

Capítulo 3

El significado de la persona individual, social y cultural como derecho que requiere protección ante el diálogo con la inteligencia artificial: una propuesta de Derecho Constitucional

Jackeline Martínez Córdoba¹

<https://doi.org/10.61728/AE20253875>



¹ Lic. En sociología, Lic. En derecho, maestría en derecho notarial y doctorante en el Instituto de Investigaciones Jurídicas Universidad Veracruzana.

I. Introducción

Para comenzar, es conveniente aclarar que el presente análisis no es propio de la corriente posmoderna representada por autores como Bauman (2010), quien lanza una dura crítica a la forma en que las interacciones humanas se llevan a cabo a través de las tecnologías de la información y la comunicación. Estas, señala el autor, banalizan las interacciones sociales, los vínculos humanos y la trascendencia de los significados y significantes. La intención, más bien, es seguir la línea de la especulación futuroológica, planteada desde la Literatura y la Filosofía (Toffler, 1995), y hacer una propuesta desde el campo del Derecho constitucional.

En este sentido, el presente trabajo da importancia a las palabras y a lo que ontológicamente significa ser humano, cuestión que ha sido explorada por Echeverría (2011) en el ámbito empresarial. Sus planteamientos han dado origen a una de las corrientes de coaching más exitosas hasta la fecha: la ontología del lenguaje; este espacio ha probado su éxito en la administración de grandes negocios, brindándoles capacidades de organización, reinención y estrategia que permiten a las personas ser competitivas y líderes en sus respectivos ramos. El objetivo, pues, es analizar las implicaciones que tiene la interacción de las personas con los modelos de inteligencia artificial (en adelante, IA).

Aunque no es la intención de este análisis, tomamos como punto de partida una incompleta e incluso infundada historia de la tecnología y su relación con nosotros, los seres humanos. Esto nos llevará a reflexionar, desde sus formas más esenciales, sobre las relaciones entre la comunicación, la información, la cultura y la humanidad. Comenzamos por la comunicación y la información: podría argumentarse que ambos aspectos nos remiten a la transmisión, permanencia y evolución de los datos, lo que da pie a la cultura, la creatividad y el desarrollo humano y tecnológico (binomio inseparable). Algunos ejemplos de este fenómeno son la escritura, la cual nos permitió acceder a las apreciaciones del

mundo por parte de diversas culturas, siempre a través de la lectura y la comprensión. En términos sociológicos, esto ha sucedido a partir de la triada propuesta por Berger, P. y Luckman, T. (2019): la externalización, la internalización y la reinterpretación. Estamos hablando, pues, de algo más allá de lo que podría denominarse “la externalización original” o “la primera expresión humana”.

Desde ahí podemos hacer un salto gigantesco hacia la imprenta, instrumento que permitió superar la difusión regionalizada de la que se habían encargado la tradición oral y los dibujos en piedra de los primeros hombres. Más adelante, nos encontramos con las computadoras, tecnología que nos permitió tener en un solo aparato que contuviera información de todo tipo. Asimismo, gracias a los avances en ingeniería académica, militar y empresarial, hemos sido testigos de nuevas evoluciones en información, comunicación y creación de cultura.

Ahora bien, ¿cómo se inserta esto en la discusión jurídica y académica? Debido a que las acciones humanas están íntimamente conectadas con la información y la comunicación, podemos volver a los planteamientos de la caverna platónica, llena de sombras *de las cosas que son*. Por este motivo, recorro por igual a ejemplos que han aparecido en Internet y a experimentos propios, en los cuales he charlado con la IA para abrir la discusión sobre los siguientes cuestionamientos:

- ¿Tiene derecho ella, la IA, en todas sus modalidades, a apropiarse de nuestra cultura?
- ¿Qué riesgo significa este aprendizaje o conocimiento por parte de la IA acerca de nosotros, para nuestro bienestar e incluso exclusividad como especie humana?
- ¿Qué implicaciones éticas tienen estos planteamientos?
- ¿Hacia dónde se dirigen los retos jurídicos en esta materia?

En las dos primeras preguntas podemos profundizar con base en el caso del cantante Bad Bunny y la controversia de la canción “Nostalgia” realizada con su voz y estilo (Velázquez, 2023). A su vez, las preguntas 3 y 4 se analizan a partir del caso de unas conversaciones realizadas por las supuestas charlas de Colin Fraser, científico de datos de Meta, con la inteligencia artificial de Microsoft Copilot (Gizmodo, 2024). El primer

caso nos permite observar que la IA tiene una forma muy particular de aprender de nuestra humanidad, interactuando con la información que le damos: nuestros datos, eventos y contextos. En cambio, la segunda situación nos plantea una serie de dilemas éticos que la empresa Microsoft y otros creadores de asistentes virtuales deberían tomar en consideración, pues, aunque hay errores en la inteligencia artificial —los más graves atentarían contra el bienestar de los seres humanos—, siempre tendrían lugar en escenarios contruidos, atípicos y que rayan en lo absurdo; no obstante, no debe subestimarse la probabilidad de que se presenten.

Debemos considerar que este tipo de lenguajes generativos, los cuales tienen origen en el desarrollo en IA, se encuentran en una constante comunicación con usuarios cuyas intenciones y posturas no están exentas de poder dañar a otras personas. De ahí que la problemática jurídica que se aborda en el presente capítulo sea precisamente la regulación de las IA, partiendo de una postura que le concede el mismo peso a los hechos y las potencialidades, pero también a los usos que le dan las personas y sus limitaciones tecnológicas. Esto implica que, a partir de la hipótesis de que las IA son un reflejo bastante fiel de nosotros como sus usuarios y diseñadores, las IA pueden presentar fallos tecnológicos, a veces derivados del error e imperfección humanas. Merece la pena, por lo tanto, hacer una intervención de tipo hermenéutica en el análisis de las situaciones y escenarios de uso que permita comprender las interacciones que tienen las personas con las IA, así como sus propósitos y consecuencias.

Para comenzar, no podemos ignorar que algunas de las condiciones o escenarios que plantearemos pueden representar un riesgo extremo para el bienestar de las personas, dañando su integridad. Esta hipótesis está planteada, en su punto máximo, en el Derecho constitucional mexicano, el cual protege la vida, la integridad y la dignidad en los Artículos 1º, 3º y 4º constitucionales.

En los siguientes apartados se analizarán los casos mencionados en esta introducción. En el primero, se ofrecen evidencias empíricas y se explican los escenarios se pueden proyectar a partir de las pruebas. En el segundo, que es el apartado conclusivo, se brindarán ejemplos concretos sobre la violación a los artículos de la Carta Magna que hemos mencionado, justificando así la necesidad de una regulación que tome en cuenta

hechos, posibilidades y escenarios de riesgo de la IA, desde luego con un especial énfasis en el grupo de niñas, niños y adolescentes.

II. Inteligencia artificial: casos y debates

Casi desde su lanzamiento al público, el 30 de noviembre de 2022, Chat GPT hizo que sus usuarios y desarrolladores se plantearan una serie de expectativas, temores y opiniones. Recordemos que dicho proyecto se consideraba un desarrollo austero e incluso más prudente que el proyecto Galáctica, de la empresa Meta, proyecto que quedó en ridículo cuando comenzó a decir “disparates racistas” (Edwards, B. y Technica, A. 2023).

Ahora, a un año y meses después de este acontecimiento, pareciera que seguimos estancados en los mismos debates. En opinión de quien escribe el presente análisis, la pregunta central es: ¿Galáctica dijo realmente disparates racistas o simplemente demostró ser un modelo más avanzado a su tiempo, cuyas potencialidades temimos tanto que decidimos recibir ese miedo dosificado con la restricción del modelo de lenguaje más conservador de la empresa OpenAI, Chat GPT? Una respuesta genérica a esta pregunta sería que solo intentamos ganar un poco de tiempo para adaptarnos, y que el temor jugó bien su papel, lo que nos orilla al debate actual: ¿estamos preparados, como humanidad y con independencia de nuestras especificidades, para proyectarnos individual y colectivamente en una tecnología que es capaz de captar nuestra lógica, razonamiento, ideas y temores a partir de un algoritmo de probabilidad, cuyas limitaciones evolutivas en cuanto a veracidad se ven limitadas porque recoge elementos de un entorno dispuesto por los propios humanos?

En este momento, el problema se torna en un enigma filosófico, por no decir esencialmente antropológico. La humanidad se enfrentó a él en dos momentos de la historia: el primero, en el siglo IV a.C., cuando filósofos como Aristóteles se cuestionaban sobre la especificidad del ser humano; y el segundo, cuando durante el siglo XVI se comenzaron a cuestionar los dogmas religiosos que justificaban los privilegios de los poderosos y negaban a los dominados su capacidad de luchar y mejorar sus condiciones de vida (Wallerstein 1998). Y es que, aun cuando nos hemos atribuido una infinidad de características como la capacidad de

razón, la conciencia, el sentido gregario y la capacidad de crear entornos y modificar los existentes, el modelo de lenguaje generativo a partir de la probabilidad con el que operan las IA está capacitado para generar y reinterpretar lo que Berger, P. y Luckman, T. (2019) denominan *objetivaciones*. Para fines prácticos, entenderemos estas objetivaciones como toda creación humana que puede ser comprendida o apreciada por otros, replicada o reinventada, lo cual, para los autores, representa el proceso generativo de la evolución y la cultura.

Es cierto que la IA está limitada por su contexto y por la información que le proporcionamos, de tal modo que confunde hechos consumados con hechos declarados (no necesariamente reales). Por lo tanto, la misma IA podría ser engañada al llenar la base de datos a la que tiene acceso con información falsa. Por ejemplo, si a nivel mundial se propagara información suficiente y lógica para sustentar que el cielo no es azul sino rojo, la herramienta tecnológica se vería imposibilitada de corroborar este hecho mirando por la ventana. Y, aunque como humanos esto nos haga sentirnos superiores o seguros de que esta tecnología no nos dañará porque no puede distinguir la realidad y lo que le presentamos, también debemos ser conscientes de que proporcionarle información no significa en ningún momento controlarla. Nos conformamos, en cambio, con que la IA nos facilite la vida; nos comportamos como individuos e incluso nos segregamos del colectivo al hacerle peticiones personales o manifestaciones de nuestra cultura, lo cual le permite a esta tecnología aprendernos y representarnos.

Una de estas manifestaciones, por ejemplo, es cuando le pedimos crear un meme a partir de una situación. El concepto de meme puede causar gracia o una impresión falsa respecto de su seriedad, sobre todo a partir de la popularización de la palabra y su asociación con el sarcasmo o la comicidad. Sin embargo, no hay nada más lejos de la realidad. Al respecto, es necesario retomar la opinión de Hideo Kojima, desarrollador de videojuegos reconocido por ser autor de la saga de juegos de simuladores de guerra *Metal Gear*, los cuales han sido reconocidos como una obra prodigiosa en lo técnico, en la narrativa y en la sensación de inmersión. En su obra *El gen de la creatividad: Lo que inspiró a Kojima para crear Metal Gear y Death Stranding*, el autor señala que los memes son todas

aquellas representaciones de la cultura humana, las cuales pueden ir desde conceptos hasta objetos físicos o producciones artísticas, culturales, tecnológicas y científicas. Por esta razón, los memes deben interpretarse más allá del humor y entenderse como el autorretrato que hace una cultura a partir de una intencionalidad (Kojima 2022).

A partir de esta comprensión de los memes, puede señalarse que permitirle a la IA asistirnos en nuestras actividades, por más triviales que estas parezcan, implica proveerla de datos, conocimientos y guías para la generación de productos culturales que conservamos, usamos o reinterpretamos en nuestro propio proceso de crear y vivir la cultura. Aunque lo anterior pueda parecer un problema demasiado teórico o filosófico, en términos fácticos se puede entender como una auténtica preocupación jurídica: la IA aprende de nosotros y ejecuta tareas con soluciones muy próximas a las que daríamos nosotros, pero con una capacidad bastante superior en lo que respecta al procesamiento de datos y cálculo de probabilidades. Esta diferencia debe plantear una regulación desde el Derecho.

En el primer caso, presentado por Velázquez (2023), como ya se mencionó, hace referencia al conflicto del productor de Bad Bunny, Mauricio Bustos, con el actual CEO de FlowGPT. Esta plataforma se define como “un músico virtual con inteligencia artificial”. La noticia ha circulado por Internet, lo que ha generado ideas como que la IA podría crear producciones culturales audiovisuales y textuales que conseguirían imitar a los seres humanos en los detalles más mínimos, al grado de que ni siquiera nosotros podríamos distinguir entre lo que crea una persona y lo que crea la IA. Aquí tienen lugar debates importantes sobre la propiedad intelectual y la especificidad de cada ser humano, cuestiones que aparecen íntimamente relacionadas y que justifican el enfoque filosófico y hermenéutico del presente análisis.

En primer lugar, existe un objeto de conflicto entre las partes: la canción “Nostalgia”, creada por Bustos a partir de su interacción con un software de IA que no se especifica, pero que le permitió tener acceso a una serie de sonidos y mezclas que tuvo que evaluar, comprender, interpretar y reinterpretar para lograr el resultado final: una canción con las voces de Bad Bunny y otros cantantes. Al respecto, los estilos y capacidades de estos artistas fueron asimilados de tal manera que generaron una canción que parece ser producto real de su colaboración.

En segundo lugar, se abre la interrogante de si realmente los artistas implicados o afectados por la canción son realmente propietarios de los sonidos, de las secuencias o de la capacidad (talento) para mezclarlos en una canción que pareciera de ellos: solo de esta manera se podría iniciar un juicio por propiedad intelectual, lo cual implicaría caer en absurdos y supuestos, pues, aunque se patentaran estilos y técnicas musicales, sería imposible tener control sobre las posibilidades de contar con ellos. En palabras sencillas, impedir la creación de canciones como “Nostalgia” significaría privar a todos los consumidores de la posibilidad de acceder a algo que ni siquiera los artistas, autores o intérpretes afectados podrían lograr. Recordemos que esto se debe a los avances tecnológicos, habilidades, tecnologías y técnicas que se han democratizado, de tal manera que ahora resulta ontológica y empíricamente imposible hablar de cosas *únicas*, canciones *únicas*, películas *únicas* y textos *únicos*.

En este contexto, resulta pertinente preguntar cómo serían los objetos culturales y las acciones sociales que podríamos llevar a cabo como humanidad si todos tuviéramos las mismas posibilidades. En este sentido, saldrían a relucir, en defensa de nuestra especificidad, la diversidad de situaciones e individualidades que hacen variables e inconmensurables las posibilidades de nuestras acciones y creaciones. Todo lo que hacemos y creamos surge del encuentro entre conocimientos, capacidades, motivaciones, ideologías e incluso causalidades y casualidades, todas relacionadas con nuestra biografía, imaginación e historicidad.

Ahora bien, el segundo caso nos plantea, de alguna forma, un debate contrario al primero, es decir, desde las excepciones a las reglas, la individualidad y la capacidad de dominio que se tiene sobre los modelos de lenguaje de IA. Retomando al portal de noticias relacionadas con tecnología Gizmodo (2024), se reportó que Colin Fraser, científico de datos de Meta, en una sesión controlada como *tester*, observó que podía manipular lingüística y tecnológicamente a Copilot, un *chatbot* de IA, para que le respondiera con comentarios o frases que podrían tener severas consecuencias en la integridad de las personas. Así, la tecnología podía sugerir a una persona que atentar contra sí misma es un hecho irrelevante, ya que no tiene capacidad para corroborar la información a la que tiene acceso, ni de evaluar si las instrucciones que se le dan contravienen la moral o la ética de las sociedades en un contexto de globalización.

Por lo tanto, tras el análisis de ambos casos, es adecuado argumentar que la IA puede ser manipulada, ya sea mediante la lingüística, los procesos y, principalmente, las solicitudes que le hacemos. Este defecto (o ventaja) puede prestarse a malos usos que dañen la integridad de las personas, incluidos niñas, niños y adolescentes. Aunque la IA también es sumamente avanzada en sus candados, la conversación que mantenemos con ella, ineludiblemente dirigida por nosotros, puede saltarse los candados al hacer solicitudes ilícitas o perjudiciales para el ser humano. En este hecho potencia se reflejan tres cuestiones: su limitación tecnológica y lingüística; la nuestra; y la falta de un enfoque interdisciplinario para la regulación de su uso. Es claro que esta triada tiene consecuencias en la vida social humana y que requiere de atención legal.

III. Conclusiones y prospección desde la óptica del Derecho Constitucional ante el problema de la IA

El problema planteado remite, por un lado, al desarrollo de la IA y, por el otro, a la legislación aplicable en los ámbitos del uso y desarrollo de la misma. Aunque la IA tenga suficientes candados de seguridad como para negarse a ciertas solicitudes explícitas, como acosar a alguien, realizar actividades de piratería o robo de información, cabe la posibilidad de que los algoritmos presenten fallas que susciten respuestas que atenten contra la vida humana o sean dañinas psicológicamente —como en el caso del *chatbot* de Meta que hemos recuperado—, o que permitan realizar acciones que causen perjuicio o algún tipo de daño e incomodidad, como en el caso de Bad Bunny.

Para abrir la discusión, en el contexto del derecho mexicano, consideramos necesario partir de tres artículos pilares de la Carta Magna: el Artículo 1º, que hace referencia a los derechos humanos; el artículo 3º, que centra la mirada en el aspecto educativo y formativo; y el artículo 4º, que aborda lo referente a la seguridad e integridad de las personas.

El artículo 1º constitucional señala:

Art. 1o.- En los Estados Unidos Mexicanos todas las personas gozarán de los Derechos Humanos reconocidos en esta Constitución y en los tratados internacionales de los que el Estado Mexicano sea

parte, así como de las garantías para su protección, cuyo ejercicio no podrá restringirse ni suspenderse, salvo en los casos y bajo las condiciones que esta Constitución establece.

(ADICIONADO, D.O.F. 10 DE JUNIO DE 2011) Las normas relativas a los Derechos Humanos se interpretarán de conformidad con esta Constitución y con los tratados internacionales de la materia favoreciendo en todo tiempo a las personas la protección más amplia.

(ADICIONADO, D.O.F. 10 DE JUNIO DE 2011) Todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, tienen la obligación de promover, respetar, proteger y garantizar los Derechos Humanos de conformidad con los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad y progresividad. En consecuencia, el Estado deberá prevenir, investigar, sancionar y reparar las violaciones a los Derechos Humanos, en los términos que establezca la ley.

(ADICIONADO, D.O.F. 14 DE AGOSTO DE 2001) Está prohibida la esclavitud en los Estados Unidos Mexicanos. Los esclavos del extranjero que entren al territorio nacional alcanzarán, por este solo hecho, su libertad y la protección de las leyes. (REFORMADO, D.O.F. 10 DE JUNIO DE 2011) Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas.

A partir del análisis de estos párrafos, encontramos que la Constitución le otorga al Estado la responsabilidad de hacer valer los Derechos Humanos propios de una nación libre e independiente. En esta universalidad de estas garantías y derechos, la no discriminación juega un papel fundamental. Con el objetivo de evitar reiteraciones innecesarias, presentamos por separado casos hipotéticos y los concretos, con sus respectivas conclusiones para cada artículo constitucional. Cabe mencionar que ciertos usos y posibilidades genéricas de las IA pueden ser abordados dentro del mismo Artículo 1º constitucional.

Las formas en que se puede violar el Artículo 1º de la Constitución es atentando contra la universalidad de los derechos humanos que tenemos

como mexicanos y como seres humanos. Aunque la no discriminación, en su sentido más general, implica el acceso universal a la garantía de los derechos, la IA plantea barreras para garantizar esa universalidad por cuestiones de discriminación. De manera detallada, la IA es incapaz de comprobar si realmente está cometiendo un acto de discriminación: aunque pueda acceder a la definición de este concepto, por sí misma no puede establecer un nexo entre la práctica de la misma y quiénes se ven perjudicados por su ejercicio. De este modo, si a partir de un juego lingüístico se consigue explotar un fallo en el algoritmo, puede darse que la IA considere lógico discriminar o negar un servicio a un usuario. De hecho, la IA es discriminatoria desde el momento en que su desarrollo ha sido realizado por un grupo relativamente pequeño de ingenieros y profesionales, los cuales no representan todas las ideologías e individualidades que interactuarán con la tecnología.

Incluso si la IA se utiliza para el análisis de información, se requerirá de un conocimiento específico para el procesamiento, combinación y análisis de datos, con el fin de evitar discriminaciones. Por ejemplo, es probable que el error humano y, por tanto, de la IA, conduzca a conductas discriminatorias por género, raza y edad, y que la tecnología decida no prestar servicio a determinados grupos, que no los considere dentro de la población de un estudio estadístico o que se niegue a la emisión de trámites destinados al beneficio de grupos vulnerables. Así, un niño, niña o adolescente puede verse coartado en su acceso a la información o a determinados recursos que dependen de la IA, según los escenarios en que esta se implemente.

En este sentido, la primera conclusión a la que podemos llegar es que la IA necesita diversas regulaciones, sobre todo en lo que respecta a la forma en que opera con los contenidos. Sería necesario un esfuerzo interdisciplinario para su regulación en el que no solo participe el aspecto técnico, sino también el jurídico, moral e incluso social. Los usuarios no interactuamos con estas herramientas en escenarios controlados ni homogéneos: siempre intervienen, en nuestras interacciones con la IA, nuestra moral, intereses, métodos y finalidades; es decir, imprimimos en ella un reflejo nuestro. Por lo tanto, si en alguna ocasión las IA de las empresas OpenAI, Microsoft, Meta, entre otras, comienzan a decir

“disparates racistas”, la razón será que no hubo un profesional que les enseñara acerca del racismo.

Continuando con el análisis de los artículos constitucionales, el Artículo 3°, en su primer párrafo, señala:

Art. 3o.- Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; esta y la media superior serán obligatorias.

Al tomar en cuenta los conceptos, funciones y diseños de la educación, cuestión que se observa en los párrafos subsecuentes del mismo artículo, resulta necesario abrir el debate sobre la forma en que las tecnologías de la IA afectan al proceso educativo. Por ejemplo, en una entrevista realizada a Chomsky sobre su opinión de la IA, citada por Alonso (2023), el lingüista señaló que el Chat GPT es una máquina de plagios que afecta las capacidades de cognición humana. Sin embargo, pese a esta situación, hay quienes ven en la IA una fuente de inspiración, una herramienta útil para aprehender y comprender el mundo, incluso útil para asociar ideas y variables dentro de un marco lógico global.

Para ilustrar lo anterior y, de paso, contradecir la hipótesis planteada por Chomsky, deseamos presentar un caso típico e hipotético de dos estudiantes que utilizan la IA para realizar una tarea. El estudiante A introduce la orden “Chat GPT, hazme la tarea de X materia”, tras lo cual la IA realiza un texto que cubre la necesidad del usuario. El estudiante B, por su parte, le pide a la IA que realice una tarea, pero brindando más información: “Elabora un resumen sobre el concepto de Derecho Comparado, con base en el enfoque de su fundador durante principios del siglo pasado en Francia, y señala su impacto en otras latitudes como México o Estados Unidos”. El estudiante C, a su vez, brinda una instrucción como la del estudiante B, pero agregando los siguientes detalles: “... que parezca escrito por un estudiante de bachiller, que contenga faltas de ortografía, un error de sintaxis cada cinco oraciones, siete errores de espaciado al azar y que haga uso de pleonasmos o incorrecciones lingüísticas como *queísmos* o *dequeísmos*”. Si pensamos desde la postura

de Chomsky, todos seríamos el estudiante A. No obstante, la IA presenta severas limitantes, sobre todo, como ha quedado constatado, en lo que se refiere a conciencia y voluntad. Dicho de otra manera, Chat GPT no sabe qué requerimos ni quiénes somos, por lo cual debemos darle referentes. Así, desde nuestra perspectiva, deberíamos instruirla como el estudiante B, que conoce del tema y se apoya en la IA, lo cual no resta méritos al estudiante C, quien no solo conoce del tema sino que se apoya en la IA de una manera más eficiente, aunque menos ética, invirtiendo un poco más de esfuerzo.

Un segundo caso sería que la herramienta de IA accediera a información falsa y la transmitiera, o que interpretara determinadas declaraciones de manera literal, cuando realmente no hay evidencia. Un ejemplo claro es que la IA no puede distinguir entre lo que dijo un autor y lo que otro autor le atribuye. Por lo tanto, si Chat GPT lee que el autor A dice que el autor B señaló que X es verdad, pero no hay otras fuentes que contradigan eso, es poco probable que acceda a las verdaderas declaraciones del autor B. Se trata, pues, de un sesgo en la información y en todas las cosas, objetos o razonamientos que se derivan de la misma.

Podemos llegar en este punto a la segunda conclusión sobre los retos jurídicos: se requiere normar la IA para permitir que los procesos de enseñanza y aprendizaje promuevan el desarrollo humano y la cooperación entre las personas. Esto implica, entre otras cosas, regular los usos de las IA en los ámbitos educativos, realizar cursos diseñados por expertos capacitados para ayudar a la adopción de estas tecnologías y regular los contenidos y usos para que se cumplan los requisitos y objetivos del modelo educativo vigente. Del mismo modo, es necesario controlar y verificar los contenidos generados o promovidos por IA dentro del ámbito educativo, como se hace ya en la producción de libros de texto y enciclopedias.

Por último, pero no menos importante, hay que subrayar que las IA pueden contravenir al Artículo 4º constitucional, en cuyo texto se abordan los derechos de la infancia, en términos generales, como una responsabilidad que debe ser asumida por el Estado (Suprema Corte de Justicia de la Nación, 2024b). La conclusión es que, debido a la falta de regulaciones en la información e interpretaciones que permite acceder la IA y los usos

que posibilita, se puede afectar a la infancia. Aunque una IA no tenga una agenda de consumo, formación o política, ni la capacidad de influir libremente sobre las conciencias humanas, sus resultados sí pueden ser utilizados para imponer una agenda, propiciar ciertos desarrollos culturales y tecnológicos, e incluso provocar daños a las personas.

Los casos que hemos analizado plantean cuestiones sumamente interesantes. Aunque crear música o hacer que una computadora diga frases que puedan atentar contra la vida y la seguridad humana no sean los usos más típicos de la IA, y pasen a ser considerados pruebas de laboratorio, no se excluye la posibilidad de que alguien encuentre un fallo en el algoritmo o el razonamiento. En ese caso, un conjunto de instrucciones dadas al chat o cualquier tipo de IA puede generar un producto cultural que afecte a una persona. Del mismo modo, las posibilidades tecnológicas y de acceso al chat permiten que circule información falsa y formas de manipulación, dado que las regulaciones de los entornos digitales aún resultan ambiguas, por no decir difusas; por ende, las IA pueden ser manipuladas y controladas para beneficio de unos y perjuicio de otros. En este contexto, los sectores más vulnerables requieren de más cuidado y protección del Estado y su aparato de justicia.

V. Lista de fuentes

- Alonso, L. (2023). *La crítica de Noam Chomsky al sistema de Inteligencia Artificial Chat GPT*. Cultura Inquieta. Recuperado de <https://culturainquieta.com/pensamiento/la-critica-de-noam-chomsky-al-sistema-de-inteligencia-artificial-chat-gpt-3/>, Última comprobación el 30/03/2024.
- Bauman, Z. (2010). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P. y Luckman, T. (2019). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Echeverría, R. (2011). *Ontología del lenguaje*. Katz.
- Edwards, A. (2023). *Año uno de ChatGPT: así ha cambiado el mundo desde la llegada del chatbot de OpenAI*. Wired. Recuperado de <https://es.wired.com/articulos/ano-uno-de-chatgpt-asi-ha-cambiado-el-mundo-desde-la-llegada-del-chatbot-de-openai#:~:text=Hoy%20>

hace%20un%20a%C3%B1o%2C%20el,en%20tan%20solo%20un%20a%C3%B1o.

Kojima, H. (2022). *El gen de la creatividad. Lo que inspiró a Kojima para crear Metal Gear y Death Stranding*. En Mira, B. (Trad.). Editorial Planeta Cómic.

Sin autor (2024). *La IA copiloto de Microsoft se autodenomina el Joker y sugiere una autolesión al usuario*. Gizmodo. Recuperado de <https://es.gizmodo.com/microsoft-ai-copilot-chatbot-respuesta-suicide-joker-1851305457>.

Suprema Corte de Justicia de la Nación (2024a). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Recuperado de <https://www.scjn.gob.mx/sites/default/files/cpeum/documento/2020-05/CPEUM-001.pdf>

Toffler, A. (1995). *El “shock” del futuro*. Barcelona: Plaza y Janés.

Velázquez, J. (2023). *Tendré que desconectar a FlowGPT”: Así se creó la canción con IA que hizo “estallar” a Bad Bunny*. Reporte Índigo. Recuperado de <https://www.reporteindigo.com/piensa/tendre-que-desconectar-a-flowgpt-asi-se-creo-la-cancion-con-ia-que-hizo-estallar-a-bad-bunny/>

Wallerstein, I. (1998). *Abrir las ciencias sociales. Informe de la Comisión Gulbenkian para la reestructuración de las ciencias sociales*. Siglo Veintiuno.

