

¿Los intentos por regular la IA están tomando en cuenta las áreas que verdaderamente importan?



Los rápidos avances que estamos observando en el desarrollo de la Inteligencia Artificial han provocado que muchos cuerpos legislativos a nivel internacional estén impulsando iniciativas para regular el desarrollo y las aplicaciones de esta nueva herramienta.

En opinión del economista [Tyler Cowen](#), por ejemplo, las propuestas legislativas que se discuten actualmente en Estados Unidos sobre potenciales riesgos y cómo regular el uso ético de estas herramientas pueden ser demasiado prematuras.

Cowen estima que Estados Unidos no debería, por el momento, regular ni otorgar licencias a los servicios de IA como entidades en sí mismas, aunque los servicios de IA actuales están sujetos a las leyes existentes, incluidas las leyes contra la violencia y el fraude. En cambio, las modificaciones legales que se deberían estar impulsando tendrían que centrarse en, por ejemplo, atraer talento humano del exterior o agilizar los procesos burocráticos para la asignación de fondos para investigación y desarrollo.

El enfoque estadounidense no dista mucho de lo que se está haciendo en otras latitudes. [EY](#) analizó los esfuerzos regulatorios de ocho jugadores clave a nivel global (Canadá, China, la Unión Europea, Japón, Corea del Sur, Singapur, Reino Unido y Estados Unidos) y encontró que hay una aspiración general: reducir los daños potenciales de la IA y, al mismo tiempo, facilitar su uso en beneficio social y económico de sus ciudadanos.

Además, el estudio identifica cinco grandes tendencias comunes en las propuestas de supervisión de la IA:

1. La regulación y la orientación sobre IA que se están considerando son coherentes con los principios básicos definidos por la OCDE y respaldados por el G20.
2. Estas jurisdicciones están adoptando un enfoque basado en el riesgo para la regulación de la IA.
3. Debido a los diferentes casos de uso de la IA, algunas jurisdicciones se están centrando en la necesidad de normas sectoriales específicas, además de una regulación independiente del sector.
4. Estos jugadores están llevando a cabo la elaboración de normas relacionadas con la IA en el contexto de otras prioridades de política digital, como la ciberseguridad, la privacidad de los datos y la protección de la propiedad intelectual.
5. Muchas de estas jurisdicciones están utilizando entornos de pruebas regulatorios como una herramienta para que el sector privado colabore con los responsables de la formulación de políticas para desarrollar normas que cumplan con el objetivo central de promover una IA segura y ética.



Regulación emergente



Singapur anunció que implementará [nuevas reglas](#) para salvaguardar los intereses de las personas al limitar su capacidad para comerciar con criptomonedas, incluida la prohibición de líneas de crédito con el fin de comprar activos digitales volátiles. Entre las nuevas medidas, que entrarán en vigor por fases a partir de mediados de 2024, los operadores no podrán aceptar compras a través de tarjetas de crédito emitidas localmente. También se prohibirán los incentivos que alienten a las personas a comerciar con los tokens digitales.



Servicios de streaming apuestan por estrategias comerciales impopulares

La mitad de las empresas de *streaming* ahora cobran el doble de su precio de suscripción original. Aunque hay una gran señal de baja satisfacción entre los clientes, las empresas están adoptando [decisiones comerciales agresivas y controvertidas](#), con ello el panorama del *streaming* es cada vez más caro y complicado. Sin embargo, parece estar funcionando. Las empresas están pasando de un modelo de negocio basado en suscripciones a uno centrado en el ingreso medio por usuario, impulsado por dos factores principales: el lento crecimiento de la base de clientes, y el mayor costo para la creación de contenidos.

Para algunas grandes marcas los videojuegos siguen siendo un canal experimental de marketing

A pesar del auge de los videojuegos y los e-sports como canal de entretenimiento en los últimos años, McDonald's y Coca-Cola aún están determinando exactamente qué [métricas clave de rendimiento señalan el éxito entre el público del 'gaming'](#). Por ahora, se están apoyando en indicadores clave de rendimiento de eficacia probada, como el conocimiento de la marca y la fidelidad a la misma, cuando analizan las cifras. El enfoque de prueba y aprendizaje de McDonald's en el marketing de los videojuegos no es necesariamente una mala noticia para los que están en el lado de la oferta. Significa oportunidades para las empresas de videojuegos que están listas y dispuestas a comprometerse con las marcas y los comercializadores utilizando un lenguaje que puedan entender



Riesgos de seguridad

Grupos extremistas vulneran hash-sharing con IA generativa

Investigadores de la asociación público-privada Tech Against Terrorism aseguran que [grupos extremistas](#) están comenzando a experimentar con inteligencia artificial para crear una nueva oleada de propaganda luego de detectar cerca de cinco mil ejemplos de contenido masivo generado por IA generativa a la semana en los últimos meses. Esto incluye imágenes compartidas por grupos vinculados a Hezbolá y Hamás que parecen estar diseñadas para influir en la narrativa que rodea la guerra entre Israel y Hamás, así como un canal de mensajería neonazi que comparte imágenes creadas con IA de mensajes antisemitas en una app disponible en Google Play. El contenido detectado es un riesgo para las grandes plataformas tecnológicas, asegura el director de la asociación, Adam Hadley, "pues la manipulación de imágenes a gran escala por grupos terroristas puede destruir la solución *hash-sharing*", un sistema de detección automatizado que mantiene fuera contenido discriminatorio y violento de internet.

Hackers iraníes atacan sectores clave de Israel

Los sectores tecnológico y educativo israelíes son [blanco de hackeos](#) perpetrados por un grupo de piratas informáticos iraní. Agonizing Serpens, como se denomina al grupo de *hackers*, inició los ataques en enero de 2023 cuando instaló un software malicioso en los sistemas de información de ambos sectores para robar datos sensibles, como información personal de identificación (PII) y propiedad intelectual. Agonizing Serpens es conocido por desplegar wipers, un tipo de software malicioso que elimina datos y archivos de los sistemas informáticos de manera irreparable.



Digitalización e Infraestructura

La energía eólica y solar alimentan hoy grandes sectores de la computación en la nube que están detrás de los servicios de internet y las aplicaciones. En los últimos años, la multinacional Google ha adquirido suficiente energía renovable para satisfacer el consumo anual de energía de sus operaciones de datos -pero a cualquier hora del día, en cualquier red concreta, la electricidad que llega a un centro de datos comienza a proceder de fuentes más sucias, pues la energía derivada del viento y el sol no está siempre disponible. De esta manera, la empresa de búsquedas invirtió en un proyecto hace dos años como parte de sus esfuerzos por conseguir que todos sus centros de datos funcionen con energía renovable las 24 horas del día y ya hay una respuesta al reto.

Luego de realizar una operación piloto en una central geotérmica ubicada en Nevada, la startup Fervo Energy demostró a Google que un [nuevo enfoque de la energía geotérmica](#) puede permitir que se utilice el calor natural de la tierra en cualquier parte del mundo al excavar rocas completamente secas y crear una fuente termal artificial mediante un bombeo de agua que retorna a la superficie mucho más caliente, para producir vapor, alimentar las turbinas de la central, y así, suministrar electricidad a la red de centros de datos.



Food for thought

[¿Cómo funciona exactamente la magia de la IA?](#)

Dion Häfner y un grupo de investigadores de la Universidad de Copenhagen describieron en un ensayo una forma ingeniosa de hacer más entendible la IA. Ellos construyeron una red neuronal artificial, la utilizaron para resolver un problema y plasmaron sus conclusiones en una ecuación sencilla compuesta de cinco partes. El problema que decidieron resolver a través de este método computacional se centró en la causa de olas gigantes o *rogue waves*, es decir, aquellas que son mucho mayores de lo esperado dadas las condiciones del mar en que se forman.



Los investigadores formaron su red neuronal con cinco elementos de entrada basadas en las matemáticas de las olas que los científicos han calculado hasta ahora -al conocer el significado físico de cada entrada, ellos pudieron rastrear los caminos de las entradas en la red neuronal, lo que les permitió averiguar lo que pretendía la IA-. Para desarrollar la ecuación, Häfner y su grupo de investigadores solicitaron a un algoritmo externo desarrollar una serie de ecuaciones distintas utilizando los cinco elementos de entrada para que coincidiera con el resultado de la red neuronal artificial.

La primera parte de la ecuación redescubrió elementos de las teorías actuales. Otras partes incluyeron términos que no se presentan en los modelos estándar y también se encontraron enigmas. Además, las teorías humanas actuales incluyen una segunda explicación que el modelo no arrojó. Si bien hay mejores métodos para identificar las causas de estas olas, el valor del modelo es la visibilidad que ofrece sobre lo que hace una red neuronal o un modelo computacional avanzado, pues da ideas a los científicos para ajustar sus teorías – y permite saber si es conveniente confiar en las predicciones basadas en los modelos generativos de inteligencia artificial.

Consultores Internacionales Ansley es una empresa de consultoría establecida en la Ciudad de México, enfocada a proveer asesoría estratégica a gobiernos y empresas en materia de políticas públicas, comercio internacional y asuntos regulatorios y de inversión.

AVISO LEGAL: El presente reporte fue elaborado a partir de información pública. Las conclusiones e interpretaciones que presenta están diseñadas para informar y orientar a sus usuarios en la toma de decisiones, no para garantizar resultados específicos.