

COLUMNA

DE FRENTE A LA CIENCIA

DR. JUAN CARLOS CUEVAS TELLO

*cuevas@uaslp.mx*

Experto en inteligencia artificial de la Facultad de Ingeniería, UASLP

A large background image showing a close-up of people's hands holding and using smartphones. The focus is on the hands and the devices, with the background being a blurred crowd of people. The lighting is bright and natural, suggesting an outdoor or well-lit indoor setting.

# ChatGPT, chatbots y sus orígenes, pruebas de inteligencia para las computadoras

ChatGPT es un chatbot, es decir, un software de conversación lanzado el 30 de noviembre de 2022. Fue creado por la empresa OpenAI (<https://openai.com/>), dedicada a la investigación y desarrollo en el campo de la inteligencia artificial (IA). El término IA se asocia al desarrollo de software inteligente.

El auge de los chatbots se remonta a los orígenes de la IA. En 1950, en un artículo, el científico Alan Turing formuló la pregunta: ¿Las computadoras piensan? Este artículo se considera el origen de la IA y a su autor el padre de la IA. También formuló lo que se conoce hoy en día como la prueba de Turing. Dicha prueba se sigue aplicando hoy en día al software, principalmente a chatbots, para evaluar si una computadora es inteligente. La prueba es una conversación (chat) entre una computadora y una persona, sin que la persona tenga conocimiento que está conversando con una computadora. Si al concluir la conversación la persona afirma que estuvo platicando con otra persona, entonces la computadora o el software de conversación ha pasado la prueba de Turing. Hay muchas variantes de dicha prueba que incluyen sistemas de visión artificial, entre otras.

El origen del término IA fue en 1956, cuando un grupo de científicos se reunieron para mostrar sus avances en el desarrollo de algoritmos heurísticos en el Proyecto de Investigación de Verano sobre Inteligencia Artificial convocado por la Universidad de Dartmouth, en Estados Unidos de América (EUA). El congreso fue organizado por John McCarthy, creador del lenguaje de programación LISP.

El primer chatbot famoso fue el software ELIZA, desarrollado por Joseph Weizenbaum en 1966, inspirado en conversaciones realizadas entre personas y psicólogos. En su tiempo fue considerado un software de conversación inteligente.

En 1990, el Centro de Estudios del Comportamiento de Cambridge en EUA creó el Premio Loebner, una competencia en donde gana el chatbot que logra superar la prueba de Turing. Desde el 2014 lo organiza la Sociedad para el Estudio de la Inteligencia Artificial y la Simulación del Comportamiento (AISB, por sus siglas en inglés) en el Reino Unido.

Entre el software que destaca y ha superado la prueba de Turing está A.L.I.C.E. lanzado en el 2001 por Richard Wallace. Hoy en día el chatbot más famoso es Kuki (<https://chat.kuki.ai>), antes Mitsuko, desarrollado por Steve Worswick. Ha ganado varias veces el Premio Loebner y sustenta el record en la competencia. Está disponible en internet y en plataformas como Facebook Messenger, Twitch group chat, Telegram, Kik Messenger y Discord. Además, tiene cuenta en TikTok, YouTube, Twitter y Roblox.

En conclusión, opino que la IA se ha vuelto famosa hoy en día gracias a ChatGPT. Esta herramienta de IA ha causado respuesta de muchas universidades de todo el mundo por el impacto que ha tenido en la educación, pues muchos jóvenes han usado esta tecnología para resolver tareas, redactar ensayos e incluso crear programas de cómputo en diversos lenguajes de programación. ChatGPT es considerada una revolución en los sistemas educativos, tal como lo fue la aparición de la calculadora. Pero también ha generado controversia en el tema de plagio, dado que los estudiantes no dan crédito a la información generada por ChatGPT y algunos profesores no logran identificarlo. Si bien ChatGPT no ha participado en el Premio Loebner, sin duda, considero que es un chatbot que ha superado la prueba de Turing.

Además de la prueba de Turing, comparto otras pruebas de inteligencia para las computadoras, en donde las computadoras han superado a los humanos, entre las que destacan:

- El ordenador Deep Blue de IBM, ganó un juego de ajedrez en 1997 al campeón mundial Gari Kaspárov.
- El juego de concursos Jeopardy, Watson de IBM le ganó en el 2011 a los campeones mundiales.
- El juego AlphaGo de Google DeepMind, le ganó al campeón mundial en el 2015
- En la competencia mundial ImageNet (de visión computacional), las Redes Neuronales Convolucionales en el 2016 lograron superar la precisión del ojo humano (5 por ciento de error), desde entonces el auge del aprendizaje profundo (*deep learning*). **UP**

