USO DE LA IA GENERATIVA EN EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO



POR: AXEL GONZÁLEZ

"Uso de la ia generativa en el sector de la animación en México"
©2026 by Axel Gonzalez is licensed under CC BY 4.0.
To view a copy of this license, visit
https://creativecom-mons.org/licenses/by/4.0/"



Illustrations by: Axel Gonález

Suggested citation:
Gonzales, A. (2026). Uso de la ia generativa en el sector de la animación en México. In: M. Miceli, A. Dinika, & C. Salim Wagner (eds.). Data Workers‘ Inquiry. Creative Commons BY 4.0. http://data-workers.org/axel



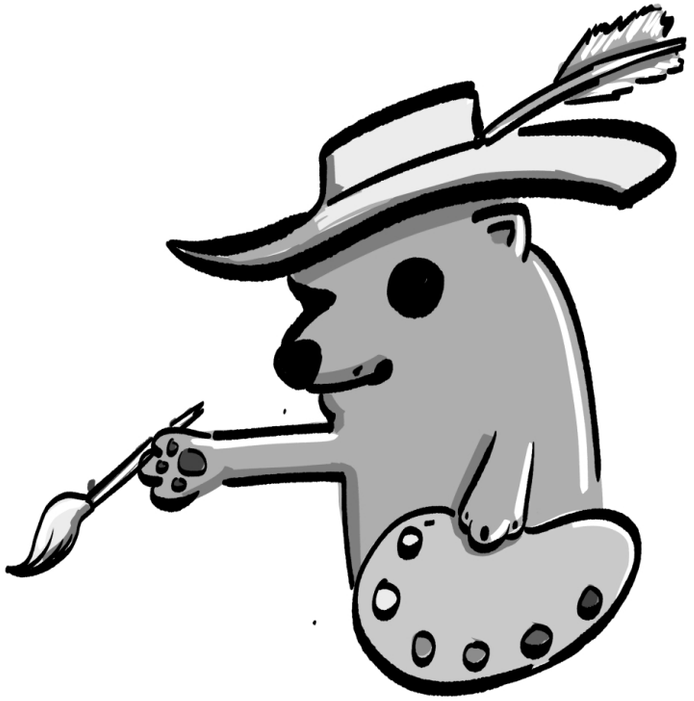






INTRODUCCIÓN

Este cómic nace de la necesidad de visibilizar las condiciones laborales que enfrentan los trabajadores de la industria creativa de la animación en México. Reconociendo que mi experiencia personal no representa la diversidad del sector, agradezco el apoyo del proyecto Data Workers' Inquiry, que proporcionó capacitación y acompañamiento para realizar una investigación sobre el impacto de los algoritmos de inteligencia artificial en la industria creativa.



LA INVESTIGACIÓN

La información se recopiló mediante encuestas en la plataforma LimeSurvey, bajo la supervisión del equipo de Data Workers' Inquiry; priorizando el anonimato y la libertad de los participantes. Se obtuvieron 131 respuestas, de las cuales 72 fueron consideradas válidas al haber completado más del 50 % del cuestionario.

Compartir este proceso es importante porque considero que visibilizar nuestras experiencias es un primer paso para transformar las condiciones sociales, económicas y laborales que nos acontecen. Aunque el tamaño de la muestra pueda limitar su alcance estadístico, la investigación busca contribuir a que los trabajadores creativos no sólo produzcan aquello que demanda la industria, sino que también puedan expresar sus realidades y preocupaciones.



¿POR QUÉ UN CÓMIC?

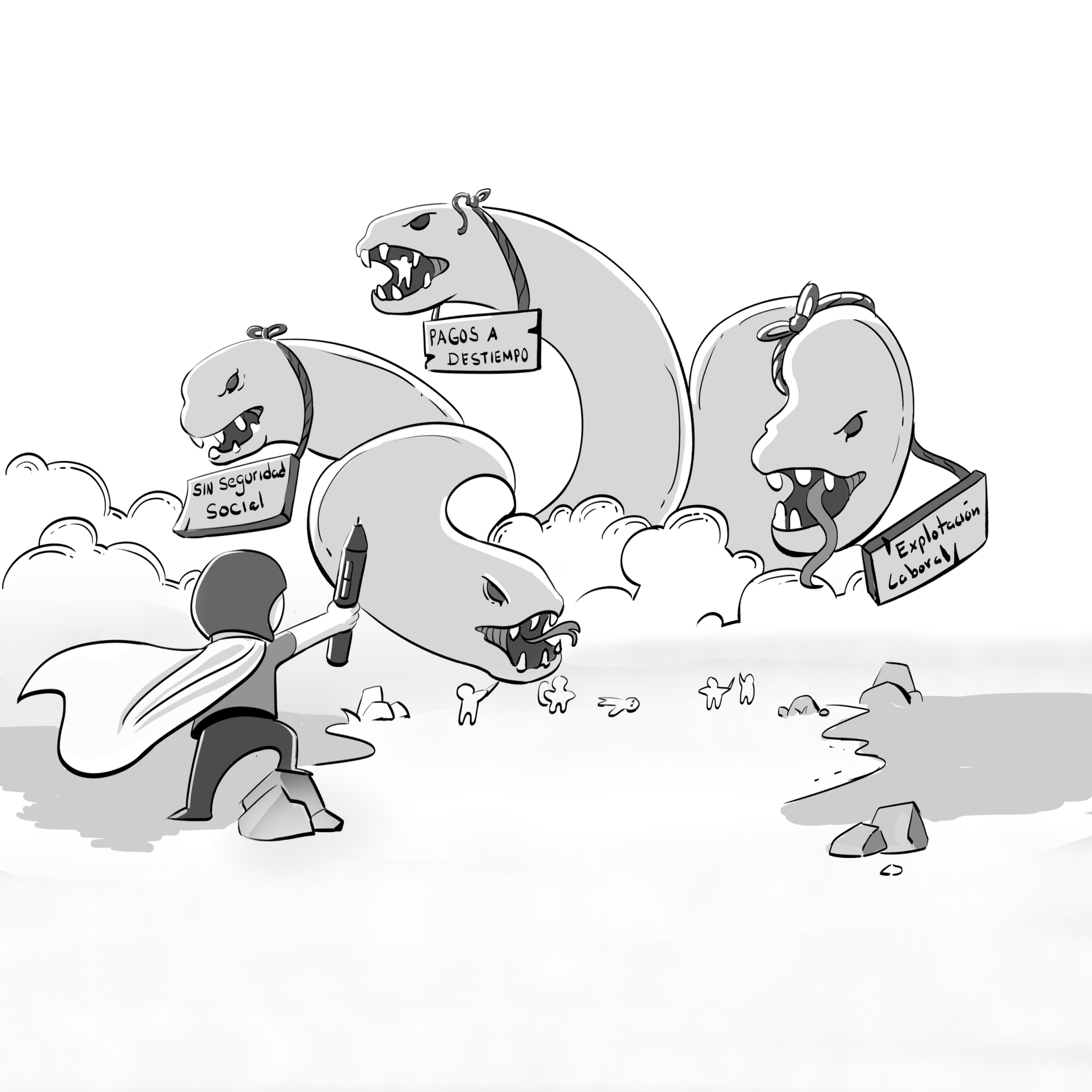
La decisión de presentar los resultados mediante un cómic surge del deseo de humanizar la información. Frente a la frialdad que suelen transmitir las gráficas, porcentajes y estadísticas, la narración permite acercar los datos a las experiencias humanas que representan. Aunque reconozco que aún tengo mucho por aprender sobre el arte secuencial, la creación de este cómic ha sido también una oportunidad para reconocer la importancia de compartir saberes y continuar aprendiendo.

Finalmente, esta obra expresa una preocupación personal ante el avance de la inteligencia artificial: el deseo de preservar el valor del trabajo creativo realizado por personas, con sus manos, experiencia, sensibilidad y corazón.

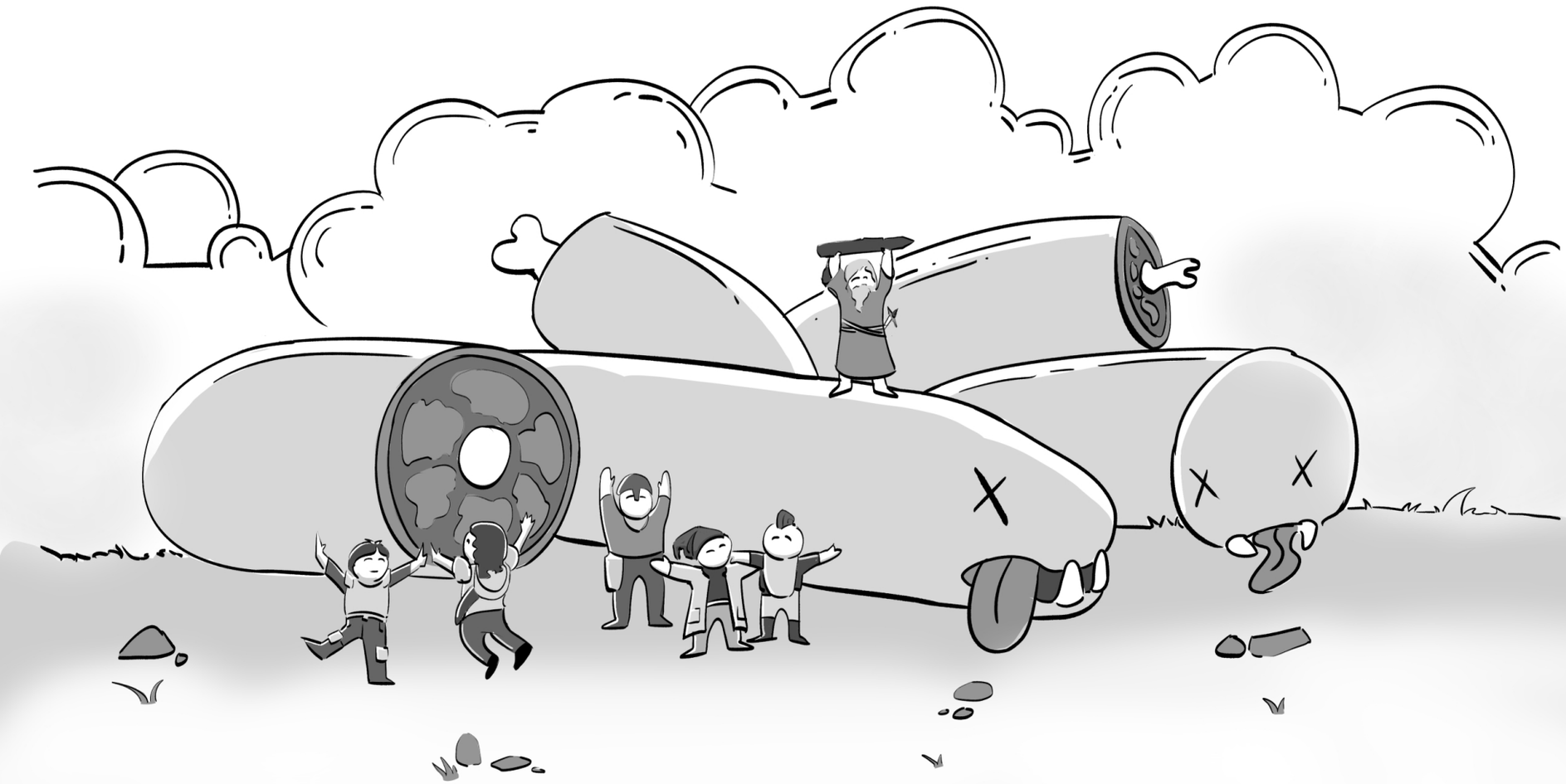


USO DE LA IA GENERATIVA EN EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO.

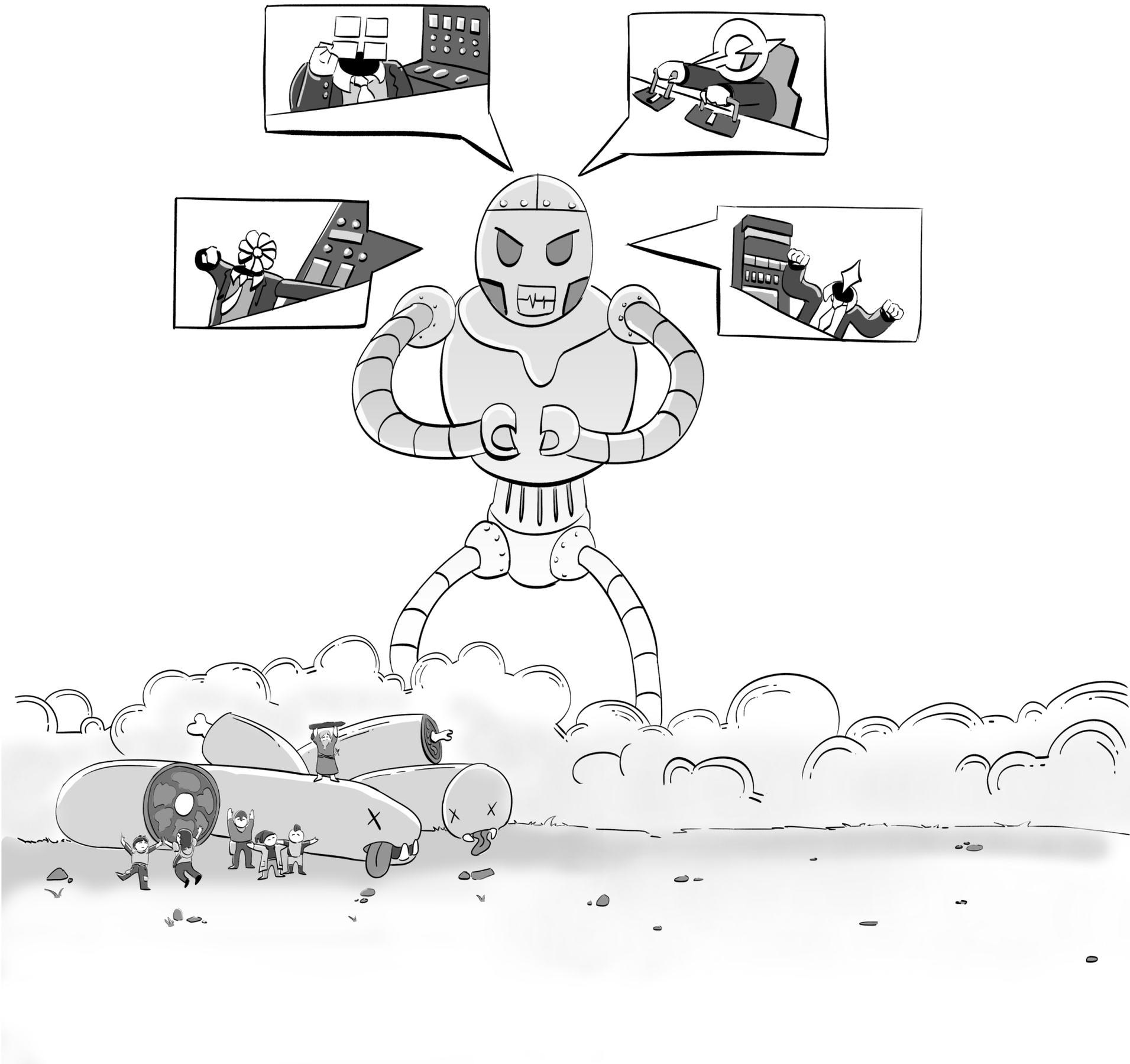
Vivir de la labor creativa en México siempre ha sido difícil. La industria de la animación —cine, videojuegos, cómic y otras disciplinas— es un nicho relativamente pequeño en el que muchos creativos buscan un espacio para realizar sus sueños y compartir sus historias: ya sea un mensaje propio o el de un equipo y un proyecto mayor. Aunque esta industria ya arrastraba sus propios problemas estructurales...


PAGOS A DESTIEMPO
SIN Seguridad Social
Explotación Laboral

...la mayoría de los creativos aún creía conocer las reglas y dinamicas implícitas del oficio para mantener una vida equilibrada y estable dentro del sector.



O eso era hasta ahora...



Con la irrupción de la inteligencia artificial generativa, han surgido nuevos paradigmas laborales que están transformando profundamente las condiciones de trabajo para los artistas y creativos de la industria.

Pero ¿cuál es el perfil actual del trabajador creativo mexicano?
Y sobre todo
¿perciben los creativos a la inteligencia artificial como un nuevo problema laboral y creativo?

Dentro de la industria de la animación digital en México, el perfil promedio que la muestra de encuestados arrojó fue que el trabajador creativo es una persona de 32.2 años aproximadamente, predominantemente masculino, quien conforma la mayor parte de la muestra dentro de la encuesta.



Dentro de este gran ecosistema, la industria de la animación alberga una amplia diversidad de perfiles académicos que conviven y se complementan entre sí.



La encuesta permitió diferenciar dos grupos de creativos mexicanos claramente definidos: artistas que no incorporan herramientas de IA generativa en su pipeline creativo, y aquellos que sí las utilizan de manera activa.





Digital artist:

32.2 años aprox.

57.6 Estudios universitarios (Lic)

55% Hombre 38% Mujer 5.7 No Binario / otro

36.5% Animación, 17.3 Diseño grafico, 14% otro, 11.5% Concept artist

57% trabajando por mas de 3 años en la industria

AI Asisted:

32 años aprox

75% Estudios universitarios

60% Hombre 30% Mujer 10 No Binario otro

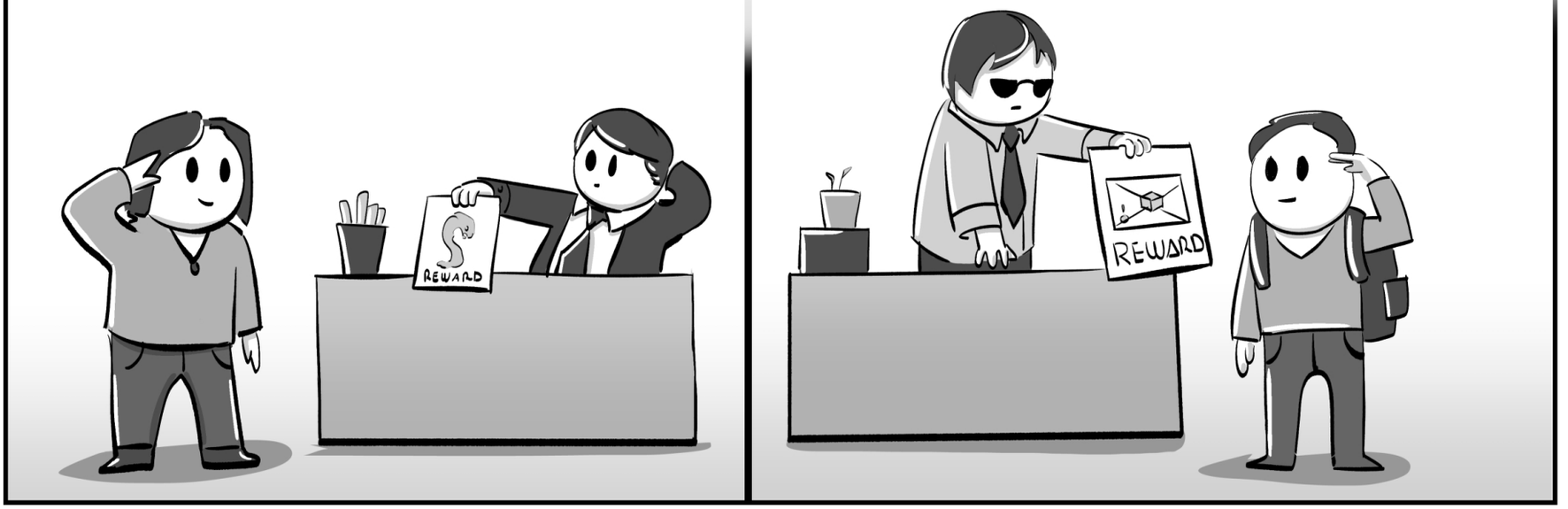
40% Diseño grafico, 35% Animación 10% Arte, 10% otro

75% Trabajando por más de 3 años en la industria

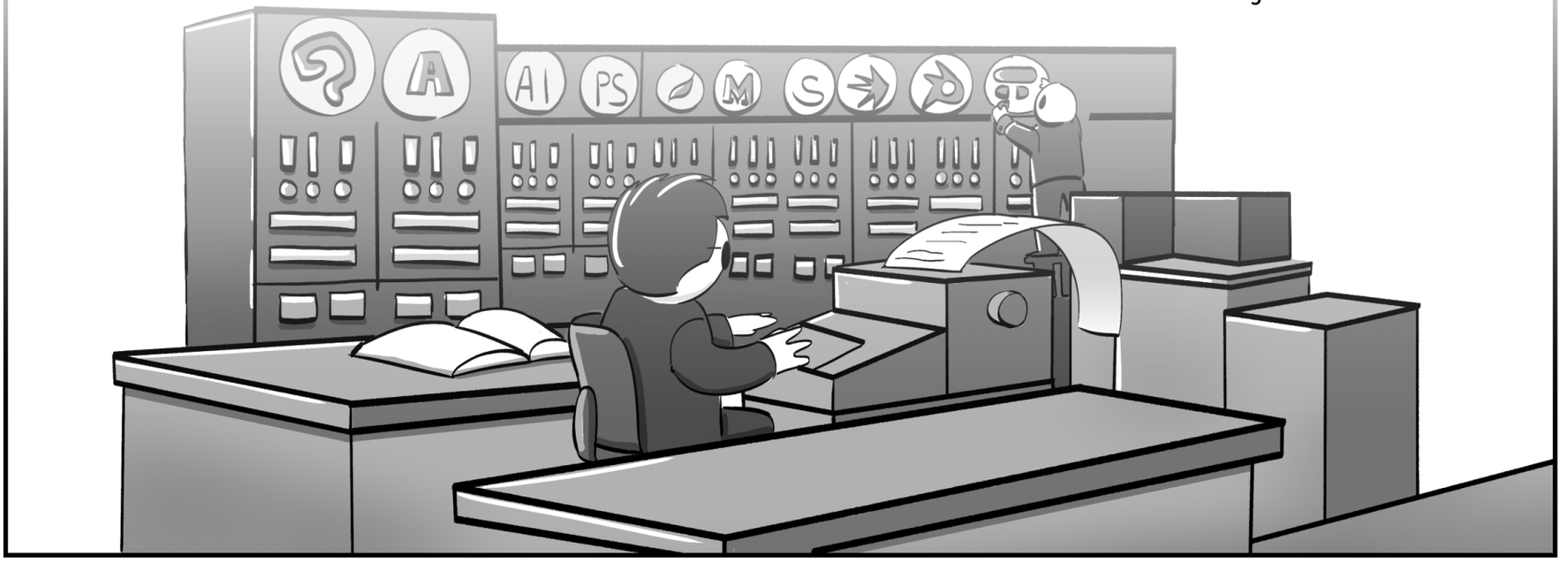
Considerando la oferta laboral actual en México y analizando ambos perfiles, el 58 % de los encuestados afirma trabajar de manera freelance. Esta cifra contrasta fuertemente con otras modalidades de contratación: plazo fijo (6.9 %), tiempo indeterminado (2.7 %), por temporada (12.5 %) y otras formas de empleo.



Dentro de las organizaciones que contratan los servicios de los creativos mexicanos, la tendencia es clara:
51 % de los encuestados trabaja para independientes (organizaciones no goburnamentales, sin fines de lucro, etc.).
Les siguen las medianas empresas, con un 41 %.
Solo el 26 % afirma trabajar para grandes empresas o corporaciones.



Sin embargo, sin importar si trabajan para un particular o una gran empresa, el 66.6 % de los creativos mexicanos **debe asumir por su cuenta el costo de tener un equipo propio y múltiples licencias de software.** Solo el 9.7 % recibe los recursos necesarios de su empleador.
Esto revela una clara externalización de costos hacia los trabajadores.



Asimismo, las modalidades de pago predominantes son:

Pago por proyecto completado (40.2 %), independientemente del tiempo invertido.
Pago por trabajo mensual (58.9 %), facturado de forma mensual.



Aun con estas precarias condiciones laborales —que usualmente se asocian con baja estabilidad y altos niveles de incertidumbre—, el 38.8 % de los encuestados considera que su paga es parcialmente justa, mientras que un 22.2 % afirma recibir una paga justa.

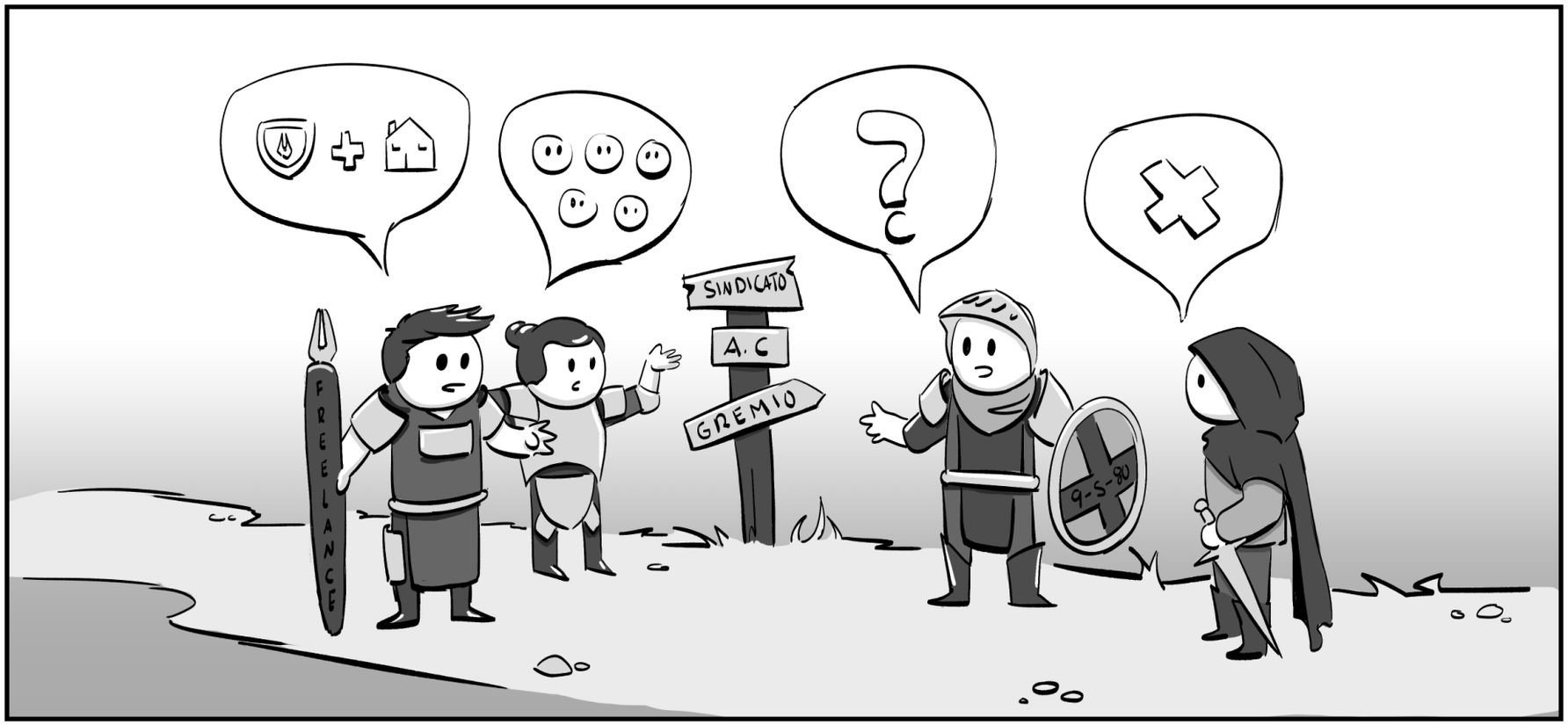


En contraposicion 19.4 % de los encuestados siente que su compesacion es poco justa, 13.8 % no sabrían si es justa y 1.3 % personas afirma tener una compensacion laboral nada justa,

En este contexto

¿Existen asociaciones de trabajadores en su sector?

Esta pregunta tenía como objetivo determinar si los trabajadores creativos cuentan con alguna forma de organización o estructura autogestionada que les permita defender y mejorar sus condiciones laborales.



Lamentablemente, la respuesta mayoritaria a esta pregunta "en sus distintas variantes (sindicatos, asociaciones, colectivos, etc.)" fue **negativa**. O más bien se revelo que **los creativos mexicanos desconocen de ellas**.

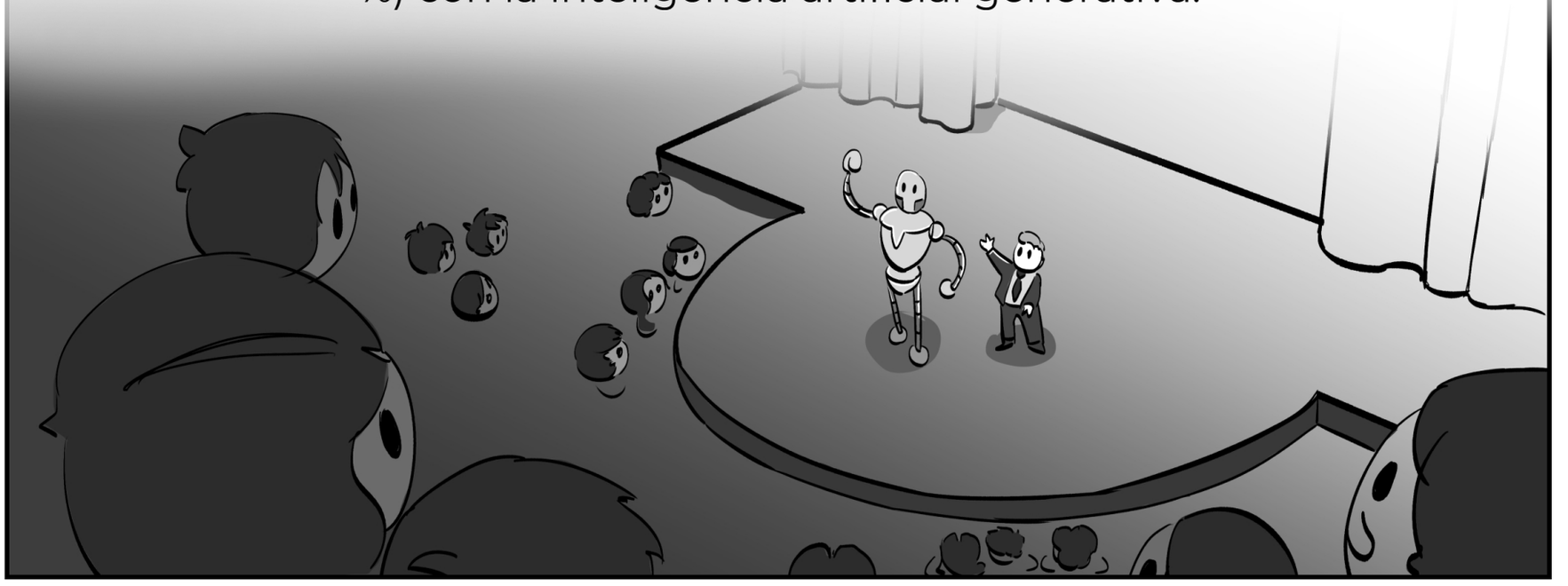
Sin embargo, no todo resulta negativo en esta cuestión. Aunque no existen organizaciones formales consolidadas, se observan diversas iniciativas informales, tales como **grupos en Facebook que reúnen hasta 29.000 creativos**.
En estos espacios se comparten las distintas circunstancias, oportunidades y dificultades que atraviesan los trabajadores del sector creativo.



Es momento de abordar el elefante en la habitación:

a partir de 2022, la irrupción de la inteligencia artificial generativa —con sus primeros generadores de imágenes— comenzó a transformar radicalmente las reglas del juego. En 2026, el panorama para los trabajadores creativos es sustancialmente distinto.

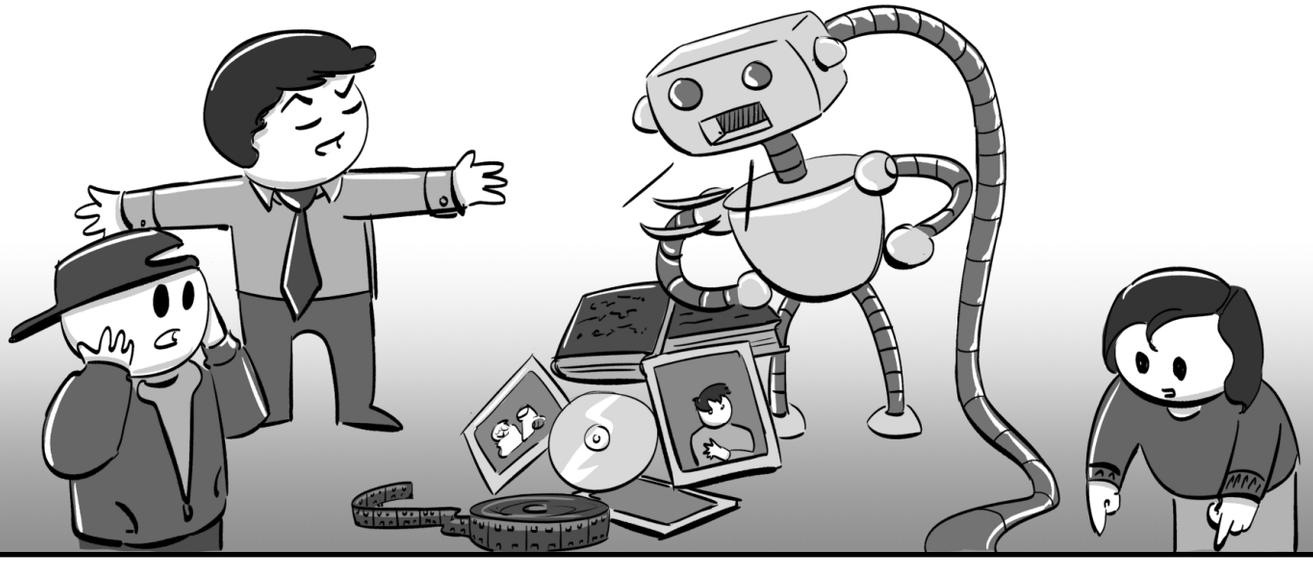
Aunque la gran mayoría de los creativos encuestados afirma, al día de hoy, encontrarse entre familiarizados (26,3 %) y muy familiarizados (48,6 %) con la inteligencia artificial generativa.



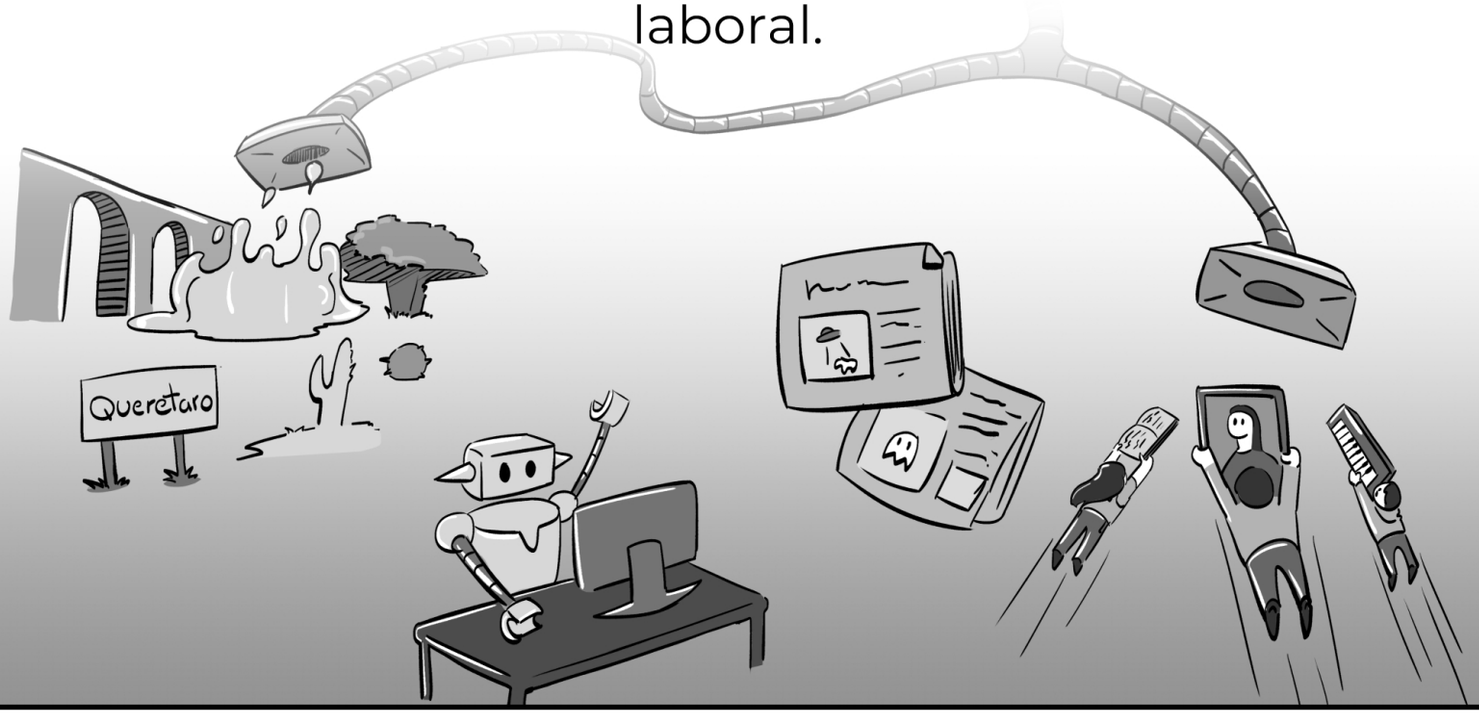
No obstante, aunque la mayoría de los creativos se declare familiarizada con estas herramientas, este dato contrasta fuertemente con conocimiento que reportan sobre el desarrollo y funcionamiento de dichos sistemas.



Aunque los creativos no cuenten con una comprensión plena de cómo están construidos estos algoritmos, **la mayoría afirma conocer los principales problemas asociados al uso de la inteligencia artificial generativa**, entre los cuales destacan:



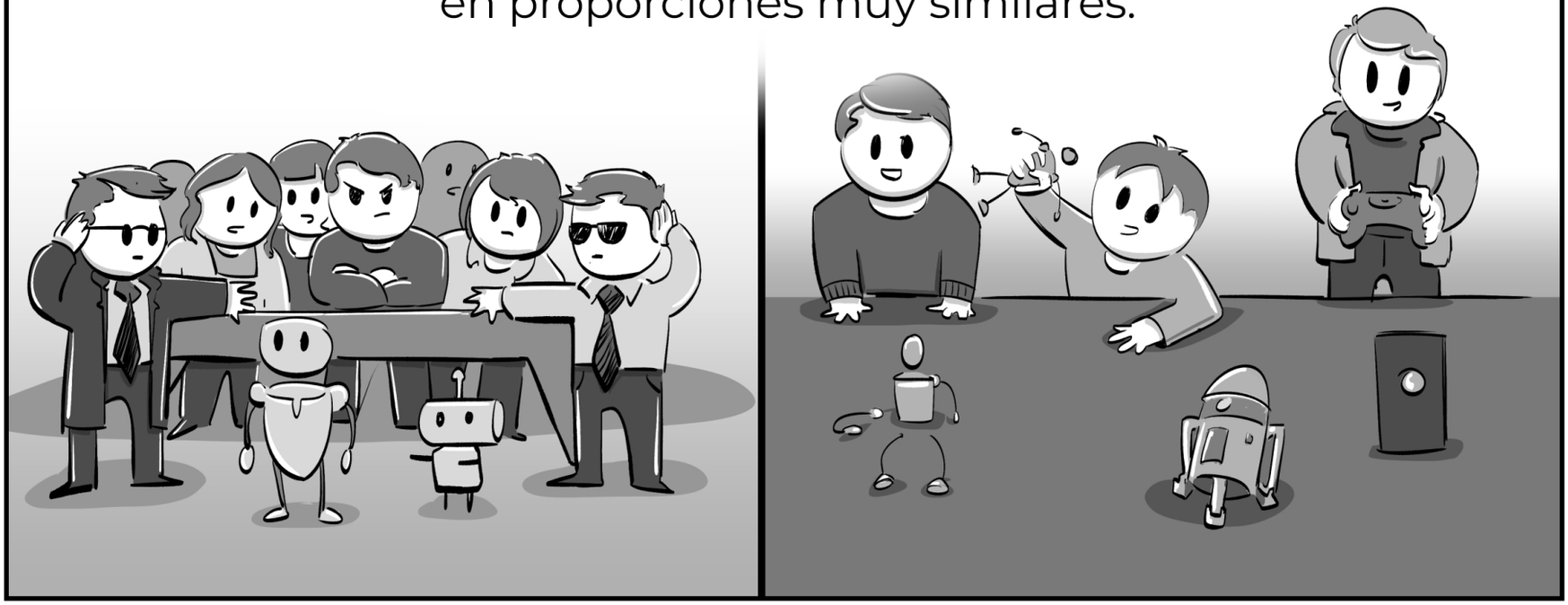
impactos ambientales, vulneración de los derechos de autor, desinformación, proliferación de deepfakes y sustitución laboral.



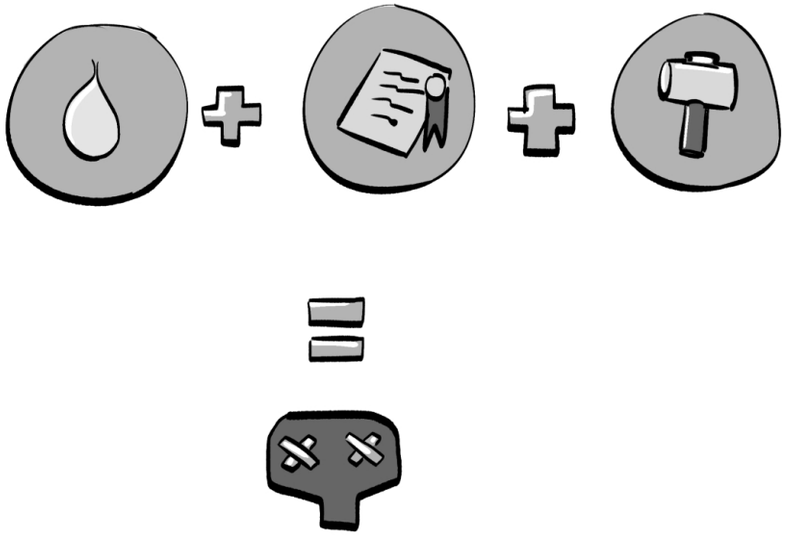
Frente a este panorama, **la mayoría de los trabajadores creativos encuestados afirma no utilizar personalmente herramientas de inteligencia artificial generativa,** si bien sus compañeros sí lo hacen. Paralelamente, aquellos que declaran utilizar IA señalan que sus compañeros también tienden a emplearla.

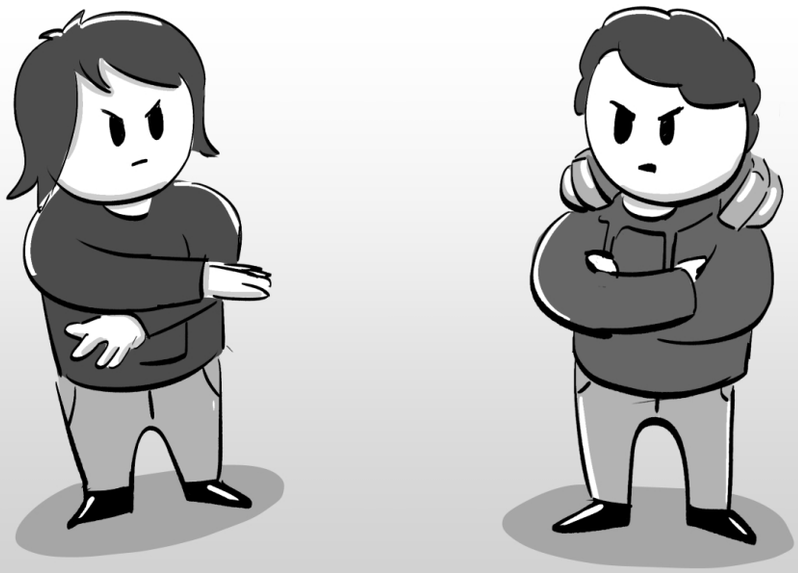


Esta circunstancia se vuelve aún más compleja, ya que en ambos grupos —tanto entre quienes usan IA como entre quienes no la usan — se observan posturas tanto a favor como en contra de su empleo en proporciones muy similares.

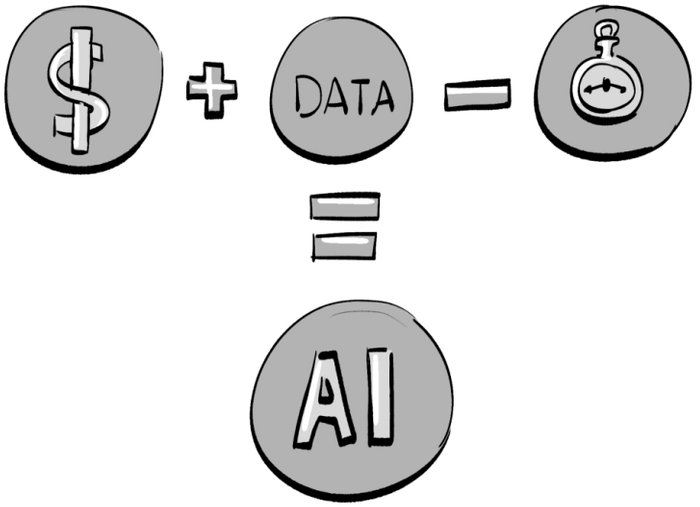


Por su parte, los creativos que eligen no utilizar IA justifican su decisión principalmente por **los problemas ambientales, la vulneración de los derechos de autor y la sustitución laboral.**



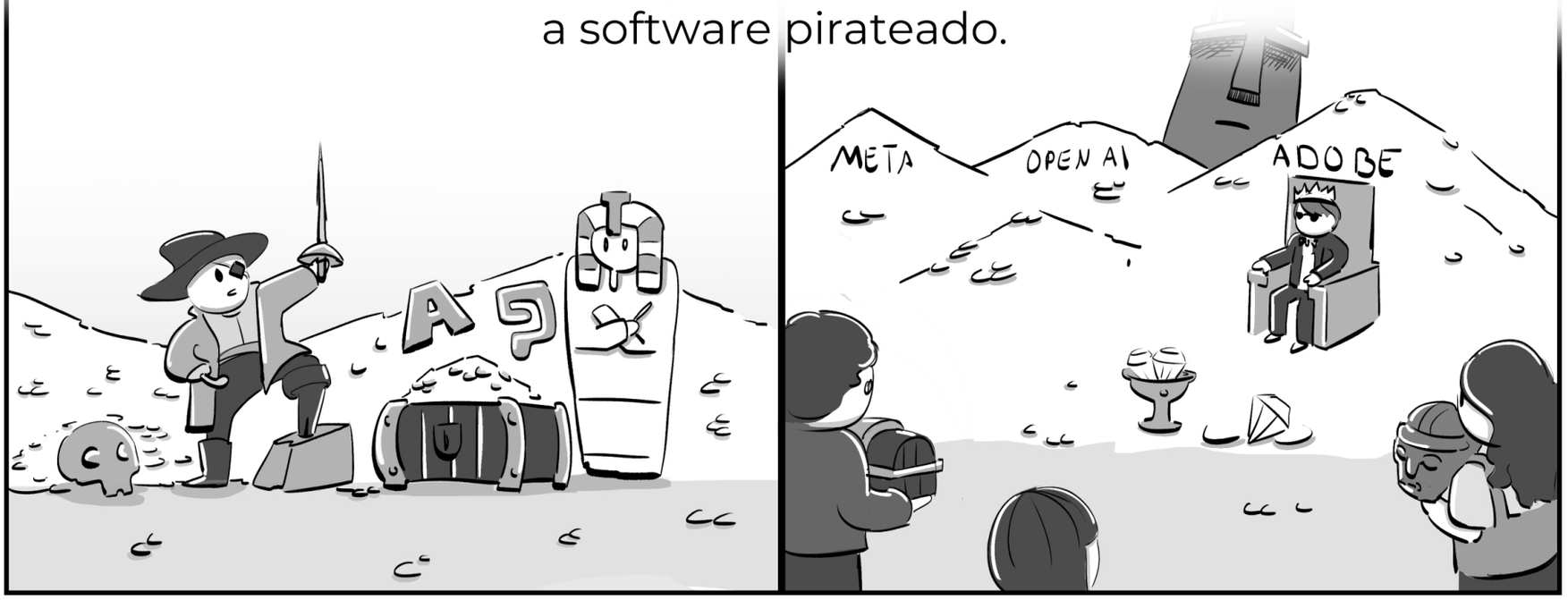


Entre los creativos que optan por utilizar inteligencia artificial generativa, los principales motivos mencionados son la **curiosidad personal, la automatización de tareas repetitivas y el aumento de la velocidad de trabajo.**





La gran mayoría de los trabajadores que no utilizan inteligencia artificial generativa pagan suscripciones (adobe creative cloud, Maya, Zbrush, Toonboom, etc,.), licencias de software para uso perpetuo, utilizan herramientas de código abierto o, en algunos casos, recurren a software pirateado.



Por otro lado, los encuestados que utilizan algoritmos de inteligencia artificial generativa acceden a ellos principalmente a través de versiones gratuitas, siendo solo una minoría quienes pagan alguna suscripción.



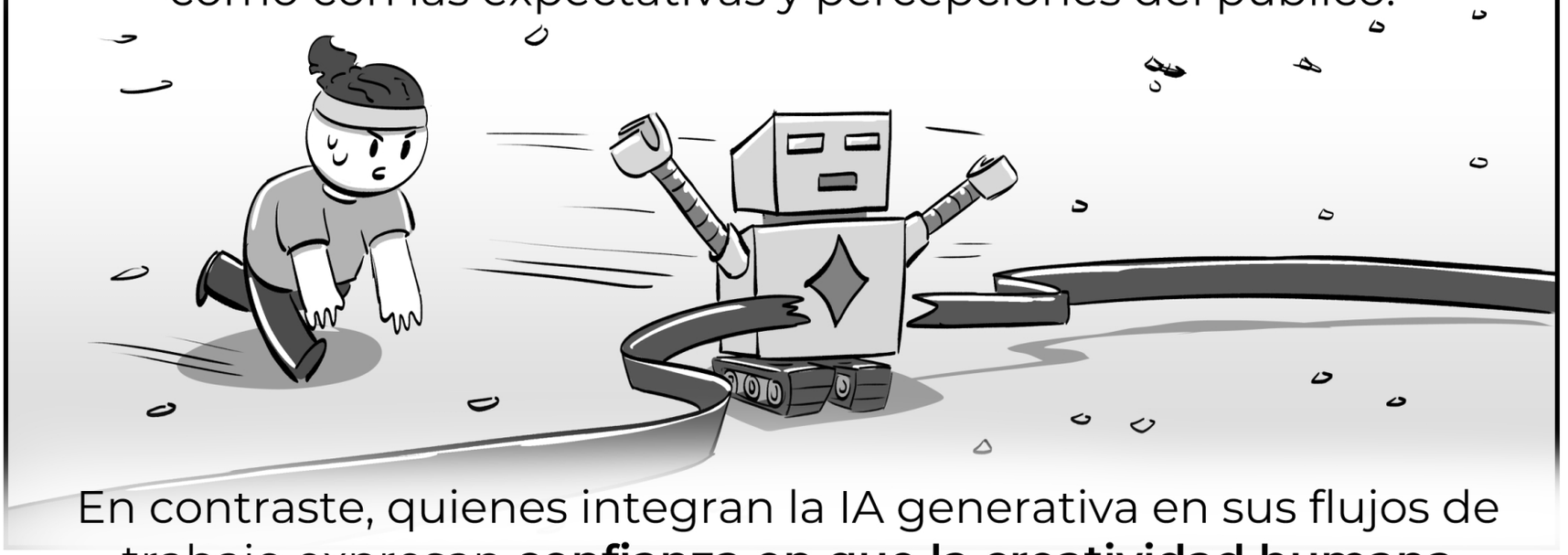
Sin embargo, el uso de estos algoritmos, aunque no sea directo, está afectando a todos los trabajadores creativos.

Los encuestados que no utilizan esta tecnología señalan que, cuando alguno de sus compañeros la emplea o sus superiores conocen su funcionamiento, **existe la expectativa de que corrijan los errores que esta produce o reduzcan los tiempos de ejecución de las tareas.**

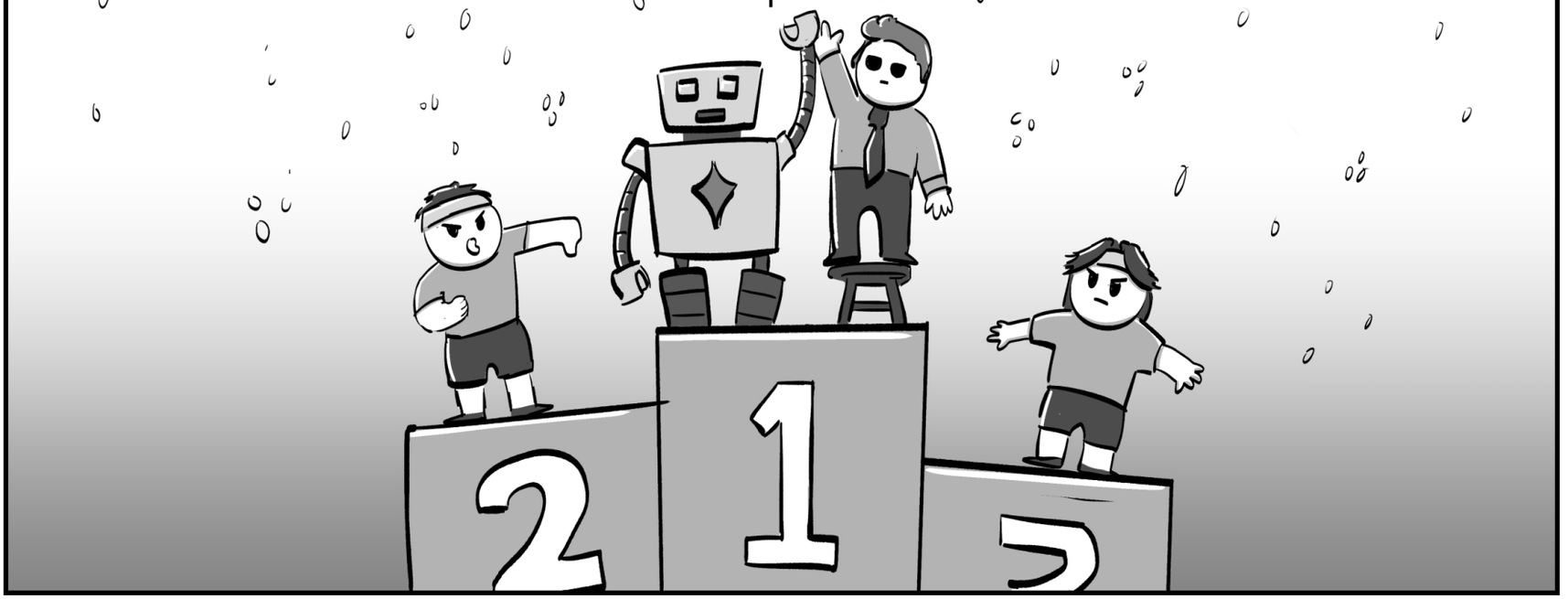


Los encuestados que utilizan esta tecnología señalan que **la emplean principalmente como un asistente**, lo que les permite incrementar la velocidad de trabajo y fortalecer sus habilidades técnicas.

Lo que sí emerge de manera clara es la percepción de los creativos que no utilizan IA generativa: **consideran que participan en una carrera en desventaja frente a la IA,** ya que compiten tanto con proyectos desarrollados por creativos que sí la emplean como con las expectativas y percepciones del público.



En contraste, quienes integran la IA generativa en sus flujos de trabajo expresan **confianza en que la creatividad humana continúa superando las capacidades actuales de esta tecnología** y consideran que constituye una herramienta más, cuyo potencial debe ser aprovechado.



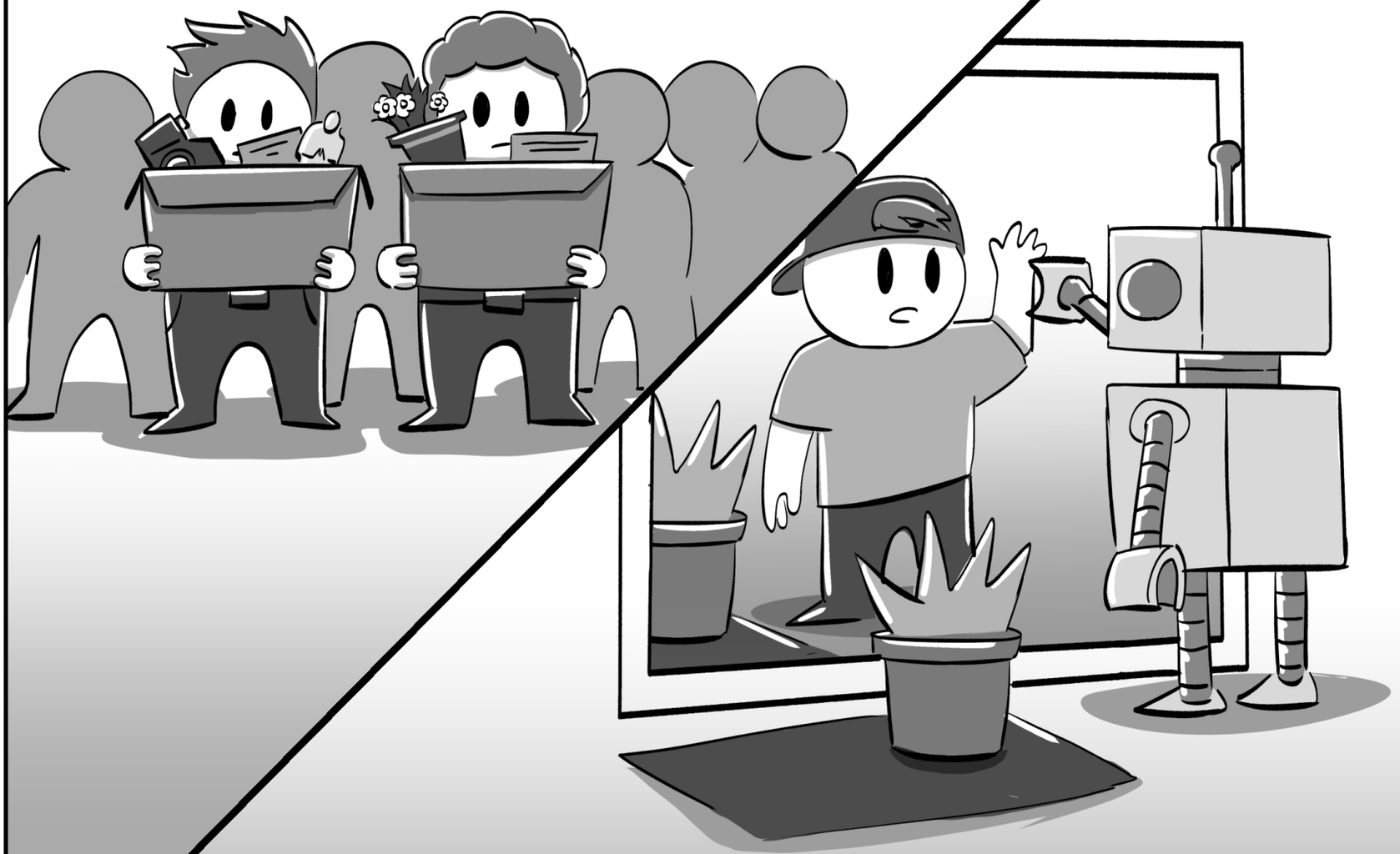
Con todo lo anterior, podemos aproximarnos a una comprensión de los procesos que actualmente atraviesa la industria de la animación mexicana. Aunque pareciera que existen formas de "adaptarse" a estos cambios tecnológicos y sociales, considero innegable que la implementación de estas tecnologías dista de estar ocurriendo de la manera optimista y prometedora que las grandes empresas detrás de las mismas buscan proyectar.



Epílogo.

Las siguientes palabras fueron tomadas de uno de los testimonios recogidos en las encuestas realizadas y que creo que enmarcan la situación no favorable que los creativos estan viviendo.

"Mi trabajo se ha devaluado, ya que los puestos ahora solo los ocupan personas con mayor experiencia y que utilizan IA..."

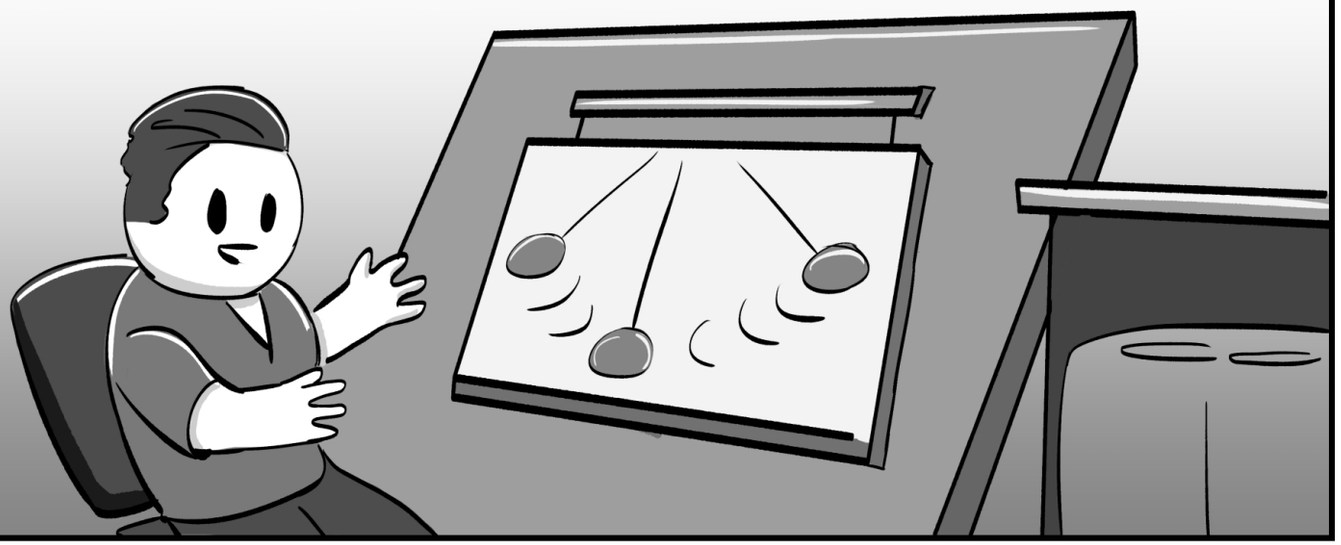


"...El futuro es de quien se adapta."

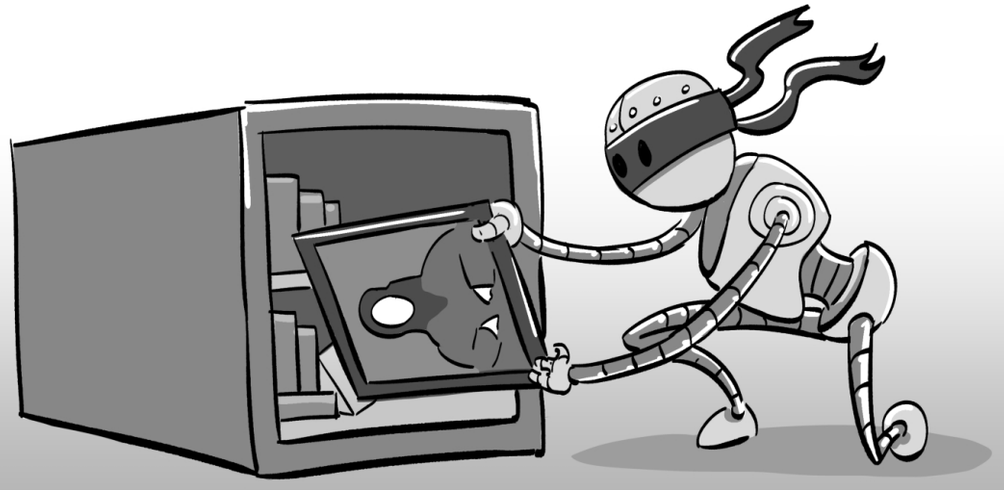
"Me dicen que me debo adaptar, que debo usarla para facilitar mi trabajo..."



"...A mí me gusta animar. Tantos años aprendiendo a hacerlo, mejorando e intentando subir mi nivel cada vez más..."



"... para que llegue un programa que solo se robó ese conocimiento a hacerlo... Me parece una grosería."



"La animación es arte y, pues, lo más importante es hacerlo, cometer errores, aprender, mejorar... Por eso no pienso usar IA."



Los procesos sociales suelen enseñarse como una sucesión de acontecimientos, un mar de información en el que las experiencias humanas pueden perderse entre la inmensidad de los datos.

Este cómic no pretende presentar una versión definitiva o correcta de la historia desde mi perspectiva, sino mostrar las experiencias, temores y visiones de futuro que las personas participantes compartieron mediante la encuesta.

Aunque no fue posible representar gráficamente las palabras de todas las personas participantes, las últimas páginas incluyen íntegramente sus comentarios, como una forma de preservar y dar espacio a las experiencias que decidieron compartir. Espero que, incluso cuando el mar de información dificulte reconocernos entre nosotros, podamos al menos sentir y reconocer el agua que compartimos.

Comentarios: ¿Crees que estás compitiendo contra la IA generativa?

"Me siento tranquilo con la calidad de mi trabajo."

"Es mejor el trabajo hecho a mano."

"Es una herramienta."

"Aún tiene muchos problemas y defectos, así como limitaciones creativas."

"Los podcasts que hacemos no se pueden hacer con IA. El chiste de un podcast es ver a la gente platicar, y eso no tendría caso hacerlo con IA."

"Es una herramienta más; hay que adaptarse y aprender a usarla."

"Simplemente es una ayuda, no una guía ni una maestra. La IA está para quedarse, pero no para compararse ni mucho menos para superarse. Sus grandes limitaciones hacen que sea solo una herramienta que hay que saber aprovechar, mas no buscar abusar de ella. Es como usar un coche para transportarte a lugares lejanos; el coche no

"Siento que reemplaza ciertas áreas, pero también hay muchos nichos que no buscan cambiar para nada el flujo de trabajo. Sí implementaría la IA para ciertas cosas, pero no para sustituir el trabajo humano. Usarla más como herramienta y complemento."

"No se compara la calidad de algo generado por IA con la de un artista."

"No siento que esté compitiendo con ella si la uso como una herramienta y el resto del trabajo depende de mí. La IA generativa jamás podrá hacer todo el proceso creativo que hace un ser humano."

"Porque lo que hace la IA no es por lo que pagan cuando buscan una obra de arte."

"En caso de usar la IA, sería para mejorar en conjunto."

"No, sigue siendo muy mala y espero que así se quede."

"Al final, ninguna inteligencia artificial puede sustituir la creatividad e intelecto humanos."

"No del todo. Sé que parcialmente sí, porque ciertas tareas mías pueden ser percibidas como que podrían ser realizadas por la IA; sin embargo, creo que, al estar actualizado y saber utilizarla como parte de mis procesos creativos, puede sumarme y abrir nuevas posibilidades en puestos que se adapten a ello."

"Al final de cuentas, aún no se ha llegado al punto en el que la IA esté tan avanzada como para sustituirnos, pero puede que en algún momento sí. Para entonces, la IA ya estaría regulada o, en su defecto, sería obsoleta debido a los problemas financieros que han tenido algunas empresas actualmente con este tema."

"Aunque la IA avanza, el conocimiento humano es más valioso."

"Ya que sigo haciendo ajustes a mano debido a lo específico de las notas del cliente. También ellos mismos han señalado la prohibición de usar elementos de IA de manera final."

"Para creer que mis empleadores creen que sí compito con ella."

"Actualmente, los proyectos y clientes para los que trabajo no la requieren o no permiten su uso."

"Hay algo que los usuarios de la IA generativa no tienen: criterio artístico y razones para llevar un proyecto hacia un mejor producto."

"La IA produce contenido de baja calidad que perjudica a las marcas y ofrece servicios que no proveen valor. Quienes estén interesados en usarla no son mis clientes."

"Colaboramos: la IA y yo. Es una herramienta genial."

"No, no hay competencia. Simplemente estoy seguro de que los clientes que no son para mí se van con la IA generativa por una ignorancia profunda de lo que es y de lo que implica, o por un asunto de costos, simple y llanamente."

Comentarios: ¿Crees que la IA generativa ha reducido o aumentado las oportunidades de ingresos en tu sector?

"Quieren ahorrarse dinero."

"Veo tantos despidos por lo mismo: los estudios creen que pueden reemplazar a todo un equipo con IA y les está saliendo mal."

"Demasiados despidos debido a la inteligencia artificial. Nos están reemplazando."

"Mucha gente solo busca IA."

"Sustituyen el trabajo de un diseñador al pedirle, mediante prompts, a la IA."

"Cada vez menos empleos."

"La gente quiere contratar solo a un artista que funja como supervisor de la IA."

"Muchas empresas deciden ahorrarse trabajo y usarla en vez de contratar personal, cuando, en realidad, podría utilizarse como una herramienta de apoyo para los mismos empleados."

"Al querer abaratar costos en las cadenas de producción, se han perdido muchos trabajos en el sector de la animación. Afortunadamente, el mercado ha votado con la cartera y les ha hecho ver a los inversionistas que se equivocan."

"Muchas empresas deciden ya no pagar por ciertos servicios y, en cambio, usan herramientas de inteligencia artificial."

"Las personas que no se actualizan se quedan atrás."

"Ya no hay espacios para juniors."

"Ha cerrado oportunidades para juniors."

"Las personas ahora utilizan la IA generativa para generar sus imágenes en segundos, dejando de lado a los ilustradores, diseñadores, etcétera."

"Con colegas todavía no es común usar la IA, pero con clientes sí han reducido los proyectos por implementar la IA."

"Hay menos trabajo."

"Museos e instituciones serias que contrataban a un grupo grande de especialistas ahora, para abaratar costos, utilizan IA, quitándoles empleo a varios colaboradores y reduciendo el rigor científico que requiere nuestra disciplina."

"Un tope brutal y falta de inversión y derechos humanos."

"Los productores no tienen prioridad en sumar artistas al equipo; buscan resolver con IA. Mucha gente que quiere un producto audiovisual y que es nueva en el medio busca la solución 'más accesible' en la IA."

"Muchos clientes han optado por la IA en vez de contratar estudios."

"Los clientes, al tener acceso a estas IA, las utilizan creyendo que ahorran presupuesto."

"Ha eliminado muchos puestos en las áreas de concept y arte, limitando los puestos de entrada (juniors) con la excusa de que un artista mid o senior más la IA puede hacer todo más rápido y a menor costo. Empiezo a ver artistas nuevos que dependen para todo de ChatGPT y no tienen criterio verdadero."

"Cada vez se pide menos a humanos que redacten textos."

"Las empresas se ahorran dinero al implementar animaciones hechas con IA, aunque sacrifiquen la calidad de las mismas."

"Está afectando puestos de trabajo en casi todos los sectores."

"Ha quitado oportunidades de trabajos pequeños."

"Se ha reducido [el trabajo], ya que al no necesitar tanta gente que conozca las bases, solo necesitan unos cuantos para reparar cosas mal hechas por la IA."

"Cada vez hay vacantes muy mal pagadas."

"Como ya mencioné, se han reducido las oportunidades, pues las empresas también creen que ya no nos necesitan."

"Mi trabajo se ha devaluado, ya que los puestos ahora solo los ocupan personas con mayor experiencia y con uso de IA."

"Sí, han reducido los ingresos."

"Desde el boom de la IA, que vino después de COVID y después de las huelgas de escritores y actores, han cerrado muchísimos estudios de animación."

"He visto clientes que la utilizan para ciertas etapas del proceso antes de llamarte. También he visto cómo hay empresas que prefieren usar un video generado con IA (a veces mal hecho), pero mucho más barato."

"Hay menos trabajo por empresas que usan IA generativa en todo."

"Lo ha reducido, ya que muchos usuarios que consumen programas de IA han hecho que clientes se vayan por algo más barato y fácil de hacer."

"Hay una clara disminución en la oferta laboral, principalmente porque a las cabezas de los estudios les resulta muy atractivo entrenar con el trabajo de sus empleados a las IA para no tener que pagarles por lo que hacen."

"No ha afectado."

"El número de vacantes se ha reducido, y los pagos de clientes preexistentes tienden a negociarse a la baja."

"Es una cuestión de capital, de ganancia, de oferta y del menor costo frente a la producción. Seguirá habiendo trabajo para autores que realizan obras de manera tradicional, pero en menor cantidad. La mayoría de los clientes con poco capital preferirá usar IA generativa, aunque tarde más en obtener un resultado mediocre, aunque sea más imprecisa y errática, con la ilusión de que con ello estará pagando menos o nada, cuando en realidad no es así. Aquí el mayor riesgo no es que nos quedemos sin trabajo, sino: ¿quién podrá acceder, por economía, a productos realmente originales realizados por autores? ¿Qué narrativas se construirán a partir de quién puede pagar y quién no? Volviendo la creación algo todavía más excluyente, ¿quién podrá tener acceso a la cultura y sus productos? Solo quien pueda pagar por ella, todavía con mayor presencia."

"Al ser senior, todavía me encuentro en una posición privilegiada, pero ha habido una reducción de oportunidades para recién egresados. De igual manera, en mi estudio hay menos practicantes por lo mismo."

"Depende del cliente. Para contenido de redes, a muchos clientes no les preocupa tanto que el contenido se vea mediocre; solo buscan que salga rápido y, por ello, recurren a la IA generativa. Un reel que antes requería el trabajo de varias personas se reduce a una sola, aunque por ello sufre la calidad. Pero para cine o streaming sí hay mucho más cuidado y necesidad de profesionales que tengan control completo de los procesos."

"Al estar de moda, la mayoría de la gente prefiere voltear a ver lo hecho con 'IA', aunque no les genere ningún beneficio."

"Mi base de clientes se ha reducido porque se ha excluido a la gente que sí usa IA generativa para hacer lo que yo hago. Encima, yo no quiero trabajar con gente que sí usaría IA generativa."

"De nuevo, es muy atractivo para un empleador ahorrarse el costo humano con IA. Hay muchas menos oportunidades laborales y las que existen están muy mal pagadas, porque la IA malbarató el producto final al ser tan accesible y relativamente barato de hacer."

Axel Uriel González Pérez es artista visual originario de la Región de los Volcanes, Estado de México, México. Su práctica abarca la ilustración, pintura, fotografía y arte digital, así como la formación artística y la participación en proyectos culturales y audiovisuales.

Ha colaborado en proyectos de reconstrucción virtual, literatura infantil, educación y producción audiovisual, además de impulsar iniciativas de acercamiento a las artes para la infancia. Ha sido finalista en concursos nacionales de ilustración tradicional, digital y fotografía.

Actualmente se desempeña como docente de dibujo, pintura y fotografía, e integra el Colectivo Arte es Ética, desde donde participa en el diálogo sobre el impacto de las IA generativas en las prácticas artísticas.

