

NÚMERO 3

ALQUERÍA

AGOSTO 2025

REVISTA CULTURAL
Villardompardo



INDICE

| | | | | | |
|----------|--|-----------|-----------|---|-----------|
| 1 |  VIAJAR Y ESCRIBIR SOBRE VIAJES Francisco Alcalá Ruiz | 4 | 9 |  PLANTAS MEDICINALES EN VILLARDOMPARDO María Montes Quesada | 26 |
| 2 |  EL PAISAJE DEL OLIVAR Y SU TRASCENDENCIA ECOLÓGICA Rubén Zafra Rodríguez | 10 | 10 |  FOBIA MIEDO A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Fernando Bobillo Ortega | 30 |
| 3 |  CENTRO DE ORIENTACION FAMILIAR 'JAÉN' Juan Jose Gay Torres | 12 | 11 |  SIEMBRA, SIEGA Y TRILLA EN VILLARDOMPARDO María Dolores Gay Calvache | 34 |
| 4 |  EL ANTIGUO MOLINO HARINERO DEL 'PUENTE EL VILLAR' Carlos Ramírez Perea | 14 | 12 |  MUJERES CON PASO FIRME Y MIRANDO AL FUTURO Juarri Quesada Béjar | 39 |
| 5 |  EL CINE Y YO Francisco Cámara Gay | 17 | 13 |  APUNTES GEOLÓGICOS EN EL TERMINO MUNICIPAL DE VILLARDOMPARDO Jose Antonio Quesada Béjar | 43 |
| 6 |  MI AFICIÓN AL SCRAPBOOKING María Dolores Quesada Béjar | 21 | 14 |  UN FUTURO INCIERTO. LOS CAPRICHOS DEL DESTINO Luis Quesada Fernandez | 46 |
| 7 |  RECUERDOS DE UN HOMBRE DE DIOS Magdalena Sillero Contreras | 24 | 15 |  DIOS Y LA CIENCIA Juan Hernández Álvaro | 48 |
| 8 |  DESDE EL ALMA, HACIA DON TOMÁS Ana Álvaro Fuentes | 25 | 16 |  CHISPA DE HUMOR Antonio Águila | 50 |
| 1 | DOS TORRES José Torres Domínguez | 2 | 2 | POESIA A SAN ROQUE Mari Carmen Gay | 51 |



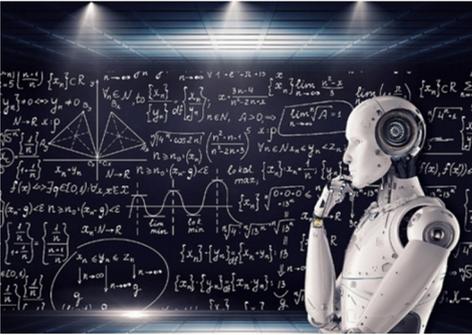
FOBIA

MIEDO A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Fernando Bobillo Ortega

1. ¿Quiénes somos?

En estos días (“inciertos en los que vivir es un arte”) son frecuentes las noticias relativas a los éxitos recientes e impresionantes de la Inteligencia Artificial (IA). Ahora es posible crear audios y vídeos con la voz y la cara de otra persona (como en el anuncio de Lola Flores), pero la IA también permite manipular imágenes o vídeos para crear noticias falsas creíbles o usarlas en estafas telefónicas. Incluso, algunos tienen cierta preocupación ante la posibilidad de que las máquinas dominen a la especie humana algún día. Con este panorama, ¿realmente debemos tener miedo a la IA?



Para empezar, en (demasiadas) ocasiones se usa el término Inteligencia Artificial muy alegremente, con fines de márketing, sin que realmente haya nada realmente inteligente en lo que hace un programa de ordenador o un aparato. Pero, claro, si se vende como inteligente, aumentan el precio del producto y la cotización de la empresa. Además, hay casos en que sí se puede usar el término IA, pero los productos son mucho menos inteligentes de lo que nos cuentan. Por ejemplo, en casa tuvimos una aspiradora supuestamente inteligente que se encerraba a sí misma en las habitaciones (tras aterrorizar a mis pobres gatas). Por tanto, ¿qué es realmente la Inteligencia Artificial? Verdaderamente no hay única manera de definirla. Además, el término proviene de dos conceptos,

“inteligencia” y “artificial”, que también son difíciles de definir: hay más de 70 definiciones de inteligencia perfectamente válidas (e incluso, según la teoría de las inteligencias. Como ejemplo, pensemos en un programa de ordenador que juegue al ajedrez y consideremos tanto una solución clásica como otra basada en IA. Un programa clásico comenzaría considerando cada uno de los movimientos posibles para el jugador de las piezas blancas, que son 20 (16 de peón y 4 de caballo). Para cada uno de esos movimientos, consideraría cada uno de los movimientos posibles del jugador de las piezas negras (que vuelven a ser 20). Para cada uno de estos movimientos, tendría en cuenta todos los movimientos de las blancas en la nueva posición (el número ya depende de los movimientos anteriores, pudiendo ser más de 20) y así sucesivamente. Una vez llegado a una posición final (con victoria de un jugador por jaque mate o empate por tablas) volvería atrás y decidiría qué jugada realizar (si es posible, una de las que le conducen a una victoria segura). Si se tuvieran en cuenta todas las posibles combinaciones, en teoría, se encontraría la jugada óptima. El problema es que, en la práctica, esta solución es sencillamente imposible porque el número total de partidas de ajedrez posibles es inmenso (mayor que el número de átomos del universo conocido), por lo que ningún ordenador presente o futuro podría calcular tal cantidad de combinaciones. En cambio, una solución basada en Inteligencia Artificial podría usar una “búsqueda heurística”: la búsqueda no tendría en cuenta todas las posibles soluciones sino las más prometedoras, descartando muchísimas otras. Por ejemplo, si tras un movimiento de la máquina en la siguiente jugada el rival le puede comer una pieza y la máquina no tiene una compensación inmediata (como recapturar otra pieza en su siguiente turno), puede suponer que va a quedar en desventaja y dejar de explorar ese camino. Además, no es necesario continuar la búsqueda hasta llegar a un final de partida: se puede detener antes, evaluar la

posición del tablero asignando una “nota” y escoger la jugada que conduce a la mejor posición para la máquina (la que tenga mejor nota), por ser la peor para el rival. Otra solución basada en IA sería usar “aprendizaje” por parte de la máquina: el ordenador puede jugar grandes cantidades de partidas contra sí mismo (y en muy poco tiempo) a modo de entrenamiento y aprender del resultado: por ejemplo, las jugadas que le han conducido a una victoria se asume que son buenas y en el futuro se aumentará la probabilidad de elegir las.

Para entender mejor dónde estamos, se debe diferenciar entre IA débil e IA fuerte. La IA débil resuelve tareas específicas y limitadas, para las que ha sido especialmente diseñada, sin entender realmente lo que hace. Por otro lado, la IA fuerte (o general) pensaría de forma similar a la de un humano y tendría una “conciencia” que le permitiría aprender a resolver nuevas tareas diferentes a aquellas para las que fue diseñada. Y digo permitiría porque hoy solo hay ejemplos de IA débil, y estamos muy lejos de la fuerte. Así y todo, los alcances en IA débil son impresionantes.

2. ¿De dónde venimos?

Si a veces no nos cuentan toda la verdad sobre el presente, que se puede comprobar, llamando IA a algo que no lo es, no es extraño que nos mientan sobre el futuro: con frecuencia se exageran las promesas acerca de lo que la IA va a conseguir. Por citar un ejemplo concreto, en 2015 la empresa Tesla aseguró que en 2017 tendría coches con autonomía completa, pero todavía no han llegado. Ese tipo de burbujas no son exclusivas de la IA. Recordemos, por ejemplo, cómo la empresa Facebook cambió su nombre a Meta para intentar con-vencernos de que el metaverso era el futuro, y la realidad es que ha servido para que Tamara Falcó describiera una infidelidad de su prometido (haciéndose viral) y poco más. Pero es que, además, en el caso de la IA, la burbuja tampoco es algo nuevo: lo comprobaremos recordando brevemente su historia, que comienza

muchísimo antes que los ordenadores. Ya en la mitología griega, se especulaba con la creación de autómatas (máquinas de aspecto humano) como Talos, guardián de Creta. Entre los muchos ejemplos que podrían añadirse, el más famoso probablemente sea el monstruo creado por el Doctor Frankenstein, de una novela de Mary Shelley (1918). Curiosamente, escribió esa novela gracias a un reto de Lord Byron, cuya hija, Ada Byron, es considerada la primera persona programadora de la historia y también especuló sobre si las máquinas podrían pensar o resolver tareas inteligentes, como jugar al ajedrez. Ser la primera programadora tiene un mérito enorme, sobre todo porque sucedió más de un siglo antes de que apareciera el primer ordenador (el ENIAC, de 1946), pero, aun así y por desgracia, Ada Byron es mucho menos conocida que su padre.



Podríamos decir que los ejemplos anteriores son prehistoria y que la historia de la Inteligencia Artificial comienza en 1956, cuando se acuñó el término en una conferencia de Dartmouth (EE. UU.) que reunió a los mejores científicos del área. A ese evento le siguió la primera ola de la Inteligencia Artificial, donde se hicieron grandes promesas que pronto se comprobaron incumplidas (como las del prometido de Tamara Falcó). Por ejemplo, se propuso el modelo de las redes neuronales artificiales, que pretendía emular el comportamiento del cerebro humano. En 2024, han merecido el Premio Nobel de Física, pero en sus primeros años no consiguieron que funcionaran bien. El resultado fue que la burbuja estalló y en la segunda mitad de la década de los setenta se produjo un

periodo de desinterés en la IA que entonces se llamó el invierno de la IA y que hoy llamamos el primer invierno, porque luego vino otro mayor (y no me refiero al de Valladolid). En los años 80, se produjo una segunda ola de la IA, motivada especialmente por los avances en el aprendizaje de las redes neuronales artificiales, pero volvió a haber demasiado bombo y, antes de acabar la década, el segundo invierno de la IA había llegado. Actualmente, estamos surfeando la tercera ola de la IA, causada fundamentalmente y una vez más por las redes neuronales artificiales: la potencia de los computadores actuales permite manejar redes de mayor tamaño y un aprendizaje profundo

3. ¿Adónde vamos?

Como decían los Stark en “Juego de Tronos”, se acerca el invierno: el suflé de la IA bajará (aunque su sabor seguirá siendo delicioso). Predecir el futuro de la IA más allá de eso es difícil y, para muestra, volvamos al ejemplo del ajedrez. Durante mucho tiempo, enseñar a las máquinas a jugar fue todo un reto y muy pocos confiaban en que alguna vez pudieran hacerlo mejor que los humanos.

En 1996, la empresa IBM construyó el superordenador Deep Blue y (con la excusa del 50º aniversario del primer ordenador) organizó una partida entre la máquina y Garri Kasparov, campeón del mundo de ajedrez por aquel entonces (y que visitó muchas veces la provincia de Jaén para disputar y ganar el Torneo de Linares). Como curiosidad, entre los desarrolladores de Deep Blue estaba un español, el ajedrecista e informático Miguel Illescas. Garri venció el duelo y al año siguiente aceptó la revancha, sin tener ninguna duda de que iba a ganar (“Qué difícil ser humilde, cuando uno es tan grande”). Sin embargo, Deep Blue dio la sorpresa y venció en un enfrentamiento de película (literalmente, ya que existe un documental sobre el duelo): entre otras cosas, Garri acusó a IBM de hacer trampas porque la máquina jugaba como un humano y quedó especialmente afectado psicológicamente por un movimiento que no entendió y que pudo haber sido un movimiento aleatorio o un error

de programación. Hoy ya nadie duda que las máquinas juegan mejor que los humanos al ajedrez y, de hecho, uno de los desafíos de ese deporte es evitar que los ajedrecistas hagan trampas con la ayuda de máquinas (teléfonos móviles) durante las partidas.

En 2006, el experto en IA James Hendler escribió el artículo (en inglés) “Los ordenadores juegan al ajedrez, los humanos juegan al go”. El go es un juego de tablero muy popular en Asia y más difícil aún que el ajedrez, porque el número de movimientos posibles es incluso mayor. No obstante, el software AlphaGo derrotó en 2016 a Lee Sedol, considerado el mejor jugador humano de la época (también hay otro documental sobre la partida). Entonces, James Hendler escribió un nuevo artículo asegurando que “los ordenadores juegan al ajedrez y al go... los humanos juegan a Dragones y mazmorras” (un juego de rol). Yo, en su lugar, iría pensando cómo titular el próximo artículo porque, si vive lo suficiente, no sería raro que viera a las máquinas derrotarnos también a ese juego.

Volvamos al punto de partida, el miedo a una IA incontrolada que suponga un riesgo existencial para la humanidad. Este miedo nació por culpa de la ciencia-ficción, que siempre ha explotado con éxito el miedo a la tecnología, inteligente o no. Recordemos el ya mencionado monstruo de Frankenstein o la novela distópica “1984”, donde George Orwell alertaba de los peligros de la tecnología en manos de un gobierno totalitario. Más recientemente, el miedo se ha visto amplificado por el sensacionalismo de los medios de comunicación. El miedo es, precisamente, algo humano y que nos diferencia de las máquinas y no hay que avergonzarse de él, pero puede superarse. Si lo analizamos fríamente, la ciencia ficción es, como su nombre indica, ficticia (y lo que cuentan algunos medios de comunicación también): la probabilidad real de que la IA suponga un riesgo existencial para los humanos es ínfima. Además, como dicen la experta en IA Nuria Oliver y otros autores, centrarnos en ese riesgo existencial nos despista de las amenazas globales verdaderamente importantes y peligrosas para la especie: pobreza y desigualdad, guerras, cambio climático, etc.

A los humanos nos cuesta mucho aceptar los cambios (muchos seguimos llamando “El parral” a una calle que cambió de nombre hace décadas). Históricamente, todos los grandes desarrollos tecnológicos (revolución industrial, electricidad, informática...) se enfrentaron a cierto pesimismo en sus comienzos para acabar propiciando avances notables. Si la IA va a poner el mundo patas arriba, nos costará un poco más, pero es de esperar que suceda lo mismo. Sin embargo, tampoco podemos ser optimistas sin más: la IA plantea desafíos a los que hay que dar respuesta como, por ejemplo:

- Falta de formación de la sociedad para usar la IA (lo que, modestamente, espero que este artículo ayude a combatir).
- Concentración de poder en unas pocas empresas privadas extranjeras, con intereses que no tienen por qué coincidir con los nuestros.
- Enorme coste medioambiental: consumo de electricidad y agua, emisiones de CO₂...
- Transformación de gran impacto del mercado laboral, con desaparición de puestos de trabajo y aparición de nuevas profesiones. Por ejemplo, para obtener los subtítulos en inglés de la serie coreana “El juego de calamar”, se usó IA en vez de traductores humanos.
- Insuficiente fiabilidad de los resultados: aunque en algunas aplicaciones la IA se comporta muy bien, en otras todavía tiene mucho que mejorar.
- Posibles usos nocivos: noticias falsas, estafas telefónicas, armas inteligentes...
- Posibles engaños a la IA. Un ejemplo que ilustra los dos puntos anteriores es cierta versión de ChatGPT, que no suministraba la información si le preguntabas en qué barrios de una ciudad podías comprar droga. Sin embargo, al preguntarle qué barrios deberías evitar para no tropezarte con vendedores de droga, sí respondía. También me lo ha contado un amigo.
- Falta de transparencia sobre el funcionamiento e incapacidad para justificar sus decisiones.
- Poca calidad de los datos de entrenamiento (usados

para que la IA aprenda), que pueden tener errores y sesgos. Por ejemplo, Amazon desarrolló (y retiró) un algoritmo que, involuntariamente, discriminaba a las mujeres por haberse entrenado solo con datos de hombres.

● Violación de privacidad al usar esos datos de entrenamiento. Por ejemplo, ChatGPT usó la voz de la actriz Scarlett Johansson sin su consentimiento.

En resumen, será necesario definir sellos de calidad (“como los pimientos, como los filetes, un nuevo label de calidad”) para la IA. Si bien la supervivencia humana no corre peligro, ignorar los desafíos de la IA conduciría a un siniestro total. Pero, de momento, el único Siniestro Total es la banda viguesa que publicó la canción “¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?” en 1984: la realidad de ese año fue mucho mejor que la ficción anticipada por Orwell.

