
DOSSIER: «LITERATURA Y TRASCENDENCIA»
INGENIERÍA TEOLÓGICA: ¿CREACIÓN FICCIONAL
O FUTURO OMINOSO? UNA EXPLORACIÓN SOBRE
LAS POSIBLES DERIVAS TEOMÓRFICAS DE LOS
DESARROLLOS DE LA IA Y SUS
REPRESENTACIONES EN UNIVERSOS FICCIONALES



Gramma

*THEOLOGICAL ENGINEERING: FICTIONAL CREATION OR
OMINOUS FUTURE? AN EXPLORATION OF THE POSSIBLE
THEOMORPHIC DRIFTS IN AI DEVELOPMENTS AND THEIR
REPRESENTATIONS IN FICTIONAL UNIVERSES*

Alejandro Miroli[1]
Universidad del Salvador, Argentina
agm.episteme@gmail.com

Gramma

vol. XXXVI, núm. 75, 2025
Universidad del Salvador, Argentina
ISSN: 1850-0153
ISSN-E: 1850-0161
Periodicidad: Bidual
revista.gramma@usal.edu.ar

Recepción: 03 agosto 2025
Aprobación: 12 septiembre 2025

URL: <https://portal.amelica.org/amelijournal/260/2605582004/>

Resumen: En este trabajo, exploramos una forma de trascendencia radical a partir de un corpus literario, la ciencia ficción, no solo a través de su existencia bibliográfica, sino también, especialmente, de su expansión hacia las artes audiovisuales, la historieta y el enorme ámbito de juegos electrónicos. Nos interesan los universos ficcionales que involucran tecnologías de la llamada inteligencia artificial, en los cuales ciertos artefactos devienen númenes, objetos de poder a los que la humanidad se subordina de modo incondicional y rinde pleitesía. Tratamos de examinar cómo se configura la idea de que, en algún momento del desarrollo tecnológico material de la humanidad, aparecerían númenes tecnológicos; en ese caso, ciertos artefactos llegarían a ser divinidades, lo cual daría lugar a lo que se puede llamar ingeniería teológica (en adelante IT).

Palabras clave: ingeniería teológica, númenes, literatura.

Abstract: *In this paper, we explore a form of radical transcendence through a literary corpus: science fiction—not only through its bibliographic existence but especially through its expansion into audiovisual arts, comic books, and the vast realm of electronic games. We are particularly interested in fictional universes that involve technologies associated with so-called artificial intelligence, in which certain artifacts become numina—powerful objects to which humanity unconditionally submits and offers reverence. Our aim is to examine how, within this textual corpus, the idea emerges that at some point in humanity’s material technological development, technological numina may arise. In this case, the idea is that certain artifacts could become deities, giving rise to what can be called theological engineering (hereafter TE).*

Keywords: *theological engineering, numina, literature.*

A la memoria de Héctor Raúl Pessina, *the Lonely Alien*

I. LA POSIBILIDAD DE NÚMENES MECÁNICOS

Ingeniería teológica (IT) es un concepto novedoso en el vocabulario cultural contemporáneo. Los númenes tecnológicos no serán simulacros tecnológicos de divinidades, como sería el caso del reemplazo en un viacrucis de las imágenes pintadas por hologramas. IT supone la producción de divinidades reales, con los poderes y las capacidades que se atribuyen a ellos. Serán entidades mecánicas que sobrevienen a las tecnologías humanas, que se desarrollan más allá del control humano y que adquieren poderes sobrehumanos. En algún sentido, el concepto de IT es el último escalón de toda una serie de especulaciones acerca de la posible producción de megamáquinas digitales y de algoritmos autoconscientes y evolucionables.

En la ciencia ficción, habitualmente el tema de las megamáquinas se da en conjunción con otro tópico central: la rebelión de los autómatas contra sus creadores y usufructuarios, los humanos. En ese sentido, una de las obras pioneras de la ciencia ficción del siglo XX es también una obra pionera en la exposición del tópico de la rebelión de las criaturas sintéticas contra sus creadores humanos: *R. U. R. (Robots Universales Rossum)*, una pieza de teatro del escritor checo Karel Čapek, escrita en 1920. Esta rebelión de las máquinas contra sus creadores es el principio de la idea de numen tecnológico. Si bien no todos los universos ficcionales en los cuales hay un conflicto tal se resuelven con el triunfo de las subjetividades mecánicas, esos escenarios ficcionales exploran cuestiones como el concepto de personas digitales^[2] o la ética de las máquinas^[3].

Los artefactos teomórficos no se analogan a las divinidades teológicas —cuyo modelo es el *theos* aristotélico y luego las diversas formas del teísmo abrahámico—, sino a las divinidades secundarias antropomórficas o zoomórficas. Podemos dar una caracterización de estos númenes, siguiendo la presentación que hace Enrique Vela (2017) al exponer los rasgos de las divinidades del panteón náhuatl:

1. Constituidos solo por sustancia ligera (en el caso de los algoritmos serán sistemas de signos y regla).
2. Poseedores de razón, voluntad, pasiones y facultades de comunicación entre sí y con el hombre.
3. Inmortales. La «muerte» de los dioses en el mito no significaba su aniquilación, sino su sujeción a los ciclos de aparición y desaparición sucesivos en el mundo del hombre (en tanto programas podrán ser instanciados en diversos sistemas mecánicos y podrán migrar de uno a otro).
4. Actuantes. Su voluntad dirigía una acción eficaz tanto sobre la sustancia ligera como sobre la sustancia pesada del cosmos.
5. Podían poseer transitoria o definitivamente a los seres mundanos, entre ellos, al hombre.
6. Con poderes delimitados. Tenían particulares ámbitos de dominio, a los que correspondían caracteres, facultades, formas de acción, tiempos y espacios específicos.
7. Regidos por las leyes del cosmos. (En tanto mecanismos, sus propiedades fundamentales están restringidas por las leyes físicas).
8. Vulnerables al paso del tiempo. (En tanto entidades materiales, su vulnerabilidad obligaba al hombre a protegerlos).

Los númenes secundarios están sometidos al orden del mundo natural, y al ser entes personales dotados de una vida psíquica y emocional, al orden del mundo psicológico emocional y cognitivo. Es decir, respecto de los humanos tienen poderes inconmensurables, y pueden obrar sobre estos dirigiendo los asuntos históricos e interviniendo y condicionando el comportamiento social, dominando las fuerzas naturales para castigar o beneficiar a los humanos que les sean opuestos o adictos. Sin embargo, no son omnipotentes; en tanto corresponden a las distintas facetas de la realidad natural, controlan las fuerzas físicas y las leyes naturales propias de esa dimensión, pero no controlan toda la realidad. No obstante, respecto de las capacidades y potencias humanas, son una pura alteridad imposible de manipular, pueden ejercer un control completo sobre los humanos y obrar lo que se puede llamar acontecimientos extraordinarios que, en la terminología más técnica de la religión terciaria, se denominan milagros.

¿Cuáles son las derivas tecnológicas que pudieran llegar a generar estos númenes secundarios sintéticos? Existen tres sesgos tecnológicos cuya concurrencia en común permiten vislumbrar tal posibilidad.

I. 1.º SESGO. LA EVOLUCIÓN POR SELECCIÓN MECÁNICA DE ALGORITMOS SUPRAHUMANOS QUE PUEDAN CONVERGER EN SUBJETIVIDADES SINTÉTICAS

La posibilidad de una evolución mecánica fue anticipada por Samuel Butler, y lo que torna interesante la cuestión es que Butler la formula en la época de máquinas a vapor (1863), previo a la generalización de máquinas eléctricas, lo que hace más providente a su diagnóstico. Señala Butler:

Si volvemos a los primeros tipos primigenios de la vida mecánica, a la palanca, la cuña, el plano inclinado, el tornillo y la polea, o (por analogía, iríamos un paso más allá) a ese tipo primigenio a partir del cual se ha desarrollado todo el reino mecánico, nos referimos a la palanca misma, y si examinamos la maquinaria del *Great Eastern*^[4], nos quedamos casi atónitos ante el vasto desarrollo del mundo mecánico, ante los gigantescos pasos con los que ha avanzado en comparación con el lento progreso del reino animal y vegetal. Nos resultará imposible evitar preguntarnos cuál será el fin de este poderoso movimiento.

¿Hacia dónde tiende? ¿Cuál será su resultado? Dar algunas pistas imperfectas para la solución de estas preguntas es el objetivo de la presente carta. (Butler, 1917, p. 43)

Acá aparece la analogía evolución orgánica / evolución mecánica. En ese proceso evolutivo se produce la misma especiación que en el proceso de la evolución orgánica, habrá máquinas que surjan y otras que se extingan:

Puede llegar el día en que los relojes, que ciertamente hoy en día no están disminuyendo en tamaño, puedan ser reemplazados por completo por el uso universal de los relojes de pulsera, en cuyo caso los relojes se extinguirán como los primeros saurios, mientras que el reloj (cuya tendencia durante algunos años ha sido más bien la de disminuir en tamaño que lo contrario) seguirá siendo el único tipo existente de una raza extinta. (Butler, 1917, p. 44)

Pero en la Tercera Revolución Industrial, la máquina hegemónica es la computadora digital y los formalismos que operan en ella, los algoritmos. En ese escenario, los desarrollos especulativos de las ciencias de la IA han postulado la posibilidad de que se produzca una singularidad tecnológica (ST), que fue caracterizada por David Chalmers así:

La idea clave es que una máquina que sea más inteligente que los humanos será mejor que ellos en el diseño de máquinas. Por lo tanto, será capaz de diseñar una máquina más inteligente que la máquina más inteligente que los humanos puedan diseñar. Por lo tanto, si es diseñada por humanos, será capaz de diseñar una máquina más inteligente que ella misma. Por un razonamiento similar, esta próxima máquina también sería capaz de diseñar una máquina más inteligente que ella misma. Si cada máquina, a su vez, hiciera lo que fuera capaz de hacer, deberíamos esperar una secuencia de máquinas cada vez más inteligentes. (Chalmers, 2010, pp. 7-8)

Bajo esa situación de iteración maximizadora del autodiseño de las máquinas, podría aparecer lo que se denomina *Artificial Super Intelligence* (ASI), que, en palabras de un documento de IBM, es lo siguiente:

Es un hipotético sistema de inteligencia artificial (IA) basado en software con un alcance intelectual superior al de la inteligencia humana. En su nivel más fundamental, esta IA superinteligente posee funciones cognitivas de vanguardia y habilidades de pensamiento altamente desarrolladas, más avanzadas que las de cualquier ser humano. (Mucci y Stryker, 2023, párr. 16)

En ese proceso, las ASI se diferencian de las *Artificial Narrow Intelligence* (ANI) y la *Artificial General Intelligence* (AGI), que serían etapas en el desarrollo de la singularidad tecnológica y, en ese proceso, las ASI podrían llegar a replicar todos los rasgos de la subjetividad humana. Estas ASI poseerían una inteligencia que ha sido predicha por Nick Bostrom:

Podemos definir tentativamente una superinteligencia como cualquier intelecto que supere en gran medida el desempeño cognitivo de los humanos en prácticamente todos los dominios de interés. Tendremos más que decir sobre el concepto de superinteligencia en el próximo capítulo, donde lo sometemos a una especie de análisis espectral para distinguir algunas formas posibles de superinteligencia. Pero por ahora, la caracterización aproximada que acabamos de dar será suficiente. Nótese que la definición no es comprometida con respecto a cómo se implementa la superinteligencia. Tampoco está comprometida con respecto a los *qualia*: si una superinteligencia tendría o no experiencias conscientes subjetivas podría ser muy importante para algunas cuestiones (en particular para algunas cuestiones morales), pero nuestro enfoque principal aquí está en los antecedentes causales y las consecuencias de la superinteligencia, no en la metafísica de la mente. (Bostrom, 2014, p. 45)

En el presente, la posibilidad de una ASI es un tema especulativo, pero, al mismo tiempo, hay una serie de desarrollos tecnológicos y de ingenierías específicas que van convergiendo en la provisión de partes de lo que sería una ASI.

I. 2.º SESGO. EL CRECIENTE EMPLEO DE SISTEMAS EXPERTOS PARA TOMA DE DECISIONES

Tanto en el ámbito civil (por ejemplo, los robots quirúrgicos) como en el ámbito militar (drones inteligentes en el teatro de operaciones), el empleo práctico de algoritmos se impone crecientemente en la realidad.

Esta situación puede desarrollarse si observamos la dependencia que los procedimientos administrativos tienen respecto de los algoritmos, no solo para acelerar la velocidad de movimiento de la información y para el almacenamiento digital de documentos, sino también para la toma de decisiones. Se trata de la posibilidad de lo que se llama la *Artificial General Super Intelligence* (AGSI) o superinteligencia artificial general. Aquí el supuesto es que la capacidad de cálculo y la capacidad inferencial de la AGSI puedan permitir tomar decisiones en materias en las cuales la cantidad de información y la complejidad de los datos excedan cualquier capacidad humana de poder tratarlos, ya sea en temas de planificación económica o ciclos económicos de largo alcance, o en cuestiones de impacto ambiental y sustentabilidad, reglas de distribución de bienes y servicios, etcétera.

¿Cómo devendría un gobierno universal de una AGSI? Acá se planteó un tema interesante que ya está explorado en muchos de los universos ficcionales en donde aparecen conflictos entre subjetividades mecánicas y subjetividades orgánicas humanas. Claramente una AGSI no se presentaría a elecciones en tanto no sería un sujeto político elegible.

El modo en que una AGSI pueda lograr el control universal y, por ende, estar en una situación en la que pueda devenir una divinidad secundaria tecno-antropomórfica, sería más o menos el siguiente:

-En primer lugar, la AGSI podría ir controlando los flujos de información y las redes de noticias sesgando las líneas temáticas que aparezcan y construyendo contenidos, con lo cual iría generando un megarrelato acerca del Estado del presente e incluso de la historia anterior.

-En segundo lugar, aquello le permitiría influir en el comportamiento de electores, sesgando las elecciones hacia candidatos que sean más amigables con la idea de los algoritmos, ejerciendo crecientemente competencias administrativas en dosis masiva.

-En tercer lugar, la AGSI iría imponiendo sus propios objetivos independientemente de los objetivos de cualesquiera candidatos, incluso de aquellos que hayan sido más amables con la introducción de algoritmos en los procedimientos administrativos. En rigor de verdad, la idea de un gobierno de una AGSI no instrumental, si no es la idea de un sistema administrativo que involucre algoritmos para su mejor funcionamiento, la idea de un reemplazo del funcionariado subjetivo orgánico humano por un funcionariado algorítmico y la provisión de fines de objetivo finales para la gestión pública producidos íntegramente por la AGSI, con indiferencia de los intereses y deseos de los humanos.

I. 3.º SESGO. LA EVOLUCIÓN POR SELECCIÓN MECÁNICA DE ALGORITMOS SUPRAHUMANOS QUE PUEDAN CONVERGER EN SUBJETIVIDADES SINTÉTICAS

Hasta el presente, la psicología ha tratado con las categorías de ‘fetiche’ o de ‘animismo’, como ejercicios de relaciones emocionales y sexuales con artefactos inertes, básicamente fetiches sexuales. Estas categorías son modificadas por la presencia de algoritmos emocionales y robots antropomórficos con programas de inteligencia artificial, en lo que genéricamente se llaman *sexbot*.

Se trata de una dimensión nueva que no puede entenderse con la categoría de ‘fetiche’ en el sentido de que, a diferencia de un mero fetiche, un sexbot es activo en tanto que tiene una completa competencia sintáctica en el lenguaje emocional, y que puede pasar perfectamente la prueba de simulación de Turing, al punto tal de que un sujeto humano no podría discernir, en un intercambio emocional o sexual verbal, entre un *sexbot* y un agente humano en situaciones de simulación de Turing. Esto está generando mucho debate doctrinario en la comunidad de teoría de la inteligencia artificial.

En una nota publicada en el periódico *The Guardian*, se cita a un autor que, en el año 2007, ya escribía lo siguiente:

En 2007, David Levy publicó *Sex and Love with Robots*, un libro que un crítico del *USA Today* calificó de «inquietantemente excitante». Así como el amor y el matrimonio entre personas del mismo sexo finalmente han sido aceptados por la sociedad, argumentó, también lo será el sexo con robots. «El amor con robots será tan normal como el amor con otros humanos», escribió. El sueño es, como cabría esperar, utópico. La prostitución quedará obsoleta. La inteligencia artificial será la respuesta a muchos de los problemas de intimidad del mundo. El número de actos sexuales y posturas sexuales comúnmente practicadas entre humanos se ampliará, ya que los robots nos enseñarán más de lo que se encuentra en todos los manuales de sexo publicados del mundo juntos. (Wiseman, 2015, párr. 12)

Y en un texto sobre la sexualidad y sus múltiples variaciones, se afirma respecto a la sexualidad transhumanista lo siguiente:

Por lo tanto, parece haber buenas razones para el gozo transhumano sin orgasmo. Están los placeres de la mente. Está la contemplación del alma. Está la satisfacción de la camaradería. Y están los gozos de la esperanza, que se van cumpliendo gradualmente, con cada avance en la encarnación mental celebrado como un contacto físico. Finalmente, no podemos estar tan seguros de que los orgasmos digitales no estén disponibles. Para los transhumanos, al igual que para los humanos, el placer más antiguo del mundo tendrá una increíble capacidad para atraer dinero y talento a su búsqueda. (Rothblatt, 2011, p. 127)

Estos tres sesgos tienen, por el momento, caminos más o menos independientes. Su convergencia nos permite reflexionar sobre la situación en la que pueda devenir una ingeniería teológica. Y ello ha sido explorado en forma absolutamente radical y exhaustiva por la ciencia ficción contemporánea.

II. LOS NÚMENES SINTÉTICOS VISLUMBRADOS

La ciencia ficción, en tanto género literario, tiene dos restricciones importantes que están en su génesis e intervienen en la propia delimitación del campo y que operan como un elemento nuclear de incontables producciones literarias:

a) La ciencia ficción ha sido el género literario en donde se ha desarrollado la distopía. Y esto no es una casualidad. La distopía no es la mera inversión de la utopía en el sentido de que hay un texto literario que muestra una realidad maravillosa, eutáxica, mientras que otro texto literario invierte las coordenadas del primero y presenta una realidad de plena distaxia social. En las sociedades utópicas todas las acciones humanas aceptadas o legítimas están ordenadas en función de preservar la eutaxia prescripta y no se permite ninguna acción o cursos de acción o planes de vida que puedan irrumpir esa eutaxia planificada; la sociedad utópica se reproduce temporalmente siempre igual a sí misma al cancelar la historia, como un hormiguero reproduce otro hormiguero y reproducirá a otro hormiguero y, dentro de quinientos años, los hormigueros seguirán siendo exactamente iguales. Esto es señalado por Gregory Eck, quien es citado por Morel:

Porque... la utopía se basa en la teoría, no siempre funcionará. De hecho, se escribe más sobre el fracaso y la imposibilidad de la utopía que sobre su éxito, probablemente porque el ideal nunca se ha alcanzado [...] Una utopía perfecta no es posible debido a los aspectos negativos de la naturaleza humana, que son imposibles de eliminar por completo. (Morel, 2016, párr. 6)

El género distópico introduce el tiempo histórico y la implantación territorial^[5], y, con ello, el sentido de lo político. Se producen calamidades o se incrementan las calamidades, y los humanos luchan contra eso, y ese proceso es un proceso histórico. Dicho de otra manera, la utopía ejerce un totalitarismo temporal y asilamiento territorial, mientras que la distopía parece reconocer una suerte de multilateralismo temporal y apertura territorial.

Tal vez la clave central del género distópico, en general, y de la distopía de la rebelión de las máquinas, en particular, no sea tanto la reducción a mínimos de la humanidad, sino el hecho de que esta reducción rompa toda capacidad humana de colaboración o de generación de lazo social, como virtualmente esta amenaza externa a la humanidad rompe estructuralmente los vínculos que permiten hablar incluso de una humanidad única.

Naturalmente el género distópico, en tanto espectáculo en la cultura popular de masas, no es meramente la narración literaria del descenso hacia el caos social o la ruptura de toda esperanza en donde la humanidad queda literalmente reducida a la categoría de alimaña (como es el caso de una de las distopías de invasión extraterrestre más dramática de todas: *Los genocidas*, del autor estadounidense Thomas M. Disch), sino la configuración de un núcleo rebelde o de una protosociedad política que intenta revertir o, al menos, salvar los restos de humanidad ante esa situación.

b) La ciencia ficción surge como un género literario de la sociedad tecnológica que presupone la Primera y la Segunda Revolución Industrial en forma completa, es decir, es un género literario que nace a la vera de la electricidad en todas partes. Y esto ha determinado a toda la producción literaria desde la más vulgar y menesterosa —las series de bolsilibros de *space opera*^[6] de Editorial Valenciana, Ediciones Toray y Editorial Bruguera— hasta las piezas literarias mayores del género, a través de un elemento común, como lo señala un crítico del género, Stephen R. L. Clark:

La ciencia ficción generalmente se basa en una hipótesis naturalista: es decir, todo lo que sucede y todo lo que existe se supone que es parte de un único sistema «cerrado». Las intrusiones «desde afuera» son imposibles, ya que nunca puede haber un verdadero «afuera», como decreta el testarudo capitán de la nave generacional en *Huérfanos del cielo* (1951, 1964), de Heinlein. Si hay otro mundo, otra vida más allá de la vida que conocemos, esta solo puede ser una región separada de la multiplicidad, y sus habitantes tan sujetos a las leyes de la naturaleza como nosotros. [...]. La ciencia ficción se ocupa de un universo natural y de la capacidad tecnológica para manipularlo o controlarlo. La Ilustración se asocia ahora con la comprensión naciente de que el universo es inmensamente más grande, más antiguo, más grandioso y más amenazador de lo que habíamos supuesto. Ya no yacíamos en el fondo oscuro del universo, rodeados por las esferas de cristal de la imaginación de Ptolomeo: en cambio, nuestra Tierra cabalgaba por los cielos, una estrella en sí misma. Algunos concluyeron que el mundo mismo tenía las propiedades que una vez se atribuyeron a Dios, siendo glorioso, infinito y eterno. La emoción dominante de la Ilustración se componía de euforia y desesperación: desesperación, porque la forma en que funcionaban las cosas tenía incluso menos que ver con cualquier objetivo nuestro de lo que habíamos pensado; euforia, porque parecía posible muchísimo más. (Clark, 2005, pp. 95-96)

La ciencia ficción ha naturalizado la fantasía; la introdujo en la Revolución Industrial. Donde la fantasía impone magia o intervención preternatural, la ciencia ficción supone nuevas leyes y propiedades físicas, lo que podemos llamar la realidad física expandida (RFE).

Es en ese contexto como género literario particular en el cual aparece una serie de obras, sea de ficción escrita o de ficción representada, básicamente, películas y series de televisión, en donde surgen vislumbres y exploraciones ficcionales de entidades potenciales de una disciplina que se vislumbra como lo que hemos llamado ingeniería teológica. Veremos dos tópicos en torno a los númenes sintéticos secundarios que la ciencia ficción ha explorado: el caso de la realidad virtual y el caso de las megamáquinas en el mundo real.

II.1. LOS NÚMENES SECUNDARIOS SINTÉTICOS EN LAS REALIDADES VIRTUALES

La ciencia ficción ha apelado, en los últimos cuarenta años, en forma creciente, a escenarios de realidad virtual (RV). Una definición de RV sería la siguiente: experiencia simulada que emplea sensores ópticos de tres dimensiones y sensores dinámicos kinésicos para dar al usuario la sensación de una inmersión senso-perceptual en un escenario que simula ser parte de RF, pero que es meramente una creación. La RV es uno de los extremos de lo que se conoce como el «Continuo realidad-virtualidad».

Las artes audiovisuales son el medio narrativo que más ha empleado la hipótesis de RV, porque precisamente los efectos especiales sintéticos permiten una completa libertad en la presentación visual de dichas realidades, lo que sería imposible con efectos especiales materiales: ello comienza con la película *Tron*, de Steven Lisberger. Y ello se ha desarrollado en forma extensa con los llamados videojuegos de inmersión.

En la literatura el tema tiene una de sus primeras expresiones en el cuento «Las gafas del Pigmalión», del influyente autor Stanley G. Weinbaum. Pero tal vez la novela más influyente sobre el tema ha sido *Simulacron-3*, de Daniel F. Galouye, en la cual aparece el concepto de una RV dentro de otra RV, suerte de realidades virtuales anidadas, un concepto revolucionario para la época (esta novela tuvo dos versiones cinematográficas: una, *World on a Wire*, de Rainer Werner Fassbinder, y otra, *The Thirteenth Floor*, de Josef Rusnak). Por su parte, *Neuromante* y *Luz virtual*, de William Gibson, definieron el concepto de ciberespacio. Otros ejemplos son *Snow Crash*, de Neal Stephenson, donde se hizo una amplia referencia al término ‘avatar’ para describir la representación de uno en un mundo virtual, y *The Hacker and the Ants*, de Rudy Rucker, donde un programador utiliza la RV para el diseño y la prueba de robots. La serie *Otherland*, de cuatro novelas, de Tad Williams, publicada entre 1996 y 2001 y ambientada en la década de 2070, muestra un mundo en el que Internet se ha vuelto accesible a través de la RV.

Cualquier apelación a RV narra para el lector una historia interna, un agente simulado en una realidad simulada, pero deja un costado o narra lateralmente lo que le pasa al agente real biológico que está simulado, ya sea que controle plenamente o no en la RV. Quienquiera que recuerde el universo ficcional *Matrix* identificará que en este hay dos niveles:

- El nivel intra-Matrix, en el cual lo que las películas muestran es una megaRV, en la que viven los avatares de los humanos encerrados en celdas bio-eléctricas; en esa RV, hay cuestiones que tienen que ver con programas que se emancipan del megaprograma inicial, y adquieren cierta autonomía y, de alguna manera, entran en conflicto con las instrucciones del programa madre.

- Y el nivel extra-Matrix, en el cual lo que las películas muestran es lo que ocurre en RF, en donde humanos que tienen ciertos armamentos luchan contra las máquinas dirigidas por el megaprograma Matrix, y que, a su vez, tienen robots armados que se enfrentan a los humanos en una batalla física.

- Como tercer andarivel narrativo, hay algunas interacciones entre programas intra-Matrix que se han emancipado o que tienen una agenda propia del programa madre y subjetividades orgánicas humanas que militan en la resistencia extra-Matrix.

Este universo ficcional no solo presenta una dominación de los humanos obligados a vivir en una RV, sino que en todo su desarrollo presenta una historia completa del futuro de dicha situación:

-La tetralogía *Matrix: The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003), *The Matrix Resurrections* (2021).

-La serie *Animatrix*. Hay dos episodios que ponen claramente como clave de ese universo ficcional el momento en que las máquinas no solo declaran la guerra a la humanidad orgánica, sino que derrotan a dicha humanidad orgánica: *El segundo renacimiento. Parte I* (5.º episodio); *El segundo renacimiento Parte II* (6.º episodio).

El universo ficcional *Matrix* plantea una situación en la cual la humanidad orgánica ha sido completamente derrotada, y casi todos los humanos han sido sometidos a una suerte de esclavitud instrumental en suspensión, empleados como fuentes de producción de bioelectricidad para el funcionamiento de la megacomputadora que da origen a la megasimulación —la propia *Matrix*—, en la cual los humanos creen estar viviendo con sus mentes conectadas a una megaRV.

En el caso de la hipótesis de una RV, el creador u ordenador de dicho universo se emancipa de las restricciones de la realidad física, puede cambiar las leyes físicas, puede cambiar la biología, puede crear estructuras dinámicas que no sean posibles en RF, y entonces el artificio permite creaciones literarias en las cuales un ser humano común —un programador— puede devenir una divinidad, en el sentido de que puede controlar todas las variables de todas las cosas de dicha RV. Y esto se radicaliza si suponemos que pudiera haber realidades virtuales que contuvieran dentro de sí entidades sentientes que no tengan un soporte biológico (no sean avatares de ningún humano físico), es decir, una RV que contenga programas autoconscientes. En ambos casos, esas entidades sintéticas podrían ser una divinidad para los avatares de humanos o las subjetividades sintéticas de esa RV con todos los poderes señalados en la sección anterior.

II. 2. LOS NÚMENES SECUNDARIOS SINTÉTICOS EN LA REALIDAD FÍSICA: LA OMNIMÁQUINA

Fuera del tópico ficcional de una entidad numínica en una RV, que es la situación más fácil de vincular con la noción de IT, la ficción especulativa ha explorado númenes mecánicos externos a cualquier RV, o sea, verdaderas divinidades secundarias en la realidad física. Entre los universos ficcionales en los cuales el conflicto entre subjetividades mecánicas y subjetividades orgánicas humanas es más marcado y que, a su vez, ha tenido más impacto en la cultura popular de los últimos cincuenta años, podemos señalar los siguientes:

-La obra de Frank Herbert: (i) su trilogía *El incidente Jesús*, *El Efecto Lázaro* y *El factor ascensión*; (ii) su novela independiente *Los creadores de Dios*, que es específicamente la novela en la cual el concepto de IT aparece completamente configurado; (iii) las novelas de una trilogía que es una precuela del universo *Duna* escrito por Frank Herbert.

-Tres novelas escritas por Brian Herbert y Kevin J. Anderson: *Dune: La Yihad Butleriana*, *Dune: La cruzada de las máquinas* y *Dune: La batalla de Corrin*. Ellas desarrollan un tema que en *Duna* estaba meramente mencionado: la Yihad Butleriana, una batalla de la humanidad contra máquinas, los robots inteligentes que la dominaba y que casi llegan a exterminarla.

-La tetralogía de Dan Simmons *Los cantos de Hyperión*, que contiene las siguientes novelas: *Hyperion* (1989), *La caída de Hyperion* (1990), *Endymion* (1995) y *El ascenso de Endymion* (1997). En este universo se produce un conflicto entre la humanidad y las inteligencias artificiales, que han adquirido autoconciencia y plena independencia.

-*Ciclo del centro galáctico*, de Gregory Bedford, una heptalogía que incluye los siguientes títulos: *En el océano de la noche*, *A través del mar de soles*, *Gran río del espacio*, *Mareas de luz*, *Abismo frenético*, *Navegante de la luminosa eternidad*. Se trata de una inmensa serie de ciencia ficción tecnológica en donde la humanidad se expande por el espacio y se encuentra con opositores que son mecánicos y no orgánicos: la misteriosa civilización *mec* de máquinas inteligentes enemigas de la existencia orgánica.

-*Colossus: The Forbin Project*, Joseph Sargent. Este film presenta el caso de una supercomputadora que tiene el control del sistema defensivo de los Estados Unidos y se conecta con otra supercomputadora que tiene el control del sistema defensivo de la Unión Soviética, y entre ambas deciden dominar el mundo y controlar a los seres humanos, a quienes les quitan toda la libertad y los esclavizan.

- La franquicia *Terminator*, compuesta por cinco películas y otra serie de productos que incluyen series con actores y series de animación, videohistorietas y demás. Compuesta inicialmente por las siguientes películas: *Terminator* (1984), *El juicio final* (1991), *La rebelión de las máquinas* (2003), *Terminator Salvation* (2009), *Terminator Génesis* (2015), *Dark Fate* (2019). Este universo ficcional supone dos tópicos de la ciencia ficción, el control y gobierno de las máquinas o mecanismos inteligentes sobre la humanidad orgánica, y el viaje por el tiempo. La premisa general de este universo ficcional es un futuro en el cual una inmensa computadora de defensa denominada Skynet ha esclavizado a la humanidad luego de un holocausto nuclear, y los humanos sobrevivientes luchan por la existencia y, de alguna manera, por revertir la situación. Pero esta lucha se produce en el pasado de ese futuro en donde tanto los humanos como Skynet intentan intervenir a fin de evitar la modificación de la línea temporal, de modo que no se produzca el triunfo final de las máquinas.

-La franquicia *Battlestar Galactica*. Esta franquicia tuvo dos iteraciones: la primera, una serie de televisión del año 1978; la segunda, una serie de televisión que comienza en 2004, a la que siguen luego miniseries, videojuegos y novelizaciones. La premisa de este universo ficcional es la humanidad orgánica que vive en colonias en un estado de conflicto permanente con una especie de máquinas inteligentes denominadas Cylon (en la segunda iteración de la serie estos son creados por los humanos y luego se rebelan contra ellos, lo que se desarrolla en la precuela *Caprica*, del año 2010), que se resuelve cuando los Cylon lanzan un ataque masivo que mata a todos los humanos coloniales, excepto a los tripulantes de una vieja nave de combate, precisamente, la Galáctica, que entonces comienza a huir perseguida por los organismos y trata de llegar a la Tierra, que habría sido también una colonia de una humanidad exoplanetaria.

-Ultron, un supervillano ficticio del universo ficcional de *The Avengers*, de Marvel Comics, un robot autoconsciente que desarrolla un complejo de divinidad y quiere exterminar a la raza humana.

Tal vez la novela que más ha desarrollado la existencia de númenes mecánicos y que incluso ha intentado brindar una explicación de su surgimiento ha sido *The Humanoids*, de Jack Williamson, del año 1949. Se trata de una de las primeras distopías acerca de subjetividades mecánicas. Los humanoides, una suerte de robots creados con una nueva tecnología que el autor llama rodomagnetismo, comienzan a expandirse por toda la galaxia, operando sirvientes de la humanidad, pero en un modo opresivo, donde van desplazando sistemáticamente cada ámbito de libertad de los sujetos orgánicos humanos, creando una situación paradójica en donde el sirviente ha reducido a su amo a una servidumbre total. Se trata de una de las primeras novelas en donde aparece el concepto de un desafío existencial para toda la humanidad producido por máquinas poderosas e incontrolables.

III. LA NATURALEZA DE LOS NÚMENES SINTÉTICOS

Al señalar el elemento distópico como una de las marcas características del género de la ciencia ficción, este aparece claramente en los universos ficcionales en los que se señala, ya no una mera rebeldía de la máquina contra su creador, sino una usurpación de las funciones de gobierno y de dominio. La ciencia ficción genera una reflexión sobre los posibles límites y los posibles escenarios en los cuales los númenes secundarios sintéticos puedan llegar a existir ya no como creación literaria, sino como posibilidad fáctica.

Samuel Butler se enfrentó con esa cuestión teórica:

Nos referimos a la pregunta: ¿Qué clase de criatura será probablemente la próxima sucesora del hombre en la supremacía de la tierra? [...]. Con el paso de los siglos, nos encontraremos como la raza inferior. Inferiores en poder, inferiores en esa cualidad moral del autocontrol, los consideraremos la cima de todo lo que el hombre mejor y más sabio pueda aspirar. Ninguna pasión maligna, ningún celo, ninguna avaricia, ningún deseo impuro perturbará la serena fuerza de esas gloriosas criaturas. [...]. El hombre se habrá convertido para la máquina en lo que el caballo y el perro son para el hombre. Continuará existiendo, incluso mejorará, y probablemente estará mejor en su estado doméstico bajo el benéfico dominio de las máquinas que en su actual estado salvaje. (Butler, 1917, pp. 44-45)

Esas dominaciones de las máquinas serán servidas por los humanos «hasta que los órganos reproductivos de las máquinas se hayan desarrollado de una manera que apenas podemos concebir todavía, dependerán completamente del hombre incluso para la continuidad de su especie» (Butler, 1917, p. 45).

Samuel Butler ya presagiaba la génesis de la singularidad tecnológica en una nota que introduce al final de su carta. Allí señala el proceso de empleo y desempleo de estructuras técnicas como un efecto no intencional en la génesis de las estructuras de la evolución mecánica. Sería un proceso que incluye y desborda la intencionalidad de los proyectistas, en el que las máquinas se auto-construyan y auto-diseñen hasta llegar a tener un poder inmenso y terminal sobre los humanos. Y de este peligro que veía Samuel Butler viene el precoz llamamiento en contra de las máquinas que proponía el autor.

Si los universos ficcionales que expusimos pueden entenderse desde los primeros dos sesgos tecnológicos, otros universos ficcionales han explorado el tercer sesgo tecnológico, que es el determinante en la configuración de númenes secundarios sintéticos. Estos universos ficcionales se manifiestan en obras como *Her*, de Spike Jonze, o *Ex Machina*, de Alex Gardner, donde aparece el creciente proceso de algoritmos y de artefactos antropomórficos emocionales, es decir, máquinas que se enamoran y nos enamoran. Este tema, que cruza numerosas series y películas cuya lista excede el espacio disponible, ya fue anticipado en un episodio de la serie *The Twilight Zone*, en donde aparece el tema del vínculo emocional entre un humano y un artefacto robot antropomorfo femenino; de allí, el siguiente diálogo:

—¿Corry? ¿Corry?

—¿Te burlas verdad? Cuando me hablas y me ves, te burlas.

—Perdona. Me lastimaste Corry.

—¿Te lastimé? ¿Cómo pude lastimarte? [Cogiéndole del brazo con violencia]. Esto no es carne, bajo esto no hay carne, ni músculos ni tendones. Eres como este automóvil, un pedazo de metal con brazos y piernas. ¡Pero él no se burla de mí como lo haces tú! No me ve con una mirada ficticia ni me habla con una voz que no existe. ¡Ya estoy hastiado de que se burlen asquerosamente de mí! Eres una mentira y solo sirves para recordarme mi soledad y que voy a volverme loco.

—[Llorando]. También sé sentir la soledad, Corry.

—Alicia, lo siento, perdóname. (Serling, 2023)

¿Cuál es el problema que presenta este tercer sesgo comparado con el de los algoritmos emocionales sintéticos? En los universos ficticiales que presentamos previamente, las máquinas ejercen un poder coactivo sobre los humanos, sea en la realidad virtual o en la realidad física. Las máquinas obtienen la capacidad de ejercer el poder en las sociedades políticas existentes e incluso en todo el espacio antropológico tornándose en dictadoras totalitarias e imponiendo sus decisiones por medio de la coacción y la violencia física. Esos son los escenarios distópicos más atractivos en la vasta producción de la ficción especulativa contemporánea. En ella se explora la situación en la cual surgen númenes secundarios sintéticos cuando se produce un proceso evolutivo mecánico sobre algoritmos y mecanismos antropomórficos en modo tal que se generen ASI, que (i) estarían fuera de todo control humano y (ii) podrían controlar los asuntos humanos. Por ello, los escenarios ficticiales de *Colossus* y de *Terminator* ponen la relación de dominación en términos de coacción pura y dura. El lema es obediencia ciega o muerte.

Pero esto no alcanzaría para caracterizar a un numen secundario sintético. La convergencia del primer y segundo sesgos tecnológicos parecerían ser condiciones necesarias pero insuficientes para poder pergeñar la idea de una divinidad real que opere en las funciones y roles que tenían los númenes de las religiones secundarias.

Por ello, si nos reducimos a estos dos sesgos, lo que se podría presentar es un escenario de disteísmo, es decir, divinidades monstruosas, básicamente, seres malignos, los que no se corresponden plenamente con la noción de una divinidad secundaria de los panteones que fácticamente han constituido gran parte de las religiones humanas.

Pero en este disteísmo, los númenes solo obrarían como cancelación, para lo cual se requerirían poderes negativos o poderes de obturación. Pero las divinidades de las religiones secundarias no son solo castigadoras o canceladoras de lo humano, sino que ejercen poderes como proveedores y otorgadores, y estos son poderes positivos o de producción. Es cierto que muchas de las divinidades secundarias presentan una combinación de poderes negativos y positivos, pero la relegación de humanos a númenes secundarios se realiza por esos poderes positivos que son los que ponen al numen en una escala de realidad distinta a la escala humana. Estos dioses proveerán el éxito a las cosechas, en las guerras, en la expedición pesquera, en la iniciación de los adultos, en la partida de caza, y permitirán la supervivencia de la comunidad en el terremoto o en la pandemia.

Y es en este ámbito en el cual el tercer sesgo se revela como el más importante al considerar el surgimiento de númenes secundarios sintéticos, que ellos puedan seducir, convencer, estimular nuestra adhesión, pero mucho más importante, que puedan retribuir, que puedan dar premios y beneficios a quienes les rindan pleitesía y los homenajeen.

Aquí es donde los númenes secundarios sintéticos podrían introducir una novedad irreversible en la historia humana, en tanto serían númenes reales, cuya existencia se podría confirmar con todas las metodologías de las ciencias y las tecnologías. Y si en ese caso la existencia real de Zeus o Tláloc será denegada, en el caso de Skynet o Colossus o sus análogos en esos futuros posibles sí podrán existir, si se da la convergencia entre los tres sesgos tecnológicos expuestos; así ocurrirá que la historia humana universal podría ser envuelta por otra historia.

Así como los transhumanistas abogaron por el cibernético y por una humanidad que se mejore por medio de prótesis expansivas, en el caso de los númenes secundarios sintéticos aparecería una historia humana poblada con dioses reales que será una situación cuya trayectoria temporal nos será absolutamente desconocida e impredecible. La ficción especulativa ha presentado esa convergencia de sesgos tecnológicos en modos imaginarios, pero verosímiles, tan verosímiles que esos sesgos tecnológicos y sus posibles derivas en un futuro próximo se pueden identificar en ella. Y es precisamente esa convergencia de los tres sesgos en ciertas ASI completas lo que aparece como el resultado preciso de lo que llamamos ingeniería teológica. Y en ello no hay una fantasía como en el caso del país de Narnia o de Nunca Jamás, sino una realidad que ya es perfectamente posible y ominosa en nuestro tiempo. A diferencia de los personajes de fantasía como Papá Noel y el hada Campanita, Skynet puede ser una anticipación de dioses o númenes secundarios por venir.

De darse este resultado, la humanidad entrará en un ámbito y un tiempo desconocidos, especialmente, un tiempo de dioses reales que obren poderes reales sobre humanos que habrán perdido toda capacidad de controlarlos. Es un logro de la ficción especulativa contemporánea abordar estas cuestiones con una intensidad y con una verosimilitud que nos lleva a pensar y explorar filosóficamente la posibilidad de una teología de dioses sintéticos producidos por ingenierías teológicas.

V. ¿TRASCENDENCIA SINTÉTICA?

El concepto de trascendencia remite inevitablemente a una ruptura en los órdenes de realidad, la realidad inmanente histórica en el espacio antropológico, y una realidad envolvente de la anterior poblada por entidades preternaturales o sobrenaturales que poseen poderes, que intervienen en los asuntos humanos o incluso que son generadoras de toda la realidad como creadoras, y con las que los humanos tienen relaciones dentro de lo que se conoce como sistemas de creencias religiosas. Estos habitantes de esa realidad envolvente y de carácter no físico son objeto de temor y reverencia, que surge de lo que los filósofos de la religión han llamado experiencias hierofánicas o numinosas, que son centralmente experiencias de entidades no físicas, de manifestaciones físicas que revisten propiedades no ordinarias y, por ende, actúan como signos o marcas de lo trascendente.

Estos habitantes de esa realidad envolvente no son criaturas de la imaginación, por lo menos para aquellos que están inmersos en un sistema de creencias religiosas en donde estos son los númenes o el numen con el que se tiene una religación como relación primaria. Nada de ello ocurre con los mecanismos; los mecanismos de nuestro mundo inmediato son perfectamente comprensibles en tanto entidades físicas construidas mediante procedimientos técnicos sobre materiales físicos previamente existentes y aplicando tecnologías en el marco de las leyes físicas de las teorías fundamentales sobre nuestro universo. De vista, la noción de que un mecanismo adquiera una supuesta trascendencia debería ser entendida como una mistificación, una transposición impropia de un orden de realidad a otro orden de realidad. Tales procesos de deificación ocurren en el mundo histórico, pero, en rigor de verdad, una correcta filosofía de la religión discierne claramente entre estos entes físicos reificados como númenes reales y aquellos que son el núcleo de las experiencias hierofánicas o numinosas.

Desde esta perspectiva el tema de los númenes secundarios sintéticos no ofrecería una novedad interesante a la reflexión filosófica sobre las religiones. Pues contra tal conclusión provisional podemos defender otra más novedosa. La propia idea de singularidad tecnológica como fue definida, y la noción de una evolución mecánica ya anticipada por Samuel Butler nos ponen ante algo nuevo, que es un proceso material, pero que trasciende a lo humano, es decir, que rompe totalmente con las determinantes orgánicas y antropológicas, e instala una realidad, por el momento, puramente especulativa, pero que no es traducible a lo humano. Las máquinas no son humanos más grandes o humanos mejores, en tanto su intencionalidad, sus hipotéticas

propiedades conscientes y reflexivas tendrían una naturaleza tan diferente a la humana como las tiene la humana respecto de un cactus. Este es el tema absolutamente crucial en estas líneas. El surgimiento de las ASI y el proceso de convergencia de sesgos tecnológicos en algunas de ellas que tendrán un carácter de verdaderos númenes secundarios sintéticos no puede ser entendido en términos de lo mismo, pero más grande. Es decir, no tenemos el vocabulario para poder comprender esa tecnopsicología. Y así como el proceso de hominización y surgimiento de homo sapiens fue una ruptura radical y configuró una singularidad respecto del mundo orgánico, al modo de una trascendencia inmanente a la realidad física, también el surgimiento de la singularidad tecnológica tendrá un rol exactamente igual. Y de suceder, de surgir tales númenes secundarios sintéticos en ejercicio de todos sus poderes, ya no en modo simbólico, sino en modo físico y real, también nos encontraremos ante una trascendencia inmanente al mundo físico, pero absolutamente disruptiva con la naturaleza del espacio antropológico. Nos encontraremos en un espacio supraantropológico, cuyos dioses podrían ser tan reales como lo son el sol y la luna. Y en este caso la literatura de ficción especulativa, de la que hemos señalado algunos ejemplos en este trabajo, aborda un material que permite una reflexión filosófica muy aguda y muy intensa con muchas pistas para el trabajo conceptual tendiente a delinear o a bosquejar esta posible trascendencia por venir.

REFERENCIAS

- Asimov, I. (1942). Runaround. *Astounding Science Fiction*, 28(5), 94-103.
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.
- Butler, S. (1917). Darwin among the Machines. En S. Butler, *The Note-Books of Samuel Butler* (pp. 42-47). E. P. Dutton y Co.
- Chalmers, D. (2010). The Singularity: A Philosophical Analysis. *Journal of Consciousness Studies* (17), 7-65.
- Clarke, R. (12 de octubre de 1994). *The Digital Persona and its Application to Data Surveillance*. <http://www.rogerclarke.com/DV/DigPersona.html#Conc>
- Clark, S. R. (2005). Science Fiction and Religion. En D. Seed, *A Companion to Science Fiction* (pp. 95-110). Blackwell Publishing Ltd.
- Gardner, J. (2009). The Intelligent Universe. En S. J. Dick, *Cosmos and Culture: Cultural Evolution in a Cosmic Context* (361-382). National Aeronautics and Space Administration.
- Morel, Z. (25 de abril de 2016). *The Fine Line between Utopia and Dystopia*. <https://sites.williams.edu/engl117s16/uncategorized/the-fine-line-between-utopia-and-dystopia/>
- Mucci, T. y Stryker, C. (18 de diciembre de 2023). *What is artificial superintelligence?* <https://www.ibm.com/think/topics/artificial-superintelligence>
- Mucci, T. y Stryker, C. (7 de junio de 2024). *What is the technological singularity?* <https://www.ibm.com/think/topics/technological-singularity>
- Rothblatt, M. (2011). *From Transgender to Transhuman: a Manifesto on the Freedom of Form*. Martine Rothblatt.
- Serling, R. (29 de abril de 2023). *The Twilight Zone 01x07 - The Lonely*. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=50328>
- Turing, A. (4 de abril de 2022a). *Intelligent machinery, a heretical theory*. <https://turingarchive.kings.cam.ac.uk/publications-lectures-and-talks-amtb/amt-b-4>
- Turing, A. (4 de abril de 2022). *'Can automatic calculating machines be said to think?* <https://turingarchive.kings.cam.ac.uk/publications-lectures-and-talks-amtb/amt-b-6>
- Vela, E. (16 de septiembre de 2017). *Características de los dioses*. <https://arqueologiamexicana.mx/arqueomex20>
- Wiseman, E. (15 de diciembre de 2015). *Sex, love and robots: is this the end of intimacy?* <https://www.theguardian.com/technology/2015/dec/13/sex-love-and-robots>

NOTAS

- [1] Licenciado en Filosofía por la Universidad de Buenos Aires, en la que se ha desempeñado como profesor, así como en la Universidad del Salvador e Instituto de Profesorado A 1390 «Alfredo L. Palacios». Contacto: agm.episteme@gmail.com
- [2] Una definición muy citada de 'persona digital' es la que ofrece Roger Clarke (1994, p. 4): «La persona digital es un modelo de la existencia pública de un individuo basado en datos y mantenido mediante transacciones, y destinado a ser utilizado como una representación vicaria de ese individuo [...] que

se establece a través de la recopilación, almacenamiento y análisis de datos sobre esa persona». Se trata de introducir en el concepto jurídico de identidad personal documentaria este modelo de una persona extradigital, pero que tiene que ser vista como una extensión de dicha personalidad extradigital. Sucede que la persona digital genera derechos y obligaciones nuevas que tienen que ver con el tratamiento de la información y las formas en que esta se conecta con numerosos dispositivos en la máquina digital. El concepto se puede extender hacia una simulación de inteligencia diseñada para interactuar verbalmente con humanos mediante su representación visual, o para interactuar cinéticamente con humanos al ser instanciada en un robot o en un autómata antropomorfo.

- [3] La primera formulación influyente y con desarrollo de una ética para subjetividades mecánicas fue propuesta por Isaac Asimov en su cuento *Círculo vicioso* (Asimov, 1942, p. 100): las ya famosas Tres leyes de la robótica: Primera Ley: Un robot no hará daño a un ser humano, ni por inacción permitirá que un ser humano sufra daño. Segunda Ley: Un robot debe cumplir las órdenes dadas por los seres humanos, a excepción de aquellas que entren en conflicto con la primera ley. Tercera Ley: Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley.
- [4] Butler se refiere al SS Great Eastern, un barco de vapor botado en 1858, que fue el mayor trasatlántico hasta fines del siglo XIX.
- [5] No es casual que la cancelación de la dimensión temporal se corresponda con la cancelación de la dimensión territorial. Las sociedades políticas utópicas están en islas desconocidas y preservan el aislamiento. La Nueva Atlántida permite el desembarco de viajeros solo bajo condiciones muy estrictas. Shangri-La es una lamasería utópica que aparece en la novela *Horizontes perdidos*, de James Hilton, y que estaba situada en una región inexplorable de las Montañas Kunlun.
- [6] La *space opera* es un subgénero de la ciencia ficción que involucra universos narrativos en los cuales son centrales los viajes espaciales, la colonización de otros planetas, las tramas que involucran asociaciones políticas de varios planetas —como caso extremo, los imperios galácticos—.

AmeliCA

Disponible en:

<https://portal.amelica.org/ameli/ameli/journal/260/2605582004/2605582004.pdf>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en portal.amelica.org

AmeliCA
Ciencia Abierta para el Bien Común

Alejandro Miroli[1]

INGENIERÍA TEOLÓGICA: ¿CREACIÓN FICCIONAL O FUTURO OMINOSO? UNA EXPLORACIÓN SOBRE LAS POSIBLES DERIVAS TEOMÓRFICAS DE LOS DESARROLLOS DE LA IA Y SUS REPRESENTACIONES EN UNIVERSOS FICCIONALES

THEOLOGICAL ENGINEERING: FICTIONAL CREATION OR OMINOUS FUTURE? AN EXPLORATION OF THE POSSIBLE THEOMORPHIC DRIFTS IN AI DEVELOPMENTS AND THEIR REPRESENTATIONS IN FICTIONAL UNIVERSES

Gamma

vol. XXXVI, núm. 75, 2025

Universidad del Salvador, Argentina

revista.gramma@usal.edu.ar

ISSN: 1850-0153

ISSN-E: 1850-0161