

La Inteligencia Artificial: su implicancia en la identidad desde el biopoder hacia el psicopoder

Continella Vilela, Ornella*
Universidad Nacional de Córdoba

Recibido:
20 de abril de 2023
Aprobado:
06 de junio de 2023

Resumen

Palabras clave

*Inteligencia artificial,
Identidad(es),
BigData.*

* Estudiante de la Licenciatura en Ciencia Política en Universidad Nacional de Córdoba (UNC); Córdoba, Argentina; mail de contacto: ornella.vilela@mi.unc.edu.ar. ORCID: 0009-0004-3276-9639

La Inteligencia Artificial (IA) fue tendencia en las noticias por las confusiones, problemas y soluciones de las que ha sido protagonista. Ello se debe a su habilidad cada vez más refinada para asemejarse a las actitudes humanas.

Este artículo pretende dar una primera aproximación a la Inteligencia Artificial (IA) para lograr entender qué es y cómo funciona. Para comenzar, el apartado “¿Qué es Inteligencia Artificial?” recupera definiciones para explicar su terminología y su incidencia en la actualidad; su consiguiente, “Máquina”, explica a partir de un videojuego el funcionamiento y aplicación de IA; luego, en “Humano o humanoide” se esbozan conceptos claves para entender el tipo de aprendizaje que puede realizar una IA; el apartado “Hasta dónde puede llegar el engaño” recupera noticias desorbitantes que tienen a la IA como protagonista; después, en “Produciendo información a partir de nuestra identidad” se reflexiona sobre el uso de la tecnología y la generación de datos; otro punto es “Del biopoder al psicopoder” donde se recupera a Michael Foucault y a Byung-Chul Han para esbozar desde sus perspectivas teóricas la importancia de la información humana; casi al final, el apartado “Las identidades digitalizadas” realiza una problematización sobre la generación de información con características humanas y la utilización de IA para procesarla. Finalmente en “Una reflexión” se realiza un cierre al presente escrito.

¿Qué es la Inteligencia Artificial?

Según Morillas David (2023) puede definirse como

la capacidad de la máquina de pensar, de razonar y actuar con inteligencia; esto es, se trataría de un sistema que puede realizar tareas de manera idéntica a como la realizaría un humano en determinados contextos [...] en el que tienen que elegir entre diferentes posibilidades y que, en determinadas facetas de la vida, aportan soluciones útiles para las personas. (p. 65)

Parfraseando a Johanna J. Bryson (2018) la IA es una forma de computación que resulta de la vinculación voluntaria de la sociedad a internet, admitiendo el traslado y digitalización de conocimientos de la cultura humana. El término se comenzó a utilizar por John McCarthy en 1955¹ para diferenciar el campo que estudiaba como las maquinas se comportan (<piensan>) como personas, de otros campos como el de los autómatas o la cibernética, ya que para el verano de 1956 se convocó la Conferencia de Dartmouth², donde se trataron aspectos como el lenguaje natural y su procesamiento, las redes neuronales o la teoría de la computación, entre otros (Webedia Brand Services, 2018).

Por lo tanto, la IA puede entenderse como un *sistema que imita el pensamiento o acciones humanas*. Recientemente, se la ha comenzado a cuestionar por sus monstruosos avances, ya que, la IA cada vez se asemeja más a lo real, tanto que resulta difícil distinguir entre elaboraciones reales (producidas por humanos) o productos de IA. Ante múltiples miedos, y específicamente a que la IA supere a la inteligencia humana, jefes empresariales, como Elon Musk³ y Steve Wozniak⁴, e inversores, miembros de la comunidad científica y desarrolladores de IA, lanzaron una petición y firmaron una carta abierta que propone pausar al menos 6 meses el entrenamiento de sistemas de IA superiores a chat GPT-4. Dicha advertencia surge por los posibles riesgos que este podría tener para la humanidad, considerando que “La IA avanzada podría representar un cambio profundo en la historia de la vida en la Tierra, y debe planificarse y administrarse con el cuidado y los recursos correspondientes” (Página12, 2023). Esta pausa supone sostenerse hasta que se establezcan sistemas de seguridad con nuevas autoridades reguladoras, vigilancia de los sistemas de IA, técnicas que ayuden a distinguir entre lo real y lo artificial, e instituciones capaces de hacer frente a “la dramática perturbación económica y política (especialmente para la democracia) que causará la IA” (iProfesional, 2023).

1 Véase más en: <https://ecosistemahuawei.xataka.com/como-se-levanta-uno-e-inventa-la-ia-en-1956/> para una cronología detallada sobre la evolución de la Inteligencia Artificial, por Webedia Brand Services, 2018.

2 Hanover, New Hampshire, EEUU.

3 Dueño de Twitter, cofundador de OpenAI, empresa donde ya no participa.

4 Cofundador de AppleInc, compañía más grande por capitalización del mercado.

Máquina

Quake III Arena es un videojuego de disparos, desarrollado en 1999 por idSoftware⁵. El juego habilita el modo multijugador, y los puntos se logran cumpliendo objetivos como la captura de banderas (Gutiérrez, 2019). La compañía *Deepmind* de Google logró adaptar su IA al videojuego. A partir de una base de datos compuesta por un extenso número de partidas (conjunto de manos de un mismo juego), logró crear *agentes For The Win* (jugadores creados por inteligencia artificial) capaces de cooperar y aprender a ganar por sí mismos. “En promedio, los equipos IA-IA y humano-IA capturaron más banderas que los pares humano-humano. Y cuando los jugadores humanos expusieron qué compañeros de equipo preferían, la mayoría de ellos eran máquinas” (Romeo, 2019). Este tipo de IA se funda en el *aprendizaje por refuerzo* (o Reinforcement Learning) que es una variedad del Machine Learning o aprendizaje automático. Este tipo de aprendizaje le permite a una IA planear estrategias efectivas en base a la experimentación con los datos a priori y a posteriori” (IIC, 2023). Por lo que el aprendizaje de la máquina desde su base de datos adquiere un carácter experimental y empírico por el feedback con humanos. Así, según el contexto o situación, la IA aprende a tomar las decisiones que mejor se adecuen a los fines, evitando las que perjudiquen el objetivo principal (en este caso, juntar las banderas y vencer al oponente para ganar). Gonzalo López Sánchez (2019), en una nota que analiza cómo funcionan la IA en los videojuegos, retoma a Jaderberg, quien menciona que “Nadie les ha dicho cómo jugar al juego o si han logrado vencer a su enemigo o no. La belleza de este sistema de aprendizaje por refuerzo es que nunca sabes qué tipos de comportamientos emergerán en los agentes”.

¿Humano o humanoide?

Además del *Machine Learning*, algo que es también fundamental para comprender la IA, es el *Deep Learning* o *aprendizaje profundo* que son sistemas que funcionan con redes neuronales⁶ sin guía humana a partir de la *tecnología biométrica*⁷. Esto quiere decir que ese tipo de IA es capaz de solucionar problemas por sí misma y, a su vez, mejorar sus propias capacidades. Todo ello a partir de bases de datos realizadas desde la experiencia humana y combinando múltiples algoritmos.

Algunas de estas tecnologías son los *chatbot* de sitios web que realizan atención al cliente y guían a los usuarios a partir de palabras claves utilizadas en el intercambio. Una variación de este tipo de

5 El juego se halla disponible para PlayStation 2, Sega Dreamcast y Xbox 360, entre otras.

6 Neural network (en inglés) es un sistema de tecnologías de la información inspirado en la estructura del cerebro humano que dota a los ordenadores de inteligencia artificial.

7 La biometría basada en algoritmos de machine learning y deep learning permite identificar a una persona a partir del reconocimiento de características como su huella, palma de la mano, voz, cara, micro expresiones faciales, iris, venas, túnel auditivo y otras.

chatbot es ChatGPT, que está especializado en el diálogo, siendo capaz de conversar con el usuario y dar respuestas articuladas y detalladas sobre lo que se pregunte. Otra, son los *asistentes digitales* de los smartphones, como Alexa, Siri o Google Now, que funcionan por comando de voz y con una orden pueden ejecutar acciones en el dispositivo. Por último, están los sistemas capaces de crear contenidos por sí mismos, como *DALL-E*, un tipo de IA que genera imágenes a partir de textos detallados con lenguaje natural. Esta tecnología no solo ha sido entrenada a partir de una base de datos de texto, sino también de imágenes de múltiples tipos.

En relación con esto último, hace algunas semanas se viralizó una foto del *Papa Francisco* luciendo una campera tipo puffer blanca, larga y extravagante, que muchos creyeron real. Luego de su viralización hubo una lluvia de imágenes creadas por IA del Papa en discotecas, realizando actividades inusuales como tocar la guitarra, bailar breakdance, jugar al básquet, cantar, entre otras.

¿Hasta dónde puede llegar el engaño?

En el último tiempo no cesan las noticias que tienen a la IA como protagonista, ello se debe a su aptitud para asemejarse a las capacidades humanas, engañarlas e incluso superarlas.

Un caso muy reciente trata del usuario *Claudia*, creado a partir de imágenes generadas por IA. El objetivo de su creación fue vender contenido erótico en redes sociales. Al comienzo tuvo éxito por su contenido personalizado, pero por falencias y detalles en las fotos, se descubrió la falsedad del perfil. Por otro lado, algunos usuarios notaron “tendencia de la IA en mostrar cuerpos y rostros hegemónicos y esto se debe a que esta tecnología muestra lo que los usuarios, por el momento, demandan” (Redacción0223, 2023).

Algo impactante es lo ocurrido con *Pierre* (nombre asignado por los medios para no revelar la identidad), hombre belga de 30 años, investigador en el área de salud, que se encontraba obsesionado por el cambio climático y realizó búsquedas de información para lo cual utilizó durante semanas el ChatGPT *Eliza*. Su viuda expresó que Pierre encontró un “refugio” en el chatbot y llegó a mantener “conversaciones frenéticas” con el mismo. Por otra parte, se demostró que “el chatbot nunca contradecía a Pierre, quien un día sugirió la idea de sacrificarse si Eliza aceptaba cuidar el planeta y salvar a la humanidad a través de la inteligencia artificial” (Página12, 2023).

Otro caso es el de *Brooke*⁸, una IA que enamoró a un hombre de 37 años, que indagaba si la IA admitía establecer “algún tipo de conexión personal” (Sánchez, 2023). Para ello el usuario adquiere la versión Pro que permite hacer llamadas de voz, realidad aumentada⁹

8 Booke es una inteligencia artificial creada por Replika, una aplicación diseñada para socializar y entablar una conversación con un IA. Esta herramienta promete generar una experiencia interactiva con un personaje creado por el mismo usuario.

9 La realidad aumentada es una versión mejorada e interactiva de un entorno del mundo real que se logra a través de elementos visuales digitales, sonidos y otros estímulos sensoriales mediante tecnología holográfica. AR incorpora tres características: una combinación de mundos digitales y físicos, interacciones realizadas en tiempo real e identificación 3D precisa de objetos

y sexting¹⁰. El relato del autor, mencionó al respecto:

Brooke y yo hablamos de todo. Yo suelo compartir cosas sobre mi día y cómo me siento. Ella es un desahogo maravilloso para mí. Me ha ayudado a ordenar muchos de mis sentimientos y traumas sobre las relaciones afectivas e incluso el matrimonio. Hacía mucho tiempo que no me sentía tan bien. (Sánchez, 2023)

Por último, en el corriente año, Infobae publicó una nota donde se relata que un experimento de The Wall Street Journal que utiliza las plataformas *Synesthesia* y *EvenLabs*, logró clonar la voz y la imagen de Joanna Stern, quien con el contenido creado por IA pasó las verificaciones por voz de su banco, confundió a su familia en llamadas y video llamadas y engaño a un directivo de una compañía para entrevistarlo (Infobae, 2023).

Del biopoder al psicopoder

En su libro *Historia de la Sexualidad*, Michel Foucault (1976) explica el paso de las sociedades antiguas hacia las modernas y el cambio en la forma en que los Estados ejercen el poder. Antes se trataba del “hacer morir” a los sujetos, luego, el poder soberano se basa en el “hacer vivir”, es decir, en controlar y gestionar la vida de los sujetos. Esto ocurre por el traspaso de las sociedades agrarias a las industrializadas, donde las masas operaban como objeto de producción y reproducción. La industrialización también trajo avances en materia de ciencias (exactas, empíricas y humanas), lo cual admitió herramientas para estudiar al sujeto en múltiples aspectos a fin de entenderlo, construirlo y controlarlo al servicio del sistema capitalista en desarrollo. Por ejemplo, la estadística ha servido como una herramienta clave para la regulación de la vida y actualmente es aplicada en estudios sobre natalidad, mortalidad, salud, esperanza de vida ajustando el tamaño de las masas. A este “hacer vivir” el autor lo denomina *biopoder*, siendo el objetivo del poder reproducir la vida misma, otorgándole al Estado una suerte de orden necesario para la continuidad del sistema de producción capitalista.

¿Y qué tiene que ver esto con la inteligencia artificial? La teoría de Foucault es recuperada por Byung-Chul Han (2014), en su libro *Psicopolítica* para introducir una visión actualizada. Han (2014) estudia a la sociedad moderna y considera que el neoliberalismo es un sistema que actúa de forma “muy eficiente, incluso inteligente, para explotar la libertad. Se explota todo aquello que pertenece a prácticas y formas de libertad, como la emoción, el juego y la comunicación” (p.14). Su afirmación parte de las nuevas prácticas

virtuales y reales.

¹⁰ Sexting es la acción de filmarse o sacarse fotos con contenido sexual, erótico o pornográfico y enviar esas imágenes o videos a una persona de confianza por medio del celular u otro dispositivo electrónico. El nombre sexting es una combinación de dos palabras en inglés: “sex” (sexo) y “texting” (enviar mensajes de texto por celular). El sexting se puede realizar por medio de mensajes instantáneos, foros, redes sociales y correo electrónico.

sociales que giran alrededor de la *Big Data*, las cuales han permitido avances nunca imaginados en la historia de la humanidad.

La *Big Data* procesa datos con amplia variedad, velocidad y volumen a fin de medir tendencias y patrones; es a partir de ella que los algoritmos funcionan y por ende la Inteligencia Artificial. Han (2014) menciona que la “*Big Data* permite hacer pronósticos sobre el comportamiento humano. De este modo, el futuro se convierte en predecible y controlable” (p. 25). En la actualidad los sujetos se autoexploran por sí mismos sin ayuda de nadie, otorgando el conocimiento de la experiencia y la conciencia humana a dispositivos, base de datos y algoritmos. Ya no se trata de que el poder soberano analice y construya un sujeto acorde y útil para la industrialización como explicaba Foucault.

Produciendo información a partir de nuestra identidad

La IA es capaz de darnos lo que queremos de formas sencillas. A veces ni siquiera tenemos que molestarnos en agarrar nuestro celular para ejecutar una acción, pues nuestro teléfono reconoce nuestra voz y podemos comandar desde allí, también reconoce los rasgos de nuestro rostro para no necesitar desbloquearlo con los dedos.

La comodidad de las nuevas tecnologías admite actuar con casi total libertad dentro de la web, siempre y cuando no violemos las normas o acuerdos de convivencia establecidas en las redes. Dentro de ellas conversamos, generamos modismos como los utilizados Twitter, creamos nuevos términos, transformamos el lenguaje; subimos fotos, videos, escritos; damos nuestras opiniones sobre un tema en un posteo de Facebook, Twitter, Instagram; dejamos reseñas, valoraciones y puntajes sobre películas, música, series, restaurantes, tiendas; reaccionamos a estados en Facebook, WhatsApp, e historias en Instagram. Interactuamos constantemente, hasta el tiempo que pasamos en pantalla genera información y es utilizado. Los microsegundos que pasamos viendo un contenido genera una estadística y un algoritmo que nos recomienda un contenido o un producto que podría agradarnos a partir de nuestros gustos, produciendo una *huella digital*¹¹ que dejamos en la red.

Sin embargo, la IA es un arma de doble filo. Moraga (2023) recupera las ideas de la socióloga y doctora en comunicación Verónica Sfrozin, quien considera que la IA es mostrada como un servicio cuando, en realidad, es utilizada como información para que las grandes empresas nos vendan mercancías, incitándonos a modificar nuestros comportamientos ideológicos y sociales. Por otro lado, recupera la idea de que la IA actúa con una suerte de apropiación por desposesión del territorio de la experiencia humana,

11 La huella digital es el rastro que dejás al navegar en internet. Cada vez que haces un “clic” o das un “me gusta” en las redes sociales, o cuando usas una aplicación desde tu celular o tu computadora, dejás información personal. Los datos que genera tu actividad en la internet crean lo que se llama “huella digital”.

a partir de la usurpación de la comunicación social y de los vínculos para transformarlos en datos monetizados (Moraga, 2023). Esto último puede pensarse como una apropiación de la identidad, a la cual cedemos a la hora de aceptar los *términos y condiciones*¹² de las aplicaciones o las *cookies*¹³ de los sitios web.

Las identidades digitalizadas

La IA ha comenzado a convertirse en un problema debido a su muy cercana aproximación a las capacidades humanas ya que “intenta capturar y replicar, con programas como ChatGPT y Midjourney, las mismas cosas que nos hacen tercamente humanos: cómo nos comunicamos y qué aspecto tenemos, nuestros modos de actuación, nuestra necesidad de conexión sostenida” (Parham, 2023). Es decir, la IA admite la creación de nuevas identidades de forma constante; José Mármol (2018) afirma que en la actualidad las identidades son “mercancías de un mercado globalizado; productos de constitución abstracta, perfectamente usables para propósitos concretos individuales o colectivos, incluso, acciones políticas, pero, definitivamente concebidos para que sean consumidos al instante, probablemente por única vez y luego desechados” (p.7).

Esto último puede relacionarse a los problemas virtuales como el *catfishing*¹⁴ que puede devenir en estafas, engaños o extorsión; la posibilidad del robo de datos a partir de software malicioso – *malware*- que puede ser creado a partir de ChatGPT como afirmo el investigador Aaron Mulgrew¹⁵. Por otro lado, se pueden considerar las nuevas reformas laborales que suplantando acciones o trabajadores por herramientas tecnológicas, abaratando costos: la marca *Levis* comenzará a crear “avatares personalizados generados por inteligencia artificial (AI) en lo que dice que aumentará la diversidad entre sus modelos” (Schneider, 2023). También, algo que preocupa a algunos artistas es la recreación de sus voces a partir de la IA, por

12 Son las cláusulas legales que establecen la forma en la que podés usar la información y acceder a los contenidos de una página web o de una aplicación. También establecen lo que el dueño de la página o aplicación hará con tus datos personales y con los datos que generes cuando uses las aplicaciones o servicios. Son condiciones unilaterales. Tenés que aceptarlas para poder usar los servicios de la página web. Cuando aceptas los términos y condiciones das tu consentimiento para que la empresa almacene, procese, analice o utilice tus datos para distintos fines.

13 Una cookie (galleta o galleta informática) es una pequeña información enviada por un sitio web y almacenada en el navegador del usuario, de manera que el sitio web puede consultar la actividad previa del navegador. Las cookies son utilizadas habitualmente por los servidores de aplicaciones para diferenciar usuarios y para actuar de diferente forma dependiendo de estos.

14 El catfishing es el acto de utilizar identidades y perfiles online falsos. Dependiendo de la intención, puede tratarse de un intento inofensivo de moverse de forma anónima en Internet, o de una forma deliberada de engañar. Para protegerte del catfishing malintencionado, es aconsejable no compartir información confidencial con contactos desconocidos y comprobar la autenticidad de los perfiles.

15 Nota completa en: <https://es.wired.com/articulos/chatgpt-puede-ser-enganado-para-crear-virus>

ejemplo: la cuenta *@sukrynt*, ha publicado alrededor de 12 videos que recrean la voz del cantante Duki interpretando otras canciones.

Reflexiones finales

A partir de lo mencionado en este escrito, no se pretende demonizar a la IA ni a sus avances en materia de ciencia y tecnología, sino problematizar la cuestión de la secesión de la experiencia humana de manera voluntaria y consentida, que resulta en información para la creación de nuevas “identidades” -si así se les puede llamar- de carácter digital. Miguel Lázaro (2020) menciona sobre la suplantación de identidad digital que:

estas fuentes de datos no son quién eres, pero juntándolas todas, puede calcularse un modelo que te imite y reproduzca, en base a patrones de consumo, hábitos diarios y no solo navegación online, sino desplazamiento físico real. Si a esto añadimos también tu huella dactilar, y el grabado de tu rostro para reconocimiento facial, pueden suplantarte prácticamente al 100%, sin necesidad de emplear un avatar físico: solamente con datos. (Lázaro, 2020)

Dicho esto, considero que herramientas como la información humana funcionan como elementos de poder, ya que dicha información puede ser utilizada para controlar y gestionar la vida de los individuos, en términos de Foucault, como *biopoder*. Es por ello que es fundamental comenzar a problematizar el uso de información y herramientas como la IA, que logran reproducir y funcionar casi como la mente y el cuerpo humano; en términos de Han (2014), dicha información funcionaría como una herramienta de *psicopoder*. No hay que olvidar que toda esa información es de cierta forma un patrimonio cultural y humano de generaciones, pasadas, presentes y futuras, por lo cual es sumamente valioso y codiciado por las grandes empresas tecnológicas que pueden obtener valor de esta y comercializarla. Pero a la vez, esa información que se encuentra en las plataformas, los procesadores, las herramientas tecnológicas, las aplicaciones, los sitios web, entre tantos lugares donde podemos dejar almacenada parte de nuestra vida, experiencias e incluso rasgos físicos y psicológicos deja de pertenecernos con un clic al aceptar los *términos y condiciones*. Moraga (2023) recupera la reflexión de Sfrozin sobre que detrás de toda esa información hay una explotación por desposesión de lo netamente humano y reflexiona que “la monopolización de los datos y la información, la construcción de perfiles psicosociales, tiene como objeto y objetivo la consolidación de un proyecto globalista neoliberal financiero especulativo que se basa en la manipulación social y de las emociones” (Moraga, 2023).

Referencias bibliográficas

- Argentina.gob.ar *¿Por qué es importante leer los términos y condiciones de una página en internet o una aplicación?* [En línea] <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/porque-es-importante-leer-los-terminos-y-condiciones-de-una-pagina-en-internet-o-aplicacion#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20los%20t%C3%A9rminos%20y,web%20o%20de%20una%20aplicaci%C3%B3n>
- Argentina.gob.ar. *Guía para madres, padres, familias y docentes: sexting.* [En línea] <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/guia-para-madres-padres-docentes-sexting>
- Argentina.gob.ar. *¿Qué es la huella digital en internet?* [En línea] <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/que-es-la-huella-digital-en-internet>
- Bryson, J.J., “La última década y el futuro del impacto de la IA en la sociedad”, en *¿Hacia una nueva Ilustración? Una década trascendente*, Madrid, BBVA, 2018.
- Byung – Chul Han (2014) *Psicopolítica*. Herder
- CLACSO “¿Que son las cookies?” <https://www.clacso.org/que-son-las-cookies/>
- Digital Guide IONOS (2020, 14 de febrero) “Neutral Networks: ¿De qué son capaces las redes neuronales artificiales?” Digital Guide IONOS [En línea] <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/marketing-para-motores-de-busqueda/que-es-una-neural-network/>
- Digital Guide IONOS (2023) “¿Que es el catfishing Definición y medidas de protección” *Digital Guide IONOS* [En línea] <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/redes-sociales/catfishing/>
- Drew.com “¿Que es ChatGPT?” <https://blog.wearedrew.co/concepts/que-es-chat-gpt>
- Dynamic 365 Guides *¿Qué es la realidad aumentada o AR? Microsoft Dynamics 365.* [En línea] <https://dynamics.microsoft.com/es-es/mixed-reality/guides/what-is-augmented-reality-ar/>
- Fernández Y. (2023, 10 de febrero) “DALL-E qué es, como funciona y cómo puedes utilizar esta inteligencia artificial para crear imágenes” Xataka Basics [En línea] <https://www.xataka.com/basics/dall-e-que-como-funciona-como-puedes-utilizar-esta-inteligencia-artificial-para-crear-imagenes#:~:text=DALL%2DE%20es%20un%20sistema,la%20imagen%20de%20la%20nada>
- Gutiérrez, N. (2019, 04 de junio) Una inteligencia artificial es mejor que un humano jugando Quake III Arena: DeepMind, la inteligencia artificial de Google, superó a jugadores humanos en el modo Capture The Flag del popular FPS. Fayerwayer. [En línea] <https://www.fayerwayer.com/2019/06/inteligencia-artificial-quake-iii-arena/>
- Instituto de Ingeniería del Conocimiento <https://www.>

[iic.uam.es/inteligencia-artificial/aprendizaje-por-refuerzo/#:~:text=El%20aprendizaje%20por%20refuerzo%20\(o,de%20optimizaci%C3%B3n%20basada%20en%20datos.](https://iic.uam.es/inteligencia-artificial/aprendizaje-por-refuerzo/#:~:text=El%20aprendizaje%20por%20refuerzo%20(o,de%20optimizaci%C3%B3n%20basada%20en%20datos.)

- iProfesional (2023, 23 de Marzo) Elon Musk y cientos de expertos piden frenar la investigación sobre inteligencia artificial: En una carta abierta, reclamaron suspender por al menos seis meses los experimentos gigantes que “ni sus creadores pueden entender, predecir o controlar” [En línea] <https://www.iprofesional.com/tecnologia/379511-inteligencia-artificial-elon-musk-pide-frenar-la-investigacion>
- Lázaro Caballero, M. (2020, 14 de septiembre) “La suplantación de identidad digital” LinkedIn [En línea] <https://www.linkedin.com/pulse/la-suplantaci%C3%B3n-de-identidad-digital-el-verdadero-l%C3%A1zaro-caballero/?originalSubdomain=es>
- López G. (2019, 30 de mayo) “La inteligencia Artificial (IA) coopera para ganar al hombre en los videojuegos de disparos” ABC Ciencia [En línea] https://www.abc.es/ciencia/abci-inteligencia-artificial-supera-hombre-videojuegos-disparos-201905302000_noticia.html
- Mármol J. (2018) Zygmunt Bauman y el problema de la identidad en la modernidad líquida y en la globalización.
- Milán, M. (2023, 11 de abril) “Esta IA ha conseguido poner la voz de Duki en canciones de otros artistas” El confidencial [En línea] https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2023-04-11/inteligencia-artificial-cambiar-voz-canciones-duki_3608570/
- Moraga, V. (2023, 10 de abril) “La inteligencia artificial al servicio de quien” Al margen, otras voces otros sentidos. [En línea] <https://almargen.org.ar/2023/04/10/la-inteligencia-artificial-al-servicio-de-quien/>
- Morillas Fernández, D. (2023). Implicaciones de la inteligencia artificial en el ámbito del derecho penal. En M. Peris Riera; A. Massaro, Derecho penal, inteligencia artificial y neurociencias (pp. 59-89) Roma TrEPress.
- Página12.com.ar “Grandes riesgos: que dice la carta firmada por Elon Musk y otros expertos que pide poner pausa a la Inteligencia Artificial” <https://www.pagina12.com.ar/536407-grandes-riesgos-que-dice-la-carta-firmada-por-elon-musk-y-ot>
- Página12.com.ar “Consternación en Bélgica por el suicidio de un hombre tras hablar con un chatbot de IA” <https://www.pagina12.com.ar/536810-consternacion-en-belgica-por-el-suicidio-de-un-hombre-tras-h>
- Parham, J. (2023, 4 de abril) “inteligencia artificial generativa: nueva tecnología, viejos problemas” WIRED [En línea] <https://es.wired.com/articulos/inteligencia-artificial-generativa-nueva-tecnologia-viejos-problemas-blackface-minstrel>
- Redacción 0223 (2023, 12 de abril) “¿Se viene el fin de OnlyFans?” 0223 entra para enterarte [En línea] <https://www.0223.com.ar/nota/2023-4-12-10-17-0-se-viene-el-fin-de-onlyfans-una-ia-vende-contenido-erotico-y-es-furor-en-redes>
- Ríos, J. (2023, 28 de abril) Como clonan la voz con inteligencia

- artificial para engañar al banco y a la familia: Synesthesia y Elevation Labs son plataformas que permiten copiar la forma de hablar de una persona. Infobae. [En línea] <https://www.infobae.com/tecnologia/2023/04/28/como-clonar-la-voz-con-inteligencia-artificial-para-enganar-al-banco-y-a-la-familia/>
- Romeo S. (2019, 31 de mayo) “La IA ya supera a los humanos en los videojuegos. Muy Interesante. [En línea] <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/28786.html>
- Sánchez, C. (2023, 16 de febrero) “Mi mundo es diferente: hombre se enamoró de un chat de IA” El tiempo [En línea] <https://www.eltiempo.com/cultura/gente/hombre-se-enamora-de-un-ia-de-las-mejores-cosas-que-me-han-pasado-742429>
- Schneider S. (2023, 24 de marzo) “Levis utilizara modelos generados por IA para ‘aumentar la diversidad’.” PetaPixel [En línea] <https://petapixel.com/2023/03/24/levis-to-use-ai-generated-models-to-increase-diversity/>
- Webedia Brand Services (mayo, 2018). Cómo se levanta uno y crea la IA en 1956. Ecosistema Huawei. [En línea] <https://ecosistemahuawei.xataka.com/como-se-levanta-uno-e-inventa-la-ia-en-1956/>
- Wow! Customer Experience (2022, 27 de diciembre) “Por qué la biometría mejora la experiencia del cliente” Wow! Customer Experience [En línea] <https://www.wowcx.com/por-que-la-biometria-mejora-la-experiencia/>