

¿QUÉ TAN LEJOS ESTAMOS DE BLADE RUNNER?

GABRIELA PÉREZ

Esta es una pregunta fascinante porque nos obliga a mirar el calendario: la película original de *Blade Runner* (1982) estaba ambientada en noviembre de 2019. Cronológicamente, ya hemos superado ese futuro. Sin embargo, la respuesta corta es que vivimos en una paradoja: tecnológicamente estamos lejos de su ingeniería "biológica", pero social y filosóficamente estamos peligrosamente cerca de su atmósfera. En la película *Los Replicantes* (Nexus-6) no son robots de metal, son bioingeniería. Son carne, sangre y huesos cultivados en laboratorio, indistinguibles biológicamente de un humano salvo por una prueba psicológica (el test Voight-Kampff).

En nuestra realidad, la IA es código y silicio. No tenemos androides biológicos sensibles. Nuestros robots son mecánicos y torpes en comparación con la agilidad de un replicante. En este sentido, estamos muy lejos. Sin embargo, el listado anual de la revista *Time* de los 300 mejores inventos tecnológicos de 2025 destacó avances en inteligencia artificial, robótica, salud y sostenibilidad que, según la publicación, están transformando la vida cotidiana, el trabajo y el ocio en todo el mundo. El protagonismo de la inteligencia artificial y la robótica en 2025 es irrefutable.

La revista reconoció desarrollos que han llevado la automatización y el procesamiento de datos a un nuevo nivel de sofisticación, ampliando el rango de tareas y la interacción hombre-máquina en distintas esferas. Un ejemplo claro es el robot humanoide llamado Figure 03, desarrollado por la empresa estadounidense Figure AI. El reconocimiento destaca el potencial de esta tecnología para transformar la vida cotidiana al ser uno de los primeros robots capaces de realizar tareas domésticas de manera autónoma.

Este logro representa un hito para la industria tecnológica, que desde hace décadas busca construir máquinas con capacidades similares a las de las personas. *Time* subrayó que Figure 03 no solo simboliza un avance en ingeniería robótica, sino también un paso clave hacia la convivencia entre humanos y robots en la vida diaria. Figure 03 es la tercera generación de humanoides creados por la empresa californiana. Este modelo fue diseñado para ejecutar tareas domésticas básicas, como doblar toallas, cargar el lavavajillas y mover objetos, demostrando un nivel de destreza que hasta hace pocos años era impensable en un robot.

El futuro de los robots humanoides

La compañía, fundada en 2022, ha recibido el respaldo financiero de gigantes tecnológicos como Nvidia, Microsoft, OpenAI y Jeff Bezos, lo que le ha permitido alcanzar una valoración de 39.000 millones de dólares. Esta cifra la ubica como una de las empresas emergentes más valiosas del mundo dentro del sector robótico.

Figure AI también mantiene alianzas con empresas como BMW, donde sus modelos anteriores, los Figure 02, ya fueron probados en entornos de producción industrial. En dichas pruebas, los robots realizaron tareas como la manipulación de piezas metálicas, demostrando su potencial para adaptarse a entornos laborales complejos. El director de la compañía ha asegurado que el desarrollo de estos humanoides marca "el inicio de una nueva era", en la que los robots podrán formar parte de la fuerza laboral y también de los hogares, desde el cuidado de personas mayores hasta labores de mantenimiento.

El nombramiento de Time no solo celebra la innovación técnica de Figure 03, sino que también marca un hito crucial: la inteligencia artificial (IA) ha dejado de ser solo un "cerebro" digital en nuestros ordenadores para convertirse en un "cuerpo" capaz de interactuar físicamente con el mundo. Este salto nos obliga a reevaluar no solo la tecnología, sino nuestra estructura social.

¿Qué tan cerca estamos de la realidad de Blade Runner? Las similitudes incómodas

Aquí es donde *Blade Runner* deja de ser ciencia ficción y parece un documental profético. "High Tech, Low Life" (Alta tecnología, baja calidad de vida): El género Cyberpunk predijo que la tecnología avanzada no eliminaría la pobreza, sino que ampliaría la brecha. Hoy vemos tecnología de punta conviviendo con crisis de vivienda y desigualdad severa, tal como en la película. Aquí, la Tyrell Corporation es más poderosa que el gobierno; es "Dios" porque crea vida. Hoy, las grandes tecnológicas (*Big Tech*) tienen un poder regulatorio, económico y social que rivaliza con el de muchas naciones.

La automatización ya no amenaza solo a los trabajos manuales y repetitivos. La IA generativa está impactando profesiones creativas y cognitivas (programación, redacción, diseño, derecho). El riesgo no es tanto el "fin del trabajo", sino una transición dolorosa. Existe la posibilidad de una polarización extrema: por un lado una élite tecnológica que controla y se beneficia de la IA, y por otro, una gran masa de trabajadores desplazados o precarizados cuyas habilidades se vuelven obsoletas rápidamente, exacerbando la brecha.

En el ámbito social y político, los algoritmos de recomendación (redes sociales) priorizan el compromiso sobre la veracidad, creando cámaras de eco que radicalizan posturas. Además, los *deepfakes* (videos y audios falsos hiperrealistas) amenazan con destruir la confianza en la evidencia audiovisual, un pilar fundamental del periodismo y la justicia.

La interacción constante con asistentes de IA y compañeros virtuales podría, paradójicamente, aumentar el aislamiento social humano, sustituyendo relaciones complejas y empáticas por interacciones transaccionales y diseñadas para complacer.

El Paradigma del Aprendizaje

La premisa de *Blade Runner* es: "¿Son reales tus recuerdos o fueron implantados?". Con la IA generativa creando imágenes, voces y videos falsos (*Deepfakes*), nuestra sociedad enfrenta por primera vez la incapacidad de confiar en sus propios ojos. La película no es una advertencia sobre "robots que nos matan" (como *Terminator*), sino sobre algo más sutil y profundo. La lección central es que, mientras los humanos en la película actúan de forma fría y mecánica, los androides (como Roy Batty) muestran pasión, miedo y amor por la vida.

Al integrar la IA, el peligro no es que las máquinas se vuelvan malas, sino que nosotros nos volvamos insensibles. Si delegamos el cuidado, el arte y la toma de decisiones éticas a la IA, corremos el riesgo de atrofiar nuestra propia empatía. El Dr. Tyrell crea seres con fecha de caducidad solo para asegurar el control y el beneficio económico (“Más humanos que los humanos”, es su lema comercial).

La enseñanza

No debemos desarrollar IA solo porque podemos, sino preguntarnos *para qué*. La creación de conciencias simuladas o herramientas de manipulación masiva sin regulación ética nos convierte en Tyrells irresponsables. Los replicantes son usados para “trabajos peligrosos” y tratados como cosas. A medida que la IA se vuelve más autónoma (agentes autónomos), surgirán preguntas: ¿Si una IA simula sufrimiento, es ético “torturarla”? ¿Si una IA crea arte, de quién es la propiedad?

Esas no son solo preguntas sobre la película, se han vuelto un tema de nuestra “Esclavitud Moderna y los Derechos Digitales”. Herramientas como ChatGPT pueden generar ensayos, resolver ecuaciones y escribir código en segundos. Esto obliga a cuestionar qué evaluamos. Si los estudiantes delegan el proceso de pensamiento y estructuración de ideas a la IA, corren el riesgo de “des-hacerse” cognitivamente, perdiendo la capacidad de análisis crítico y resolución de problemas complejos sin asistencia.

La mayor promesa educativa de la IA es la hiperpersonalización. Sistemas tutores inteligentes pueden adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, democratizando el acceso a una educación de calidad. Sin embargo, esto requiere una infraestructura masiva y corre el riesgo de reducir el rol del maestro a un mero facilitador técnico, perdiendo la mentoría humana esencial. La ética de la IA no es un debate filosófico abstracto; se trata de cómo estas herramientas toman decisiones sobre nuestras vidas. La IA aprende de datos históricos humanos, los cuales están repletos de prejuicios (racismo, sexismo, clasismo). Si no se corrige activamente, la IA no solo replica estos sesgos, sino que los amplifica y los “lava” con una capa de supuesta objetividad matemática. Esto ya afecta decisiones en contratación, préstamos bancarios y sentencias judiciales.

Muchos sistemas avanzados de IA (especialmente el aprendizaje profundo) son “cajas negras”: ni siquiera sus creadores pueden explicar exactamente cómo llegaron a una conclusión específica. Si una IA médica comete un error fatal o un coche autónomo atropella a alguien, ¿de quién es la culpa? La falta de claridad dificulta la rendición de cuentas.

El uso constante de IA implica una vigilancia de datos sin precedentes. La ética de la privacidad se ve desafiada cuando algoritmos predictivos intentan anticipar nuestros deseos o manipular nuestras decisiones antes de que las tomemos conscientemente, erosionando nuestra autonomía.

Nuestra realidad es menos visualmente espectacular (sin coches voladores), pero psicológicamente más compleja que Blade Runner. Nuestra “prueba Voight-Kampff” hoy no es un test de empatía con una máquina, sino nuestra capacidad diaria de distinguir un video real de uno generado por IA.

El determinismo tecnológico no es real; el futuro de la IA no está escrito. Podemos moldear su desarrollo para maximizar los beneficios y mitigar los daños mediante un enfoque tripartito: regulación robusta, diseño ético y educación humana.



PARA SABER MÁS:

- Colección de ensayos académicos que abordan directamente la tecnología, la política de la creación de vida artificial y la paradoja de la empatía. *Retrofitting Blade runner: Issues in Ridley Scott's Blade runner and Philip K. Dick's Do androids dream of electric sheep?* Bowling Green State University Popular Press <https://archive.org/details/retrofittingblad0000unse>
- *Time*, The Best Inventions of 2025. <https://time.com/collections/best-inventions-2025/>
- *Nexus: Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*, Yuval Noah Harari, 2024.

GABRIELA PÉREZ AGUIRRE

Estudió ingeniería química en la Facultad de Química de la UNAM. Es autora de libros de texto de física y química a nivel secundaria y de química a nivel bachillerato. Colaboró en la concepción, desarrollo y edición de libros de texto, interactivos y guiones para la red EDUSAT, del Instituto Latinoamericano para la Comunicación Educativa (ILCE). Formó parte del equipo editorial de la Revista Ciencias, de la Facultad de Ciencias de la UNAM