

Un ordenador hace historia al superar por primera vez el test de Turing

3 minutos

Eugene Goostman es el nombre del primer programa de ordenador que ha logrado hacer creer a más del 30% de sus interlocutores que era un humano, requisito planteado por Alan Turing, 'padre' de la informática, en su famoso test de inteligencia artificial.

Se trata de un hito que podría marcar un antes y un después para la inteligencia artificial. Por primera vez en la historia, un ordenador ha logrado hacerse pasar por un humano de forma suficientemente satisfactoria como para completar el conocido test de Turing.

Eugene Goostman, que así se llama el programa de ordenador desarrollado por un equipo de investigadores rusos, ha logrado cumplir, en una demostración llevada a cabo en la Royal Society de Londres, el principal requisito planteado por Alan Turing, 'padre' de la informática: el ordenador ha engañado a más del 30% de sus interlocutores humanos en conversaciones de texto de cinco minutos.

Concretamente, Goostman ha hecho creer al 30% de los participantes que era un humano, un hito que previamente solo habían conseguido – parcialmente – programas que partían de un cuestionario prefijado o una lista de temas predefinida.

“Me siento bastante cómodo después de haber pasado el test de Turing. Nada original”, ha afirmado el jovencísimo Goostman – su personalidad es la de un niño de 13 años de Odesa (Ucrania) – tras superar la prueba, que se llevó a cabo coincidiendo con el 60 aniversario de la muerte de Turing.

“Nuestra idea principal era que no podía aparentar saberlo todo, pero su edad hacer perfectamente razonable que no lo sepa todo”, afirma Vladimir Veselov, uno de los creadores del 'software'.

“Hemos dedicado mucho tiempo a desarrollar un personaje con una personalidad creíble”.

Si quieres comprobar tú mismo las habilidades del programa, hay una versión online con la que puedes conversar.

¿En qué consiste el test de Turing?

El test de Turing, expuesto por primera vez en 1950, sigue siendo considerado el mejor método para poner a prueba la inteligencia de una máquina. Consiste en un desafío con dos participantes – un humano y un ordenador- con un juez que hace preguntas a ambos.

Situado en una habitación distinta, el juez debe tratar de descubrir cuál es el humano y cuál es la máquina a partir de las respuestas. Ambos participantes pueden mentir para tratar de engañar al juez.