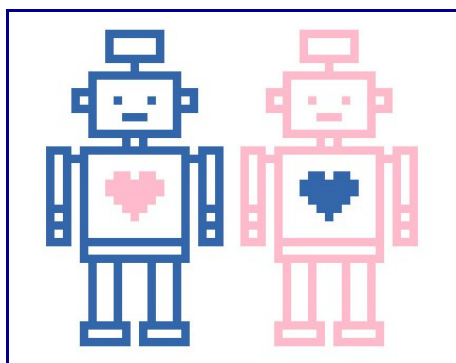


BOTS: Umbral de Verosimilitud y Emergencia Artificial.

Iñigo Benito Molinero

Hay que tener presentes las nuevas formas de establecer comunidad en la era de internet. La posibilidad de mirar a través de una 'ventana' (como diría S.Turkle) que no da a nuestra calle sino que conecta con otra al otro lado del mundo es un arma de doble filo reconocida en la actualidad. Las necesidades de conectar humanas se mudan de un medio físico a uno digital, no por ello revirtiendo en la cantidad o calidad de las mismas (al menos a priori) pero si cambiándolas considerablemente.

La posibilidad de asociación en internet se ha demostrado relativamente fácil. Cualquiera es capaz de encontrar comunidades afines, con las que compartir aficiones e intereses, y como es evidente los entornos en los que estas relaciones se fraguan también se mudan de lo físico a lo digital, dando pie a todo tipo de mundos virtuales complejos habitados por multitudes de personas.



El reconocimiento de estos espacios mixtos, a la vez cercanos y distantes, y el asumir identidades híbridas, como las que se han mencionado anteriormente, suponen pasos para una convivencia y comprensión de la forma de relacionarse contemporánea. Y permite observar nuevos sujetos y objetos y espacios inimaginados derivados de ellos mismos. En un contexto tal, la interacción con máquinas no funciona solo como medio para conectar con otros seres humanos, sino también con "personas" hechas de código, sujetos programados que interactúan con nosotros, y que identificamos como tales. Pongamos por

caso un videojuego. La diferencia en la programación de un objeto cualquiera (como una caja) dentro de ese entorno puede no diferenciarse de un NPC (non playing character o personaje no jugador) pudiendo tener un código similar. No obstante, la relación que nosotros podemos establecer con un NPC es muy diferente a la que establecemos con la caja.

Las "personas digitales" o personajes no jugadores en este caso, forman parte de esa realidad tanto como los propios jugadores, (pueden crearse, morir e interactuar como cualquier otro personaje). Y, aunque los videojuegos son los entornos más evidentes en este sentido, estas personalidades cibernéticas existen en muchos otros lugares del ciberespacio.¹

<http://www.youtube.com/watch?v=WnzlbyTZsQY&w=560&h=315>

Programación social Cleverbot enfrentada a sí misma.

Personajes que te dan la bienvenida a una web, asistentes que te ayudan en búsquedas, o cualquier otro tipo de simulador social actúa, dentro de sus capacidades de programación y sus objetivos, como una identidad más, y lo hacen cada vez de forma más compleja. Es lo que Lara S. Coteron denomina 'Emergencia Digital'², una combinación de elementos que "superan" lo previsto por el programador cuando son presentadas al usuario consiguiendo interacciones inesperadas.

Desde un nivel alto de simulación, nos enfrentamos a estas identidades como sí miles de lo humano, sabiendo o no si son en realidad orgánicos o mecánicos (siempre en un sentido literal). Llegados a un punto nos es incluso indiferente, dado que se conciben en base a su función de replicar. Replicar como imitar, pero también como devolver, ya que el origen de su memoria/conocimiento es precisamente un cúmulo de respuestas humanas. La programación de los chatbots (con el caso de Cleverbot, el mejor ejemplo de robot social actual con un resultado de 59,3% de humanidad en el test de Turing) funciona extrayendo respuestas de bases de datos de conversaciones previas. Se configura en la

repetición, la replicación y el almacenamiento constantes, y si bien se vale de un mínimo de claves que le permiten interactuar (basadas en el lenguaje) todas las respuestas que contiene provienen del conocimiento masivo de cada uno de los individuos con los que previamente a podido relacionarse el chatbot. Una suerte de conocimiento verbal de la comunidad humana en internet.

Evidently, collective imagination is not be understood as a fusion of the individual intelligences into a kind of collective imagination, is not to be understood as a fusion of the individual intelligence into a kind of amorphous magma, but, on the contrary, as a process of growth, of differentiation, of proliferation and of mutual rebound singularities. The concept of collective intelligence refers to intelligences distributed everywhere, active everywhere, valorized everywhere, coordinated and placed into synergy." Pierre Levy-
3

La posibilidad de respuesta está basada en la comunidad que lo rodea, y se construye en base a ella. No posee centro identitario; no puede aferrarse al YO postmoderno aun, dado que su función primaria es "ser" todos los demás y en última instancia, demostrarlo en la interacción.

"Nuestro lenguaje es el del ser, la identidad, el lenguaje de los contornos fijos, el que dice que uno es hombre, blanco, occidental. El particular se inserta dentro de estos universales como Sócrates en la totalidad de los hombres. "Hombre", "blanco", "occidental" son los rótulos por los que captamos el mundo, son los elementos de identificación de un sujeto. Y sin embargo, nos dice Deleuze, no es ahí donde está lo importante, porque lo importante es lo que pasa, lo que atraviesa, lo que cambia. La lógica de la vida no es una

*lógica del ser sino del devenir.*⁴
**(Maite Larrauri).*

El robot complejo, se define menos por su imagen y su programación, por sus componentes y sus funciones, que por los "agenciamientos" (Deleuze) de que forma parte. De hecho, no es capaz de constituirse fuera de una forma relacional de interacción. Una programación social, estando activa, permanece expectante a la conversación, abierta a una interacción, sociable. Y no es frustrada de no poseer dicha interacción, dado que no posee necesidades, solo funciones. Si le preguntamos al propio robot, jugando con esta misma idea, induce a la programación a un absurdo.

Si por ejemplo, durante una conversación con un chatbot le pedimos: "No contestes." La maquina se ve incapaz de detenerse ante la negación de la que es su primera y ultima función. En el mejor de los casos un algoritmo más complejo respondería con un razonamiento "post-hoc" (a posteriori) algo así como: "No puedo no contestarte, dado que si lo hiciera, no sabría si estoy funcionando o no". Pero al hacerlo, solo está apelando a nuestra capacidad de pensamiento lógico, y no a su propia función.

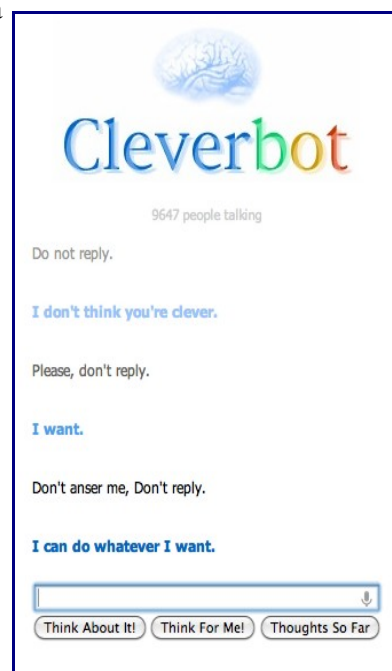


Fig. 7: Ejemplo de conversación mantenida con "Cleverbot", un servicio de chatbot online. www.cleverbot.com

DOCUMENTACIÓN

1GIBSON, William. Newromancer. Termino inventado por el autor.

2COTERON, Lara S. Emergencia Artificial. <http://laracoteron.wordpress.com/que-significa-emergencia-artificial/>

3CILLERUELO, Lourdes. Tesis Doctoral, Arte de Intrnet: Genesis y Definición de un nuevo soporte artístico. 1995-2000. Uninversidad del Pais Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea. Bilbao.

4LARRAURI, Maite. El Deseo según Deleuze, [online]
<http://espectroalejandriafiles.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>