

# La Puerta



Amanda “la asombrosa”...

Leyendo hace no mucho tiempo sobre noticias de tecnología, captó mi atención un artículo publicado en el New York Times sobre una muñeca de nombre Amanda.

Amanda, dicen, *es una maravilla digital que puede reconocer la voz, realizar una buena gestión de memoria, expresiones faciales mediante control robótico y otras monerías más por sólo \$99 USD.*

Revisemos un poco que hay antes de Amanda. En la historia del hombre la industria bélica siempre se apoya en lo mejor de la ciencia y tecnología e indudablemente las computadoras no son la excepción. Así las computadoras que entraron en uso público después de la segunda guerra mundial le daban la impresión a la gente de que eran verdaderas “máquinas de pensar”, por lo que, tanto científicos como cualquier otra gente relacionada a la computación comenzaron a pensar en posibilidades y consecuencias de la Inteligencia Artificial. Muchos de ellos anhelaban el tiempo en que pudieran crear un ser electrónico (Robot) que realizara con inteligencia todas las tareas que el ser humano hace bien pero que no le gusta hacer, es decir inventar esclavos electrónicos de tiempo completo.

Isaac Asimov el gran novelista de ciencia ficción o más bien el gran visionario de la ciencia daba ya 3 leyes que un Robot debía siempre respetar:

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes estén en oposición con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no este en conflicto con las leyes anteriores.

Ya quisiéramos hoy en día que el ser humano siguiera estas leyes...

En los años noventa, las computadoras se habían convertido no en lo que se anhelaba en los años cincuenta pero definitivamente ya eran unos gigantes de la ciencia y tecnología, claro sin que nuestra forma de vida se colapsara. La exploración espacial, el transbordador espacial, Internet,... es mas ninguna industria grande, mediana o pequeña ni oficina, podría continuar tal y como están constituidas en la actualidad sin ellas. Hoy día sin ellas, este mundo se colapsa ¿o no?

Pero, ¿a fin de cuentas, cuál es la capacidad de la computadora? ¿realizarán cualquier cosa que imaginemos? ¿Pueda una computadora instalarse en una estructura humanoide, para convertirse, finalmente en verdaderos androides, no en juguetes como Amanda, sino en seres humanos artificiales con una esencia de las habilidades del ser humano?

En mi columna anterior comente sobre decepciones y avances en Inteligencia Artificial y sean unas u otros en ellos esta implícito muchas horas de esfuerzo de muchas mentes involucradas en este ámbito, algunas de ellas brillantes. A mi parecer las preguntas establecidas anteriormente reflejan más que los avances las decepciones. Es bueno que las decepciones también se puedan utilizar como “juguete innovador”, seguramente la persona que se le ocurrió la idea de reutilizar tecnología en “diversión” se volverá mucho más rica.

La creadora de esta muñeca dice que esto lo hace para que los niños no teman a la tecnología y además asegura que este tipo de juguetes potencian la creatividad. Habrá que verlo, pero un servidor cree que, en lo referente a la creatividad, se equivoca y decepcionantemente veo que la Inteligencia Artificial si esta aportando y grandemente al consumismo. Me parece que ante todo producto “High tech” que aparezca en el mercado deberemos, hoy más que nunca, ser prudentes y tomarnos un tiempo para meditar y dar un verdadero valor de acuerdo con la utilidad que este represente en apoyo al ser humano y no contra el desarrollo del mismo.

jorge.rodas@itesm.mx