



JOURNAL PROYECTO ÉTICA

Revista académica electrónica del Grupo Proyecto Ética

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 3072-7359

Vol. 1, núm. 1 (2024) / pp. 50-57

¿Letosas que piensan y sienten?

Lathouses who think and feel?

50

Eduardo Laso^a

Facultad de Psicología / CBC
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Resumen

Desde el test de Turing, la IA ha buscado emular la inteligencia humana, pero esta comparación es cuestionable. El autor plantea que la IA generativa no piensa ni siente; solo procesa información basada en probabilidades. Su incapacidad para entender el humor revela su falta de subjetividad. Lacan diferenciaba el lenguaje humano, lleno de ambigüedad y deseo, del código binario de las máquinas. La IA solo manipula símbolos sin comprensión real. Mientras la IA destaca en lógica y cálculos, carece de creatividad genuina y de conciencia. La paradoja de Moravec muestra que simular habilidades humanas básicas es más complejo que programar tareas avanzadas. La IA no es un sujeto pensante, sino una herramienta sofisticada.

Palabras clave: inteligencia artificial - subjetividad - creatividad - pensamiento

Abstract

Since the Turing test, AI has sought to emulate human intelligence, but this comparison is questionable. The author argues that generative AI neither thinks nor feels; it only processes information based on probabilities. Its inability to understand humor reveals its lack of subjectivity. Lacan distinguished human language, full of ambiguity and desire, from the binary code of machines. AI only manipulates symbols without real understanding. While AI excels at logic and calculations, it lacks genuine creativity and consciousness. Moravec's paradox shows that simulating basic human skills is more complex than programming advanced tasks. AI is not a thinking subject, but a sophisticated tool.

Key words: Artificial Intelligence - subjectivity - creativity - thinking

^a Licenciado en Psicología (UBA). Psicoanalista. Profesor de la cátedra de Psicología, Ética y Derechos Humanos (Facultad de Psicología de la UBA) y de Introducción al Conocimiento Científico (CBC-UBA). Fue director de *La Porteña*, revista de psicoanálisis y presidente de la Sociedad Porteña de Psicoanálisis. Autor de los libros de *Ética y Malestar* (I Rojo, 2015), *El ojo maravilloso: desencuentros entre psicoanálisis y cine* (I Rojo, 2017) y *Padres en el cine* (Fundación Medife Edita, 2023). Publicó *El seminario de la ética de Lacan a través del cine*, en coautoría con Juan Jorge Michel Fariña (Letra Viva, 2017), con quien también realizó el film *Freud en el cine: de lo sublime a lo ridículo. Un ensayo cinematográfico* (2019). Contacto: lasale_2000@yahoo.com

Desde que Alan Turing diseñara un test para evaluar la posibilidad de que las computadoras piensen como los humanos, el sueño de elaborar una inteligencia artificial con características de autoconocimiento, consciencia y sentimientos ha sido una de las metas de los programadores informáticos. Es el proyecto de crear una inteligencia cibernética que desarrolle subjetividad autónoma y supere a su creador, produciendo una era “posthumana”, para los optimistas, o el fin de la humanidad para los apocalípticos. Este proyecto presupone concebir al cerebro como análogo a una computadora, y a la mente como software, información.

En una entrevista reciente, Diego Fernández Slezak, doctor en Ciencias de la Comunicación y experto en Inteligencia Artificial Generativa, señalaba que el nombre *inteligencia artificial* promueve una mala analogía con la inteligencia humana:

El físico Richard Feynman, ganador de un Nobel, una vez dijo que los humanos hemos generado máquinas que saben correr y lo hacen a mayor velocidad y no tienen patas sino ruedas. Hemos hecho máquinas que pueden volar, como los pájaros, pero no lo hicimos con alas y plumas. Hicimos un diseño distinto. Entonces, ¿por qué nos encarnizamos en que una máquina que piensa tenga que pensar igual que un humano? (Fernández Slezak, 2023).

La inteligencia artificial generativa no es comparable con el funcionamiento del cerebro ni el pensar de un sujeto, pese a lo cual logra fascinarnos, al codificar ciertos atributos que permiten generar productos nuevos que no fueron preprogramados por alguien. Por ejemplo, el ChatGPT aprende las regularidades del lenguaje y lo codifica, de modo que incorpora las reglas de cómo hablar y puede contestar preguntas sin que alguien prefabrica las respuestas. ¿Cómo lo hace? Generando la respuesta más probable a lo que le digamos, según todos los documentos que hay en Internet hasta el año 2021, que es hasta dónde llega su programación. Si se le preguntase sobre datos posteriores a ese año, respondería solo desde la información que tiene hasta su “entrenamiento”. No es un agente inteligente que sabe hablar y tomar decisiones; solo procesa información. Puede responder preguntas, ayudarnos a programar cosas u obtener consejos. Lo que nos devuelve el ChatGPT son las respuestas más probables según la base de datos con la que fue entrenado, a lo que se agrega nuestras anteriores búsquedas en internet, Facebook, etc.

El fracaso del ChatGPT a la hora de, por ejemplo, explicar un chiste resulta revelador. Tomemos por caso: “La Inteligencia Artificial no existe, pero que las AI, las AI²”. Llega hasta la ambigüedad del fonema “ai”, pero opta por el “ay” como onomatopeya de grito de dolor, que aquí no produce chiste alguno, en vez del “hay” de “haber”, que contradice el “no existe”, produciendo una jocosa inconsistencia aparente soportada en el juego de palabras.

¹ <https://trianarts.com/t-s-eliot-el-primer-coro-de-la-roca/#sthash.ySEtruLO.dpbs>

² Iniciales de *Artificial Intelligence*.

La respuesta ofrecida muestra la incapacidad de la IA de entender por qué un chiste es gracioso. Por otro lado, pedir que lo explique no es lo mismo a que pueda reírse. En resumen, no hay aquí ni puesta en juego de la cadena significativa, ni goce. Solo información. Tal vez lo siniestro de la IA es que como no siente ni piensa en un sentido humano, resolvería dilemas al modo kantiano: ¡cumplir el programa a rajatabla! Es lo que plantea el film de Alex Proyas, *Yo, robot* (2004), en el que el mandato de proteger al ser humano de cualquier peligro que amenace su existencia lleva a los robots a tener que encerrarnos, ya que el hombre es un peligro para sí mismo.

Son muchas las películas que nos entretienen con las posibilidades de una IA que piense, que sienta, que un día tome autoconciencia para pasar a un estado superior a nosotros y nos domine o nos abandone. Pero deberíamos poder definir previamente qué es pensar o sentir. Al menos para nosotros, seres-hablantes. Nos olvidamos que las IA son programas de simulación humanos. Los defensores de la IA emplean una definición de inteligencia y pensamiento en la que pensar equivale a procesar información. Pero, cuando el filósofo René Descartes alcanza la primera certeza autofundada: el *cogito, sum*, el pensar, ¿cómo sabe que piensa? Porque duda. El dudar, y no la información, es el punto de apoyo seguro para definir el pensar. También Lacan va a situar la certeza freudiana en la duda: las vacilaciones en el decir del analizante permiten ubicar con seguridad, en ese punto, a lo inconsciente. ¿Dudan las IA? Dudar abre a la posibilidad de cuestionar el mensaje que proviene del Otro, de atacarlo en el punto del más allá de la información: "me dices esto, pero ¿qué deseas?". Este más allá, que apunta a la hiancia entre significantes, es lo que la IA no puede hacer, ya que *consiste* en la información programada misma. Y no se puede hacer un programa que se programe para que vaya más allá del programa... Parafraseando a Jacques Derrida, para el programa, no fuera de programa.

¿Los programas de computadora están armados de significantes? ¿La IA tiene cuerpo? ¿Agujeros? ¿Padece de una falta en ser? ¿Es el resultado de un anudamiento borromeico entre los registros imaginario, simbólico y real? En la IA, simbólico y real son equivalentes: el programa, es lo real de la IA. No hay imaginario para IA: no necesita identificarse a una imagen para conformar un yo, porque es solo un programa.

En 1955, en el curso de su seminario, Lacan dio la conferencia *Psicoanálisis y cibernética, o de la naturaleza del lenguaje*. Allí definió a la cibernética como el estudio interdisciplinario de la estructura de sistemas reguladores automáticos, con el objetivo de eliminar la redundancia en la transmisión de información. La disciplina cuenta como antecedente con el estudio del cálculo de probabilidades. Para esa época, Lacan proponía una definición de lo real como lo que vuelve siempre al mismo lugar. Así que el cálculo de probabilidades trata de computar si algo llega o no llega al lugar, o sea, las posibilidades de encuentro. El cómputo de combinaciones de encuentros posibles permite obtener un sistema de presencia/ausencia, una cadena de combinaciones que puede ser estudiada como un orden ajeno a toda subjetividad (Lacan, 1955, p. 435).

La cibernética permite traducir la presencia/ausencia a lenguaje binario 0 y 1, según si un circuito eléctrico está abierto o cerrado.³ Estas escansiones permiten a los programadores

³ "A partir del momento en que fue posible reducir los dos rasgos el uno al otro, hacer el cierre, o sea el circuito, algo por donde eso pasa cuando está cerrado y por donde no pasa cuando está abierto, entonces la ciencia de la conjetura pasó a las realizaciones de la cibernética. (...) Gracias al circuito eléctrico y al circuito de inducción conectado a sí mismo, o sea lo que llaman un

inscribir acciones ordenadas mediante montajes arbitrarios, de manera que, por ejemplo, una calculadora pueda realizar operaciones matemáticas. Dice Lacan:

A partir del momento en que se nos ofrece la posibilidad de encarnar en lo real este 0 y este 1, notación de la presencia y de la ausencia, de encarnarlo según un ritmo, una escansión fundamental, algo ha pasado a lo real, y nos preguntamos –tal vez no por mucho tiempo, pero en fin, mentes no desdeñables lo hacen– si tenemos una máquina que piensa. Sabemos bien que esta máquina no piensa. Somos nosotros quienes la hemos hecho, y ella piensa lo que se le dijo que pensara. Pero si bien la máquina no piensa, está claro que nosotros mismos tampoco pensamos en el momento en que hacemos una operación. Seguimos exactamente los mismos mecanismos que la máquina (Lacan, 1955, p. 449).

Destaca que, con la cibernética, el símbolo se encarna de manera transubjetiva en un aparato que es solo su soporte. Así, el cuerpo del robot con su forma antropomórfica es solo el soporte del programa. Y hace un contrapunto entre la noción de mensaje en el ser hablante, que siempre tiene un sentido, con el mensaje en cibernética, que no consiste en significantes sino en una serie de signos 0 y 1. La cibernética es una sintaxis, sin semántica. De lo que no se sigue que carezca de sentido, entendido como dirección, ya que el mensaje es una serie de signos orientados por el programador. Para que la máquina funcione, se requiere que las transformaciones de los 1 y 0 sea una producción orientada, de modo que de la máquina salga lo que ha previsto, y se detenga donde lo determinó el programador.

Es en el lenguaje humano donde aparece la semántica, la ambigüedad, el contenido emocional, el sentido humano. Lacan señala que, a diferencia de la pura sintaxis computacional, en la función simbólica no se puede eliminar el papel de lo imaginario, si bien no es homogéneo con lo simbólico. Históricamente, los primeros símbolos se tomaron de imágenes prevalentes como el cuerpo, el sol, o la luna, confiriendo una vibración emocional al lenguaje humano. No hay en cambio ningún imaginario en el sistema binario. De ahí que la cibernética tenga dificultades para traducir las funciones de *Gestalt*.

Los fallos de sintaxis del lenguaje cibernético producen errores, y los de programación engendran falsedad. Si un mensaje no llega a tiempo, no existe ni reivindica nada. En cambio, en el *parlêtre*, lo que no llegó a tiempo por efecto de la represión, permanece suspendido, insistiendo. Y mientras que el fin del proceso cibernético es alcanzar el resultado programado, el del proceso simbólico del *parlêtre* apunta a que sea reconocido lo que insiste en ser satisfecho.

En 1972 Lacan se encontró con Noam Chomsky, el fundador de la Gramática Generativa, cuyo proyecto era realizar una matematización completa del lenguaje. Lacan le planteó su preocupación por *lalangue*, neologismo para nombrar la lengua materna con su característica de resonancias internas y múltiples significaciones. Escribió en un pizarrón: *Deux* (dos) y *D' eux* (de ellos), palabras ambas de pronunciación idéntica, y al lado escribió *Dieu* (Dios), que se pronuncia

feed-back, basta con que la puerta se cierre para que de inmediato sea atraída por un electroimán en estado de apertura, y otra vez se cerrará y otra vez se abrirá. Así engendran lo que llaman una oscilación. Esta oscilación es la escansión. Y la escansión es la base sobre la que van a poder inscribir, indefinidamente, la acción ordenada por una serie de montajes que ya no serán sino juego de niños". (Lacan, ob. cit., p. 446).

de manera ligeramente diferente de las otras dos. Entonces le preguntó si esos equívocos –de los que se vale el cifrado de lo inconsciente y la interpretación psicoanalítica– son intrínsecos a la lengua o accidentales. Chomsky le dijo que las equivocaciones y juegos de palabras no eran de interés para la lingüística, que estudia las semejanzas en el lenguaje y su función común, que sería la comunicación: “No es un problema que la lingüística pueda tomar en cuenta, sino quien se ocupe de eso. ¡Qué se ocupen de eso los poetas!”. Lacan le contestó: “Pues entonces yo soy un poeta”.

Si Lacan concluye ante la respuesta de Chomsky que entonces es un poeta, es porque el estudio del lenguaje humano no puede fundarse en la exclusión de *lalangue*, donde la lengua del primer Otro y el deseo inconsciente se articulan. De hacerlo, se produce una teoría que no distingue entre seres *hablantes* y computadoras, forcluyendo la dimensión metafórica en la que se manifiesta lo inconsciente. No se diseñan inteligencias artificiales con *lalangue*. Tampoco con la lengua particular del ingeniero informático, aunque los sistemas informáticos se le presentan al usuario en algún idioma particular. Los humanos no nos comunicamos con sistemas de ceros y unos, sino con significantes, un régimen de lenguaje que se presta al equívoco, la poesía, el malentendido, el sobreentendido, el chiste. Y cuya entrada en el viviente produce una pérdida en el ser, que operará como causa pulsional y deseante.

Nietzsche planteaba, antes de Saussure y de Lacan, que el lenguaje está hecho de metáforas, palabras que sustituyen a otras palabras, que a su vez sustituyen a las cosas. Solo que olvidamos, debido al uso continuo, que son metáforas. Y terminamos creyendo que las palabras designan las cosas mismas. Saussure hablará posteriormente de que el signo es una unión arbitraria y convencional entre significantes y significados, y que el efecto de significado se resuelve a partir de la cadena metonímica de significantes que se encadenan en una frase. Lacan planteará en la metáfora la preeminencia del significante sobre el efecto de significado: la sustitución de un significante por otro produce un paso de sentido, un salto de la barra que separa significante y significado, produciendo así una nueva significación.

Tomemos la psique humana, capaz de recordar, pensar, desear, sentir. ¿Qué es recordar? ¿En qué consiste la memoria? Se trata de una función del aparato psíquico por el que son registrados y conservados los hechos que vivimos en representaciones que luego pueden ser evocados. La memoria es una función, una habilidad. Ahora bien, si seguimos lo que proponen los funcionalistas –la base teórica en que se funda la IA–, si tenemos un dispositivo que cumple esa tarea, entonces tenemos memoria. Y es indistinto si el dispositivo es un cerebro o una computadora, siempre que realice esa función de registro, conservación y recuperación. Y entonces podemos hablar de *memoria* humana y de *memoria* de la computadora. Solo que estamos aquí jugando con las palabras: que empleemos el mismo significante “memoria” no supone que estemos ante entidades equivalentes. Es solo por metáfora que nombramos “memoria” al procesador digital. En verdad solo conserva *inputs*. Hay una radical diferencia de naturaleza entre la llamada “memoria” de la computadora y nuestra función psíquica de recordar. La memoria de la computadora está hecha de información digital. Solo conserva lo que el programador o el usuario guarda en el disco rígido. Pero no tiene sentido para el dispositivo eso que conserva; solo para el usuario. La computadora no tiene recuerdos encubridores, o falsos recuerdos, ni mucho menos recuerdos

traumáticos que interrumpan el procesamiento de datos que esté realizando. La memoria computacional no es lo que nosotros llamamos recordar, evocar, olvidar, reprimir.

Del mismo modo, el término “inteligencia artificial” tiene el problema de atribuir a un procesador digital la capacidad de “*intelligere*”, es decir, de inteligir, de comprender. La IA es solo un procesador de dígitos 0 y 1, una gramática para computadoras que inventó Turing, y que no tiene relación con la producción de sentidos. La IA no entiende, aunque sí es un buen buscador de información, procesador de textos, calculadora de ecuaciones, traductora, formidable jugadora de juegos con reglas como el ajedrez o el go –todas áreas en las que supera la velocidad y capacidad humana–. Las matemáticas, la ingeniería, los juegos reglados, la lógica y la ciencia son los campos en los que la IA nos supera. Menos brillante es en términos creativos (a la hora de producir “arte” no es más que una artista postmoderna: hace un pastiche de lo ya hecho por el humano para imitarlo, pero no es capaz de producir nada nuevo y original a partir del vacío de la tela o una página en blanco. Puede imitar a escritores, pintores o músicos. Puede, por ejemplo, emplear las técnicas mecánicas de formación de poemas endecasílabos. O la estructura narrativa de un cuento. Pero no puede ser original. Aunque, para ser justos con las Inteligencias artificiales, muchísimos artistas tampoco lo son y funcionan como computadoras reiterando o reciclando fórmulas ya producidas. Es lo que sucede en la mayoría del mercado artístico que se ofrece diariamente).

La IA también es una cada vez mejor simuladora de conversaciones humanas. Pero se las ve muy complicadas a la hora de entender cosas que ya un niño de 4 años puede hacer: habilidades sensoriales y motoras, como distinguir visualmente entre una taza de té y una mesa, caminar en dos patas, entender la identidad de un mismo objeto pese a verlo desde diferentes perspectivas, o encontrar el camino desde el dormitorio a la cocina. Es lo que se conoce como paradoja de Movarec: la capacidad de programar habilidades humanas es proporcional a la cantidad de tiempo que le llevó la habilidad en evolucionar a lo largo del tiempo. Es mucho más fácil programar la habilidad de procesar cálculos matemáticos, que es evolutivamente más reciente, que distinguir una mano de un pie.

Tampoco puede inventar un chiste, en vez de que nos cuente uno circulante en la red. Porque un chiste es una exquisita creación soportada en el lenguaje en tanto metafórico. Un sinsentido que produce un paso de sentido nuevo, por el que se semidice una verdad censurada socialmente, generando así un goce en quien lo escucha. La computadora es sintaxis digital sin semántica alguna.

El experimento mental de la *habitación china* de John Searle (1984) es la refutación más consistente que se ha dado sobre el problema: no se puede saltar de la sintaxis a la semántica.⁴ Pero no hay problema en funcionar solo desde las reglas sintácticas, aunque carezcamos de la comprensión de lo que estamos haciendo, ya que no se la necesitaría. Searle nos pide que imaginemos estar encerrados en una habitación. Pese a no saber nada del idioma chino, se nos da “un gran lote de escritura china” más “un segundo lote de escritura china” y “un conjunto de reglas” en nuestra lengua para correlacionar el segundo lote con el primero. Estas reglas correlacionan un conjunto de símbolos formales con otro conjunto de símbolos formales; es decir que podemos

⁴ Ver John Searle, *Mentes, cerebros y ciencia* (1984), Madrid, Editorial Cátedra, 2001.

identificar los símbolos por sus formas, aunque no los entendamos. Un tercer lote de símbolos chinos y más instrucciones nos permiten correlacionar elementos de este tercer lote con elementos de los dos primeros lotes y nos indican que devolvamos ciertos tipos de símbolos chinos con ciertos tipos de formas como respuesta. Searle plantea que *la persona en el cuarto* no sabe chino, pero “se vuelve tan bueno en seguir las instrucciones” que “desde el punto de vista de alguien fuera de la sala”, sus respuestas son “absolutamente indistinguibles de las de los hablantes de chino”. Al producir respuestas “manipulando símbolos formales no interpretados”, la persona se comporta como una computadora que ejecuta el programa sin comprender nada.

Hay una división de aguas en torno de la naturaleza del lenguaje y, como consecuencia, de la idea de sujeto puesta en juego en estos debates. Si pensamos que el lenguaje es lo que piensan Chomsky, los neurolingüistas o los cognitivistas, o si pensamos al lenguaje como *poiesis*, metáfora, Otro incompleto.

La IA no está hecha de significantes, ni es efecto de la entrada de un cuerpo vivo humano en el campo del Otro. Ningún Edipo para ellas. Entran más bien en el campo de esos objetos que Lacan llamaba “letosas”. Lo que no implica que estos simuladores de *parlêtres* no encierren peligros para los seres hablantes.

Markus Gabriel señala que el peligro no reside en que la inteligencia artificial se vuelva humana y desarrolle intereses propios, sino en que nosotros nos concibamos según el modelo del pensamiento de la inteligencia artificial:

Quien crea que las recomendaciones propuestas *on line* resultantes de complejos algoritmos de recopilación de datos podrían registrar nuestras necesidades o quien piense que un software de reconocimiento de rostros de Facebook sería capaz de reconocer nuestra orientación sexual mediante nuestra fisonomía, comete una serie de errores. (Markus, 2020)

Un peligro es establecer una relación mágica con nuestra tecnología. Relación que es fomentada por las empresas que producen IA, con fines marketineros. Es el fetichismo de la mercancía, de la que hablaba Karl Marx en *El capital* (1867), aplicado a las computadoras: suponerle al aparato el lugar de un sujeto.

Como consecuencia de lo cual, se produce el riesgo del sesgo de automatización: tender a darle la razón a un sistema de inteligencia artificial, sin cuestionarlo. Atribuir a la IA el lugar de Sujeto supuesto Saber. Si los seres humanos generamos información falsa, inevitablemente también lo hará la inteligencia artificial, que no puede ser nunca una fuente última de autoridad. Cuando da una respuesta, no se la debe tomar como verdadera, sino como la más probable, según la base de datos. No se trata de un contenido validado ni razonado. De ahí la necesidad de revisar, evaluar, demostrar lo que la IA nos responde.

La afectación del núcleo real de nuestra subjetividad aparece cuando se le asignan a estos dispositivos carácter “pensante” “sintiente” o “amante”, ignorando que tales acontecimientos en la vida de un sujeto son irreductibles a logarismos o lenguajes binarios con los que se programa cualquier sistema informático. Y que al hablarle a una IA no hacemos más que recibir nuestro propio mensaje –el propio y el acumulado en la web– en forma invertida. El peligro no se sitúa en la Inteligencia Artificial, sino en nuestra fascinación fetichista por ellas para resolver nuestra falta

en ser. Las IA serían el último hito del discurso capitalista en la producción de *gadgets* que se ofrecen para colmar nuestra falta.

Referencias bibliográficas

Fernández Slezak, D. Entrevista Diario Clarín. 09/05/2023. https://www.clarin.com/sociedad/diego-fernandez-slezak-inteligencia-artificial-ahora-saca-trabajo-gerentes-asusta-_0_WoQ38CSKnH.html

Lacan, J., *El Seminario: Libro 2, El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica (1955)*, Buenos Aires, Paidós, 1984.

Searle, J. (1984) *Mentes, cerebros y ciencia*. Madrid: Editorial Cátedra, 2001.

Markus, G. (2020). *En torno a la inteligencia artificial*. Buenos Aires: Fundación Medifé Edita.