OPINIÓN

La Inteligencia Artificial ya juega a la diplomacia exitosamente

Por Ernesto Ángeles · 30 de noviembre de 2022 · 7 min de lectura

La semana pasada Meta (antes Facebook) anunció un nuevo producto desarrollado: CICERO, una Inteligencia Artificial (IA[1]) capaz de jugar exitosamente un juego en línea de nombre Diplomacy, el cual se trata de la versión digital del juego de mesa con el mismo nombre, éste se caracteriza por ser un juego cooperativo en donde se actúa como estadista con el objetivo de capturar el mayor territorio posible en un escenario de conflagración internacional; dicho juego se caracteriza por necesitar la coordinación ente jugadores a partir de la negociación antes de cada movimiento en el juego.

Diplomacy requiere de dos elementos básicos para ser jugado: planificación estratégica y habilidades de lenguaje y comunicación (natural y efectiva); ambos requisitos fueron ampliamente cubiertos por CICERO, el cual logró situarse en el top 10 de jugadores con mejor desempeño.

Pese a que a primera vista este suceso parece un hecho de interés únicamente para especialistas y aficionados a la tecnología, el evento tiene amplias implicaciones no sólo para el mercado de la IA, sino que éstas se extienden hacia áreas como las ciencias sociales y las relaciones internacionales, motivo por el cual en este artículo intentaré esbozar brevemente algunas consideraciones a tener en cuenta.

La primer cuestión a resolver es ¿Qué implicaciones tiene este hecho? Para responder esto es necesario tener en consideración que históricamente algunas nuevas eras en el desarrollo de IA se han desatado a partir de la conquista de éstas en juegos tradicionalmente jugados por humanos, tal como pasó cuando una IA (Deep Blue) venció en ajedrez al entonces campeón mundial,Garry Kasparov en 1997, lo que desencadenó una nueva bonanza en el campo, así como la implementación del enfoque usado en Deep Blue en otros trabajos de IA.

En 2016 volvió a suceder otro evento que desencadenó cambios profundos en la IA, sobre todo en China, esto se debió a que en ese año una IA de nombre AlphaGo venció al 18 veces campeón mundial del milenario juego chino Go, Lee Sedol, con una victoria 4 a 1 en un partido que fue visto por más de 200 millones de personas, lo que desencadenó que el propio gobierno Chino cambiara su actitud hacia dicha tecnología y la publicación de una estrategia nacional que implementara tal desarrollo en beneficio de China.

En cambio, el éxito y la peculiaridad de CICERO no termina ahí, ya que no sólo usa estrategias basadas en el aprendizaje y el análisis del acervo de partidas jugadas y sus combinaciones (como AlphaGo y DeepBlue), sino que también incluye lo que se conoce como “procesamiento natural de lenguaje”, lo que la vuelve una IA más compleja, ya que CICERO incluye la capacidad de comunicarse naturalmente como si se tratara de una persona, lo que implica la adición de más características a lo que una IA puede hacer, ya que el lenguaje y la capacidad de comunicarse naturalmente de una IA está relacionada con otro campo de desarrollo.

En este punto es importante hacer una distinción de los diferentes tipos de IA y lo que éstas pueden hacer, ya que existe cierta confusión en el desarrollo de IA en el que nos encontramos, al punto de creer que una IA general o una Súper IA están a la vuelta de la esquina, aún cuando falta un largo camino para alcanzar tales tecnologías.

De acuerdo a diferentes modelos, una IA puede ser catalogada como “estrecha”, “general” (o fuerte) y “súper”, todo depende de las cosas que pueda hacer: una IA estrecha se centra en una tarea específica, singular o enfocada y carece de la funcionalidad de autoexpansión para resolver problemas desconocidos. Por otro lado, la IA general puede realizar una amplia gama de tareas, razonar, aprender y mejorar las capacidades cognitivas comparables a las de los humanos. Por último, una súper IA tiene una inteligencia más allá de las capacidades humanas y es consciente de sí misma.

Dentro de este enfoque, una IA puede desempeñar diferentes tareas, las cuales se pueden catalogar en: Reconocimiento; Interacción y conversación humana; Decisiones predictivas y analíticas; Sistemas orientados a metas; Sistemas Autónomos; Identificación de patrones y anomalías e Híper Personalización https://www.cognilytica.com/2019/04/04/the-seven-patterns-of-ai/.

Sin embargo, pese al avance en distintos campos de la IA, aún nos encontramos en la fase de las IA estrechas, las cuales pueden desempeñarse mucho mejor que los humanos, pero en tareas bastante específicas y delimitadas; mientras que una IA General está a décadas de distancia y, aún más, una Súper IA, la cual algunos científicos dudan que pueda ser posible de crear .

Entonces, ¿por qué es relevante CICERO? Porque representa el primer paso para la creación de una IA que pueda hacer varias cosas a la vez, ya que este programa se caracteriza por fusionar dos enfoques de la IA: Análisis predictivo y toma de decisiones, así como también la Interacción y conversación humana.

El impacto de CICERO en el mercado puede no verse hasta en algún tiempo; sin embargo, las opciones son variadas: desde asistentes digitales más interactivos y eficientes, pasando por bots de servicio al cliente más dinámicos y funcionales, hasta la creación de productos de IA que sean usados en las labores de política exterior de un país (sin mencionar los posibles usos maliciosos como suplantación de identidad y otros crímenes más).

Es justo aquí donde las cosas se vuelven un tanto más complejas, ya que el uso de una IA en los procesos de negociaciones diplomáticas puede ser una herramienta bastante poderosa que desestabilice los tradicionales procesos de negociación, dándole en el proceso una enorme capacidad de poder a las empresas encargadas de su desarrollo y a los países que ostenten tales capacidades.

Más allá del problema de las instancias creadoras y comercializadoras de tal programa (que serán muy pocos actores, usualmente estadounidenses o chinos), esta situación implicaría una competencia internacional por poseer una IA con más capacidades que los demás, lo que se traduciría en una lucha por tener los mejores creadores de algoritmos (mano de obra), el mejor poder de procesamiento y cómputo (capacidad industrial) o lograr la superioridad de datos e información, elementos fundamentales para cualquier IA.

Sin embargo, no se debe caer en el error de creer que se usarán IA para todo el proceso de negociación, volviéndolas agentes diplomáticos en sí mismas, ya que es muy probable que ésta sólo sea usada como una herramienta para los tomadores de decisión, tal como sucede actualmente, en donde es usada principalmente para el análisis de grandes cantidades de datos.

Entonces, ¿Qué podría hacer un país como México ante tal panorama? Más allá de la tradicional (y desoída) respuesta de invertir en educación, ciencia y tecnología (y no sólo depender de Estados Unidos), México debería de no ceder tan fácilmente en el discurso de la libertad de información (que tanto presiona EUA) y desarrollar una política más restrictiva de datos e información, especialmente información sensible sobre condiciones clave en recursos de poder nacional, ya que en un futuro cercano las negociaciones internacional dependerán fuertemente del análisis y procesamiento de datos disponibles y su extrapolación hecha por IA, por lo que el país con más capacidades de procesamiento, análisis y datos va a estar en una posición más cómoda a la hora de negociar. Y dado que México no puede exceder capacidad de procesamiento, cómputo o datos frente a las grandes potencias, lo más sensato sería reducir el acceso a información sensible como estrategia de negociación.

[1] Entendida en este contexto como un programa que tiene por objetivo la resolución de problemas y el logro de tareas basado en un comportamiento “inteligente”, de acuerdo a estándares humanos.

Publicado en Punto de Referencia. Dirección original: https://puntodereferencia.mx/opinion/la-inteligencia-artificial-ya-juega-a-la-diplomacia-exitosamente
Descargado el 21 de noviembre de 2026.