



**ACTO DE GRADUACIÓN DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE
LA UNIVERSIDAD DE NAVARRA, 9 DE MAYO DE 2026**

Pamplona, 9 de mayo de 2026

**LECCIÓN MAGISTRAL: EL JUEGO DE LA IMITACIÓN,
POR JOSÉ LUIS ORIHUELA COLLIVA**

**Ilustrísima Decana de la Facultad de Comunicación,
Miembros del Claustro,
Estudiantes de la sexagésimo quinta Promoción de la Facultad,
Familiares de los estudiantes,
Señoras y señores.**

El científico británico Arthur Clarke (a quien recordarán como autor de la novela y coguionista de la película *2001: Una odisea del espacio*) sostuvo en uno de sus más famosos ensayos que: «cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia»¹.

Lo cual es cierto, aunque no necesariamente bueno.

Es cierto, ya que tanto las innovaciones tecnológicas como la magia nos producen una mezcla de fascinación y de temor porque ambas desafían nuestras expectativas acerca de lo posible.

También nos generan decepción, cuando descubrimos sus trucos. Por eso los magos no los revelan y los tecnólogos los ocultan con su jerga.

Y no es necesariamente bueno, porque, en el fondo, la mirada mágica impide pensar la tecnología y entender los cambios culturales que produce.

La mirada mágica, seducida por conjuros y hechizos, es una forma un tanto infantil y caprichosa de enfrentarse a las innovaciones tecnológicas.

Es como la actitud de Guille, el hermano pequeño de Mafalda, cuando le pide ayuda a su padre para que le escriba la carta a los Reyes Magos.

¹ **Clarke**, Arthur C., *Profiles of the Future. An Inquiry into the Limits of the Possible*, Warner Books, Nueva York, 1985, p. 26.



Su padre busca papel y lápiz y Guille comienza a dictarle:

—Queridos Reyes Magos: quiero todo.

—¿Cómo todo, Guille? No pueden traerte todo a vos. Tienen que repartir los regalos entre los niños del mundo entero.

—Ah... tachá *Queridos*.

Esto mismo es lo que nos pasa con la inteligencia artificial.

El usuario formula deseos, pero no puede controlar cómo se cumplen, y al final puede recibir algo distinto a lo que pidió.

* * *

Uno de los problemas que tenemos con la inteligencia artificial es que la propia expresión nos impide pensarla adecuadamente.

Es una metáfora que se nos fue de las manos.

Como lo advierte mi maestro, Juan José García-Noblejas: hay que elegir con cuidado las metáforas, porque los nuevos fenómenos de comunicación, dice: «se convierten de inmediato —con independencia de lo que sean— en el objeto estrictamente adecuado a la metáfora de que se dispone»².

Por una parte, qué obsesión con que todo sea inteligente (el televisor, el teléfono, el reloj, las gafas, los altavoces): estamos devaluando nuestra propia inteligencia, cada vez que llamamos inteligentes a los electrodomésticos que nos rodean.

Por otra parte, ¿por qué sólo a esta tecnología le llamamos *artificial*?

¿Por qué no llamamos *artificiales* a los ordenadores, a la red internet o a la televisión?

Toda la cultura del hombre es artificial, comenzando por el alfabeto y la escritura. Los griegos no se encontraron las vocales colgando de los árboles, tuvieron que inventarlas.

Curiosamente, eso que llamamos *lenguaje natural* es un artificio, es una creación nuestra. Es un sistema simbólico que nos hemos dado de común acuerdo. Y, precisamente, porque el lenguaje es un sistema simbólico puede ser reproducido eficazmente por las máquinas.

² **García-Noblejas**, Juan José, *Medios de conspiración social*, EUNSA, Pamplona, 1998 (2ª ed.), pp. 53-54.



¿Y si en vez de inteligencia artificial, le llamáramos *estadística aplicada*?

Se lo pregunto a la IA y la respuesta es: «sería como llamar a un avión “un ventilador que vuela”. Es parcialmente cierto, pero no captura la complejidad real».

Y eso es exactamente lo que ocurre con la metáfora de la *inteligencia artificial*: no captura la complejidad real.

* * *

Otro británico, el matemático Alan Turing (a quien recordarán por la película *The imitation game*) se planteó, en un artículo publicado en 1950, esta pregunta crucial: «¿Pueden pensar las máquinas?»³.

Turing quería evitar el dilema filosófico que representaba definir los términos *pensar* y *máquina*, por lo que propuso reemplazar la pregunta por un experimento mental que llamó *el juego de la imitación*.

En el juego hay tres participantes en habitaciones separadas: un humano y una computadora a los que un interrogador formula preguntas mediante mensajes de texto.

El objetivo del juego, para el interrogador, es determinar quién es el humano y quién es la máquina basándose en sus repuestas. El humano debe responder con naturalidad, pero el objetivo del juego para la máquina es engañar al interrogador haciéndose pasar por humano.

De este modo, Turing cambia la pregunta inicial por esta otra: «¿Es posible imaginar computadoras digitales que puedan superar el juego de la imitación?». Y con ello, abrió el camino a un campo que unos años más tarde se llamaría *inteligencia artificial* y a un experimento observable que se conocería con el nombre de *Test de Turing*.

* * *

La expresión *inteligencia artificial* se utilizó por primera vez en 1955, en una propuesta dirigida a la Fundación Rockefeller en la que un grupo de científicos estadounidenses solicitaba fondos para un proyecto de dos meses orientado a la creación de máquinas capaces de emular la inteligencia humana⁴. Otra carta a los Reyes Magos.

³ Turing, Alan M. "Computing Machinery and Intelligence" *Mind*, vol. 59, nro. 236, 1950, pp. 433-460.

⁴ McCarthy, John, Marvin L. Minsky, Nathaniel Rochester y Claude E. Shannon, "A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955", *AI Magazine*, vol. 27, nro. 4, 2006, pp. 12-14.



Podríamos decir que fue una estrategia de marketing, ya que la denominación *inteligencia artificial* resultaba más glamurosa que la de *estudios sobre autómatas*, del mismo modo que hoy hablamos de ChatGPT en lugar de *máquinas generadoras de contenidos sintéticos*⁵, que es lo que realmente son.

Lo que llamamos alegremente IA es en realidad un conjunto muy variado de tecnologías que van desde el reconocimiento facial, a la conducción autónoma, pasando por los algoritmos de recomendación, los filtros anti spam, la moderación de contenidos en redes sociales o la navegación asistida por GPS.

Aquí vamos a enfocarnos solamente en la IA generativa conversacional (la IA con la que interactuamos mediante textos o la voz para generar contenidos nuevos). La IA en la que entra texto y sale texto.

* * *

A diferencia de otras innovaciones en el ámbito de la Comunicación, ahora estamos ante máquinas parlantes. Máquinas que pueden simular nuestro lenguaje, máquinas que parecen entendernos y que incluso nos responden.

Aristóteles definió al hombre como «el único animal que tiene palabra»⁶.

Un animal que habla (lo que suele verse mucho en Twitter).

Somos seres constituidos por palabras.

Por eso la IA nos produce fascinación y temor. Porque el lenguaje es nuestra seña de identidad como especie.

Pero, permítanme decirlo con toda claridad: la IA no entiende las palabras.

La IA generativa conversacional está construida sobre modelos matemáticos del lenguaje. Las palabras y las frases usadas para entrenar la IA se convierten en representaciones numéricas. La IA calcula probabilidades a partir de sus datos de entrenamiento y simula el lenguaje sin entenderlo.

Luego, nos debería sorprendernos que la IA *alucine*, es decir, que genere respuestas convincentes pero incorrectas.

Es un error bastante habitual el criticar una tecnología porque haga mal aquello para lo que no fue diseñada.

⁵ **Bender**, Emily M. y Alex **Hanna**, *La estafa de la IA. Cómo combatir el espejismo de las grandes tecnológicas que amenaza tu trabajo y tu libertad*, Paidós, Barcelona, 2026, p. 19.

⁶ **Aristóteles**, *Política*, I, 1253a 10-11 (trad. Manuela García Valdés), Gredos, Madrid, 1988, p. 51.



Pues bien, la IA no fue diseñada para saber qué es la verdad, ni para decir la verdad⁷.

La IA generativa se basa en modelos estadísticos del lenguaje diseñados para generar textos que parezcan escritos por humanos.

* * *

Para la Universidad, como institución generadora de conocimiento, y especialmente para nuestra Facultad y el sector de la Comunicación, la IA generativa constituye, lo que en Teoría de Juegos se denomina un *dilema perverso*.

Un dilema perverso sólo se puede mitigar o gestionar, porque no tiene una solución correcta ya que todas las opciones razonables producen efectos negativos no deseados y cada solución provoca nuevos conflictos. Incluso la formulación del problema depende de la interpretación y de los valores de quienes lo analizan.

En el ámbito de la Educación se debate si se debe restringir o alentar su uso, qué significa aprender y qué valor tiene el esfuerzo, cómo evitar el plagio y evaluar el conocimiento.

La irrupción de la IA nos exige reafirmar las competencias que son realmente valiosas y subrayar el papel del aula, del taller y del trabajo compartido.

La IA nos ofrece una ocasión magnífica para volver a pensar y debatir qué es el saber, en qué consiste la inteligencia y cuál es el valor de la creatividad.

* * *

Por su parte, en el sector de la Comunicación, con la IA se repite el patrón creado por Google: cada consulta de los usuarios entrena de forma gratuita a un motor de búsqueda cuyo modelo de negocio es la publicidad contextual, que se sustrae del mercado de los medios.

Así como Google canibalizó la publicidad de los medios de comunicación, la IA está canibalizando su contenido.

Pero, indudablemente la IA se ha convertido en pocos años en una de las herramientas más poderosas y de mayor impacto en la Comunicación. Al mismo nivel de la imprenta de Gutenberg y de la propia red internet.

La IA está reconfigurando nuestras profesiones y transformando todo nuestro sector. No podemos mirar para otro lado, ni repetir los errores que se cometieron con la web y con las redes sociales.

⁷ **Sala i Martín**, Xavier, *Entre el paraíso y el apocalipsis. La economía de la inteligencia artificial*, Conecta, Barcelona, 2025, pp. 690-691.



De todas formas, les confieso que mi esperanza tiene que ver con lo que la IA no puede hacer (y por eso es tan importante entenderla fuera de la magia).

La IA no tiene sentido común, ni experiencia vital, ni empatía, ni percepción, ni voluntad, ni deseos, ni intenciones, ni curiosidad, ni pasiones, ni conciencia, ni emociones.

Tengo esperanza porque cuanto más abundante y barato sea automatizar la generación de contenidos, más valiosa será la producción original de contenidos no sintéticos y más importante será la capacidad de verificar lo automatizado.

* * *

Por otra parte, mi preocupación tiene que ver con el riesgo de que tanto los alumnos como los profesionales, renuncien a desarrollar sus capacidades intelectuales por la comodidad de que una inteligencia artificial, incluso hasta pobremente utilizada, pueda realizar sus tareas sin esfuerzo.

Me preocupa que nos convirtamos en esclavos de las máquinas, no por alguna maldad intrínseca de la IA, sino por renunciar al desarrollo de los talentos y las destrezas que nos hacen humanos.

* * *

Un colega, al poco tiempo de jubilarse, me escribió en un correo: «veo que la vida se puede resumir en tres etapas: recibir consejos a los que no haces caso, dar consejos a los que nadie hace caso, y arrepentirte de no haber seguido los consejos».

En mi situación, como comprenderán, estoy en plena fase de dar consejos, pero —a diferencia de mi amigo— espero que me hagan caso.

Así que allá van estos seis:

1. Asuman que la IA no es magia, es programación automatizada; y no es inteligencia, es simulación del lenguaje.
2. No le teman a la IA, más bien han de temerle a la pereza inducida por la tecnología.
3. Tengan el coraje de buscar y decir siempre la verdad, pero trabajen con fuentes que puedan comprobar, y recuerden que ni Google, ni la IA son fuentes.
4. Usen la IA como un asistente cognitivo que les ayude a pensar, no como un sustituto de vuestra propia reflexión.
5. Entrenen cada día vuestra inteligencia con buenas lecturas, grandes películas y conversaciones profundas, cara a cara.



6. Finalmente. No renuncien a pensar y no dejen de escribir. En ese orden. Todos los días. Ese será vuestro superpoder.

Muchas gracias y buena suerte.

JLO, versión 10/5/26.-