

Ultrafalsificaciones

Cuándo revelar el uso de IA

PUNTO DE PARTIDA Imagen, audio o vídeo generado o manipulado con IA, utilizado por una empresa como responsable del despliegue sujeto al Reglamento.

01 Cuatro comprobaciones de la definición

Analízalas conjuntamente; son un desglose didáctico del artículo 3.60.

1 Semejanza apreciable

Similitud elevada con el sujeto representado.
No exige una copia idéntica.

2 Existencia o plausibilidad

El sujeto existe, podría existir o podría haber existido de forma plausible en la realidad.

3 Categoría representada

La simulación se refiere a una persona, objeto, lugar, entidad o suceso.

4 Falsa apariencia

Puede inducir a error sobre la autenticidad o la veracidad del contenido.

02 El contexto es decisivo

El realismo por sí solo no basta. Tampoco se exige intención de engañar.

Mensaje

¿Qué creará la audiencia sobre el origen, los hechos o las características de lo representado?

Canal y difusión

Valora el uso y la circulación previsibles. Un entorno interno no excluye por sí solo la obligación.

Audiencia

Considera sus expectativas y diversidad, incluida la menor alfabetización digital de parte del público.

03 Especialidad de las obras artísticas

Si el contenido constituye una ultrafalsificación, ¿forma parte de una obra evidentemente artística, creativa, satírica, ficticia o análoga?

SÍ / DIVULGACIÓN ADAPTADA

Revela su existencia de forma adecuada, sin perjudicar la exhibición o el disfrute de la obra.

NO O NATURALEZA AMBIGUA

Aplica la divulgación ordinaria. Invocar creatividad no basta para acogerse al régimen artístico.

La especialidad artística adapta la forma de informar; la obligación de transparencia permanece.

APLICACIÓN EN LA EMPRESA

Cuando proceda, informa del origen artificial de forma clara, accesible y, como muy tarde, en la primera exposición.