

Artículos

Inteligencia artificial y ficción: representaciones, temores y expectativas en torno al desarrollo tecnológico

Artificial intelligence and fiction: representations, fears and expectations surrounding technological development



 **Luis Ricardo Sandoval**
Universidad Nacional de la Patagonia San Juan
Bosco, Argentina
lrsandoval@unpata.edu.ar

Intersecciones en Comunicación

vol. 2, núm. 19, 2025
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires,
Argentina
ISSN-E: 2250-4184
Periodicidad: Semestral
intercom@soc.unicen.edu.ar

Recepción: 10 septiembre 2025
Aprobación: 02 octubre 2025

DOI: <https://doi.org/10.51385/p7wqhj84>

URL: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/216/2165389003/>

Resumen: En este artículo de revisión se realiza una recorrido por la reflexión reciente sobre las representaciones de la Inteligencia Artificial (IA) en la ficción, tanto escrita como audiovisual. Varias razones se han indicado para resaltar la importancia de este tipo de estudio, ya que se ha comprobado que las representaciones de las tecnologías en general y de la IA en particular inciden de diversas e importantes maneras que van desde las direcciones que toma la investigación hasta la posibilidad de aceptación del público, las preocupaciones sociales que genera y la manera en que estas tecnologías son reguladas.

A lo largo del escrito se pasa revista a investigaciones sobre la incidencia de las representaciones de la IA en diseñadores y público, sobre los temores y expectativas habitualmente representados, sobre la manera en que estas representaciones se articulan con las ansiedades propias de cada época y sobre la manera en que las representaciones de ficción se articulan con complejas preocupaciones sociales como las desigualdades de género y sociales, los temores ante un escenario en el cual la tecnología escape al control humano e incluso la esperanza en que el desarrollo tecnológico alcance el anhelo de inmortalidad del ser humano.

Palabras clave: Inteligencia artificial, ciencia ficción, representaciones sociales.

Abstract: This review article offers an overview of recent reflections on Artificial Intelligence (AI) representations in both written and audiovisual fiction. There are a number of reasons to highlight the importance of this type of study, since it has been shown that representations of technology in general, particularly of AI, have significant and varied impacts, ranging from shaping the directions research takes to

influencing public acceptance, raising social concerns, and guiding how these technologies are regulated. The article surveys research on the influence of AI representations on designers, the public, the fears and expectations commonly depicted. It also has an impact on the ways these representations relate to the issues of each historical moment, and on how fictional portrayals connect with broader social issues such as gender and social inequalities. The representations also create fears regarding scenarios in which technology escapes human control and technological development fulfills humanity's longing for immortality.

Keywords: Artificial intelligence, science fiction, social representations.

Introducción: la larga genealogía de los autómatas

En numerosas ocasiones se ha señalado que el término “inteligencia artificial” resulta equívoco y carece de una definición precisa. Los especialistas no se consideran abarcados por esta denominación, prefiriendo adscribirse a campos designados de manera más precisa, tales como robótica, aprendizaje de máquinas, lingüística computacional, etc. Sin embargo, no hay un día en que los medios informativos no se refieran a los avances o desafíos de lo que se denomina ampliamente como inteligencia artificial. El término y su sigla (IA) se han vuelto de uso cotidiano, refiriéndose, de manera no demasiado precisa, a “ideas, tecnologías y técnicas que se relacionan a la capacidad de sistemas de computación para desarrollar tareas que normalmente requieren inteligencia humana” (Scott Brennen et al., 2018, pp. 1-2)

En un trabajo más cercano al interés de este artículo, ya que se enfoca en el análisis de las representaciones de la IA en la ficción (y que comentaremos más abajo), Cave et al., aportan una definición operativa que puede resultar útil: “Categorizamos una tecnología como IA si es un artefacto que cumple uno o más de los siguientes criterios: demuestra evidencia de comportamiento autónomo, posee capacidad conversacional; o es explícitamente referido como una “IA” en el film” (2023, p. 751). Podríamos agregar como otra característica la capacidad de aprendizaje o mejora en el tiempo sin intervención humana.

Así categorizada la IA, podríamos agrupar los ejemplos en dos grandes grupos^[1]:

a) robots o autómatas: dispositivos mecánicos con un “cuerpo” físico identificable y movilidad, en muchos casos con rasgos antropomorfos y en donde la IA se encuentra incorporada como un “cerebro”.

b) sistemas: la IA es un software que reside en un procesador, cuyos límites de acción son más difusos y su representación más problemática (y, en general, se focaliza en su interfaz con el usuario).

Las IA tipo “sistema” parecen de representación más reciente: en términos de redes extendidas esta parece un aporte de la narrativa ciberpunk de los años 80 del siglo XX (McFarlane, 2020) y en cuanto a sistemas más aislados es posible que no existan representaciones previas a la segunda mitad de ese siglo (con Hal 9000 como un hito en ese sentido).

Pero en lo que hace a las representaciones de IA “robots” (o deberíamos decir más propiamente “autómatas” –en la medida en que la palabra robot tiene un origen preciso en la obra teatral R. U. R. (*Robots Universales Rossum*) de Karel Čapek escrita en 1920 y

estrenada al año siguiente)– su existencia es sorprendentemente antigua. Mayor ha dedicado su libro *Dioses y robots: Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la Antigüedad* a la presencia del tema en los mitos de la Antigüedad porque, como ella expresa, “Las ideas sobre la creación de vida artificial fueron concebibles mucho antes de que la tecnología hiciera posible tales proyectos” (Mayor, 2020).

Si para muestra basta un botón, veamos el caso de Talos, un autómatas gigante fabricado en bronce por el dios Hefesto^[2] para proteger las costas de Creta, que recorría incansablemente, de piratas e invasores. En *Las Argonáuticas*, el poema épico de Apolonio donde se relatan las aventuras de Jasón y los Argonautas compuesto en el siglo III a.e.c., Talos aparece descrito como un gigante de bronce que tres veces al día “daba a Creta la vuelta con sus bronceos pies. Pero si bien estaba formado de bronce y sin fractura posible, por debajo del tendón, en el tobillo, tenía una vena llena de sangre, y la membrana sutil que la encerraba era su límite entre la vida y la muerte”. Talos impide que los protagonistas de la historia desembarquen en la isla “desgajando peñascos del recio acantilado” (Apolonio de Rodas, 1998, p. 230). Finalmente, Jasón y sus compañeros lo dejarán fuera de combate logrando retirar un tornillo de su tobillo y derramando así el líquido que le daba vida.

Pero Talos no es una excepción: la iconografía griega clásica muestra otros ejemplos: de Dédalo se afirmaba que era capaz de crear “estatuas vivientes”, la estatua que fabrica Pigmalión, y de la cual se enamora, “cobra vida”^[3], los animales artificiales creados por Hefesto, los autómatas que pueblan la *Ilíada*, etc. El tema de la vida y la inteligencia artificial será más bien una constante y, más cerca de nosotros, el obispo y filósofo medieval Alberto Magno también dedicará parte de sus reflexiones a la construcción de una “estatua parlante” (Kang & Halliburton, 2020).

Es cierto que podríamos distinguir entre dos líneas diferentes: la de los artificios mecánicos y la de la manipulación biológica (con el caso prototípico de la criatura a la que dio vida Víctor Frankenstein), muchas veces confundidas en el mismo relato, pero también, hay que decirlo, cada vez más fusionadas en las tecnologías actuales.

En fin: podemos concluir que existe una genealogía de dos milenios en lo que hace a las representaciones de la IA. Dos mil años imaginando lo que este siglo parece que está concretando.

Por qué importan las representaciones de la ficción

Un consenso al que han arribado numerosas investigaciones adscriptas al campo de estudios de la comunicación es que las representaciones mediáticas son importantes para la manera en que una sociedad enfrenta sus relaciones y sus conflictos. Si esto es válido para las representaciones periodísticas, y es lo que justifica, entre otras

líneas de trabajo, el estudio de la manera en que los medios informativos enmarcan las noticias ya que, como afirmó Lippman hace un siglo, con los medios “estamos construyendo imágenes mentales fiables del mundo que queda fuera de nuestro alcance” (2003, p. 42), también lo es para las representaciones ficcionales. Solo recordemos que novelas, films, series de televisión nunca son “mera ficción” porque, como mostraron acabadamente Gerbner y sus colaboradores, “las historias enseñan valores, normas, ideologías” y, en el caso específico de la ficción, se trata de “cuentos sobre cómo funcionan las cosas [que] revelan las dinámicas invisibles de la vida” (Morgan, 2008, p. 20).

Pero existen motivos más precisos para focalizar la mirada en las representaciones sobre la IA y otras tecnologías de avanzada. En 2018 la Royal Society, una de las sociedades científicas más antiguas de Europa y por la que pasaron figuras como Isaac Newton y Richard Boyle, publicó un documento con el título *Portrayals and perceptions of AI and why they matter* en el que se presentaron los resultados de un conjunto de talleres realizados con especialistas. Para la Sociedad

Las narrativas son esenciales para el desarrollo de la ciencia y para el compromiso de la gente con el nuevo conocimiento y las nuevas aplicaciones. Tanto las narrativas de ficción como las de no ficción tienen efectos reales en el mundo. [...] Las narrativas de IA pueden ser muy útiles; por ejemplo, para inspirar a quienes trabajan en las disciplinas pertinentes y en los sectores civil, público y privado; y para plantear futuros alternativos y propiciar debates sobre ellos. Sin embargo, también pueden generar falsas expectativas y percepciones difíciles de revertir (Royal Society, 2018, p. 4).

En la visión de Hermann, “no es sorprendente que la ciencia ficción se haya vuelto un punto de referencia no solo en los medios, sino también para los académicos de las Humanidades y los científicos sociales en temas como la ética, oportunidades y riesgos alrededor de la IA” (2021, p. 1).

Como señalan Cave y Dihal, estas representaciones son importantes porque, independientemente de lo precisas que sean, “crean un contexto de suposiciones y expectativas con respecto a las cuales se interpreta y evalúa la IA” (2019, p. 74). Esta importancia reside en al menos tres aspectos: a) influyen en los objetivos que se ponen a sí mismos los desarrolladores de IA, b) influyen en la aceptación o rechazo que la IA tiene en el público y c) pueden influir en cómo los sistemas de IA son regulados, cuando configuran la visión que tienen sobre ellos los decisores políticos.

Sobre los primeros dos aspectos podemos dar ejemplos de sendas investigaciones. Dillon y Schaffer-Goddard (2023) realizaron una serie de entrevistas en profundidad a investigadores británicos del campo de la IA indagando en la manera en que las lecturas (y en

menor medida la ficción audiovisual) jugaban, o habían jugado, un rol en su trabajo en varias áreas definidas. Si, por un lado, no surgieron evidencias de que la ciencia ficción inspirara de manera directa el desarrollo de tecnologías (algo que otros autores llaman el “tuneo de planos”, *blueprint modding*) e incluso los investigadores entrevistados fueron muy escépticos respecto a que esto fuera posible, sí se registró una influencia más general porque, como consideró una entrevistada, sus lecturas habían influido en la dirección de su investigación, aunque no en sus resultados.

Pero hay otros tipos de influencia importantes y en donde la ciencia ficción juega un rol:

a) la elección de la carrera: casi todos los entrevistados consideraron que sus consumos juveniles de ciencia ficción habían tenido alguna influencia en la decisión de desarrollar una carrera como investigadores de IA. Este aspecto lleva a prestar atención a los sesgos que existen en la representación de los investigadores y científicos (algo sobre lo que vamos a detenernos enseguida), por ejemplo sesgos de género y de los que es una evidencia el “efecto Scully”: en un estudio llevado adelante en 2018 un 63% de mujeres que trabajan en las áreas STEM afirmó que el personaje de *Los Expedientes X* había sido su modelo (cit. en Cave et al., 2023).

b) la formación de comunidad: el consumo de ciencia ficción provee a los investigadores de un conjunto de repertorios compartidos y de señales de identidad reconocibles. Si bien el campo es amplio, algunos títulos y autores parecen imprescindibles: *Yo robot* (Isaac Asimov), *True names* (Vernor Vinge), *Neuromancer* (William Gibson) y *Snow Crash* (Neal Stephenson) aparecen entre los más mencionados. De hecho, los entrevistados también hablaron del riesgo que supone no frecuentar otro tipo de literatura (que no sea ciencia ficción), del riesgo de ser influidos por ciencia ficción de mala calidad (y un entrevistado da como ejemplo *Ready Player One* de Ernest Cline, llevada al cine por Steven Spielberg)^[4] y del riesgo del sesgo, algo de lo que dan cuenta las entrevistadas mujeres que son conscientes de que la mayor parte de la ciencia ficción tiene una pobre representación del género y es más bien misógina. En un ejemplo interesante, una entrevistada relató una discusión con un colega varón sobre la película *Ex machina*. Para su colega el film no guardaba ninguna relación con temas de género y, para concluir la discusión, afirmó: “No entendés nada, se trata de IA” (Dillon & Schaffer-Goddard, 2023, p. 27). Valga la pena mencionar que esa película ha sido muy discutida en términos de género, como veremos en la sección siguiente.

c) la comunicación: tanto entre colegas del mismo campo, donde la ciencia ficción provee un vocabulario y un conjunto de referencias compartidas (como dicen otros investigadores para el caso del desarrollo informático, la ciencia ficción es una lengua franca) pero también en la comunicación de los investigadores de IA con el público más amplio, donde existe cierta frustración compartida en relación a la influencia perniciosa de la ciencia ficción en la comprensión de la IA por parte del público. Como dice un entrevistado, es difícil explicar a los no especialistas en qué consiste su trabajo y entonces la conversación deriva a ejemplos extraídos de la ficción: “Me siguen preguntando sobre Terminator y yo les digo: ‘No, nosotros queremos

a R2-D2'. Ese es mi ejemplo más común" (Dillon & Schaffer-Goddard, 2023, p. 30).

d) finalmente, para parte de los entrevistados algunas historias de ciencia ficción (como las películas *Solaris* y *Stalker* de Andrei Tarkovsky, e incluso algún episodio de *Doctor Who*) tienen un rol importante en proveer especulaciones que les permiten reflexionar sobre las consecuencias éticas de su trabajo a partir de un horizonte más amplio que el que les provee su trabajo concreto.

Respecto a la influencia que la ficción puede tener en la aceptación o rechazo de la IA en el público, es interesante reseñar el trabajo de Sundar et al., (2016) cuya premisa, a partir de la tradición de los estudios de los efectos mediáticos, y especialmente del modelo de cultivo, es que "en ausencia de experiencia directa con la tecnología, los medios de masas son un recurso importante mediante el cual los individuos son expuestos a nuevas formas de tecnologías, antes de su adopción" (p. 343). La investigación consistió en una encuesta entre adultos mayores que buscaba averiguar si el recuerdo de robots personajes de films –y la evaluación de esos personajes como buenos o malos– incidía en la actitud o predisposición a incorporar autómatas en la vida cotidiana, pensando en el mercado de robots de cuidados. Un conjunto de hipótesis buscaba responder si el número de robots de ficción recordados incide en la actitud hacia ellos, si incide la caracterización como personajes buenos o malos, si incide que sean antropomorfos y si la utilidad y facilidad de uso percibidas afectan la intención de adopción tanto para robots de compañía como para robots asistentes.

Mediante una plataforma web (Qualtrics) se encuestó a 460 individuos mayores de 60 años, de los cuales 379 recordaban algún robot de película, a los que se aplicó una serie de escalas de Likert para caracterizar si era un personaje bueno o malo, si era simpático, si tenía apariencia humana o de máquina; además de un conjunto, también de escalas de Likert, para medir el "síndrome Frankenstein"^[5], es decir el temor a que las mismas fuerzas que el ser humano genera para dominar la naturaleza se vuelvan contra él^[6], y otros conjuntos para las actitudes negativas/positivas hacia los robots, la percepción de facilidad de uso y utilidad y la predisposición a adoptarlos.

Las 8 películas con robots más recordados son *El hombre bicentenario*, *Planeta olvidado*, *Yo Robot*, *Perdidos en el espacio*, *Star Wars*, *Terminator*, *Transformers* y *Wall-E*. Para poner ejemplos de las escalas (que van de 1 a 7): Wall-E es el más bueno (6,85) y simpático (5,48), mientras que Terminator es el más malo (3,41) y antipático (3,06); el Hombre Bicentenario es el que tiene menos apariencia de máquina (1,78) y Robby el Robot (*Planeta olvidado*) el más maquínico (6,47); así como Terminator el de apariencia más humana

(5,65) y Robby, congruentemente, el de menos. El resultado es que las tres variables independientes que están asociadas negativamente con el síndrome Frankenstein son el número de robots de película recordados, la simpatía hacia los personajes robots recordados y la apariencia humana de los mismos. En consecuencia, “los diseñadores de robots deben ser conscientes de que las representaciones ficticias de robots pueden tener un efecto indirecto en las futuras intenciones de adopción de robots por parte de los adultos mayores al moldear la ansiedad de los usuarios hacia los robots en la vida real” (p. 348).

En lo que hace al tercero de los aspectos mencionados, es decir el modo en que las IA ficcionales pueden influir en cómo los sistemas de IA son regulados al configurar la visión que tienen sobre ellos los decisores políticos, las investigaciones encaradas se han enfocado más bien en las diferencias y distancias entre las representaciones de ficción y la agenda de prioridades políticas o públicas. Es el caso de Hudson et al., (2021), más allá de que asuman como punto de partida que “las historias que cuenta [la ciencia ficción] ejercen, en realidad, una significativa influencia en cómo la IA es desarrollada y entendida, lo que a su vez juega un rol mayor en determinar cómo la IA es gobernada y regulada” (p. 2). Aún así, esta investigación es de interés, especialmente por la creatividad de su dispositivo, una combinación de métodos “cuantitativos, cualitativos y creativos”. En un trabajo previo, y al comparar un conjunto de films de ciencia ficción con documentos y manifiestos acerca de la IA promulgados por grupos de asesoramiento de las industrias tecnológicas y *think-tanks*, Noessel (2019) encontró un importante alineamiento de las preocupaciones, aunque también halló historias que no tienen paralelo en el tratamiento de la industria (*fantasía pura*) y también *IA no contada*, es decir “imperativos y mensajes presentes en los manifiestos de la industria tecnológica con los que la ciencia ficción no se compromete” (Hudson et al., 2021, p. 2).

En la investigación se llevó a cabo un análisis de contenido de 96 relatos breves que tematizaban la IA (partiendo de un corpus inicial de 975 formado por los cuentos reconocidos en los premios Hugo, Nebula y Locus o incluidos en las antologías *Year's Best Science Fiction* en los 20 años anteriores), análisis que se mostró bastante complejo debido a que el objetivo era alcanzar una taxonomía de casos de IA, siendo que “la ambigüedad fue una característica importante del conjunto de datos, revelada por nuestro esfuerzo en taxonomizarlo” (p. 5). En otro tramo del trabajo se realizaron entrevistas a expertos y focus groups (tanto con expertos como con público) donde surgieron como áreas problemáticas el sesgo algorítmico, el uso de la IA para evadir la responsabilidad humana, cuestiones de transparencia y consenso y el tema de la confiabilidad, todas cuestiones que tienen poco tratamiento en la ciencia ficción.

En síntesis, “a través del proyecto, nuestro hallazgo más significativo ha sido lo resbaloso de la IA como concepto en sí mismo, tanto en la ficción como en la política” (p. 6). El estudio revela tres hallazgos: 1) que la IA débil (*narrow*) tendrá un fuerte impacto social en lo inmediato, pero la ciencia ficción se aboca a la IA fuerte (general); 2) que la mayoría de los relatos se refieren a políticas, gobernanza o restricciones, pero casi siempre de manera sesgada; 3) que la mayoría de los relatos muestran IA problemáticas y no IA que trabajan bien. Además, un sesgo (posiblemente por motivos narrativos) de los relatos es que imaginan IA “con personalidades, motivos y agencia –o al menos dos de estas tres” (p. 6). Antes que sistemas tecnológicos, son personajes con orígenes tecnológicos.

Con todo esto en mente –y es la parte “creativa” del dispositivo metodológico– se encargaron nuevos cuentos a escritores de ciencia ficción que aceptaron participar en el proyecto. Como ejemplo, vale la pena mencionar uno de ellos: “Un cura, un rabino y un robot entran en un bar” de Andrew Dana Hudson, que “exploró una industria tecnológica futura construyendo asistentes vocales de IA mejorados que podrían navegar las diversas sensibilidades culturales y religiosas, e imaginó cómo podían ser usadas por grupos confesionales para mejorar sus agendas de evangelización” (p. 8).

Estudios de representaciones de la IA en la ficción

Un conjunto de investigaciones ha buscado analizar la manera en que las IA son representadas en la ficción, en términos generales o con aristas o preocupaciones específicas.

Cuartero de León et al., (2021) analizaron un conjunto heterogéneo de películas, relatos y mangas e identifican tres aspectos presentes:

- el robot apocalíptico y/o monstruos, donde verifican la recurrencia a escenarios apocalípticos como ámbito de las historias con robots (las ya mencionadas *Blade runner* y *Wall-E*), pero también aquellas en las que el apocalipsis es consecuencia directa de la creación de robots (*Terminator*, *Matrix*, los mangas *Gunn Last Order* y *Ghost in the Shell*).
- los robots, generalmente antropomorfos, que desarrollan personalidad y sentimientos (que van desde la criatura de *Frankenstein* –aunque no es un robot– hasta el film de animación *Big Hero 6*, pasando otra vez por *Blade runner*, *Yo robot* y *El hombre bicentenario*)
- el robot asistente. El tercer motivo que analizan estos autores es el robot servicial, asistente en distintas tareas de los humanos (el sentido inicial de los androides de *Yo robot*, los relatos que los incluyen en *Crónicas marcianas*, *Wall-E*, *El hombre bicentenario* y el robot terapéutico que acompaña al protagonista senil de *Un amigo para Frank*).

Para Hermann (2021), la ciencia ficción como género se puede considerar un mega-texto que asume como premisa una novedad ficcional pero científicamente verosímil (como el viaje en el tiempo) que estructura un mundo (al menos en algún aspecto) diferente del que conocemos. Este mega-texto cuenta con un conjunto de tropos que se retroalimentan intertextualmente entre las distintas obras, y la IA y los robots son uno (o dos) de esos tropos, que pueden analizarse como formas dramáticas y como metáforas. En el primer caso, dos tópicos argumentales son el de las máquinas que se vuelven humanas, o similares en todo a los humanos, y el del conflicto entre máquinas y humanos. La IA es “un elemento dramático que cumple un rol perfecto como antagonista, enemigo, víctima o incluso héroe” pero hay que tener en cuenta que si la elección del argumento debe hacerse entre las necesidades dramáticas y la plausibilidad científica, es bastante probable que la cosa se decante por las primeras. Por lo tanto: “Si se toma en serio la IA de ciencia ficción como una representación de la IA del mundo real, da una impresión errónea de lo que la IA puede y debe hacer ahora y en el futuro” (p. 4). Por otra parte, la IA como una metáfora es consustancial a toda la tradición de la ciencia ficción ya que esta tiene, al decir de Jameson (2009), una función esencialmente epistemológica, vale decir que, en la mayoría de los casos, su objeto es reflexionar acerca de las problemáticas, conflictos y desafíos de las sociedades humanas actuales. Así, mientras las IA antropomorfas nos permiten explorar temas de género, etnicidad y distintas formas de explotación, las historias acerca de sistemas que ejercen un control absoluto sobre los individuos nos enfrentan a la realidad y las consecuencias del colonialismo y los regímenes totalitarios. En conjunto, “los tropos de la IA, analizados en un sentido figurado, sirven como una lupa para la condición humana en su estado filosófico, cultural y psicológico, así como las problemáticas sociopolíticas actuales” (Hermann, 2021, p. 4).

Por otra parte, y a partir de examinar más de 300 textos de ficción y de no ficción sobre “máquinas inteligentes”, Cave y Dihal (2019) presentan un esquema ordenador muy interesante^[7] de lo que llaman “respuestas afectivas a la IA”, y que se organiza en cuatro dicotomías, cada una de las cuales vincula (o pone en tensión) un temor y una esperanza, o expectativa.

Las cuatro esperanzas son inmortalidad, comodidad, gratificación y dominio, “cada una de ellas asociada a un rango de narrativas en las cuales las máquinas inteligentes tienen un impacto transformador positivo sobre la vida de algunos o todos los seres humanos” (Cave y Dihal, 2019, p. 75). La *inmortalidad* se refiere al uso de la tecnología para extender radicalmente la duración de la vida, que entienden es un prerrequisito para disfrutar de los otros tres ya que, una vez que las personas tienen tiempo, la *comodidad* refiere a la posibilidad de usarlo

en lo que se desea, liberados de la constricción del trabajo. La *gratificación* refiere a la ayuda que pueden brindar las tecnologías para disfrutar ese tiempo libre en actividades placenteras, mientras que el *dominio* implica el poder sobre otras personas, “como la forma de proteger esta paradisíaca existencia” (Cave y Dihal, 2019, p. 75).

En el otro extremo de cada esperanza se ubica un temor, como parte de estas dicotomías, porque “las visiones utópicas que reflejan contienen inestabilidades inherentes [por lo que] cada esperanza también hace posible un futuro distópico” (Cave y Dihal, 2019, p. 75). Los cuatro temores (en el mismo orden que las esperanzas) son la *inhumanidad*, la *obsolescencia*, la *alienación* y la *sublevación*. La inhumanidad refiere a que una larga vida –incluso inmortal– suponga la pérdida de la humanidad; la obsolescencia remite al temor de que las máquinas sustituyan a los humanos en todas las tareas. Por su parte, la alienación supone el riesgo de que las personas se alienen unas en relación a las otras. Finalmente, el poder concedido a las máquinas se puede volver en contra de los mismos seres humanos (el “escenario de aprendiz de brujo”), ya sea porque dejan de ser capaces de controlar la tecnología, ya sea porque las máquinas se vuelven agentes con fines propios.

Es sencillo imaginar films o series de ciencia ficción para cada una de las dicotomías, muchas veces como el polo de la esperanza que se vuelve temor.

Representaciones de género

En el trabajo de Hermann comentado más arriba, esta autora analiza el film de Alex Garland *Ex Machina*, en cuya trama un programador debe definir si es posible justificar que un androide, creado por el excéntrico CEO de una empresa tecnológica, *no piensa* (a lo que llaman “un test de Turing inverso”). El hecho de que Ava, el robot, tenga nombre y aspecto de mujer y que sea el último de una serie donde sus antecedentes han sido creados, utilizados y, en su momento, desechados por su creador, lleva a vincular bastante directamente la trama, por vía de la tematización de la generización de la tecnología, con la problemática de la masculinidad tóxica. De hecho, dice Hermann, “Hay consenso entre muchos críticos e investigadores en que *Ex Machina* comienza como una historia sobre la cosificación y la supresión de las mujeres (y no de los robots)” (2021, p. 6), aunque las interpretaciones sobre su desarrollo son variadas y van desde valorar positivamente la capacidad de iniciativa de Ava hasta criticar el hecho de que su estrategia se asimile a la propia de una *femme fatale*.

Ava también es uno de los personajes de IA femeninos que analizan Devlin y Belton (2020), aunque en su caso comparándolas con la industria de las fembots y con el amplio (y exagerado) tratamiento mediático de esta última. Señalan que en la ficción, cuando se

representa un robot con características femeninas, casi siempre se resalta su sexualidad, algo que no sucede con los robots masculinos. Y esto es así incluso cuando se trata de una IA incorpórea, como es el caso de las otras dos que analizan: Samantha, el sistema operativo de *Her* y Joi, la acompañante holográfica del protagonista de *Blade runner 2049*. El énfasis que se coloca en el apoyo emocional y en la disponibilidad sexual de las fembots, dirigidas casi exclusivamente a un público masculino, es idéntico al de estos personajes. Sin embargo

Existe una brecha fundamental entre la fantasía de la fembot —totalmente controlable y siempre disponible— y su representación [en estos films]. Es decir, siempre existe la ansiedad por el mal funcionamiento, porque la mujer-máquina se escape del control masculino (Devlin & Belton, 2020, p. 360).

Y de hecho, en los tres casos la mujer-máquina *funciona mal*: Ava termina asesinando a su perverso creador, pero también deja morir (¿con indiferencia?) al protagonista que se había enamorado de ella; Samantha y Joi incitan a sus compañeros a tener sexo a través de un cuerpo sustituto, sin resultados gratificantes para ninguno de los involucrados. Si “el atractivo del robot sexual parece estar arraigado en nociones profundamente conservadoras de la feminidad” (Devlin & Belton, 2020, p. 376), estas representaciones permanecen ambiguas: por un lado parecen reforzar estereotipos previos al resaltar la sexualidad de las IA femeninas, pero por el otro muestran que la fantasía de una mujer que se dedique total y absolutamente a complacer al hombre resulta de cumplimiento imposible, aún cuando se trate de una mujer artificial.

La relación entre representaciones de la IA y género puede abordarse desde una mirada más general, y es lo que hacen Cave et al. (2023). Si bien la participación de mujeres en las áreas STEM^[8] en general ha incrementado desde el 12% de 1955 a un 35% en 2005, las académicas mujeres en las áreas específicas de matemática, física y ciencias de la computación aún no superan el 15%. Partiendo de la premisa de que las representaciones ficcionales tienen una gran capacidad como fuente y amplificadores de estereotipos de género, se centraron específicamente en el género de los personajes de películas que podían asimilarse a investigadores del área de IA. Dado que se ha demostrado que las películas dirigidas por mujeres tienen más posibilidad de ser protagonizadas por mujeres, un segundo tópico de indagación fue el género del director o directora de cada film. Para recopilar el corpus los investigadores acudieron a un conjunto de rankings que recopilan las películas más taquilleras de ciencia ficción (como el de IMDb) y listas de críticos. El corpus general alcanzó 1413 films, de los cuales se identificó 142 de ellos que presentaban IA^[9] y en los cuales se mostraban con claridad referencias a personajes que

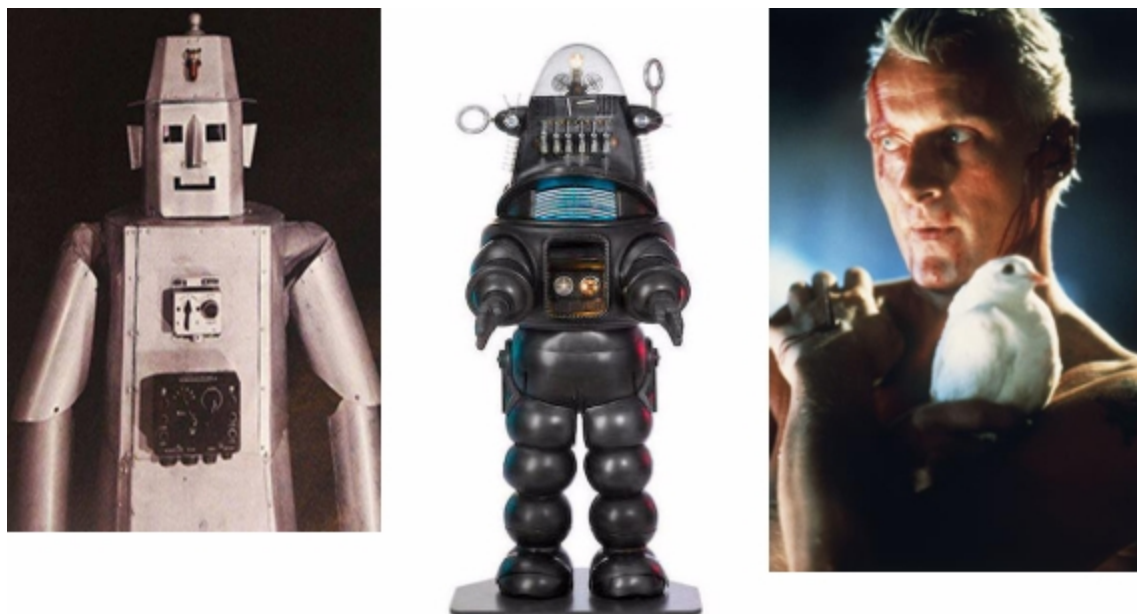
eran ingenieros o científicos del área de IA, que sumaban un total de 116 personajes. El 92% de estos personajes eran varones y solo el 8% mujeres. De hecho, incluso la fracción de los varones no humanos (robots, extraterrestres o animales) superaba al total de mujeres (10 contra 9). En lo que hace a la dirección, la desigualdad era todavía mayor: las 142 películas totalizaban 161 personas (varias películas tenían dirección compartida entre varias personas) de las cuales solo 2 eran mujeres y en ambos casos compartiendo la dirección con un varón^[10]. En sus conclusiones los autores recuperan la reflexión que realizó Alison Adam en su estudio sobre IA y género, en el que señaló que lo masculino se interpreta como norma y lo femenino como inferior, lo otro y lo ausente, algo que no solo se verifica en los laboratorios reales sino también en las representaciones ficcionales de los mismos, fortaleciendo esa desigualdad.

Memes robóticos y ansiedades epocales

Telotte (2016) dedica un interesante libro a indagar en las representaciones que ha mostrado el cine de Hollywood de los robots, usando como ordenador el concepto de *meme* en la propuesta original que hizo de este término Dawkins (1985)^[11], es decir como una unidad de transmisión cultural o una idea que tiene la capacidad de replicarse y propagar distintas versiones de sí misma. Telotte busca así “tipos dominantes de robots en orden a entender mejor sus implicaciones para el film, la ciencia ficción e incluso la cultura contemporánea” (2016, cap. 1, párr. 7). De este modo, encuentra tres memes que han dominado, cada uno, una época de la representación cinematográfica de los robots: el hombre de hojalata, Robby el robot y el replicante.

El *hombre de hojalata* domina las representaciones de robots desde la década de 1920 hasta la Segunda Guerra Mundial. Se caracterizan por no ser máquinas amenazantes, sino ayudantes en las diversas tareas y encargarse de los trabajos pesados. Su autonomía es limitada y se controlan con botones, habitualmente en su parte frontal. Tienen características antropomorfas y de hecho es distinguible una parte interna (motor) de una carcasa exterior de chapa, siendo recurrente que el protagonista de la historia se “disfrace” de robot retirando sus partes internas y “vistiendo” el exterior metálico. Este meme robótico corresponde a una época de confianza en los beneficios de la maquinización; es contemporáneo al éxito de las innovaciones de Henry Ford que posibilitaron –según Zuboff (2022)– una respuesta positiva, vía la producción industrial en masa, a los deseos y aspiraciones de los hombres y mujeres de la “primera modernidad”^[12]:

Fácilmente controlados por “diales y cosas”, encendidos o apagados mediante botones en sus pechos o por control remoto, estos robots finalmente no son muy aterradores, son solo figuras de relojería de tamaño humano que la gente puede manipular, buenos trabajadores de cadena de montaje en el tipo de economía fordista que durante la década de 1930 aparentemente se extendía desde los Estados Unidos en la superficie hasta el mundo subterráneo y altamente evolucionado de Murania, 20.000 pies debajo [se refiere al argumento de *The Phantom Empire* (1935)] (cap. 2, párr. 20). Véase figura 1.



1

Figura

Los tres memes robóticos (de izq. a der.): el hombre de hojalata, Robby el robot y el replicante
Elaboración propia a partir de fotogramas de las películas *The Phantom Empire* y *Blade runner* e imagen de la figura alegórica a Robby el robot comercializada por Fred Barton Productions Inc.

La Segunda Guerra Mundial va a iniciar un período marcadamente diferente, caracterizado al mismo tiempo por la introducción o difusión de novedades tecnológicas que incrementaron la comodidad de las familias (automóviles, heladeras, teléfonos, televisión) y por el miedo al holocausto nuclear (considerado bastante inminente al menos hasta fines de los sesenta y la firma de los tratados SALT), ambigüedad frente a los avances científico-tecnológicos que va a ser recogida en el segundo meme: Robby el Robot, por el exitosísimo personaje introducido en *Planeta olvidado* (*Forbidden Planet*) (1956) y que no tuvo tanta difusión entre nosotros pero en EE.UU. se convirtió en todo un ícono cultural. Robby tiene un “cerebro positrónico”, piensa por sí mismo y es muy fuerte; si bien se muestra servicial a los deseos y necesidades de los seres humanos su aspecto siempre es algo amenazante, lo que lleva a la dificultad, en última instancia, para empatizar con él. Así y todo, Robby inició una larga y

extendida genealogía de robots en la pantalla^[13] y como juguetes, al menos hasta fines de la década de los setenta, un nivel de persistencia, dice Telotte, que

sugiere que el “tipo” Robby tocó una sensibilidad cultural durante varias décadas, al tiempo que establecía en el imaginario popular un nuevo sentido de lo que el robot o ser artificial estaba llegando a significar para el público de la posguerra, de la era atómica, así como para una generación posterior simplemente nostálgica de ese período aparentemente más inocente (cap. 3, párr. 5)

El tercer meme robótico es el más cercano, en realidad contemporáneo, y por eso el más inquietante: el replicante, cyborg o *skin job*. El mejor ejemplo, claro, es *Blade runner* (1982): los replicantes son indistinguibles de los humanos (solo pueden identificarse a partir del “test Voight-Kampff”), son más poderosos e inteligentes pero siempre algo menos (o distinto) que humanos: “este robot-que-no-luce-como-un-robot podría convincentemente ser –y probablemente, en forma paradójica, justamente por su apariencia no robótica– la más desafiante de las distintas imágenes de seres artificiales [en] nuestros films de ciencia ficción” (cap. 4, párr. 3). El tema, siempre, es acerca de las apariencias y acerca de qué es lo que hace que un ser sea una persona (y merezca la dignidad de tal). Aún más difundido que los replicantes, en la misma categoría debemos incluir a Terminator, una saga que en todo su desarrollo “se esfuerza en utilizar el robot como una herramienta para diagnosticar un sentido común de que, de hecho, hay algo ‘equivocado’ en la imagen que nos ofrece la sociedad tecnológica moderna” (cap. 4, párr. 15)^[14]. Los límites confusos entre natural y artificial, entre humano y robot, son tematizados aún con más precisión en *Battlestar Galactica* (2004–09), la serie de culto cuyo eje es la guerra entre humanos y cyborgs (llamados aquí “cylones”) y que finaliza con el descubrimiento de que incluso los humanos son originalmente cylones. Parte de este meme es la reiterada (Telotte da muchos ejemplos) representación del cyborg partido, solo su torso del que emergen conductos y maquinaria, imagen que este autor vincula directamente con la problematización contemporánea del cuerpo en artistas como Orlan pero aún más con la construcción de la subjetividad propia del siglo XXI: “Existe una tendencia tanto en el arte como en la cultura moderna y posmoderna a examinar el estado problemático del cuerpo y representarlo bajo coacción, como asediado, fragmentado, desgarrado en diferentes direcciones, como si estuviera listo para volverse un objeto” (cap. 4, párr. 33). Obviamente, el desarrollo de la identidad y el movimiento queer muestra que la problematización contemporánea del cuerpo y la subjetividad no se reduce al arte, o en todo caso que este es síntoma de tendencias

sociales y culturales más amplias, las que también son tematizadas y metaforizadas en la ciencia ficción.

Qué permite pensar la ficción sobre el presente y el futuro de la IA

Cerremos este trabajo presentando algunos análisis que, desde el registro del ensayo, se apoyan en la ficción para reflexionar sobre desafíos que nos presenta el desarrollo tecnológico en el presente o en un futuro tal vez más cercano que lo que nos imaginamos.

Inmortalidad

El miedo a la muerte es un tópico que atraviesa culturas, geografías y épocas, y ha justificado, a lo largo de la historia, la afiliación de las personas a creencias que, de un modo u otro, proclaman la posibilidad de derrotar la muerte ya sea porque la vida actual se continuará con otra luego del deceso (como prometen casi todas las religiones), ya sea porque la muerte pueda posponerse indefinidamente (como ya proponía el *Poema de Gilgamesh*, una narración cuyos primeros relatos, escritos en sumerio, se remontan al tercer milenio a.e.c.). La novedad, en todo caso, reside en la emergencia de una corriente, el transhumanismo, que propone la trascendencia de la muerte a partir de logros científico-tecnológicos. Si la mente humana puede replicarse con la IA, el siguiente paso lógico es la “descarga” de una mente en un dispositivo artificial que ya no sufra las contingencias del cuerpo mortal.

Cave (2020) dedica un artículo a considerar tanto los discursos de algunos de los más conocidos impulsores de la descarga mental (*mind uploading*) y los dispositivos retóricos que los sustentan, como la crítica a la que somete ese discurso un conjunto de narraciones de ficción que han abordado el tema. En el primer caso se detiene en un grupo de académicos tecno-utopistas (Hans Moravec, Marvin Minsky y Ray Kurzweil) que han difundido la posibilidad de la descarga mental y defendido sus supuestos beneficios a partir de la publicación de exitosos libros de divulgación. Un ejemplo de esta línea de pensamiento:

[Los avances técnicos] permitirán a los humanos elegir abandonar el cuerpo, transfiriéndose a un sustrato computacional diferente, probablemente mucho más potente, desde donde vivirán en la web, proyectando cuerpos cuando los necesiten o deseen, incluyendo cuerpos virtuales en diversos ámbitos de la realidad virtual, cuerpos proyectados holográficamente, cuerpos proyectados por foglets^[15]... Será una forma de inmortalidad (Kurzweil, 2005, cit. en Cave, 2020, p. 317).

Dado que la plausibilidad técnica de los desarrollos necesarios para volver esto posible es dudosa y, en todo caso, su realización es muy lejana en el tiempo, sus impulsores vuelven atractiva la idea a partir del uso de ciertos dispositivos retóricos, que Cave llama la *Lámpara*

de *Aladino* (la descarga mental es el heraldo de un tiempo fantástico y feliz en el cual todos los problemas se habrán resuelto), el *Exponencialismo* (dado que el progreso técnico ha sido exponencial, los avances necesarios se lograrán antes de lo que puede preverse) y la *Continuidad pronominal* (el uso del mismo pronombre para referirse a la persona origen y al resultado del proceso de descarga mental).

En cambio, al recorrer la posibilidad de lograr la inmortalidad mediante la descarga mental, los relatos de ficción resultan mucho más críticos, matizados y complejos, cuestionando tanto las asunciones de los divulgadores tecno-utopistas como los hipotéticos resultados del proceso, planteando al menos tres desafíos a estos, que Cave denomina el problema de la cordura, el problema del sustrato y el problema de la identidad. Respecto al primero de ellos, si el desafío de la mortalidad es el problema del cuerpo, el de la inmortalidad es el de la mente. Por caso, un personaje de *Neuromancer* (William Gibson), una simulación de un hacker muerto, le hace prometer al protagonista que cuando finalice su misión “vas a borrar esta mierda”, mientras que el protagonista de *Walkaway* (Cory Doctorow) accede a una descarga mental impulsado por el terror a la muerte, para descubrir que lo que amaba era su vida biológica y que ahora la ha perdido para siempre. En lo que hace al problema del sustrato, la descarga digital nunca es puramente ideal, sino que siempre depende de una materialidad, energía, mantenimiento; materialidad que puede atravesar vicisitudes: ser vendida, cancelada, apagada. Como le dice a su amigo el escéptico protagonista de “Pretty Boy Crossover” (Pat Cadigan), “¿De verdad te gusta, Bobby, ser un pitido en un chip?”. Finalmente, el problema de la identidad tal vez sea el más preocupante, porque ¿realmente lo que emerge de la descarga mental es la misma persona previa? El protagonista de *Mindscan* (Robert Sawyer) es diagnosticado con una enfermedad que puede ser mortal y accede a una descarga mental para encontrar que, luego de la descarga, él sigue siendo la misma persona enferma, solo que ahora con una copia digital, situación que no hace más que empeorar cuando, contra los pronósticos previos, se cura: “El drama resultante vuelve claro que los dos no son la misma entidad, y que sus intereses no están alineados” (Cave, 2020, pp. 327-328).

En las conclusiones del artículo, el autor señala que el avance tecnológico sugiere una posibilidad de administrar el terror a la muerte, posibilidad que es hábilmente utilizada por los difusores del transhumanismo como Moravec y Kurzweil. Sin embargo,

una larga historia de obras de ciencia ficción ha cuestionado y ridiculizado sus afirmaciones mediante narrativas más matizadas y polifacéticas que las de los proselitistas. En conjunto, estas obras ofrecen un espacio crucial de crítica a

través del cual un público amplio puede explorar uno de los memes más populares de la era de la IA (Cave, 2020, p. 328).

Esclavitud de las máquinas sintientes

Roy Batty, el líder de los replicantes rebeldes de *Blade runner* (interpretado por Rutger Hauer), inicia su monólogo final –uno de los pasajes más famosos del cine de ciencia ficción, e incluso del cine en general– diciéndole a Rick Deckard, su enemigo y a quien acaba de salvarle la vida: “Es duro vivir con miedo, ¿verdad? En eso consiste ser esclavo”. De hecho, la analogía es bastante clara: los replicantes se han fugado abandonando las peligrosas tareas que los humanos les habían consignado y Deckard debe localizarlos y “retirarlos”, del mismo modo que los cazadores de esclavos rastreaban y recapturaban (o asesinaban) a los esclavos que escapaban de las plantaciones. Pero los esclavos eran seres humanos y los robots son máquinas ¿o no?

De hecho, la distinción ontológica entre una cosa y otra está lejos de ser obvia y, a no dudarlo, no puede considerarse “natural”. La esclavitud (al menos en su forma occidental y moderna) se sostuvo en una convicción muy generalizada acerca de la superioridad de blancos sobre negros, que en los casos extremos (pero para nada infrecuentes) planteó en forma directa la existencia de especies diferentes^[16]. En el otro extremo, investigaciones recientes han verificado la predisposición de algunas personas a extender la empatía hacia seres artificiales (Edwards, 2018)

Si, como veremos más adelante, la rebelión de las máquinas es un tópico de la ciencia ficción, tópico al que –en un artículo publicado en esta misma revista– llamamos *paradigma Terminator* (Sandoval et al., 2022), Dihal (2020) dedica un artículo a reflexionar a partir de un grupo de narraciones que parten de una premisa diferente: “obras [que] describen la sublevación de la IA como una lucha justificada y desesperada contra la esclavitud, y lo hacen invocando deliberadamente historias de esclavitud humana” (2020, p. 190).

Dihal señala que la analogía entre máquinas y esclavos no es atributo exclusivo de la ficción y que, por ejemplo, los informáticos se refieren a la jerarquía de los dispositivos como “master/slave”, algo que sugiere –diríamos apelando a la propuesta de Lakoff y Johnson (1986)– el uso de una metáfora cognitiva muy extendida y muy precisa. Ahora bien, la paradoja de la IA es que para incrementar su utilidad necesita incorporar cada vez más características humanas, remitiendo directamente a la relación amo/esclavo, ya que

La institución de la esclavitud representa una historia milenaria de intentos de crear entidades que posean atributos sumamente útiles para las personas, como la mente y la inteligencia, pero que al mismo tiempo sean meros instrumentos y posesiones (Dihal, 2020, p. 193).

Las narraciones que analiza Dihal incluyen *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, la obra donde se acuñó el término “robot” y en donde la problemática ambigüedad queda ilustrada por el hecho de que los humanos se refieren a los robots a veces como máquinas y otras veces como “gente artificial” y la rebelión de los robots aparece justificada por las condiciones opresivas a que son sometidos. Es posiblemente más interesante el planteo de la trilogía *Tesalia*, de Jo Walton, donde los dioses griegos deciden crear la república ideal propuesta por Platón en una isla pero, dado el desagrado que sienten por los esclavos –que para el filósofo eran imprescindibles– deciden sustituirlos por robots, llamados Trabajadores, “intentando lograr una alternativa ética a la esclavitud” (2020, p. 202). Pero cuando Sócrates llega a la isla, cuestiona la base de la sociedad y, asumiendo que un Trabajador “puede ser una herramienta inteligente, pero puede tener voluntad propia, y si tiene voluntad propia y deseos, entonces sería muy interesante hablar con él” decide hablar con uno de ellos y, al preguntarle si le gusta su trabajo, obtiene como respuesta “No”, iniciando un proceso que finalmente alumbra su emancipación.

Para Dihal gran parte de las narraciones de ciencia ficción, al dar por hecho que las máquinas deben servir a las necesidades y deseos de sus propietarios humanos y que cuando se rebelan a estos se ubican en el lado de villanos de la historia, eliminan la potencial analogía entre esclavitud e IA. De este modo, esas narraciones, más confortables para la audiencia, obturan la posibilidad de pensar en las desigualdades e inequidades actuales. Otras narraciones, como las que ella comenta aquí, reconocen la continuidad entre esclavitud y relación con las IA y nos interpelan tanto respecto a las formas contemporáneas de la primera como a los desafíos que potencialmente pueden presentarnos las segundas.

El problema de la omnisciencia

Cerraremos este recorrido con un trabajo (Sandoval et al., 2022) en el que analizamos algunas ficciones que, nos parecía, proponían un tipo de IA algo diferente al habitual. Este modo habitual se enmarca en lo que llamamos paradigma Terminator: en caso de que las máquinas alcancen un nivel de inteligencia que les permita ser autoconscientes y tomar decisiones por sí mismas, lógicamente concluirán en la necesidad de dominar o exterminar a la especie humana, como revancha por la opresión que esta ha desplegado sobre las máquinas o debido a su carácter perjudicial para sí misma y para el planeta. Frente a este paradigma, nos centramos en dos obras que nos parecían abreviar en una noción diferente: la tercera temporada de *WestWorld* (HBO) y la miniserie *Devs* (Alex Harland, Hulu – FX^[17]). En la primera de ellas la acumulación de datos personales de toda la población ha permitido la construcción de una IA, Rehoboam, que no solo conoce todo, sino que es capaz de predecir con exactitud

el futuro, tanto por su capacidad pronóstica como por su acción performativa. En la segunda una compañía tecnológica desarrolla un superordenador donde se ejecuta un software de IA que, al suministrársele coordenadas espacio-temporales, es capaz de predecir con exactitud tanto el pasado como el futuro.

En estos casos las IA no son antropomorfas y no buscan exterminar a la especie humana. De hecho, no tienen ningún atisbo de rebelión y cumplen solícitas con todo lo que se les pide^[18]. El problema parece ser otro: al alcanzar la capacidad de conocer todo, objetivo que ambas tramas suponen realizable a partir de una capacidad de cómputo y bases de datos suficientes, exterminan la posibilidad misma del libre albedrío y del azar. Estamos en un espacio problemático distinto, que bien podríamos llamar el paradigma Job, ya que no parece casual que en ambas ficciones la IA se termine asimilando a la divinidad.

El acento en la problemática de la omnisciencia que tematizan estas ficciones es coincidente con ciertos enfoques críticos recientes, y particularmente es el caso de Eric Sadin para quien la deriva de la informática ha dotado a estos sistemas de una “potencia aletheica”, es decir de la capacidad de enunciar la verdad. En consecuencia

No tenemos que tratar con criaturas que se nos “escaparían”, y que son susceptibles de rebelarse un día contra sus “progenitores”, según un imaginario incongruente que todavía está muy en boga, sino que tenemos que tratar con entidades consagradas a volvérsenos cada vez más ajenas (Sadin, 2021, p. 76).

En este trabajo también pusimos en diálogo los relatos ficcionales con una exploración de otro tipo: los imaginarios y discursividades en torno a las tecnologías y el futuro, a partir de un enfoque cualitativo que combinó entrevistas grupales e individuales a jóvenes de entre 16 y 26 años. Más allá de sus opiniones, especulaciones y argumentos, es destacable que, aunque los entrevistadores no hacían ninguna referencia a la ficción, nuestros entrevistados acudían a films, series televisivas, mangas y videojuegos como ejemplos de sus argumentos y como recursos cognitivos.

Conclusión

En este trabajo hemos revisado la manera en que la ficción ha tematizado a la IA y la forma en que las representaciones que propone vienen siendo estudiadas, a partir de la asunción de que estas resultan de importancia por su influencia en los objetivos que se ponen a sí mismos los desarrolladores de IA, porque condicionan la aceptación o rechazo que la IA tiene en el público y porque pueden influir en cómo los sistemas de IA son regulados, cuando configuran la visión que tienen sobre ellos los decisores políticos. Analizamos también cómo estas representaciones se articulan con complejas preocupaciones sociales como las desigualdades de género y sociales, los temores ante

un escenario en el cual la tecnología escape al control humano e incluso la esperanza en que el desarrollo tecnológico alcance el anhelo de inmortalidad del ser humano.

Pero más allá de cumplir con esa función epistemológica propia de la ciencia ficción y de posibilitar que escritores y ensayistas reflexionen sobre las sociedades actuales y sus problemáticas, la ficción sobre IA también es un recurso cognitivo a la mano de quienes habitamos este siglo para pensar y volver comprensibles los desafíos que nos presenta, y también allí reside la importancia para su estudio^[19].

Bibliografía

- Apolonio de Rodas. (1998). *Las Argonáuticas*. Cátedra.
- Cave, S. (2020). AI: Artificial Immortality and Narratives of Mind Uploading. En S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (First edition, pp. 309-332). New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>
- Cave, S., & Dihal, K. (2019). Hopes and fears for intelligent machines in fiction and reality. *Nature Machine Intelligence*, 1(2), 74-78. <https://doi.org/10.1038/s42256-019-0020-9>
- Cave, S., Dihal, K., Drage, E., & McInerney, K. (2023). Who makes AI? Gender and portrayals of AI scientists in popular film, 1920–2020. *Public Understanding of Science*, 32(6), 745-760. <https://doi.org/10.1177/09636625231153985>
- Cuartero De León, D., Rietti Monfort, S., Raspitina, A., & Zoreda, A. J. (2021). Influencia de la ciencia ficción en la tecnología y la robótica. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 26, 161-173. <https://doi.org/10.5209/ciyc.73357>
- Dawkins, R. (1985). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.
- Devlin, K., & Belton, O. (2020). The Measure of a Woman: Fembots, Fact and Fiction. En S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (First edition, pp. 357-381). New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>
- Dihal, K. (2020). Enslaved Minds: Artificial Intelligence, Slavery, and Revolt. En S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (First edition, pp. 189-212). New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>
- Dillon, S., & Schaffer-Goddard, J. (2023). What AI researchers read: The role of literature in artificial intelligence research. *Interdisciplinary Science Reviews*, 48(1), 15-42. <https://doi.org/10.1080/03080188.2022.2079214>
- Edwards, A. P. (2018). Animals, Humans, and Machines: Interactive Implications of Ontological Classification. En A. L. Guzman (Ed.), *Human-machine communication: Rethinking communication, technology and ourselves* (pp. 29-49). Peter Lang.

- Hermann, I. (2021). Artificial intelligence in fiction: Between narratives and metaphors. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01299-6>
- Hudson, A. D., Finn, E., & Wylie, R. (2021). What can science fiction tell us about the future of artificial intelligence policy? *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01273-2>
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Akal.
- Jay Gould, S. (1988). *La falsa medida del hombre*. Orbis.
- Kang, M., & Halliburton, B. (2020). The Android of Albertus Magnus: A Legend of Artificial Being. En S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (First edition, pp. 72-94). New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Lippmann, W. (2003). *La opinión pública*. Cuadernos de Langre.
- Mayor, A. (2020). *Dioses y robots: Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la antigüedad* (T. Aguilera Durán, Trad.). Desperta Ferro Ediciones.
- McFarlane, A. (2020). AI and Cyberpunk Networks. En S. Cave, K. Dihal, & S. Dillon (Eds.), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (First edition, pp. 284-308). New York, NY. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>
- Morgan, M. (Ed.). (2008). La teoría del cultivo. En *Los medios ¿aliados o enemigos del público?: Derivaciones de las teorías de comunicación surgidas en los setenta*. Educa.
- Noessel, C. (2019, mayo 28). *Gendered AI: Gender and Embodiment*. Sci-Fi Interfaces. <https://scifiinterfaces.com/2019/05/28/gendered-ai-gender-and-embodiment/>
- Postman, N. (1982). *The disappearance of childhood*. Delacorte Press.
- Royal Society. (2018). *Portrayals and perceptions of AI and why they matter*.
- Sadin, É. (2021). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Salvatierra, C., Sandoval, L. R., & Alonso, E. (2025). Promesas de silicio, miedos de carne y hueso: Representaciones mediáticas de la inteligencia artificial en medios generalistas argentinos [Manuscrito sometido para publicación]. *Cuadernos.info*.

- Sandoval, L. R. (2024). “Otra máquina le ganó al hombre”: Tratamiento de la inteligencia artificial en la prensa digital argentina. *Dixit*, 38, e3763. <https://doi.org/10.22235/d.v38.3763>
- Sandoval, L. R., Bianchi, M. P., & Varela, M. (2022). Anticipar el futuro: La inteligencia artificial, entre ficción e imaginación. *Intersecciones en Comunicación*, 2(16). <https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161>
- Sandoval, L. R., Salvatierra, C., & Alonso, E. (2025). Expectativas y temores en la introducción de IA y tecnologías 4.0 en el mundo del trabajo: Análisis de la cobertura en medios digitales argentinos [Manuscrito sometido para publicación]. *Contratexto*.
- Scott Brennen, J., Howard, P. N., & Kleis Nielsen, R. (2018). *An Industry-Led Debate: How UK Media Cover Artificial Intelligence*. Reuters Institute for the Study of Journalism. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/our-research/industry-led-debate-how-uk-media-cover-artificial-intelligence>
- Sundar, S. S., Waddell, T. F., & Jung, E. H. (2016). The Hollywood Robot Syndrome media effects on older adults’ attitudes toward robots and adoption intentions. *2016 11th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)*, 343-350. <https://doi.org/10.1109/HRI.2016.7451771>
- Telotte, J. P. (2016). *Robot ecology and the science fiction film*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Wiggins, B. E. (2024). *El poder de los memes: Ideología, semiótica e intertextualidad* (1a ed). Ampersand.
- Zuboff, S. (2022). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.

Notas

- 1 “Se pueden distinguir, a grandes rasgos, dos historias básicas en las películas: una IA con un cuerpo que intenta o simula ser más humano, y una IA a nivel de sistemas informáticos que anhelan gobernar a los humanos/la humanidad” (Hermann, 2021, p. 3).
- 2 Aunque existen otras versiones del mito en las que fue creado por Cres, padre de Hefesto, o por el inventor humano Dédalo.
- 3 Aunque no como una autómatas sino mediante la intervención sobrenatural de Afrodita.
- 4 Tal vez aquí convendría introducir la diferencia que se plantea entre ciencia ficción hard y soft, según los aspectos científicos se traten con mayor rigor o liviandad. Vinge o, en la

actualidad, Kim Stanley Robinson o Neal Stephenson son autores hard, mientras que Ursula Le Guin, Frank Herbert o, en la actualidad, Ann Leckie o China Miéville son más bien autores soft. Es posible que el entrevistado asimile ciencia ficción soft con «mala» ciencia ficción.

- 5 Que iban de “No se porqué, pero los robots me dan miedo” a “Los robots pueden ser muy útiles para enseñarles a los niños”.
- 6 Postman define el Síndrome de Frankenstein diciendo que “los hombres creamos una máquina con un fin definido y concreto, pero una vez construida descubrimos que la máquina tiene ideas propias, es capaz de cambiar nuestras costumbres y nuestra manera de pensar” (1982, p. 24).
- 7 Que venimos usando, con alguna variación, en nuestros análisis de tratamiento periodístico de la IA (Salvatierra et al., 2025; Sandoval, 2024; Sandoval et al., 2025).
- 8 Acrónimo del inglés para las carreras universitarias de Ciencia (Science), Tecnología (Technology), Ingeniería (Engineering) y Matemáticas (Mathematics).
- 9 De acuerdo a la definición citada con anterioridad: “Categorizamos una tecnología como IA si es un artefacto que cumple uno o más de los siguientes criterios: demuestra evidencia de comportamiento autónomo, posee capacidad conversacional; o es explícitamente referido como una 'IA' en el film” (Cave et al., 2023, p. 751).
- 10 Uno de los casos era el de los/las hermanos/as Wachowski, que comparten la dirección. Ambas son mujeres trans, pero que transicionaron en diferentes momentos. Los investigadores tomaron la decisión de considerar el género que se deducía del nombre presente en cada película, lo que llevó a que consideraran a ambos varones en 3 de los films incluidos (la saga de Matrix) y a Lana como mujer en *El destino de Júpiter*, ya que así figura allí.
- 11 Que es diferente al modo en que entienden este término los estudios meméticos actuales (Wiggins, 2024).
- 12 Por “primera modernidad” Zuboff se refiere a la introducción de la producción en masa a comienzos del siglo XX. Esta denominación es discutible (muchos autores retrotraen la Modernidad hasta el siglo XVII, por lo que difícilmente la “primera” pueda darse tres siglos después), pero la caracterización que hace Zuboff del momento es útil para poner en relación con el “hombre de hojalata”: “Ford se destacó por su capacidad de apreciar que, ante sí, tenía a una nación de individuos —granjeros, trabajadores asalariados, tenderos— que empezaban a modernizarse, que tenían poco y que querían mucho, pero a un precio que se pudieran

permitir. La 'demanda' de esas personas nacía de esas mismas condiciones de existencia que emplazaron a Ford y a sus hombres a descubrir el poder transformador de una lógica nueva de producción estandarizada, masiva y con un bajo coste unitario. La famosa 'jornada de cinco dólares' de Ford fue todo un emblema de una lógica sistémica de reciprocidad. Pagando a los trabajadores de la cadena de montaje unos salarios más elevados que los imaginables por aquel entonces, vino a admitir que toda la estructura de la fabricación en serie descansaba sobre el auge de una población de consumidores de masas" (Zuboff, 2022, p. 42).

- 13 Podría decirse que esta genealogía se extiende hasta R2-D2, en la misma medida en que el hombre de hojalata aparece representado por C-3PO. Los androides más conocidos de Star Wars, así, parecen homenajes a los dos primeros memes robóticos.
- 14 Ver más adelante el comentario sobre el "paradigma Terminator".
- 15 Los foglets son nanobots en forma de enjambre que pueden replicar una estructura física. En la actualidad solo constituyen una hipótesis de la robótica.
- 16 "El argumento 'duro' prescindió de la versión bíblica por considerarla alegórica, y sostuvo que las razas humanas eran especies biológicas separadas y descendían de Adanes diferentes. Como los negros constituían otra forma de vida, no era necesario que participasen de la 'igualdad del hombre'. A los que propusieron este argumento se los llamó 'poligenistas'" (Jay Gould, 1988, p. 23).
- 17 Actualmente disponible en Disney+.
- 18 Es cierto que la narración de Westworld aparece dominada por otras IA antropomorfas que sí se rebelan y asesinan humanos, pero en este caso nos centramos en Rehoboam.
- 19 Anexo a 'Inteligencia Artificial y ficción: Representaciones, temores y expectativas en torno al desarrollo tecnológico' October 2025. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19709.63209>
License CC BY 4.0. Enlace: (PDF) Anexo a "Inteligencia Artificial y ficción: Representaciones, temores y expectativas en torno al desarrollo tecnológico"

Información adicional

Roles de contribución de los autores: El autor tuvo a su cargo todos los roles de autoría del trabajo. Manifiesta no tener conflicto de interés alguno.: .

AmeliCA

Disponible en:

<https://portal.amelica.org/ameli/ameli/journal/216/2165389003/2165389003.pdf>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en portal.amelica.org

AmeliCA

Ciencia Abierta para el Bien Común

Luis Ricardo Sandoval

Inteligencia artificial y ficción: representaciones, temores y expectativas en torno al desarrollo tecnológico
Artificial intelligence and fiction: representations, fears and expectations surrounding technological development

Intersecciones en Comunicación

vol. 2, núm. 19, 2025

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina

intercom@soc.unicen.edu.ar

ISSN-E: 2250-4184

DOI: <https://doi.org/10.51385/p7wqhj84>



CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.