó el año pasado la "Ley de Protección de la Identidad Digital"¹⁰, que castiga con hasta ocho años de prisión la creación y distribución de deepfakes con fines dolosos.

Esta propuesta no busca frenar la innovación, sino encauzarla responsablemente. Los mismos desarrolladores de inteligencia artificial han pedido regulaciones claras. La autorregulación no es suficiente", sostiene también Leonardo Cervera Navas, secretario general del Supervisor Europeo de Protección de Datos (SEPD)¹¹. Esta dualidad es clave: podemos y debemos fomentar el desarrollo tecnológico al tiempo que protegemos lo más sagrado de la condición humana: nuestra identidad, nuestra autenticidad, nuestro derecho a ser quienes decimos ser.

Los principios rectores son simples pero profundos. Primero, el consentimiento libre e informado debe ser la piedra angular de cualquier uso de datos biométricos. Segundo, el derecho a la imagen y voz no termina con la muerte; las familias deben tener la posibilidad de proteger el legado de sus seres queridos. Tercero, cuando el interés público entre en conflicto con estos derechos, debe aplicarse un test estricto de proporcionalidad, como lo ha hecho la Corte Interamericana de Derechos Humanos en casos recientes sobre libertad de expresión.

Las soluciones técnicas existen y pueden integrarse armoniosamente. Blockchain para certificar contenidos auténticos, watermarking digital para marcar creaciones generadas por IA, sistemas de verificación accesibles al público general. Pero

⁸ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32024R1689>

⁹

<https://www.camara.cl/verDOC.aspx?prmID=80844&prmTipo=FICHAPARLAMENTARIA&prmFICHATIPO=DIP&prmLOCAL=0>

¹⁰ https://www.minambiente.gov.co/wp-content/uploads/2024/09/DS-E-GET-01_V5-1R.pdf

¹¹ <https://e-jama.com/la-ue-se-inclina-por-la-autorregulacion-en-la-nueva-ley-de-inteligencia-artificial-tecnologia/?noamp=mobile>

ninguna solución técnica será suficiente sin un marco jurídico robusto que establezca responsabilidades claras y mecanismos ágiles de protección.

Cada día que pasa sin regulación es un día en que más costarricenses quedan expuestos a abusos. Cada semana sin legislar es una semana en que nuestro acervo cultural puede ser distorsionado sin remedio.

Gráficos: Incidencia Delitos Informáticos en Costa Rica, período 2019 al 2023

Delito Informático	INCIDENCIA				
	2019	2020	2021	2022	2023
Estafa Informática	639	913	880	3132	3262
Suplantación de identidad	608	755	953	840	1148
Difusión de información falsa	101	117	149	220	142
Suplantación de páginas electrónicas	29	31	93	287	67
Espionaje informático	48	115	126	138	139
Facilitación de delito informático	47	49	99	168	54
Seducción o encuentro con menores por medios electrónicos	54	52	63	84	51
Instalación o propagación de programas informáticos maliciosos	4	82	70	50	17
Sabotaje informático	11	29	23	26	26
Daño informático	9	17	15	20	9
Otros delitos o indeterminados	464	130	212	209	284
	2014	2290	2683	5174	5199

Fuente: Organismo de Investigación Judicial (OIJ), Oficina de planes y operaciones Unidad de Análisis Criminal

Según datos del OIJ, las denuncias por delitos informáticos pasaron de 2.014 en 2019 a 5.199 en 2023, con un crecimiento del 158%. Entre estos, destacan la estafa informática (aumento del 410,5%) y la suplantación de identidad (88,8%), delitos que suelen estar interrelacionados y generar pérdidas económicas millonarias — cerca de ₡3.000 millones solo en 2023.

La suplantación de identidad, tipificada en el artículo 230 del Código Penal, se ha convertido en una herramienta fundamental para cometer estafas a través de técnicas como el “fraude del CEO” o el “SIM swapping”. Estas prácticas, ahora potencializadas por la inteligencia artificial, permiten imitar voces, rostros y comportamientos de personas reales con tal realismo que muchas víctimas no logran detectar el engaño. En este contexto, los deepfakes podrían agravar aún más el problema, facilitando fraudes cada vez más sofisticados y difíciles de rastrear.

Además, el uso de técnicas como el phishing para la suplantación de páginas electrónicas también muestra un patrón creciente, con un incremento de casi 900% entre 2019 y 2022. Aunque en 2023 hubo una disminución de denuncias, la amenaza persiste, especialmente cuando se combina con IA para generar sitios falsos virtualmente idénticos a los originales.

A la par de estos delitos, el país también ha visto un aumento en los casos de espionaje informático (189,5%), sabotaje (136,3%) y propagación de malware (325%), lo que evidencia una sofisticación cada vez mayor en las amenazas digitales.

En este contexto, el fenómeno de los deepfakes plantea un nuevo escenario de riesgo para la integridad digital, la seguridad económica y la confianza institucional. El vacío legal actual en Costa Rica respecto a la generación y difusión maliciosa de este tipo de contenidos exige una reforma legislativa que actualice el marco penal e incluya el uso de inteligencia artificial como agravante en casos de suplantación, estafa y manipulación audiovisual. La protección de la identidad, la privacidad y la seguridad digital no puede quedar rezagada frente al avance tecnológico.

Este no es un proyecto de ley técnico; es un pacto social renovado para la era digital, una reafirmación de que por más que avance la tecnología, algunos principios siguen inalterables: la dignidad humana no es negociable, la verdad sigue siendo un valor colectivo, y nuestra identidad - esa esencia única que nos hace quienes somos - merece protección frente a cualquier forma de manipulación o mercantilización no consentida.

Hay que mirar más allá de los tecnicismos y ver el rostro humano detrás de esta iniciativa. Es el rostro de la artista cuyo trabajo de toda una vida podría ser replicado sin su permiso. Es el rostro del adulto mayor que podría ser víctima de estafas con audios falsos. Es el rostro de nuestra democracia, que no puede funcionar sin un mínimo de verdad compartida. Por ellos, y por los costarricenses de hoy y mañana, presento esta propuesta con la convicción de que podemos construir un futuro digital que sea innovador sin ser deshumanizante, tecnológicamente avanzado pero éticamente fundamentado.

Las tecnologías de manipulación digital se vuelven más accesibles cada mes. Pero tenemos la oportunidad de establecer reglas claras antes de que el problema escale a niveles inmanejables. Esta no es solo una discusión legal; es una conversación sobre qué clase de sociedad queremos ser en la era de la inteligencia artificial. Y como todas las conversaciones importantes, debe darse con urgencia, con profundidad, pero sobre todo, con humanidad.

La reforma propuesta busca proteger tres pilares fundamentales: la defensa de la creación artística original, la identidad personal y la transparencia electoral. Al modificar el Código Penal, se tipifica como delito la suplantación mediante deepfakes o manipulación de voz, cerrando un vacío legal que hoy permite que estos actos queden impunes. No se trata solo de resguardar a figuras públicas, sino a cualquier ciudadano víctima de un fraude digital que pueda dañar su honra, su patrimonio o incluso su seguridad.

En el ámbito electoral, la modificación al Código Electoral es una barrera contra la distorsión artificial del debate democrático. La propaganda política debe basarse en hechos reales, no en simulaciones diseñadas para engañar. La exigencia de

etiquetar los contenidos generados por IA ("CONTENIDO GENERADO POR IA") garantiza que los votantes distingan entre lo auténtico y lo fabricado, un principio alineado con recomendaciones de la UNESCO y el Pacto Digital de la Unión Europea.

Esta iniciativa no es una limitación a la innovación tecnológica, sino una defensa de los derechos humanos en el espacio digital. Como señaló Pat Gelsinger¹², ex director ejecutivo de Intel dijo "la tecnología no es buena ni mala, pero tampoco neutral". Costa Rica tiene la oportunidad de ser pionera en la región, asegurando que el progreso tecnológico no eclipse los valores de veracidad, privacidad y justicia que sostienen nuestra democracia.

La protección de los rasgos personales —la voz, el rostro, la imagen— así la defensa de la creación original artística son, en esencia, la protección de la dignidad humana en un mundo donde lo falso puede parecer más convincente que lo real. Estas reformas son un paso necesario para que la ley no quede rezagada ante los avances que, mal empleados, pueden convertirse en armas contra la sociedad misma.

El presente proyecto de ley por lo tanto tiene como objetivo fundamental legislar en materia de suplantación de identidad por medios digitales, particularmente cuando dichas acciones son utilizadas con fines delictivos. En la era digital, el uso no consentido de rasgos personales, voces, imágenes o creaciones artísticas para suplantar la identidad de terceros se ha convertido en una práctica recurrente, facilitando fraudes, acoso, extorsión y otros ilícitos que vulneran derechos fundamentales. Esta iniciativa busca establecer un marco jurídico robusto que proteja a las personas y creadores frente a la apropiación indebida de sus atributos identitarios y obras en entornos digitales, garantizando sanciones proporcionales y mecanismos de reparación eficaces. De esta manera, se pretende no solo disuadir prácticas maliciosas, sino también preservar la integridad individual y artística en el espacio digital, en línea con los principios de seguridad jurídica y protección de derechos en la sociedad digital.

Por las razones antes expuestas, se somete a consideración de los señores diputados el presente proyecto de ley.

¹² <https://www.lavanguardia.com/neo/20250525/10716495/pat-gelsinger-ex-director-ejecutivo-intel-tecnologia-neutral-buena-mala-usarse-mal-nuestra-labor-lideres-tecnologicos-convertirla-fuerza-pvlv.html>

LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE LA REPÚBLICA DE COSTA RICA
DECRETA:

**LEY DE PROTECCIÓN DE RASGOS PERSONALES Y CREACIONES
ARTÍSTICAS EN ENTORNOS DIGITALES**

ARTÍCULO 1- Agréguese un inciso s) y un inciso t), al artículo 4 y un párrafo al artículo 14, un inciso d) al artículo 58 y un inciso e), f) y g) al artículo 73 bis de la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos, N.º 6683 para que se lean de la siguiente manera:

Artículo 4 (Definiciones):

(...)

s) "Artista intérprete o ejecutante": Toda persona que interprete o ejecute una obra literaria o artística, o realice una prestación artística, ya sea en vivo o mediante medios digitales.

t) "Imitación digitalmente generada": Representación realista creada mediante inteligencia artificial u otras tecnologías digitales que imiten o reproduzca la voz, imagen, gestos u otros rasgos distintivos de una persona física o artista.

Artículo 14 (Derechos morales y patrimoniales):

(...)

"Queda prohibida la puesta a disposición del público de imitaciones digitalmente generadas con la voz o imagen de artistas, intérpretes o ejecutantes, o de personas físicas, sin su consentimiento expreso."

Artículo 58:

(...)

d) Las imitaciones digitalmente generadas de voz e imagen de las interpretaciones o ejecuciones artísticas generadas con consentimiento expreso de su autor están protegidas bajo los mismos términos que las obras originales según el Artículo 87 de la Ley N° 6683, Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos

Artículo 73 bis- 1.-Son permitidas las siguientes excepciones a la protección prevista en esta Ley, para los derechos exclusivos de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, siempre y cuando no atenten contra la explotación normal de la interpretación o ejecución, del fonograma o emisión, ni causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del titular del derecho:

(...)

e) No se considerará violación a la ley la imitación digital de cara y voz si estas son claramente reconocibles como tales, con fines de parodia, sátira, crítica social o artística, salvo que cause daño a la reputación, derechos fundamentales o intereses vitales de la persona imitada."

f) Tengan fines de crítica social, artística o política,

g) No constituyan desinformación que cause daño efectivo a la honra, imagen, seguridad, privacidad o bienes del afectado.

ARTÍCULO 3- Modifíquese el Artículo 230 de la ley N° 4573, del Código Penal del 04 de mayo de 1970 para que se lea de la siguiente manera.

Artículo 230.- Suplantación de identidad. Será sancionado con pena de prisión de uno a tres años quien suplante la identidad de una persona física, jurídica o de una marca comercial en cualquiera red social, sitio de Internet, medio electrónico o tecnológico de información, esto incluye suplantación mediante “deepfakes”, definido como contenido audiovisual manipulado mediante inteligencia artificial, que permite sintetizar o alterar imágenes, videos o audios para que parezcan auténticos.

ARTÍCULO 4- Modifíquese el artículo 136 y añádase un artículo 136 bis de la ley N° 8765 Código Electoral del 19 de agosto del 2009, para que se lea de la siguiente manera:

Artículo 136.- Libertad para difundir propaganda.

(...)

Es prohibida toda forma de propaganda en la cual, valiéndose de las creencias religiosas del pueblo, técnicas de manipulación digital (incluyendo “deepfakes”, definido como contenido audiovisual manipulado mediante inteligencia artificial, que permite sintetizar o alterar imágenes, videos o audios para que parezcan auténticos. , suplantación de voz o alteraciones mediante inteligencia artificial), o invocando motivos de religión, se incite a la ciudadanía a adherirse o separarse de partidos o candidaturas determinadas mediante contenidos falsos, distorsionados o generados artificialmente.

Los partidos políticos y candidatos deberán identificar con la leyenda 'CONTENIDO GENERADO POR IA' cualquier material audiovisual o sonoro creado o alterado mediante IA cuando se utilicen voz, imagen o rasgos característicos de una persona.

Artículo 136 bis.– Queda prohibido el uso, creación o difusión de contenidos audiovisuales o sonoros generados o alterados mediante inteligencia artificial (incluyendo deepfakes, suplantación de voz o herramientas similares) que:

- a) Falsifiquen declaraciones, acciones o apariencia de candidatos, partidos políticos o autoridades electorales.
- b) Induzcan a error a los electores sobre propuestas, eventos o contextos electorales.

ARTÍCULO 5- Modifíquese el artículo 47 de la ley N° 30 Código Civil de Costa Rica del 19 de abril de 1885, para que se lea de la siguiente manera:

Artículo 3: La fotografía o la imagen de una persona, real o digitalmente editada no puede ser publicada, reproducida, expuesta ni vendida en forma alguna si no es con su consentimiento, a menos que la reproducción esté justificada por la notoriedad de aquélla, la función pública que desempeñe, las necesidades de justicia o de policía, o cuando tal reproducción se relacione con hechos, acontecimientos o ceremonias de interés público o que tengan lugar en público. Las imágenes y fotografías reales o digitalmente modificadas o generadas por inteligencia artificial con roles estereotipados que refuercen actitudes discriminantes hacia sectores sociales no pueden ser publicadas.

ARTÍCULO 6- Medidas civiles

La persona cuyos derechos hayan sido violados conforme a esta ley podrá acudir a la vía judicial para solicitar:

- a) La eliminación inmediata del contenido infractor de toda plataforma o medio.
- b) Indemnización por los daños y perjuicios sufridos, incluyendo daño moral.
- c) Publicación de la sentencia condenatoria a costa del infractor.

ARTÍCULO 7- Responsabilidad solidaria.

La responsabilidad se extiende solidariamente a quienes hayan creado, difundido por redes sociales o mensajes privados o facilitado técnicamente el acceso público a las imitaciones digitales realistas sin consentimiento.

TRANSITORIO I- El Poder Ejecutivo tendrá un periodo de seis meses para reglamentar la presente ley.

Rige a partir de su publicación.

Gilberto Campos Cruz
Diputado

Eli Feinzaig Mintz
Diputado