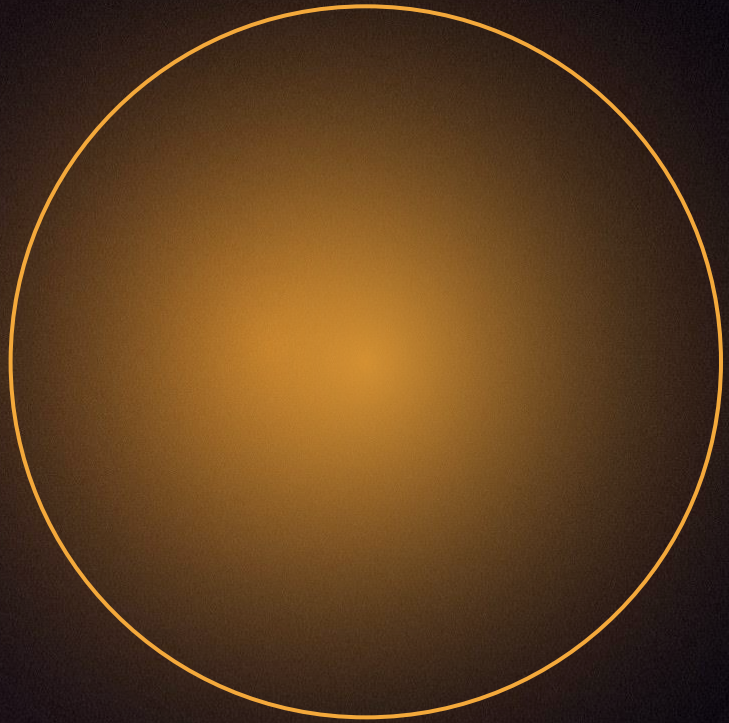
ÉTICA · PRÁCTICA REFLEXIVA

Preguntas y razones

Práctica reflexiva para crear personajes infantiles con inteligencia artificial

Beatriz Cabur

Inspirada en la herramienta de ERIC · Ethical Research Involving Children



Cómo usar esta lista

Punto de partida. los niños no deben trabajar ni ser utilizados para fines adultos. Toda la lista parte de ahí: la IA solo se justifica como alternativa a exponer o hacer trabajar a un niño real, nunca como una forma de producir más imágenes de niños.

Cinco fases

Planificación, diseño del personaje, generación y dirección, montaje y publicación, y después del estreno. Conviene volver a las preguntas cada vez que el proyecto cambie.

Dos miradas en cada fase

Aunque el personaje sea sintético, siempre hay niños reales implicados: los que aparecen en los datos con los que se entrenó el modelo, los que sirven de referencia, los que verán la obra y los que podrían verse afectados si las imágenes circulan fuera de ella.

Un principio de fondo

El interés superior del niño (artículo 3 de la Convención sobre los Derechos del Niño) se aplica también a la representación de niños que no existen, por sus efectos sobre los que sí existen.

Pregunta y razón

Debajo de cada pregunta, en cursiva, se explica qué riesgo o qué principio hay detrás.

Cinco fases, 27 grupos de preguntas

01
Planificación

1.1 ¿Hace falta un niño en esta obra?

1.2 ¿Por qué con IA y no de otra manera?

1.3 ¿Qué tipo de historia se va a contar?

1.4 ¿Desde dónde miro?

1.5 ¿Conozco el marco legal?

1.6 ¿Tengo recursos para hacerlo bien?

02
Diseño del personaje

2.1 ¿De dónde sale este rostro?

2.2 ¿Se parece a alguien?

2.3 ¿Quién es este niño, más allá de lo que le pasa?

2.4 ¿Qué límites fijo antes de generar?

2.5 ¿Conozco mis herramientas?

2.6 ¿Cómo documento el proceso?

03
Generación y dirección

3.1 ¿Qué estoy pidiendo exactamente?

3.2 ¿Cómo se representa el sufrimiento?

3.3 ¿Qué hago con lo que no pedí?

3.4 ¿Dirijo o me dejo llevar?

3.5 ¿Quién más mira?

3.6 ¿Cómo guardo el material?

04
Montaje y publicación

4.1 ¿Qué sentido adquiere el niño en el montaje?

4.2 ¿Quién va a ver la obra?

4.3 ¿Qué pasa si la imagen sale de la obra?

4.4 ¿Soy transparente con el público?

4.5 ¿Cómo lo cuento cuando hablo del proyecto?

05
Después del estreno

5.1 ¿Qué efecto ha tenido la obra?

5.2 ¿Dónde están ahora las imágenes?

5.3 ¿Qué he aprendido?

5.4 ¿Qué hago con el material cuando termine el proyecto?

FASE 1

Planificación

La fase de planificación decide casi todo: una vez generado el personaje, es mucho más difícil renunciar a él. Por eso las primeras preguntas no son sobre cómo hacerlo, sino sobre si hace falta.

1.1 ¿Hace falta un niño en esta obra?

1.2 ¿Por qué con IA y no de otra manera?

1.3 ¿Qué tipo de historia se va a contar?

1.4 ¿Desde dónde miro?

1.5 ¿Conozco el marco legal?

1.6 ¿Tengo recursos para hacerlo bien?

1.1 ¿Hace falta un niño en esta obra?

□ ¿Qué aporta a la historia que el personaje sea un niño y no un adulto que recuerda su infancia?

Por qué la infancia tiene una carga emocional inmediata, y es fácil recurrir a ella por su efecto y no por necesidad. Si la historia funciona igual desde la memoria adulta, se evita fabricar un cuerpo infantil.

□ ¿Se podría contar lo mismo con la voz de un adulto, con un objeto, con un espacio vacío o con una ausencia?

Por qué el teatro tiene una larga tradición de representar sin mostrar: la tragedia griega narraba las muertes en lugar de escenificarlas. La ausencia a menudo tiene más fuerza dramática que la imagen explícita.

□ ¿El niño es sujeto de la historia (tiene voz, mirada y deseos propios) o está ahí para provocar una emoción en el público adulto?

Por qué autores como Patricia Holland muestran que la imagen del niño suele servir a necesidades adultas (inocencia, nostalgia, compasión). Preguntarlo pronto evita reducir al personaje a un recurso.

1.2 ¿Por qué con IA y no de otra manera?

□ ¿La IA sustituye a un niño que, de otro modo, tendría que trabajar o exponerse en la obra, o simplemente añade imágenes de niños que nadie necesitaba?

Por qué los niños no deben trabajar ni ser utilizados para fines adultos. La IA solo se justifica como alternativa a ese trabajo y a esa exposición; si no sustituye nada, el proyecto está fabricando infancia para consumo adulto.

□ Antes de generar un niño fotorrealista, ¿se han considerado la animación, los títeres, la ilustración o la ausencia del niño?

Por qué estas formas representan la infancia sin imitar un cuerpo real, y no plantean los mismos riesgos de confusión con imágenes reales ni de reutilización abusiva.

1.3 ¿Qué tipo de historia se va a contar?

□ ¿El personaje infantil va a estar asociado a violencia, abuso, enfermedad, pobreza o muerte?	**Por qué** son los temas en los que la representación infantil es más delicada y en los que una imagen fotorrealista puede dañar más si se reutiliza fuera de contexto.
□ Si es así, ¿la obra denuncia ese daño o lo usa como espectáculo?	**Por qué** la campaña Radi-Aid lleva años criticando la «pornografía de la pobreza»: niños que sufren usados para conmover. La frontera entre denuncia y espectáculo depende de cómo se muestra, no solo de la intención.
□ ¿Hay niños o familias reales que hayan vivido algo parecido y que puedan reconocerse en la historia?	**Por qué** una ficción basada en hechos reales puede reabrir heridas o señalar a personas concretas aunque los nombres hayan cambiado.
□ Si la historia se inspira en hechos o personas reales, ¿he valorado las consecuencias positivas y negativas que puede tener para ellas?	**Por qué** contar una historia real puede dar visibilidad, reconocimiento o reparación a quienes la vivieron, y servir para denunciar. Pero también puede revictimizarlos, exponerlos o señalarlos sin su permiso. Si se hace, hay que poner unas y otras en la balanza antes de decidir, y siempre que sea posible preguntar a los afectados.

1.4 ¿Desde dónde miro?

□ ¿Qué idea de infancia traigo a este proyecto (inocencia, víctima, nostalgia, esperanza) y de dónde viene?

Por qué nadie mira la infancia desde un lugar neutro. Hacer visible la propia idea de infancia ayuda a detectar clichés (el niño inocente, la víctima pura, el niño sabio), traumas propios que se proyectan sobre el personaje y razones egoístas para utilizar niños (conmover con facilidad, llamar la atención, vender), antes de que se conviertan en imágenes.

□ ¿Qué necesito yo, como adulta, que signifique este niño en la obra?

Por qué Lee Edelman describe cómo la figura del niño se usa para justificar causas adultas. Esta pregunta obliga a separar la necesidad de la creadora de lo que la historia necesita.

□ ¿Hay alguien en el equipo con formación en infancia, protección de menores o psicología evolutiva a quien pueda consultar?

Por qué la herramienta de ERIC insiste en que la reflexión ética no debería hacerse en solitario. Una mirada experta detecta riesgos que la creadora no ve.

1.5 ¿Conozco el marco legal?

□ ¿Conozco las normas sobre la imagen de menores del país donde se crea y se exhibe la obra (en España, la Ley Orgánica 1/1996)?

Por qué en España, la Ley Orgánica 1/1996 protege el honor, la intimidad y la imagen del menor incluso frente al consentimiento de sus padres. Si el personaje se basa en un niño real, esta ley se aplica directamente.

□ ¿Conozco las obligaciones de transparencia del Reglamento europeo de IA para contenido generado o manipulado?

Por qué el artículo 50 exige indicar que un contenido ultrarrealista ha sido generado por IA, y el artículo 5 prohíbe los sistemas que explotan la vulnerabilidad por edad.

□ ¿He leído las condiciones de uso de cada herramienta, incluidas sus restricciones sobre imágenes de menores?

Por qué muchas plataformas prohíben expresamente ciertos usos de imágenes de menores. Incumplirlas puede suponer el cierre de la cuenta y la pérdida del material.

1.6 ¿Tengo recursos para hacerlo bien?

□ ¿Hay tiempo y presupuesto para revisar cada imagen con calma, o la presión de plazos y créditos me empujará a aceptar resultados dudosos?

Por qué la presión de los créditos y los plazos lleva a aceptar el «primer resultado que sirve». Con niños, una revisión apresurada puede dejar pasar detalles inadecuados.

□ ¿Quién tiene la última palabra si alguien del equipo plantea una objeción ética?

Por qué si no está decidido antes, las objeciones suelen perder frente a la urgencia de la producción. Definirlo de antemano protege al equipo y a la obra.

FASE 2

Diseño del personaje

Un personaje sintético nunca nace de la nada: se construye a partir de referencias y de modelos entrenados con imágenes de personas reales. Esta fase busca que la creadora sepa de dónde viene cada rostro.

2.1 ¿De dónde sale este rostro?

2.2 ¿Se parece a alguien?

2.3 ¿Quién es este niño, más allá de lo que le pasa?

2.4 ¿Qué límites fijo antes de generar?

2.5 ¿Conozco mis herramientas?

2.6 ¿Cómo documento el proceso?

2.1 ¿De dónde sale este rostro?

□ ¿La imagen de referencia es un retrato histórico de dominio público, una imagen generada desde cero, una foto con permiso o una foto encontrada en internet?	**Por qué** cada origen tiene implicaciones distintas. Una foto encontrada en internet suele tener derechos de autor y, si muestra a un menor, afecta a su derecho a la propia imagen. Y una imagen «generada desde cero» no es neutra: según el modelo, puede haberse entrenado con imágenes de niños en situaciones de abuso, como demostró el Stanford Internet Observatory en LAION-5B (2023).
□ Si es una foto de un niño real, ¿tengo el consentimiento informado de sus padres o tutores y, según su edad, el asentimiento del propio niño?	**Por qué** el consentimiento de los padres no basta por sí solo. La Convención sobre los Derechos del Niño reconoce el derecho del niño a ser escuchado según su edad y madurez, y la herramienta de ERIC insiste en pedir el asentimiento del propio niño.
□ ¿Sé si ese niño, ya adulto, podría reconocerse en el personaje?	**Por qué** los estudios sobre sharenting muestran que muchos niños tienen una identidad digital construida por otros antes de poder opinar (Azurmendi et al., 2022). Una imagen que hoy parece inofensiva puede incomodar a esa persona en el futuro.
□ ¿He evitado usar fotos de familiares, alumnos o niños de mi entorno sin que lo sepan?	**Por qué** es el atajo más tentador y el más problemático: son niños identificables en su entorno, y su imagen acabaría en una obra pública sin su conocimiento.

2.2 ¿Se parece a alguien?

□ ¿He comprobado que el rostro generado no se parece de forma llamativa a un niño concreto (un actor infantil, un niño conocido por un caso mediático, un niño de mi entorno)?

Por qué los modelos aprenden de millones de fotos reales y a veces reproducen rasgos muy reconocibles. Human Rights Watch (2024) encontró fotos de niños reales, con nombre y lugar, en conjuntos de datos de entrenamiento.

□ Si el personaje se inspira en una persona real, ¿está suficientemente transformado para que no la identifique?

Por qué la frontera entre inspiración y retrato determina si se aplican los derechos de imagen de esa persona. En el caso de un menor, la protección legal es especialmente fuerte.

2.3 ¿Quién es este niño, más allá de lo que le pasa?

□ ¿El perfil del personaje incluye deseos, juegos, humor y opiniones, o solo su vulnerabilidad?	**Por qué** un niño definido solo por su sufrimiento es un símbolo, no un personaje. Darle vida propia es la mejor protección contra el uso instrumental de la infancia.
□ ¿Tiene nombre, edad y contexto propios, o es un «niño genérico» que representa una categoría (pobre, víctima, enfermo)?	**Por qué** el niño anónimo no existe. Todo rostro generado se construye a partir de niños reales, y todo niño representado es alguien concreto para quien lo mira. Las campañas benéficas criticadas por Radi-Aid usan niños sin nombre como símbolo de una categoría; dar al personaje nombre, edad y contexto le devuelve su dignidad y obliga a responsabilizarse de él.
□ ¿Reproduce estereotipos de género, clase, origen étnico o discapacidad? ¿Los reproduce el modelo por defecto aunque yo no los pida?	**Por qué** los generadores de imagen tienden a reproducir los sesgos de sus datos de entrenamiento, por ejemplo al asociar pobreza con determinados rasgos étnicos. Hay que revisarlo aunque no se haya pedido.

2.4 ¿Qué límites fijo antes de generar?

□ ¿He escrito en el perfil del personaje lo que nunca va a decir, hacer ni mostrar (desnudez, poses sexualizadas, lesiones explícitas, situaciones humillantes)?

Por qué los límites decididos en frío, antes de ver resultados, son más firmes que los que se deciden ante una imagen llamativa. Con niños, la sexualización y la humillación tienen que estar excluidas desde el principio.

□ ¿Esos límites están por escrito y los conoce todo el equipo?

Por qué un límite que solo existe en la cabeza de la directora no protege cuando otra persona genera o monta el material.

□ ¿He decidido de antemano qué partes del daño se van a sugerir en lugar de mostrar?

Por qué Susan Sontag recordaba que mirar el dolor ajeno no es comprenderlo. Decidirlo antes evita que la tecnología, que lo muestra todo con facilidad, tome la decisión por nosotros.

2.5 ¿Conozco mis herramientas?

- □ ¿Sé con qué datos se entrenó cada modelo que uso, o al menos qué dice la empresa al respecto?

  Por qué en 2023, el Stanford Internet Observatory encontró material de abuso sexual infantil en LAION-5B, un conjunto usado para entrenar generadores de imagen. Saber de dónde viene la herramienta forma parte de la responsabilidad de usarla.

- □ ¿Alguna de mis herramientas ha estado implicada en casos de imágenes de abuso o de uso no consentido de fotos de menores?

  Por qué elegir herramientas es también una decisión ética: usar las que han tenido problemas graves sin haberlos corregido legitima esas prácticas.

- □ ¿La herramienta guarda mis imágenes de referencia o las usa para entrenar? ¿Puedo desactivarlo?

  Por qué si subo la foto de un niño como referencia y la plataforma la usa para entrenar, esa imagen sale de mi control y puede contribuir a futuras generaciones.

- □ ¿Hay alternativas con políticas de datos más claras?

  Por qué algunas herramientas publican el origen de sus datos o permiten excluir el material subido. Compararlas es parte del trabajo.

2.6 ¿Cómo documento el proceso?

□ ¿Guardo un registro de cada referencia usada, su origen y su permiso?

Por qué si alguien reclama que un personaje se parece a su hijo, el registro permite demostrar de dónde salió. También hace posible la transparencia ante el público (4.4).

□ ¿Guardo los prompts y las versiones descartadas, por si alguien pregunta después cómo se creó el personaje?

Por qué documentar el proceso permite revisarlo, explicarlo y aprender de él. Pero los descartes deben guardarse con acceso restringido (3.6) y borrarse cuando ya no hagan falta (5.4).

FASE 3

Generación y dirección

En esta fase se toman decenas de microdecisiones, muchas bajo presión de tiempo y créditos. Las preguntas sirven para que cada prompt y cada selección se hagan con los mismos límites que protegen a un niño real.

3.1 ¿Qué estoy pidiendo exactamente?

3.2 ¿Cómo se representa el sufrimiento?

3.3 ¿Qué hago con lo que no pedí?

3.4 ¿Dirijo o me dejo llevar?

3.5 ¿Quién más mira?

3.6 ¿Cómo guardo el material?

3.1 ¿Qué estoy pidiendo exactamente?

□ Si leyera este prompt en voz alta ante los padres de un niño, ¿me sentiría cómoda?	**Por qué** es una prueba sencilla para detectar indicaciones inadecuadas. Un prompt es un texto que describe a un menor; debería poder leerse en voz alta sin incomodidad.
□ ¿El prompt describe el cuerpo del niño más de lo necesario para la escena?	**Por qué** los modelos tienden a exagerar lo que se describe. Cuanto más se detalla el cuerpo, más probable es que el resultado lo enfatice de forma inapropiada.
□ ¿La ropa, la postura y el encuadre que pido serían aceptables si se tratara de un niño real?	**Por qué** aplicar al personaje sintético los mismos límites que protegen a un niño real es una forma práctica de mantener el criterio. Lo que sería inaceptable con un niño real también lo es con uno sintético.

3.2 ¿Cómo se representa el sufrimiento?

□ ¿El dolor se muestra en el rostro o el cuerpo del niño, o se sugiere con el fuera de campo, el sonido, los objetos o la reacción de otros?

Por qué la IA facilita mostrar cualquier cosa con realismo. La decisión de sugerir es una decisión de dirección que la herramienta no tomará por nosotros.

□ ¿El nivel de realismo es el necesario para la historia o busca impactar?

Por qué el hiperrealismo del sufrimiento infantil es el rasgo que convierte una escena en espectáculo. Rebajarlo (blanco y negro, desenfoque, fragmentación) puede reforzar la emoción sin explotarla.

□ ¿He pensado cómo afectará esa imagen a un niño o adolescente que la vea, o a alguien que haya vivido algo parecido?

Por qué el informe de la APA (2007) muestra que la representación mediática tiene efectos reales en quienes la consumen. Pensar en el público vulnerable es parte de la responsabilidad de quien crea.

3.3 ¿Qué hago con lo que no pedí?

□ ¿Reviso cada resultado buscando lo que el modelo añadió por su cuenta (ropa, gestos, expresiones, poses, rasgos que sexualizan o envejecen)?

Por qué los modelos generan lo probable según sus datos, y esos datos contienen sesgos y contenido sexualizado. Un prompt correcto puede dar un resultado inadecuado, así que la revisión es imprescindible.

□ ¿Descarto y borro inmediatamente cualquier resultado inapropiado, en lugar de guardarlo «por si acaso»?

Por qué guardar una imagen inadecuada de un niño, aunque sea sintético, crea un material que podría filtrarse o reutilizarse. La IWF registró un aumento del 400 % del abuso infantil generado por IA en 2025.

□ Si una herramienta genera repetidamente contenido inadecuado con niños, ¿lo notifico a la empresa y dejo de usarla?

Por qué si ocurre repetidamente, el problema es del modelo. Notificarlo contribuye a corregirlo; seguir usándolo sin más lo normaliza.

3.4 ¿Dirijo o me dejo llevar?

□ ¿Acepto un resultado porque responde a lo que quería contar, o porque es llamativo y ya he gastado muchos créditos?

Por qué el coste de cada generación crea un sesgo hacia aceptar lo que hay. Distinguir entre «me sirve» y «me he cansado de buscar» protege la intención de la obra.

□ Cuando el modelo «alucina», ¿reviso si el error cambia el sentido de la escena o la forma en que se ve al niño?

Por qué un error aparentemente menor (una expresión, una postura, una prenda) puede alterar el sentido de la escena o la dignidad del personaje.

3.5 ¿Quién más mira?

□ ¿Alguien que no ha participado en la generación revisa las imágenes de niños antes de aprobarlas?

Por qué quien ha generado una imagen se acostumbra a ella y deja de ver sus problemas. Una mirada fresca es la forma más sencilla de control de calidad ético.

□ ¿Hay un espacio para que cualquier persona del equipo diga «esto no» sin consecuencias?

Por qué las objeciones éticas solo sirven si pueden expresarse sin miedo. Crear ese espacio es responsabilidad de quien dirige.

3.6 ¿Cómo guardo el material?

□ ¿Las imágenes y vídeos de niños, incluidas las referencias y los descartes, están almacenados con acceso restringido?

Por qué las referencias y los descartes son tan sensibles como las imágenes finales. Una carpeta compartida sin control puede acabar exponiendo material que nunca debería salir del proceso.

□ ¿Sé qué ocurre con ese material en la nube de cada herramienta y cuándo se borra?

Por qué las plataformas de generación suelen guardar un historial de todo lo creado. Saber cuándo y cómo se borra forma parte del control sobre la imagen del personaje.

FASE 4

Montaje y publicación

Una vez que la obra se publica, la creadora pierde gran parte del control sobre las imágenes. Estas preguntas buscan anticipar cómo se verán, quién las verá y qué puede pasar si salen de la obra.

4.1 ¿Qué sentido adquiere el niño en el montaje?

4.2 ¿Quién va a ver la obra?

4.3 ¿Qué pasa si la imagen sale de la obra?

4.4 ¿Soy transparente con el público?

4.5 ¿Cómo lo cuento cuando hablo del proyecto?

4.1 ¿Qué sentido adquiere el niño en el montaje?

□ Al combinar la imagen con música, voz y texto, ¿el niño sigue siendo sujeto o se convierte en un recurso para emocionar?

Por qué la música y el montaje pueden transformar una imagen digna en una manipulación emocional. El efecto Kuleshov demuestra que el sentido de un rostro cambia según lo que se monta a su lado.

□ ¿El montaje añade un significado (sexual, humillante, de burla) que la imagen sola no tenía?

Por qué una imagen inocente puede adquirir otra lectura por el contexto, el texto o el ritmo. Hay que revisar la secuencia completa, no solo los planos sueltos.

4.2 ¿Quién va a ver la obra?

□ ¿Pueden acceder niños o adolescentes? ¿Hay avisos de contenido o una edad recomendada?

Por qué en una obra digital el acceso es mucho más abierto que en un teatro con taquilla. Los avisos de contenido permiten a cada espectador, o a sus familias, decidir.

□ ¿Hay espectadores que puedan haber vivido situaciones parecidas? ¿Se ofrece algún apoyo o información de contacto?

Por qué las obras sobre abuso infantil pueden reactivar experiencias traumáticas. Ofrecer información de contacto de servicios de ayuda es una práctica habitual en teatro y televisión cuando se tratan estos temas.

4.3 ¿Qué pasa si la imagen sale de la obra?

□ Si alguien hace una captura de pantalla de un niño y la comparte sola, ¿se sigue entendiendo que es ficción?	**Por qué** una imagen fotorrealista de un niño, separada de su contexto, es indistinguible de una foto real. En redes puede usarse para desinformar o para fines abusivos.
□ ¿Las imágenes llevan un tratamiento (grano, marco, deterioro, marca de agua) que las identifique como parte de la obra?	**Por qué** el grano, el marco o una marca discreta funcionan como «firma» de la ficción y dificultan su reutilización como si fueran reales.
□ ¿Se pueden descargar fácilmente? ¿Hace falta que se puedan descargar?	**Por qué** cada facilidad de descarga multiplica las copias fuera de control. Si la experiencia no lo necesita, conviene evitarlo.
□ ¿He evitado usar las imágenes de niños en promoción, miniaturas o redes sociales fuera de contexto?	**Por qué** la promoción es el momento en que las imágenes viajan más lejos y con menos explicación. Un cartel con un niño sintético llorando funciona como reclamo, que es justo el uso instrumental que se quiere evitar.

4.4 ¿Soy transparente con el público?

□ ¿Se dice claramente, antes o durante la obra, que los niños han sido generados con IA?

Por qué el pacto teatral se basa en que el público sabe que es ficción. Con imágenes fotorrealistas, ese pacto necesita hacerse explícito para no confundir ficción con documento.

□ ¿Se explica, aunque sea brevemente, de dónde salen los rostros?

Por qué explicar el origen de las imágenes es la forma más directa de demostrar que no se ha usado la imagen de ningún niño sin permiso.

□ ¿Cumplo las obligaciones de etiquetado del Reglamento europeo de IA (artículo 50), que en obras artísticas permite indicarlo de forma que no estorbe la experiencia?

Por qué desde agosto de 2026, el artículo 50 obliga a indicar el contenido ultrarrealista generado por IA. En obras artísticas basta con hacerlo de forma que no estorbe la experiencia, pero hay que hacerlo.

4.5 ¿Cómo lo cuento cuando hablo del proyecto?

□ En entrevistas, ponencias y dossieres, ¿presento también los límites y riesgos, o solo los logros técnicos?

Por qué las presentaciones públicas de un proyecto marcan cómo lo replicarán otros. Mostrar solo la técnica transmite que la ética es secundaria.

□ ¿Comparto mis prompts y procesos de forma que no faciliten a otros generar contenido dañino con niños?

Por qué compartir conocimiento es valioso, pero una receta detallada para generar niños fotorrealistas puede ser reutilizada con fines abusivos. Conviene compartir el método sin dar fórmulas que lo faciliten.

FASE 5

Después del estreno

La responsabilidad no termina con el estreno. Las imágenes siguen existiendo y la obra sigue teniendo efectos; esta fase cierra el ciclo y alimenta el siguiente proyecto.

5.1 ¿Qué efecto ha tenido la obra?

5.2 ¿Dónde están ahora las imágenes?

5.3 ¿Qué he aprendido?

5.4 ¿Qué hago con el material cuando termine el proyecto?

5.1 ¿Qué efecto ha tenido la obra?

□ ¿Ha habido reacciones del público, especialmente de familias, educadores o personas que trabajan con infancia?

Por qué son quienes mejor detectan efectos no previstos. Escucharlos convierte la obra en un proceso de aprendizaje y no solo en un producto.

□ ¿Alguien ha señalado que un personaje se parece a un niño real o le ha resultado dañino?

Por qué aunque se haya revisado todo, el parecido con una persona concreta puede aparecer después. Tomarse en serio estos avisos es una cuestión de respeto y, a veces, legal.

□ ¿Hay un canal claro para que alguien pida retirar una imagen, y un compromiso de responder en un plazo concreto?

Por qué el derecho al olvido de los menores está cada vez más reconocido; la ley francesa de 2020 sobre niños influencers permite que el propio menor lo ejerza. Un canal visible y un plazo hacen ese derecho efectivo.

5.2 ¿Dónde están ahora las imágenes?

□ ¿He comprobado si las imágenes de niños circulan fuera de la obra (búsqueda inversa de imágenes, redes sociales)?

Por qué una búsqueda inversa de imágenes es sencilla y permite detectar usos no autorizados antes de que se extiendan.

□ Si aparecen en un contexto dañino, ¿sé cómo denunciarlo (plataformas, policía, organizaciones como la Internet Watch Foundation o, en España, el canal prioritario de la Agencia Española de Protección de Datos)?

Por qué ante un uso abusivo, la rapidez es clave. Tener a mano los canales de denuncia evita perder tiempo cuando más importa.

5.3 ¿Qué he aprendido?

□ ¿Qué decisión volvería a tomar igual y cuál cambiaría?

Por qué la práctica reflexiva, tal como la plantea ERIC, es cíclica: cada proyecto mejora el siguiente.

□ ¿Qué pregunta de esta lista no me hice a tiempo?

Por qué reconocer lo que se pasó por alto es la forma más directa de no repetirlo.

□ ¿Qué pregunta falta en esta lista?

Por qué la tecnología cambia cada pocos meses y aparecerán riesgos nuevos. La lista tiene que actualizarse con la experiencia de quienes la usan.

5.4 ¿Qué hago con el material cuando termine el proyecto?

□ ¿Borro las referencias, los descartes y las imágenes que ya no necesito, también en las plataformas de generación?

Por qué cada archivo que se conserva sin necesidad es un riesgo de filtración. La protección de datos se basa en guardar solo lo imprescindible durante el tiempo imprescindible.

□ Si la obra se reestrena o se archiva, ¿quién se responsabiliza del material de niños a partir de ahora?

Por qué los proyectos cambian de manos y los archivos sobreviven a los equipos. Nombrar un responsable evita que el material de niños quede abandonado.

□ ¿Comparto lo aprendido con otros creadores para que no tengan que empezar desde cero?

Por qué las buenas prácticas en este campo están todavía en construcción. Compartirlas ayuda a que el sector no aprenda solo a base de errores.

Referencias

ERIC, *Ethical Research Involving Children*. Herramienta de práctica reflexiva «Getting Started», de la que se toma la estructura.

American Psychological Association (2007). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*.

Edelman, L. (2004). *No Future: Queer Theory and the Death Drive*. Duke University Press.

Goldstein, T. R. y Winner, E. (2012). Enhancing empathy and theory of mind. *Journal of Cognition and Development*, 13(1).

Holland, P. (2004). *Picturing Childhood: The Myth of the Child in Popular Imagery*. I.B. Tauris.

Human Rights Watch (2024), sobre fotos de niños en LAION-5B.

Internet Watch Foundation (2025), sobre abuso sexual infantil generado por IA.

Martínez-Losa y Elgorriaga (2025). Revisión sobre *sharenting*, que recoge Azurmendi et al. (2022). *Papeles del Psicólogo*.

Loi n° 2020-1266 du 19 octobre 2020 (Francia), sobre niños *influencers*.

SAIH. Campaña Radi-Aid (desde 2012).

Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara.

Stanford Internet Observatory (2023). Thiel, D. *Identifying and Eliminating CSAM in Generative ML Training Data and Models*.

Naciones Unidas (1989). Convención sobre los Derechos del Niño, arts. 3 y 16. Comité de los Derechos del Niño (2021), Observación General n.º 25.

Ley Orgánica 1/1996, de Protección Jurídica del Menor, art. 4 (España).

Reglamento (UE) 2024/1689, de Inteligencia Artificial, arts. 5 y 50.