

El dispositivo digital en la era del capitalismo algorítmico: el caso de ChatGPT

The digital device in the era of algorithmic capitalism: the case of ChatGPT

Abraham González Montaña*
Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Filosofía y Letras
Circuito Interior s/n, C.U.,
C.P. 04510, Ciudad de México, México

abraham.gonzalez@sociales.unam.mx
<https://orcid.org/0000-0003-3215-0030>

Editor: Rogelio del Prado Flores

<https://doi.org/10.36105/stx.2023n11.04>

Fecha de recepción: 27 de febrero de 2023

Fecha de aceptación: 25 de abril de 2023

RESUMEN

Los dispositivos digitales, con el desarrollo del capitalismo algorítmico, han irrumpido en todas las esferas de la vida, trayendo consigo la propagación de un objetivo fundamental: modular la existencia de los sujetos a través de un despliegue algorítmico que tendrá por fin el conocer de forma pormenorizada a los usuarios a partir de los datos que comparten en las plataformas virtuales, hasta unirse íntimamente con estos. En este contexto se instala ChatGPT, reciente dispositivo digital que se configura como una máquina comunicacional sugestiva que induce, interpela, incide y, en definitiva, produce narrativas que se ajustan a las

* Cuenta con estudios de licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública y de Filosofía en la UNAM. Maestría en Filosofía y Crítica de la Cultura por la Universidad Intercontinental y una especialidad en Políticas para la Igualdad en América Latina y el Caribe por la FLACSO. Su artículo más reciente se titula *La rebelión de las máquinas en la trama del capitalismo algorítmico: la democracia acechada*. Es profesor en la UNIV-DEP, servidor público de la Gaceta Parlamentaria de la Cámara de Diputados del Congreso de la Unión e integrante del proyecto “¿Debilitamiento o consolidación de las democracias en América Latina? Problemas sociales, comunicativos, políticos y económicos para la siguiente década” que se lleva a cabo en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.

visiones hegemónicas de una época para que así el usuario las haga suyas y, por ende, las reproduzca.

Palabras clave: dispositivo digital, capitalismo algorítmico, ChatGPT, datos, algoritmos.

ABSTRACT

With development of algorithmic capitalism, digital devices have broken into all spheres of life, bringing with them the propagation of a fundamental objective: to fully modulate the existence of subjects through an algorithmic deployment that will have as a result to know the details from the data that they share on virtual platforms, until intimately connect with them. In this context, we can talk about ChatGPT, which is a recent digital device that is programmed as a suggestive communication machine that induces, challenges, influences and, finally, produces narratives that fit on the hegemonic visions of our recent era, so that the user can embrace them and reproduce them.

Keywords: digital device, algorithmic capitalism, ChatGPT, data, algorithms.

EL PALACIO DE LOS SUEÑOS Y LA ENCRUCIJADA DEL CAPITALISMO ALGORÍTMICO

Ismaíl Kadaré, en su novela *El Palacio de los Sueños* (2016), presenta una problemática sugerente que puede ser planteada en clave de pregunta: ¿qué pasaría si existiera una institución de Estado que tuviera por tarea primordial el evitar cualquier revuelta, descontento popular o una sublevación de su población a partir de la interpretación masiva de los sueños de cada uno de los ciudadanos perteneciente a dicho territorio con el fin de planificar escenarios e identificar posibilidades futuras, pero aún más, que dicha institución no solo prevea esas posibilidades para evitar revueltas, sino que, además, las fabricara en entornos previamente definidos para obtener resultados óptimos? ¿Qué institución podría hacer esa tarea para mantener en control a una sociedad? En el mundo distópico de Kadaré, esa institución de Estado es llamada como el *Tabir Saray*, es decir, el “Palacio de los Sueños”.

La problemática anterior cifra el argumento principal de la distopía de Kadaré en una premisa singular: el Palacio de los Sueños es la institución suprema que tiene el Imperio Otomano para producir un control sin igual, que basa su operatividad en la recopilación masiva de sueños —datos— para luego ser procesados mediante su interpretación y definir el peligro o potencialidad de los sentires civiles y así poder discernir entre las áreas de oportunidad,

la gestión de las revueltas o, en definitiva, la fabricación de las rebeldías como válvula de escape controlada por el Estado en espacios ideados previamente para ello.

De manera imprevisible, la distopía de Kadaré retrata la forma básica en la que el capitalismo algorítmico funciona en la actualidad: captura grandes cantidades de datos de usuarios que los producen en espacios de inscripción sintéticos (dispositivos digitales), para luego ser explotados mediante su procesamiento algorítmico y así construir escenarios futuros posibles con el fin de “proceder a modular la existencia de los sujetos de manera constante e ininterrumpida por medio de máquinas inteligentes (*machine learning*) que tienen un objetivo: colonizar todo sentimiento, pensamiento probable, deseo posible o actuar capitalizable” (González Montaña, 2022, p. 148) y/o hacer que el escenario futuro se convierta en el escenario presente, haciendo que los mapas incluso precedan a los territorios, que los simulacros antecedan a lo real (Baudrillard, 2012).

Como puede apreciarse, la diferencia entre la distopía de Kadaré y la vida en la era del capitalismo algorítmico es, uno, que no se necesita de la coerción o el miedo como para que las personas produzcan información de sí mismos, sino que, de manera voluntaria, estos con su mera inscripción en los objetos y espacios digitales la producen sin sometimiento alguno para que después dichos espacios los orienten, les recomienden o hagan sutiles sugerencias para comprar la mejor mercancía, apoyar a tal o cual candidato en una contienda política, tener en mente de qué manera combinar la ropa en la semana y “hacer que cada uno sea verdaderamente uno mismo” (Rouvroy y Berns, 2018, p. 129). Y, dos, que los que procesan la información de esos miles de datos recabados en las plataformas digitales no son los intérpretes de sueños del *Tabir Saray*, sino algoritmos, contruidos por las grandes compañías digitales y sus ingenieros, que resultan ser “la pieza clave de la gestión de los datos en el mundo digital” (Fernández-Vicente, 2020, p. 5).

Es así como los algoritmos se constituyen como máquinas comunicacionales eficientes porque “buscan, clasifican, agrupan, emparejan, analizan, perfilan, modelan, simulan, visualizan y regulan personas, procesos y lugares. Dan forma a cómo entendemos el mundo y a la vez crean el mundo a través de su ejecución como *software* (Kitchin, 2017, p. 18). En resumen, “los algoritmos cifran el mundo, lo clasifican y predicen nuestro futuro” (Cardon, 2018, p. 19) por medio de una serie de discursos, narrativas, prácticas y conductas ampliamente difundidas en los entornos sintéticos que afectan, trastocan y modulan a los usuarios e inciden en decisiones que van desde las del consumo (Barros, *et al.*, 2020) (Riesgo Gómez, 2020) hasta la elección de candidatos en procesos políticos (Mejía, 2020), por el hecho de que, como menciona Gabriela Sued (2022), “los algoritmos son objetos técnicos presentes en todas las esferas de la vida” (p. 44).

Por tal motivo, los algoritmos se estructuran no solo como máquinas digitales abstractas, sino, sobre todo, como dice Finn (2018), *máquinas culturales* que atraviesan las diferentes

facetas, quehaceres y sentires de la existencia, por lo que resulta indispensable el indagar cómo es que se constituyen, pero, sobre todo, cómo es que funcionan en el horizonte de lo social, con el fin de conocer potencialidades, afectos y efectos.

Por ende, el presente artículo tendrá como objetivo el saber cómo es que se configuran los entornos digitales, para luego dar pie a analizar un ejemplo práctico de reciente constitución (el caso de ChatGPT) de uno de ellos junto con sus relaciones, su estructura orgánica, sus funcionalidades y, sobre todo, sus implicaciones en los entornos comunes de la vida cotidiana, centrando especial atención en una premisa central: ChatGPT se constituye como un dispositivo (digital) que, mediante un proceso comunicativo sugestivo, incide, modula, sugiere y (re)orienta formas de pensar, interpretar y ver al mundo de una determinada forma.

EL CONCEPTO DE DISPOSITIVO

Uno de los conceptos que atraviesan el pensamiento de Michel Foucault —aparte del de poder, saber y sujeto— es el de dispositivo, en el que, a diferencia de los otros tres, no tiene una definición clara a pesar de sus múltiples referencias en textos como *Vigilar y castigar* (Foucault, 2009) al hablar de las prisiones o el ejército como dispositivos, en *El nacimiento de la clínica* (Foucault, 2004) identificando a los hospitales como dispositivos modernos que nombran lo anormal e identifican tipos de cuerpos o en sus mismas clases en el *Collège de France* al identificar las características del dispositivo disciplinario y sus diferencias con el dispositivo de soberanía (Foucault, 2005).

Sin embargo y a pesar de este hecho, en una entrevista de 1977, titulada *El juego de Michel Foucault*, Foucault (2001) propone una definición mínima de dispositivo, entendido como:

... Un conjunto absolutamente heterogéneo que comprende discursos, instituciones, estructuras arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. En fin, entre lo dicho y lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos. [...] Por dispositivo entiendo una suerte, diríamos, de formación que, en un momento dado, ha tenido por función mayoritaria responder a una urgencia. De este modo, el dispositivo tiene una función estratégica dominante [...] He dicho que el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas o para estabilizarlas, utilizarlas. Así, el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento, pero, ante todo, lo condicionan (p. 229).

Esta definición de Foucault destaca tres características singulares que le son propias a todo dispositivo: 1) está compuesto por una estructura organizada que vincula elementos heterogéneos que relatan una específica forma de ver y de enunciar/decir (lo dicho y lo no-dicho) en una época históricamente determinada conforme a sus horizontes de sentido (dimensión del saber); 2) conlleva funciones estratégicas y, por ende, líneas de fuerza que no hacen más que revelar la dimensión del poder dentro de los dispositivos; 3) y, por último, todo dispositivo tiene efectos por los cruces entre el saber y el poder, que tienen por fin el resolver urgencias históricas.

Conforme al primer rasgo de todo dispositivo, es importante mencionar que para Foucault una época histórica está definida, en parte, por las formas en las que se ve y se dice o enuncia en ese momento histórico, en donde el ver relata, por un lado, los comportamientos y el enunciar/decir las ideas o la atmósfera mental que definen a una época. En términos de Deleuze (2013), “al hablarnos de ‘ver’ y de ‘hablar’, Foucault pretende desbordar una historia de los comportamientos y de las mentalidades para elevarse hacia las condiciones de los comportamientos históricos y de las mentalidades históricas” (p. 16).

El segundo rasgo tiene una importancia vital, el dispositivo incluye relaciones de poder porque este es “pura instancia de circulación: reparte, ordena, coordina” (Chignola, 2018, p. 240). El poder no es una posesión o algo que se pueda llegar a tener, el poder es una estrategia, pura relación, por eso “es un conjunto de acciones sobre acciones” (Foucault, 1988, p. 15) que tiene como fundamento el que “unos pueden estructurar el campo de acción posible de los otros” (Foucault, 1988, p. 17), por lo que, el poder:

Opera sobre el campo de posibilidad o se inscribe en el comportamiento de los sujetos actuantes: incita, induce, seduce, facilita o dificulta; amplía o limita, vuelve más o menos probable; de manera extrema, constriñe o prohíbe de modo absoluto; con todo, siempre es una manera de actuar sobre un sujeto actuante o sobre sujetos actuantes, en tanto que actúan o son susceptibles de actuar (Foucault, 1988, p. 15).

Dado que el dispositivo encadena redes de poder para influir, interferir, gestionar, gobernar o facilitar campos de posibilidades ajenas, es la razón por la que su campo de acción y funcionalidad puede propagarse en las esferas existenciales de los seres humanos. El dispositivo, por ello, es transversal, funciona en cadenas de relación, es decir, un dispositivo siempre remite a otros múltiples dispositivos que una época compone: “la escuela sigue el modelo de la fábrica, la fábrica el de una cárcel, la cárcel, de hecho, es un tipo de escuela” (Chaverry, 2021).

Y, en lo que respecta al tercer rasgo, el dispositivo define líneas de subjetivación —como las llama Deleuze (2007) conforme a su lectura de Foucault— compuestas por el efecto de los

cruces de la dimensión del poder y la del saber, teniendo como resultado la producción de un sí mismo, es decir, de un sujeto.

En otros términos, todo dispositivo produce un sujeto particular —tal y como lo menciona Agamben (2015, p. 21) a través de su interpretación de Foucault— por medio de prácticas, gestos, sentires y formas de ser y actuar en la cotidianidad de la vida a partir de la configuración de una atmósfera de sentido compuesta por prácticas e ideas socialmente aceptadas que definen un régimen de verdad (dimensión del saber), junto con una distribución de lugares, composiciones orgánicas y jerarquías plenamente configuradas (dimensión del poder) en una época histórica determinada, dado que esta es la que sitúa al dispositivo en una particularidad y, por ende, no en una universalidad metafísica, tal y como lo menciona Vega (2017).

Dicho esto, si bien es cierto que el sujeto es producto de los cruces de las dimensiones del saber y el poder, esto no implica que éste no sea capaz de ejercer su libertad, creatividad y experiencia propia. De hecho, como bien lo especifica Foucault (1988), Deleuze (2007) y Chignola (2018) el dispositivo siempre va de la mano de la libertad por tener ese afán de estructurarla, ordenarla, orientarla a los fines inherentes a su funcionalidad, sin embargo, ese proceso nunca es totalizante por el simple hecho de que la existencia humana en su calidad contingente es inapresable por completo. A todo orden, siempre corresponde una fuga que lo derrama, altera, atraviesa y cambia.

En conjunto, el dispositivo es una conexión en red de elementos heterogéneos que pone en conjunción la dimensión del saber y el poder, que en su cruce tiene como principal efecto el configurar líneas de subjetivación que conforman y estructuran un sujeto peculiar al que le son afines cierto tipo de prácticas y que es propenso a peculiares funcionamientos que lo gestionan, modulan, orientan, infieren, amplifican, suprimen, pero también facilitan, abren y posibilitan la producción de sentido (político, estético, cultural o económico) conforme a sus sentires, conductas, pensamientos, afectos y maneras de existir en una época histórica delimitada.

EL DISPOSITIVO DIGITAL Y EL DEVENIR DE LA ÉPOCA ALGORÍTMICA

En las últimas dos décadas del siglo xx deviene un cambio vertiginoso en la organización de la sociedad en sus diversas estructuras, impulsadas, fundamentalmente, por el surgimiento de la época digital (capitalismo algorítmico) que se gesta a partir del desarrollo de tres grandes procesos. En primera, por la irrupción de las máquinas computacionales personales en la década de los 70 y 80, desarrolladas principalmente por dos grandes compañías como lo es Microsoft y Apple, dando cabida a lo que Sadin nombra como el “apogeo de la ‘condición digital’” (2017, p. 47).

En segunda, el capitalismo algorítmico comienza a tomar forma a través del surgimiento del lenguaje TCP/IP —creado por Vint Cerf y Bobo Kahn en 1983— como del lenguaje HTML —desarrollado en 1989 por Tim Berners-Lee— dado que posibilitaron que las máquinas tuvieran una estructura uniforme que permitió que se acoplaran entre sí y que los sujetos (después usuarios) pudieran ingresar a un espacio común donde interactuaran y se comunicaran, inaugurando, de esta forma, la web y con ello el internet tal y como se conoce en la actualidad (Zuazo, 2015).

Y, en tercera, la época digital se estructura a cabalidad a partir del nacimiento del primer algoritmo en 1999 creado por Larry Page y Sergey Brin —llamado PageRank— el cual daba un objetivo y una funcionalidad medular a uno de los primeros motores de búsqueda del internet como lo es Google: “organizar la información del mundo y hacer que sea útil y accesible para todos” (Google, s.f.), marcando la tarea fundamental de los algoritmos subsecuentes, como lo es el organizar información de manera personalizada para que así cada usuario descubra su propio mundo de manera perfilada, ajustada a sus gustos, deseos y sueños.

Estos tres eslabones —la creación de las computadoras personales, el surgimiento del internet y el desarrollo del primer algoritmo— fueron los pilares del devenir de la era digital al posibilitar la invención y florecimiento, en la primera década del siglo XXI, de las plataformas digitales (como Facebook, Amazon, Instagram, Google, etc.), por un lado, y por otro, la introducción de los teléfonos inteligentes que llevan la conexión digital al parámetro del estar siempre conectado o en red, inaugurando así la emergencia de una nueva era: la de los algoritmos.

Esta nueva época comenzó a ser pensada de manera particular por Gilles Deleuze (2014), al observar que poco a poco el régimen disciplinario descrito por Michel Foucault y sus dispositivos que le dotaban de funcionalidad comenzaban a caer en lo anticuado y muchas de las veces en el desuso, porque más allá de establecer patrones comunicativos que evocaban y construían una atmósfera orientada a la domesticación extensiva de los cuerpos para así tener la mayor producción en cada aspecto singular de la vida en la lógica del capitalismo industrial, el nuevo tipo de época —sociedades de control, como él les llama— sustenta su funcionar en dispositivos que cambian su operación drásticamente al sustituir la coacción disciplinaria por la modulación de gustos, deseos, anhelos y hasta emociones. El control jamás reprime, al contrario, seduce, motiva, sugestiona, induce a través de un lenguaje digital que acopla las cadenas binarias de los algoritmos con las estructuras vitales de la existencia humana.

En este sentido, en el momento en que cambia la operación básica o el funcionar general de una época, cambian de manera paralela los dispositivos que la llevan a cabo, por eso, los dispositivos digitales propios de la era algorítmica proceden de forma distinta a los dispositivos disciplinarios.

A ese respecto, el dispositivo digital estructura todo un andamiaje novedoso que se conforma a partir de:

1. Una dimensión de saber basada en hacer ver por medio de pantallas inteligentes e interactivas (computadoras y/o smartphones) todo un ecosistema social que induce a la interacción y que captura la atención del usuario (Wu, 2020) por medio de imágenes, textos, videos, interacción social y retribuciones personales como *likes*, botones de “me encanta”, “compartir”, etcétera, que, a su vez posicionan al sujeto en una narrativa de ser el que hable generando información para que los otros la vean y para que también esos otros generen más información en un círculo virtuoso de producción comunicativa.
2. Un régimen de poder que produce espacios sintéticos (plataformas digitales) que, en primera, posibilitan la inscripción de una heterogeneidad de agentes sociales como bien lo son “clientes, anunciantes, proveedores de servicios, productores, distribuidores e incluso objetos físicos” (Srnicek, 2018, p. 45) y, en segunda, ordena esta confluencia en segmentos inmersivos que facilitan las relaciones entre todas las partes, definiendo roles y perfiles virtuales (el productor de datos, el productor de contenidos, el productor de publicidad, el vendedor de mercancías, el consumidor) que bien pueden replicar todos los roles o ajustarse a los que sus gustos e intereses convengan.
3. Una producción subjetiva que en las instancias digitales es conformada a través de la figura del usuario, la cual, a diferencia del cuerpo dócil foucaultiano plasmada en el sujeto moderno, no es el resultado de procesos coactivos que producen identidades fijas y claramente establecidas (Foucault, 2009), sino de modulaciones que alientan la estructuración de un andamiaje simbiótico entre objetos técnico-digitales con el ser humano ya no solo en su corporalidad, sino, sobre todo, en sus estructuras afectivas, emocionales, psíquicas, cognitivas y sentimentales, confirmando así el advenimiento “de un cuerpo-interfaz” (Sadin, 2017, p. 56).

Ahora bien, el dispositivo digital solo funciona a partir de un contexto general —capitalismo algorítmico— que lo nutre de viabilidad, dado que proporciona el mecanismo general para la construcción de los dispositivos, porque, en primera, crea todo un ecosistema en donde es factible la producción masiva de datos al inscribir y poner en relación a millones de personas sin coacción alguna, siendo los datos la nueva materia prima que permite el despliegue de todo el andamiaje de saber que posiciona a los espacios virtuales como máquinas generadoras de atención masiva para que así no se dejen de producir; en segunda, se configura un proceder en el que se extraen los datos para procesarlos a través de algoritmos sofisticados y máquinas inteligentes que aprenden constantemente para que no pare el conocimiento exhaustivo del

usuario por medio de un proceso conocido como *machine learning*,³ el cual se puede dar por aprendizaje supervisado, no supervisado o por refuerzo (Sadin, 2020) para que el usuario sea perfilado en sus redes digitales; y, en tercera, el procesamiento de datos algorítmicamente tiene por objeto el buscar patrones conductuales de los usuarios y con ello prever, influir o producir conductas futuras, como menciona Zuboff (2020), en donde los mejores modelos predictivos y sugestivos son los que más réditos económicos tienen.

En suma, el capitalismo algorítmico es la base para el despliegue de los dispositivos digitales, pero los dispositivos digitales son la efectuación y propagación de las funciones y objetivos del capitalismo algorítmico. Su simbiosis es comparable con la unión que se da en la novela de Kadare entre el *Tabir Saray* y los sueños, porque en términos generales relatan un funcionamiento equivalente basado en procesar grandes cantidades de datos para construir un mecanismo mediante el cual hasta los sueños y la multiplicidad de futuros sean previstos, pero, sobre todo, inducidos sugestivamente para ver, interpretar y construir sentido de una manera en particular que se ajuste a los estándares de saber y poder de una época determinada.

CHATGPT Y SU CONFIGURACIÓN COMO DISPOSITIVO

Como se ha dicho con antelación, a cada época histórica le corresponde una multiplicidad de dispositivos que la hacen funcionar conforme a sus límites de sentido social, político, económico y cultural. Por ello, en la era algorítmica encontramos dispositivos digitales en ámbitos que van desde el periodismo algorítmico (García Orosa *et al.*, 2023), la pandemia y la redimensión del espectáculo (Avaro, 2021), el desempleo por procesos de automatización algorítmica (Prodnik *et al.*, 2022), hasta el genético (Díaz Torres, 2022), el teletrabajo (Roncal, 2021) o la educación digital (Jarquín y Díez, 2022).

Sin embargo, a finales de 2022 y principios de 2023 irrumpió en la escena social un nuevo dispositivo digital gratuito llamado ChatGPT, creado por OpenAI y con inversión de parte de Microsoft, que basa su funcionar, según esta misma inteligencia artificial, en:

Ayudar a las personas a responder preguntas y brindar información sobre una amplia variedad de temas. Estoy diseñado para comprender el lenguaje humano y generar respuestas

³ Para Sadin (2020), el *machine learning* se desarrolla a partir de: a) aprendizaje supervisado, donde los algoritmos son entrenados a partir de una serie de datos precisos y etiquetados para que los clasifiquen buscando patrones y prediga posibles resultados; b) aprendizaje no supervisado, el cual es desarrollado a partir de nutrir a las máquinas de bancos de datos no etiquetados, para que así el algoritmo identifique por sí mismo a través de su exploración-análisis similitudes, con el fin de clasificar y agrupar información sin intervención humana; c) y por aprendizaje por refuerzo, es decir, las máquinas junto con sus algoritmos son retroalimentados por el análisis que realizan de los datos en un sistema de prueba y error, teniendo como objetivo encontrar la forma más eficaz para resolver un problema encomendado.

coherentes y útiles en tiempo real. Puedo responder preguntas sobre historia, ciencias, tecnología, entre otros temas, y también puedo ayudar con tareas simples como traducciones y conversaciones en diferentes idiomas. Mi objetivo es ser una herramienta útil para aquellos que buscan obtener información o tener conversaciones interesantes (ChatGPT, 2023a).

Este funcionar, además, es nutrido constantemente mediante operaciones de *machine learning* que la propia plataforma hace al capturar siempre nuevos datos que los mismos usuarios con su simple interacción producen, ya sea aceptando lo que la plataforma les da como respuesta o no aceptando y poniendo comentarios que la contraríen, además de su entrenamiento con vastas bases de datos (ChatGPT, 2023b).

Este tipo de proceder ha generado controversia o interés por los alcances que podría tener el uso de esta plataforma virtual. En el primer caso, universidades de renombre mundial como la de Los Ángeles, Nueva York o Sciences Po han criticado a la plataforma porque puede tener como resultado el aumento del plagio académico y, en consecuencia, han prohibido su uso en la red dentro de sus campus. Mientras que, académicos como Lawrence Shapiro (2023) o Trejo Delarbre (2023), proponen no clausurar este tipo de plataformas solo por miedo al plagio, sino que se vea la forma en la que la inteligencia artificial sea benéfica para la educación y su integración con las personas, identificando alcances y problemáticas.

Ahora bien, en los intersticios de estas dos posturas que se cargan en los extremos para pensar a una nueva y emergente plataforma virtual, considero que ChatGPT, más allá de ayudar y/o plagiar artículos, trabajos, ensayos, etcétera en ámbitos meramente académicos, se configura como un dispositivo digital que replica el proceder general del capitalismo algorítmico en una escala micro, al modular la existencia de los sujetos a partir de narrativas atmosféricas y políticamente correctas en un momento histórico determinado por medio de su impacto directo conforme a las visiones, creencias, sentimientos y prácticas de los usuarios que tienen una interacción con el sitio.

A este respecto, ChatGPT es un dispositivo digital porque establece un régimen de saber al constituirse como una máquina algorítmica de producción masiva de narrativas (formas concretas de entender y percibir un entorno social) que posicionan mensajes determinados en detrimento de una extensa pluralidad de perspectivas discordantes sobre un tema en específico. Ejerce un régimen de poder porque posiciona a las personas como punto de partida de la relación por medio de preguntas a la inteligencia artificial y, también, como punto de llegada, dado que, si la respuesta no satisface los estándares del usuario en cuestión, este puede añadir más datos para que así ChatGPT se ajuste en futuras respuestas más a una forma de pensar que a otras, reproduciendo estereotipos, ideas y prácticas hegemónicas aceptadas. Y, sobre todo, genera un proceso de subjetivación que diseña un usuario algorítmico peculiar porque al producir narrativas que le son propias a este y que, a su vez, tienen cercanía con

discursos hegemónicos de una época, se termina por producir un usuario-máquina en donde no hay distinción entre los *inputs* (usuario) y los *outputs* (narrativas de ChatGPT), es decir, lo que piensa el usuario se replica en lo que contesta ChatGPT y lo que contesta ChatGPT es lo que se replica en el usuario.

Dado ello, ChatGPT se constituye como una máquina sugestiva de interpelación comunicativa y, por ende, social que, tiene como sus más importantes efectos, el sugerir una visión/imagen del mundo, incidiendo en la manera en la que el usuario experimenta, interpreta y se constituye una idea sobre los diferentes ámbitos de la existencia humana.

Asimismo, ChatGPT es un dispositivo digital cuyo objetivo principal es producir realidad mediante cadenas discursivas que “amplifican o suprimen las voces” (Velkova y Anne, 2021, p. 527) e ideas a partir de procesos de jerarquización valorativa sobre sucesos sociales, políticos, culturales y estéticos para así delimitar marcos cognitivos y horizontes de sentido en la sociedad en la que se plasma.

ChatGPT, como demás dispositivos digitales que le son similares en otras esferas de la existencia sintética de la época digital, lleva a cabo el sueño del capitalismo algorítmico al producir una imagen singular del mundo que sustituya al mundo mismo, en donde el antiguo sujeto producto de la coacción disciplinaria clásico de la sociedad del capitalismo industrial es reemplazado por el usuario que se funde con las plataformas digitales y las imágenes tecno-digitales que producen sentidos narrativos, comunicacionales, económicos, estéticos, políticos y culturales, llegando a la situación en donde justamente:

Deseamos y hacemos lo que las imágenes desean y hacen, y las imágenes desean y hacen lo que nosotros deseamos y hacemos. En efecto, podemos vivenciar desde ya y en todas partes el circuito cerrado. Las imágenes muestran lavarropas que desean que los deseemos, y nosotros los deseamos y deseamos también que las imágenes los muestren. Las imágenes muestran partidos políticos que desean queelijamos entre ellos, y nosotros deseamos elegir y deseamos también que las imágenes los muestren. Las imágenes muestran determinados comportamientos (amorosos, consumidores) que desean que los sigamos, y nosotros deseamos seguirlos y deseamos también que las imágenes los muestren (Flusser, 2015, p. 86).

En consecuencia, ChatGPT configura un espacio referido siempre a uno mismo que, justamente, “representa el ámbito público donde ‘se piensa’ y ‘se opina’ como ‘uno piensa’ y como ‘uno opina’” (Rivero Weber, 2023), porque al fin y al cabo lo que contesta el dispositivo digital es lo que uno quiere leer, para luego leer lo que uno supuestamente cree ya suponer, tal y como pasa en los fenómenos de las burbujas filtro, donde si bien es cierto el sujeto no está en una posición estrictamente aislada, como menciona Rossi (2018) en contrapartida de Pariser (2017), lo que sí pasa es que el usuario solamente es atraído por lo que no le supone un desafío a sus sistemas valorativos/ideáticos, es decir, solo ve lo que le es

concordante a su manera de ser, interpretar y concebir el mundo, haciendo de sus plataformas virtuales islotes o burbujas semiabiertas que no se confrontan con visiones disímiles, lo cual contribuye, por ejemplo, a los procesos de polarización de los entornos democráticos (Ruiz Méndez, 2021).

Por eso, ChatGPT acompaña y va de la mano con el usuario para que este no experimente las sensaciones de la serendipia cognitiva, los extravíos narrativos, la búsqueda del criterio no asistido y las inclinaciones propias del ejercicio de la confrontación con los registros de verdad y normalidad que constituyen a una época en particular.

Por lo anterior, en el mundo algorítmico, cambiar de opinión será una práctica sujeta al escrutinio e influencia de plataformas virtuales como ChatGPT, donde a partir de la presentación de enunciados en clave de respuesta e interacción comunicativa con los usuarios, interpelará a los mismos sin que estos tengan otra opción, porque la plataforma será la que investigue, indague e interprete múltiples informaciones en sus masivos bancos de datos, quedando el usuario en una posición endeble porque no tendrá posibilidad de perderse en las palabras y en los argumentos, no ordenará y clasificará ideas ni consultará fuentes para desarrollar argumentos coherentes de manera escrita, porque escribir es una búsqueda de la pluralidad del mundo en sus ideas, sus diferencias y problemáticas, pero también es un enclave fundamental para desarrollar capacidades que fomentan el ejercicio crítico de ver, entender y describir de manera diferente acontecimientos sociales, políticos, culturales y estéticos.

Escribir es fugarse de los sentidos normalizados de una época, mientras que el camino de las máquinas algorítmicas como ChatGPT resulta catastrófico, porque uno de sus efectos será el llegar a la instancia de no saber escribir y, por ende, no tener un criterio ni capacidad de discernir sobre lo que se lee, se investiga y se piensa. Dejar la labor de escritura a las máquinas es perder la posibilidad de construirle sentidos alternos y plurales al mundo, a sí mismo y a las relaciones con la otredad.

REFLEXIONES FINALES

En *Más allá del bien y el mal*, Nietzsche (2010) comenta: “Si hundes largo tiempo tu mirada en el abismo, el abismo acaba por penetrar en ti” (p. 458). Dicha frase, en la época algorítmica, resulta sugerente por una razón: pareciera que hoy ese abismo estaría representado por las plataformas digitales, en donde el usuario sería el que hunde mucho tiempo su mirada de frente a las pantallas inteligentes.

A este respecto, a simple vista, pareciera que los dispositivos digitales son meros objetos que sirven solo para asistir al ser humano para eficientar procesos y reducir tareas, sin

embargo, pasa por desapercibida su verdadera función que es penetrar tan hondo en el usuario con el fin de afectarlo, sugestionarlo, modularlo y, en definitiva, reconfigurarlo conforme a sus relaciones con el mundo, los otros y consigo mismo.

Este es el caso de ChatGPT, que más allá de ser simplemente una herramienta para contestar todo tipo de preguntas, es una máquina de comunicación sugestiva que devuelve la mirada para penetrar tanto en la visión del usuario como para que se funda con ella en un binomio en el que no se pueda distinguir entre él y la máquina, en el sentido de que no se sabrá a quién le es propia tal o cual idea sobre algún evento o decisión minoritaria en el devenir cotidiano de la vida, dado que las respuestas del dispositivo precederán incluso a las mismas preguntas, replicando narrativas atmosféricas y hegemónicas que son propias de una época, configurando de este modo una servidumbre maquínica (Lazzarato, 2012).

De esta forma, el dispositivo ChatGPT elaborará discursos basados en su presunta esencia “neutral” e “imparcial” (ChatGPT, 2023c), pero lo que en verdad difundirá será, en primera, ideas políticamente correctas que configuran el sentido hegemónico de una época, y, en segunda, la afinidad emocional, perceptiva e interpretativa del usuario, porque en el momento en que se ajuste a este, la relación estará cerrada y ya no se podrá distinguir entre lo que piensa el usuario con lo que dice ChatGPT, hasta llegar al extremo de que el usuario replicará las premisas de la máquina inteligente pensando que lo que reproduce es su criterio.

Es así como en la era del capitalismo algorítmico se llega a un replanteamiento radical de la frase nietzscheana, quedando como sigue: *si bundes largo tiempo tu mirada en la pantalla, la pantalla acaba por penetrar en ti*, siendo ChatGPT una de esas pantallas que mira, acecha, sugestiona, se acopla y precede al que en un primer momento lo precedió. Como se mencionó al inicio del artículo recordando a Baudrillard (2012) y después a Flusser (2015), en la época del capitalismo algorítmico los mapas preceden a los territorios, las imágenes del mundo al mundo y, por ello, ChatGPT al usuario.

En fin, dentro de la era de las máquinas escritoras estilo ChatGPT se reduce el campo de posibilidad de la imaginación, el error que se convierte en acierto y el explorar la diversidad soterrada de posturas plurales que exaltan los mundos dentro del mundo, porque estas no tienen otro sitio más que fuera del ordenador.

REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama.
- Avaro, D. (2021). Algoritmos y pandemia. Tres claves emergentes para futuros análisis sobre opinión pública. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, (31), 41-53. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484911e.2022.31.78883>

- Barros, E., Landa, C., y Villalba, R., (2020). Los medios sociales y su influencia en la decisión de compra de la generación millennial. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(6-1), 80-94. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.6-1.388>
- Baudrillard, J. (2012). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Cardon, D. (2018). *Con qué sueñan los algoritmos. Nuestra vida en el tiempo de los Big Data*. Dado Ediciones.
- Chaverry, R. (2021). Una reflexión en torno al dispositivo en Foucault. *Reflexiones Marginales*, 66(66). <https://reflexionesmarginales.com/blog/2021/11/30/una-reflexion-en-torno-al-dispositivo-en-foucault/>
- ChatGPT. (2023a). ¿Cuál es tu función? <https://chat.openai.com/c/98c58c35-7523-42cd-b5cd-ecbf476c0075>
- ChatGPT. (2023b). ¿Qué proceso de aprendizaje utilizas? <https://chat.openai.com/chat/a9810220-fcd4-4206-922f-ce69e4c69563>
- ChatGPT. (2023c). ¿Qué opinas del caso de Cambridge Analytica? <https://chat.openai.com/auth/login?next=%2Fc%2F3865bdb6-8ada-4930-a266-91e8773708ee>
- Chignola, S. (2018). *Foucault más allá de Foucault. Una política de la filosofía*. Cactus.
- Deleuze, G. (2014). *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Conversaciones. Pre-textos.
- Deleuze, G. (2013). *El saber: Curso sobre Foucault*. Cactus.
- Deleuze, G. (2007). ¿Qué es un dispositivo? *Dos regímenes de locos. Textos y entrevistas (1975-1995)*. Pre-textos.
- Díaz Torres, S. (2022). Justicia en el acceso a la tecnología emergente: la terapia génica desde Latinoamérica. *Logos Revista de Filosofía*, 139(139), 49-62. <https://doi.org/10.26457/lrf.v139i139.3347>
- Fernández-Vicente, A. (2020). Hacia una teoría crítica de la razón algorítmica. *Palabra Clave*, 23(2). <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.2>
- Finn, E. (2018). *La búsqueda del algoritmo: imaginación en la era de la informática*. Alpha Decay.
- Foucault, M. (2013). *Historia de la locura en la época clásica I*. FCE.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2005). *El poder psiquiátrico*. FCE.
- Foucault, M. (2001). *Dits et écrits II*. Quarto Gallimard.
- Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, 50(3), 3-20. <https://doi.org/10.2307/3540551>
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra.
- García-Orosa, B., Canavilhas, J., y Vázquez-Herrero, J. (2023). Algoritmos y comunicación: revisión sistematizada de la literatura. *Revista Científica de Educomunicación*, 74, 9-21. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-01>

- Google (s.f.). *Nuestro planteamiento*. <https://www.google.com/intl/es/search/howsearchworks/our-approach/#:~:text=Nuestra%20omisi%C3%B3n%20oes%20organizar%20la,altura%20de%20la%20Torre%20Eiffel>
- González Montaña, A. (2022). La rebelión de las máquinas en la trama del capitalismo algorítmico: la democracia acechada. *Logos Revista de Filosofía*, 139(139), 139-154. <https://doi.org/10.26457/lrf.v139i139.3352>
- Jarquín, M. R., y Díez, E. J. (2022). Google en Iberoamérica: expansión corporativa y capitalismo digital en educación. *Revista Española De Educación Comparada*, (42), 240-260. <https://doi.org/10.5944/reec.42.2023.34322>
- Kadaré, I. (2016). *El Palacio de los Sueños*. Alianza.
- Kitchin, R. (2017) Thinking critically about and researching algorithms. *Information, Communication & Society*, 120, 14-29. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154087>
- Lazzarato, M. (2012). El funcionamiento de los signos y de las semióticas en el capitalismo contemporáneo. *Palabra Clave*, 15(3), 713-725. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So122-82852012000300017#:~:text=En%20las%20sociedades%20contempor%C3%A1neas%20los,%22%20%5B%22je%22%5D
- Mejía, A. F. (2020). La libertad de expresión en jaque, el panóptico del Siglo XXI. Big Data como amenaza para la democracia: a propósito del caso Cambridge Analytica. *Universitas. Revista De Filosofía, Derecho Y Política*, (32), 79-105. <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/UNIV/article/view/5512>
- Nietzsche, F. (2010). *Mas allá del bien y el mal. Preludio para una filosofía del futuro*. Gredos.
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- Prodnik, J. A., Monti, C., Perrone, I., Cafassi, E., y Yansen, G. (2022). La lógica algorítmica del capitalismo digital. *Hipertextos*, 10(18), e055. <https://doi.org/10.24215/23143924e055>
- Riesgo Gómez V. (2020). Nuevas formas de consumo 3.0. El retorno del sujeto al algoritmo. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 17(1), 3-11. <https://doi.org/10.5209/tekn.64712>
- Rivero, P. (2023). El revuelo del 'Chat GPT'. *Milenio*. <https://www.milenio.com/opinion/paulina-rivero-weber/el-desafio-del-pensar/el-revuelo-del-chat-gpt>
- Rouvroy, A. y Berns, T. (2018). Gobernabilidad algorítmica y perspectivas de emancipación: ¿lo dispar como condición de individuación mediante la relación? *Revista Ecuador Debate*, 104, 124-147. <https://www.caapecuador.org/ecuador-debate-n-104/>
- Roncan, X. (2021). Teletrabajo y capitalismo de vigilancia. *Telos*, 23, 177-188. <https://doi.org/10.36390/teelos23i.14>
- Rossi, A. (2018). ¿Burbujas de filtro? Hacia una fenomenología algorítmica. *In Mediaciones de la Comunicación*, 13(1), 263-281. <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2836>

- Ruiz Méndez, A. (2021). La polarización en las democracias contemporáneas. Esbozo de un modelo analítico de comunicación política populista. *Sintaxis*, (7), 33-49. <https://doi.org/10.36105/stx.2021n7.02>
- Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antibumanismo digital*. Caja Negra.
- Sadin, É. (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra.
- Sued, G. E. (2022). Culturas algorítmicas: conceptos y métodos para su estudio social. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 67(246). <https://doi.org/10.22201/fcyps.2448492xe.2022.246.78422>
- Shapiro, L. (2023). Why I'm not worried about my students using ChatGPT. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/opinions/2023/02/06/college-students-professor-concerns-chatgpt/>
- Trejo Delarbre, R. (2023). Vivir, sin sufrir, con ChatGPT. *La Crónica*. <https://www.cronica.com.mx/opinion/vivir-sufrir-chatgpt.html>
- Vega, G. (2017). El concepto de dispositivo en M. Foucault. Su relación con la “microfísica” y el tratamiento de la multiplicidad. *Nuevo Itinerario, Revista de Filosofía*. <http://dx.doi.org/10.30972/nvt.0122038>
- Velkova, J., y Anne, K. (2021). Algorithmic resistance: Media practices and the politics of repair. *Information, Communication & Society*, 24(4), 523-540. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1657162>
- Wu, T. (2020). *Comerciantes de atención. La lucha épica por entrar en nuestra cabeza*. Capitán Swing.
- Zuazo, N. (2015). *Guerras de internet*. Debate.
- Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.

Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

