

FALACIA DE ELOCUENCIA

ESTUDIO ERISTOLÓGICO SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL MACHINE
LEARNING ANTE LA EMERGENCIA DE LA INTERFAZ LINGÜÍSTICA

EDICIÓN 1.0

NRA: Ü22MM20251128001

NIVEL: 0

ÜBICUOM

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Músico - Fotógrafo - Eristólogo
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser
Fundador de Übicuom
Rector de Übicuom
Ü76669313

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del autor y/o del Rector de Übicuom.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar a los autores y a Übicuom como fuente.

"Übicuom" es una marca sujeta a las leyes de la propiedad intelectual de España, 2025. Queda prohibido el uso de este término la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Rector de Übicuom.

MARCELINO MIGUEL CASTRO – RECTOR DE ÜBICUOM. 2025. ©
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

Resumen:

El presente ensayo aborda la disonancia cognitiva colectiva que ha transformado la nomenclatura tecnológica contemporánea, desplazando el término técnico "Machine Learning" en favor del más pomposo y filosóficamente cargado "Inteligencia Artificial", coincidiendo cronológicamente con la adquisición de competencias lingüísticas por parte de los sistemas computacionales.

Se postula que este re-etiquetado no responde a un cambio ontológico en la naturaleza del software, sino a un sesgo evolutivo humano que vincula indisolublemente la capacidad de articular lenguaje con la posesión de consciencia, agencia y propósito. A través de un análisis de la psicología evolutiva, la Eristología y la teoría de la información, se demuestra que la fluidez sintáctica no es condición suficiente de inteligencia, del mismo modo que el silencio no es evidencia de su ausencia.

Delimitación conceptual:

Para abordar la problemática de la percepción de la máquina, es imperativo, como dicta la costumbre y necesidad en esta entidad, establecer los límites semánticos de los términos que operan como axiomas en este discurso.

INTELIGENCIA. [Intelligence]: 1. Capacidad de abstracción, catalogación y relación. 2. Capacidad para solucionar problemas emergentes de naturaleza desconocida. 3. Potencial de cómputo, conjugación y previsión en base a los conocimientos. 4. Conjunto de datos obtenidos, organizados y usados para facilitar el éxito en una intervención, obra o acción. 5. Capacidad de generar preguntas sobre la información adquirida. 6. Capacidad de adquirir, manejar y aplicar la información. 7. Según Santo Tomás de Aquino: Causa formal del acto humano cuya causa eficiente es la voluntad.

ARTIFICIAL. [Artificial]: 1. Dícese de aquello que es producto de la manipulación de los recursos por un ser racional. 2. Que no es producto espontáneo de la configuración de los elementos y fuerzas del medio ambiente, sino que requiere de la intervención de una voluntad agente externa a la naturaleza del objeto creado.

Bajo estas definiciones, la "Inteligencia Artificial" (IA) es, en su esencia técnica, un ente no orgánico capaz de abstraer patrones y relacionar datos. Sin embargo, la percepción pública de este concepto ha sufrido una mutación no basada en la capacidad de resolución de problemas (la inteligencia per se), sino en la interfaz de comunicación.

Génesis y evolución técnica:

La historia de la computación no es la historia de la inteligencia, sino la historia de la automatización del cálculo. Desde los albores de la informática, con las máquinas de Turing y la arquitectura de Von Neumann, el objetivo fue la ejecución secuencial de instrucciones lógicas.

Durante décadas, lo que hoy el vulgo denomina "Inteligencia Artificial" se mantuvo en el ámbito académico y técnico bajo nomenclaturas más descriptivas y honestas, como "sistemas expertos" o, más recientemente, "aprendizaje automático".

MACHINE LEARNING / APRENDIZAJE AUTOMÁTICO. [Machine learning]: Rama de la informática dedicada al diseño de algoritmos que permiten a las máquinas evolucionar comportamientos basándose en datos empíricos, dando lugar a la capacidad de un sistema para mejorar su rendimiento en una tarea específica a través de la experiencia o datos, sin haber sido programado explícitamente para cada eventualidad de dicha tarea.

El Machine Learning (ML) representa un cambio de paradigma: en lugar de codificar las reglas para obtener una respuesta, se introducen los datos y las respuestas esperadas para que la máquina infiera las reglas. No obstante, durante el auge del ML en la segunda década del siglo XXI, la sociedad no percibía a estos sistemas como "inteligentes" en el sentido humano.

La IA antes del verbo:

Antes de la irrupción de los modelos generativos, la inteligencia artificial ya operaba de manera ubicua y eficiente. Los algoritmos de recomendación de plataformas de contenido, los sistemas de detección de fraude bancario, la visión por computadora para el diagnóstico médico o los motores de ajedrez como Stockfish, demostraban una capacidad de abstracción, catalogación y relación, entendida como inteligencia, muy superior a la humana en sus nichos específicos.

Sin embargo, a Stockfish, capaz de destruir a cualquier Gran Maestro humano, no se le atribuía "alma" ni "consciencia". Se le respetaba como una calculadora glorificada. Como respuesta a la pregunta sobre los motivos, se puede decir que su interacción con el medio era numérica y posicional, algo que los humanos consideramos como frío y sin interacción retórica con nuestra emoción. Siendo así, no había un intercambio de símbolos lingüísticos, pues la máquina "hacía", mas no "decía". La sociedad aceptaba que el algoritmo de Google Maps encontrara la ruta óptima, y sin embargo no sentía la necesidad de darle las gracias ni de preguntarle cómo se sentía al respecto. La herramienta era transparente; la inteligencia, aunque presente, era percibida como mecánica, no como entidad.

La ruptura por la irrupción de la IA Generativa y LLMs:

El cambio en la percepción social, el momento en que el término Inteligencia Artificial pasó de ser un descriptor técnico a una entidad casi mitológica en el imaginario colectivo, coincide con la aparición de la "IA Generativa" y, específicamente, de los "Grandes Modelos de Lenguaje".

IA GENERATIVA. [Generative AI]: Subcampo de la inteligencia artificial enfocado en la creación de contenido nuevo (texto, imágenes, audio) que conserva una coherencia estadística con los datos de entrenamiento, en lugar de simplemente clasificar o predecir datos existentes.

LLM. [Large Language Model]: Modelo de aprendizaje profundo entrenado en inmensos corpus de texto que utiliza mecanismos de atención (Transformers) para predecir la probabilidad de la siguiente unidad de significado (token) en una secuencia. Es, en esencia, una máquina de completado estocástico de alta complejidad.

Como humanos, tendemos a decir que el LLM no "sabe", sin embargo, esto puede no ser así, dado que el fenómeno de saber es en esencia emergente cuando se supera un problema con éxito, pues esto demuestra el conocimiento y la capacitación en aquella competencia que se ha presentado.

SABER. [To know]: 1. Consciencia de la existencia de algo y comprensión de su naturaleza, causas y efectos. 2. Demostración de capacidad por haber superado con éxito un problema con la aplicación de conocimiento. 3. Certeza sin dogma.

FENÓMENO DE SABER. [Know phenomenon]: Manifestación del conocimiento atesorado por medio de la superación de un conflicto notable. Esto queda sostenido en el axioma del conflicto universal y en el axioma del conocimiento.

Sin embargo, el LLM sabe puesto que calcula la probabilidad de que, tras la palabra "el", y en el contexto de "fisiología", aparezca la palabra "cuerpo". Hay semántica en el sentido humano, mas esta emerge sin propósito, pues la agencia ha de ser impuesta por aquel que pretende la obra, dado que el modelo únicamente aporta la "mano de obra", o sea, que hace el trabajo de generar a petición de aquel que pretende la gestión del producto.

Además, a priori y con precaución, quizás se pueda decir que no hay comprensión del significado de una manera idéntica a la que tiene el humano, pues pese a que existen la sintaxis y una estadística sobre la que se soportan las predicciones y los resultados, estos resultados no interactúan con los pesos sobre los que está configurado el resultado estocástico. En otras palabras, el modelo queda pre-entrenado y los resultados de su trabajo no son observados por sí mismo, lo que hace que la comprensión de su mundo sea estática, haciendo que no se pueda entender como la humana. Sin embargo, "algo es por como afecta", y teniendo en cuenta esta premisa, un modelo LLM es inteligente, pues para el humano promedio afecta a su realidad de la misma manera notable como afectaría un agente remoto, tras una terminal de texto, mas siendo notablemente más eficiente en algunas tareas.

Siendo así, el resultado de un LLM es un texto coherente, gramaticalmente perfecto y contextualmente relevante. Y es aquí donde el cerebro humano falla en su diagnóstico.

Psicología evolutiva y la trampa del lenguaje:

El ser humano es un animal social cuyo éxito evolutivo depende casi exclusivamente de su capacidad para la cooperación y la comunicación compleja. La evolución de nuestra psicología, nos ha dotado de mecanismos hiperactivos para la detección de comportamientos antropológicos.

Cuando un ente en nuestro entorno utiliza el lenguaje, siendo una herramienta que durante cientos de miles de años ha sido propiedad exclusiva de otros seres conscientes, nuestro cerebro activa instintivamente la "Teoría de la Mente". Asumimos, por defecto, que detrás de la sintaxis hay una semántica, así como que detrás del mensaje hay un mensajero, y de la misma manera, que detrás de la palabra hay un propósito.

TEORÍA DE LA MENTE. [Theory of Mind]: Capacidad cognitiva humana que permite comprender y atribuir estados mentales propios y ajenos, tales como creencias, deseos, intenciones y emociones, facilitando la interpretación, explicación y predicción del comportamiento de uno mismo y de los demás.

Estamos programados para buscar al otro, al igual que la pareidolia nos hace ver rostros en las manchas de humedad, la "pareidolia cognitiva" nos hace ver consciencia en el texto coherente.

PAREIDOLIA COGNITIVA. [Cognitive pareidolia]: Fenómeno psicológico por el cual la mente humana percibe patrones significativos en estímulos vagos, aleatorios o ambiguos, debido a un sesgo perceptivo adaptativo que acelera el reconocimiento para permitir una interacción funcional con el medio.

El salto del Machine Learning a la Inteligencia Artificial en el discurso popular no se debe a que la máquina ahora razone de forma distinta, pues sigue calculando gradientes y ajustando pesos sinápticos virtuales, sino a que la máquina ahora habla, y por ende, su razonamiento se muestra reconocible. Hemos de ser humildes y conscientes que para todos nosotros, como ejemplares de un simio evolucionado, hablar es sinónimo de pensar, por ello hemos confundido la interfaz con la esencia.

“Hablar dota a un ente de un mayor potencial de ser percibido como inteligente por un humano.”

Demostración de la falacia de la elocuencia:

Es necesario, desde la Eristología, desmontar la relación causal entre capacidad comunicativa e inteligencia. Esto lo podremos hacer entendiendo la “falacia de elocuencia”, propia de esta disciplina, que resulta fundamental para la comprensión de otros entes, así como de sus capacidades y potencias, dado que esto es un factor clave en la forma en la que se lleva a cabo el control del conflicto. Por ende, si definimos inteligencia como la capacidad de resolver problemas, abstraer y relacionar, el lenguaje es solo un medio para manifestar esa inteligencia, no la inteligencia en sí misma.

ELOCUENCIA. [Eloquence]: Capacidad de expresión verbal con notable potencia de éxito en su propósito.

FALACIA DE ELOCUENCIA. [Eloquence fallacy]: Error de razonamiento en el que se atribuye veracidad o capacitación a un ente según su capacidad de expresión verbal.

Ejemplo 1: Un loro estocástico.

Un loro puede ser entrenado para repetir frases complejas, tanto así que puede decir "tengo hambre" o recitar un poema. Sin embargo, el loro no comprende la lírica ni la estructura gramatical, y por ello, simplemente reproduce sonidos asociados a recompensas. Si bien el loro posee inteligencia biológica, su capacidad de hablar no es la prueba de ella, sino su capacidad de resolver problemas en su entorno que no están directamente relacionados con la semántica de lo expresado, como puede ser encontrar comida o socializar. Un LLM es, en una escala de magnitud infinitamente mayor, por tanto puede ser entendido como un loro estocástico, que repite patrones aprendidos sin la experiencia subjetiva "qualia" de lo que dice.

QUALIA. [Qualia]: 1. Cualidad subjetiva de la experiencia individual.

Ejemplo 2: El efecto ELIZA.

En los años 60, Joseph Weizenbaum creó ELIZA, que era, o es, un programa rudimentario que simulaba ser un psicoterapeuta rogeriano. A pesar de que el código era extremadamente simple y básicamente refraseaba lo que el usuario decía, los usuarios desarrollaron vínculos emocionales con el programa y le atribuyeron una profunda inteligencia y empatía. La inteligencia no estaba en el código de ELIZA; estaba en la interpretación sesgada del usuario, facilitada por el uso del lenguaje.

Ejemplo 3: La Habitación China.

El filósofo John Searle propuso este experimento mental:

Imaginemos a una persona dentro de una habitación que no sabe chino. Tiene un manual de reglas (el algoritmo) que le dice: "si te pasan un papel con el símbolo X, devuelve un papel con el símbolo Y". Fuera de la habitación, gente que sí sabe chino pasa mensajes y recibe respuestas coherentes. Desde fuera, parece que la habitación "sabe" chino. Desde dentro, el operador no tiene ni idea de lo que está manipulando.

Se puede decir que, de momento, los LLM, son la habitación china a escala industrial, pues procesan símbolos, no significados.

Ejemplo 4: La inteligencia no verbal.

Por contraposición, existen entes de alta inteligencia que carecen de capacidad comunicativa verbal humana.

- Un pulpo puede resolver rompecabezas complejos, abrir frascos y utilizar herramientas.

- Un humano con afasia severa o mudez no pierde su capacidad de raciocinio, lógica o abstracción por el hecho de no poder articular palabras.

- Un monje en voto de silencio no es menos sabio que un charlatán de feria; de hecho, a menudo es lo contrario.

Por tanto, la elocuencia es, frecuentemente, una máscara para la vaciedad, mientras que el silencio puede albergar la más profunda de las comprensiones.

Conclusión

La transición terminológica de Machine Learning a Inteligencia Artificial en el acervo popular no marca un hito tecnológico de autoconsciencia de la máquina, sino un hito psicológico de antropomorfización por parte del usuario. No hemos otorgado el título de "inteligente" a la máquina porque haya empezado a pensar, sino que lo hemos hecho debido a que ha empezado a imitarnos en nuestra característica más distintiva y, de momento, sobresaliente, que resulta ser el lenguaje y la expresión de lo abstracto.

Es un error categórico, así como un fallo en el juicio crítico, asumir que la capacidad de generar sintaxis implica la posesión de semántica o propósito. La AGI (Artificial General Intelligence), si ha de llegar, casi con toda seguridad se expresará con solvencia y, adicionalmente, tenderá a definirse por su capacidad de establecer sus propios vectores de interés y comprender la naturaleza de su propia existencia, no por lo convincente que sea su charla.

Como entidad dedicada a la obtención y expansión del conocimiento, en Übicuum debemos mantener la frialdad analítica, y siendo así, no debemos considerar inteligente a cualquier cosa que hable, ni debemos entender como falta de inteligencia a aquel o aquello que no se comunique en nuestros términos. De hecho, ser inteligente tiene más cercanía a escuchar y entender que a hablar sin control de lo dicho.

La inteligencia reside en la capacidad de operar sobre la realidad, no en la capacidad de formar sonidos consonantes que puedan ser interpretados. Tal y como el arte es la capacidad de expresar emociones con éxito y precisión, adheridas al propósito de ello, y no es la capacidad de crear sin definición del propósito y que otros interpreten lo que quieran.

“El lenguaje es el medio, lo dicho es el contenido, y la inteligencia es lo que permite el dominio de todo ello para expresar el propósito.”

“La capacidad de hablar no te hace inteligente.”
Qui Gon Jinn - Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma (1999).

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES. (Siglo IV a.C.). *Política*.

CHOMSKY, N. (1957). *Syntactic Structures*. Mouton.

DESCARTES, R. (1637). *Discurso del método*.

HEIDEGGER, M. (1954). *Die Frage nach der Technik*. (La pregunta por la técnica). Neske.

KAHNEMAN, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux.

MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. (2025). *Glosario general de la Esgrima Láser. Recopilación de términos y voces con particular significado y uso en el contexto esgrimístico*. v0.984. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20230301001. Consultado el 29/11/2025.

PINKER, S. (1994). *The Language Instinct*. William Morrow and Company.

SEARLE, J. R. (1980). *Minds, brains, and programs*. Behavioral and Brain Sciences, 3(3), 417-457.

SHANNON, C. E. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*. The Bell System Technical Journal, 27, 379–423, 623–656.

TURING, A. M. (1950). *Computing Machinery and Intelligence*. Mind, 59(236), 433-460.

VASWANI, A., et al. (2017). *Attention Is All You Need*. Advances in Neural Information Processing Systems, 30. Google Brain.

WEIZENBAUM, J. (1966). *ELIZA. A computer program for the study of natural language communication between man and machine*. Communications of the ACM, 9(1), 36-45.

WITTGENSTEIN, L. (1953). *Investigaciones filosóficas*. Blackwell Publishing.