



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

**Universidad Autónoma Metropolitana, unidad
Xochimilco**
División en Ciencias Sociales y Humanidades

Licenciatura en sociología

Módulo 12: Sociología y sociedad Clave: 3240009

Trimestre lectivo: 24 – I

Título de trabajo terminal: La creación de desnudos no consensuados
como manifestación de la construcción social del cuerpo a través de la

inteligencia artificial generativa IAG

Presenta: Fuerte Mora Karla Karen

Matrícula: 2202022715

Asesor: Ángel José Martínez Salinas

Grupo: SL03S

Fecha de entrega: 08 de julio de 2024.

Agradecimientos

A mi familia por apoyarme de diferentes maneras durante todo este proceso y por sus intentos -no siempre exitosos- de mantener silencio en diferentes horarios para no ser un distractor. Aunque en muchas ocasiones parecía no tenerlo en cuenta, nunca pasaron desapercibidos sus esfuerzos por acompañarme, por escucharme y por tratar de animarme cada vez que parecía difícil cumplir con alguna tarea, su inmenso cariño ha sido una fuente de motivación todos los días. Gracias a mis padres por comprender mi ausencia en ciertos eventos familiares y por creer en mí en cada paso, por alegrarse y por hacerme saber que cuento con su compañía ante las dudas que surgen en esta nueva etapa de la vida.

A los amigos y amigas que formaron parte de toda esta trayectoria, por hacer de cada momento lleno de estrés algo agradable que siempre lograba que los finales de cada trimestre fueran menos difíciles, por su apoyo y consejos, y a todos aquellos que se tomaban el tiempo de escuchar las ideas con las que inicié cada proyecto, así como a los que, por distintas razones ya no se encuentran presentes físicamente, pero que dejaron grandes enseñanzas. Gracias.

A mi asesor, el profesor Ángel José, gracias por todo el tiempo, observaciones y consejos para la realización de este trabajo y por todos aquellos trimestres en los que fue también mi profesor, gracias por las enseñanzas y por los consejos durante el curso y por alentarnos a continuar con cada etapa. Gracias.

Para la prueba más grande de que los milagros son posibles: Alejandro, cuya compañía ha sido siempre una motivación ante todo obstáculo. Gracias por alentar cada momento de la vida, por llenar de felicidad, de amor y buenos deseos los años compartidos, en los que cada experiencia y cada nuevo aprendizaje es llevado en el corazón, y por todos aquellos planes juntos que esperan por ser cumplidos. Gracias por siempre creer en mí, por alentarme a continuar con aquellos proyectos que comenzaban a ser olvidados y por déjame formar parte de tus experiencias también. Eres un gran apoyo ante toda adversidad.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema	3
1.1 Justificación	6
1.2 Pregunta general y preguntas específicas	7
1.3 Objetivo general y específicos	10
1.4 Metodología	10
1.5 Marco teórico	11
Capítulo 2. La carne construida	13
Capítulo 3. Consideraciones del desarrollo de la IA y los programas generativos	33
3.1 La ética	40
Capítulo 4. Una porno-alternativa actual	49
Conclusiones	75
Referencias	81
Anexos	101

Introducción

“El cuerpo aparece en el espejo de lo social como objeto concreto de investidura colectiva, como soporte de las escenificaciones y de las semiotizaciones, como motivo de distanciamiento o de distinción a través de las prácticas y los discursos que provoca”.

Le Breton, la sociología del cuerpo.

Los fenómenos en la actualidad poseen una etiqueta que pareciera eximirlos de todo origen que anteceda a su expresión virtual, es decir, se llega a pensar que antes de que aparecieran plasmados en algún formato digital o dispositivo su existencia era nula, sin embargo, es necesario comprender que en la mayoría de los casos, dichos fenómenos comenzaron a manifestarse desde mucho antes de lo que se podría pensar y que es más bien la tecnología lo que los hace más perceptibles, un ejemplo de esta situación es el que atañe al presente trabajo terminal con el que, en esencia, se pretende explicar que el uso de algunas herramientas tecnológicas encuentra sus motivos desde mucho antes de que las mismas fueran desarrolladas, como podría ser en el caso de la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa (IAG) como una manifestación de la construcción social del cuerpo; es mediante la relación de dicho fenómeno con el concepto que serán desarrolladas explicaciones sociológicas con las que se pretende demostrar que no es el avance tecnológico ni la búsqueda de una fuente de entretenimiento lo que da paso a que existan programas con los que crear falsos desnudos, sino que observar la anatomía erotizada construida y reproducida según la realidad sexual de hombres y mujeres es lo que permite que existan programas con los que despojar de manera digital las barreras visuales que hacen inaccesibles las formas corporales.

Como primeros aportes encontrados en el apartado titulado “la carne construida”, son expuestas algunas de las teorías con respecto a la comprensión y percepción corporal a causa de la modernidad, en donde la individualidad aparece como una de las principales características de los agentes sociales. Asimismo, son abordadas algunas consideraciones con respecto al desnudo y cómo es que su presencia ha estado rodeada de un sinfín de consideraciones con las que se busca censurar y ocultar la anatomía, pero que, al mismo tiempo es un recurso recurrente en el arte, en la fotografía, en la literatura y otras expresiones artísticas, por ejemplo. Por último, se hace referencia a la influencia tecnológica dentro del proceso de construcción de la identidad sexuada y de las modificaciones por medio de la edición con las que se hace posible obtener contenido explícito, esclareciendo que dicho fenómeno no es propiamente dado por el manejo estratégico de la IA y que, sin embargo, ésta aparece como una alternativa novedosa con la que obtener este material de manera más rápida y con matices más realistas. Enseguida, en el apartado titulado “consideraciones sobre el desarrollo de la IA y los programas generativos” se mencionan las diferentes formas de creación de contenido digital y cuáles han sido los principales usos a esta herramienta, así como la discusión ética sobre el tema. Por último, en el apartado titulado “una porno-alternativa actual” se analiza, de manera breve, el fenómeno de la pornografía, las consideraciones sobre el momento en que su existencia se hace visible y los cambios que ha atravesado a lo largo del tiempo hasta la forma que posee este contenido en la actualidad, como su masificación y en donde se nota la presencia de material explícito hecho con IAG que va desde la creación de mujeres artificiales hasta la manipulación digital para obtener falsos desnudos. Por último, son expuestos los hallazgos de la investigación y algunas consideraciones finales.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

En el presente trabajo terminal se pretende analizar el impacto de la construcción social del cuerpo en la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa IAG, al considerar a éste un fenómeno cada vez más presente en la actualidad debido al auge de la inteligencia artificial y a la facilidad que ésta proporciona en la manipulación de materiales multimedia como lo son las imágenes y los vídeos. En el presente trabajo, se propone un breve análisis sobre las diferentes evoluciones que ha tenido la manipulación de material audiovisual como un fenómeno importante debido a las incesantes actualizaciones tecnológicas. Las explicaciones brindadas esbozan acercamientos sociológicos sobre el fenómeno, con la intención de generar respuestas sobre la importancia que tiene conocer la forma en que la construcción social del cuerpo podría dar paso a los factores que contribuyen a esta necesidad de consumir, de observar y generar cuerpos desnudos -principalmente femeninos- que más adelante van a ser expuestos en espacios virtuales sin el consentimiento de las personas, generando así posibles sentimientos de vulnerabilidad, humillación y contribuyendo a la pornificación corporal por medio de los avances tecnológicos antes mencionados, es decir, el uso que se le dan a estas herramientas para conseguir lo anterior.

El fenómeno de la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa IAG alcanzó una gran popularidad desde que se descubrieron los alcances de estas herramientas tecnológicas. Los titulares de noticias hablaban de lo peligrosa que estaba siendo esta tecnología, debido a la falta de regulaciones para poder utilizarla y obtener imágenes o vídeos completamente manipulados pero que gozaban de bastante realismo. De acuerdo con

Cole (2019) la posibilidad de obtener exitosamente imágenes de cuerpos desnudos dependía mucho del modo en que fueran entrenados los algoritmos, y para 2017 este tipo material manipulado recibió el nombre de deepfakes, que son los productos derivados de la inteligencia artificial como fotos y vídeos falsos que gozan de realismo, es decir, que resultan convincentes debido su alto grado de perfeccionamiento. Los deepfakes son creados por medio de algoritmos de aprendizaje profundo capaces de poder reconocer patrones que más tarde podrán proporcionar predicciones e información precisas. Uno de los aspectos que caracterizan a los algoritmos de aprendizaje profundo, es que se busca que puedan imitar la forma en que los humanos pensamos o aprendemos (Aws, S/F). En ese sentido, algunos desarrolladores expusieron que era posible entrenar a los algoritmos a partir del contenido explícito que se encuentra en línea para obtener la imagen más realista posible de la desnudez femenina y con lo que fuera imposible diferenciar si se trataba de una creación con IAG o una foto íntima real filtrada por alguien más. Para la presente investigación, se parte de este hecho, de la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG al considerar que dicho fenómeno digital ha alcanzado un alto nivel de crecimiento. De acuerdo con Forbes (2021) en 2019 al menos el 96% de los deepfakes en línea respondían a contenidos pornográficos, situación que a su vez ha contribuido al crecimiento de canales en donde éstos son difundidos. Algunas de las principales víctimas de la manipulación de imágenes y vídeos son actrices famosas, no obstante, esta no es una posibilidad que se limita a las celebridades, ya que este tipo de tecnología permite manipular o generar imágenes indiscriminadamente. Sin embargo, “este bot ha sido entrenado solamente con imágenes femeninas, es decir que no se aplica a fotos de hombres” (Infobae, 2020) lo que podría contribuir de muchas maneras a la conversación sobre la construcción social del cuerpo que hace posible que la cifra antes mencionada corresponda solamente a la generación de cuerpos femeninos

desnudos, es decir, ¿qué hace que el cuerpo de las mujeres sea susceptible a la generación de contenido con IA? y que, en cambio, el cuerpo masculino no sea manipulado de forma digital para su difusión y consumo.

Asimismo, y para poder indagar los efectos del uso de IAG en la creación de materiales audiovisuales del cuerpo desnudo, se toman en cuenta dos posibilidades derivadas de los programas que hacen uso de la IAG, es decir, la manipulación de la imagen de una persona real y la manipulación de la imagen de una persona ficticia, ambas posibilidades funcionan como indicadores mediante los cuales será posible ampliar la forma en que se ha desarrollado el fenómeno.

En primer lugar, la manipulación de la imagen de una persona real hace referencia al producto del entrenamiento de algoritmos, en los que las redes antagónicas que los hacen funcionar actúan como una red generadora y una discriminadora, es decir, una que se encarga de crear y arrojar resultados mientras que la otra deberá evaluarlos y discriminarlos si es que todavía pueden distinguirse de los reales. Este entrenamiento se basa en la retroalimentación, por lo que llega un momento en el que éstos dejan de parecer irreales para entonces gozar del característico realismo antes mencionado (Landa, S/F). En este sentido, el entrenamiento de dichos algoritmos se lleva a cabo mostrándole fotos alusivas al cuerpo como ejemplos del resultado que se espera para entonces obtener una imagen convincente. En segundo lugar, la manipulación de la imagen de una persona ficticia hace referencia al mismo procedimiento, pero en donde se le pedirá al programa de IAG que cree a una persona que no existe, no obstante, en ésta se encontrarán características que parten de la inspiración de una persona real o que se basa en los ejemplos de cuerpos y rostros que existen en línea. Ambas formas de manipular las imágenes, ya sea de personas reales o ficticias permiten observar cómo actúa la construcción

social del cuerpo dentro de las peticiones que se le puedan llegar a hacer a la IAG como las tendencias, las preferencias de los usuarios y demás, reproduciendo así la forma en que se espera ver al cuerpo desnudo.

Para poder ampliar el estudio, se partitionaron dos índices empíricos, en el primero de ellos se tomarán en cuenta algunas de las consideraciones éticas que podrían -o no- tener los usuarios al momento de generar este material. Las implicaciones éticas son un factor muy importante dentro del fenómeno de creación o manipulación de imágenes hechas con IAG, pues con lo anterior se altera la percepción de la realidad, se vulnera la imagen de las personas y se les expone a escenarios no deseados, además de que se humilla o afecta la reputación de las mismas. El segundo índice empírico responde a las motivaciones personales que podrían variar al momento de crear o manipular la imagen de una persona, por lo que es de esta forma que podremos conocer cómo se relaciona la construcción social del cuerpo y el uso de la IAG para exponer la desnudez de una persona ya sea en foto o en vídeo. Si bien, es bajo estas consideraciones al respecto del fenómeno que se pretende analizar cómo es que la forma en que el cuerpo es percibido dará lugar al modo en que dicha herramienta sea utilizada, además de conocer de dónde y por qué surgen las creencias, las percepciones y construcciones corporales.

1.1 Justificación

La creación de material audiovisual de cuerpos desnudos hechos con IAG resulta llamativa desde el momento en que se comprende que es posible manipular alguna imagen o vídeo hasta obtener como resultado una semi o completa exposición corporal con sólo saber entrenar algoritmos. Si bien y pese a la facilidad que brindan hoy en día las herramientas tecnológicas apresurando y mejorando cada vez más las peticiones del público sin importar el grado de dificultad o las consideraciones éticas que pudieran verse implicadas, es importante comprender

que hay algo que vas más allá del posible debate ético previo a la manipulación de material audiovisual, es decir, si el usuario considera que es -o no- correcto, o que podría dañar a la persona de quien tome inspiración para obtener el material antes mencionado y eso podría ser la construcción social del cuerpo, en donde se responden y reproducen las diferentes nociones, creencias y expectativas a la existencia corporal de los otros, por lo que ésta podría ser una de las principales motivaciones para la creación de programas que hacen uso de la IAG para lograr satisfacer los deseos y peticiones del público. En este sentido, es necesario analizar cómo ha sido visto, entendido y construido el discurso sobre el cuerpo hasta llegar al momento en el que las herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas para obtener materiales audiovisuales explícitos.

La importancia de investigar el fenómeno de la creación de cuerpos desnudos hechos con IAG resulta vital para comprender de dónde surge esta necesidad, ¿es posible que tenga que ver con la forma en que hemos internalizado significados sobre el cuerpo? ¿Qué relación podría existir entre la generación de este material y la forma en que percibimos la existencia corporal de los otros?

1.2 Pregunta general y preguntas específicas

Por ello, surge la inquietud sobre el impacto que podría tener la construcción social del cuerpo en la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG.

¿Es posible reproducir la construcción social del cuerpo? David Le Breton (2002) expresó que en el cuerpo se ven reflejados los moldes sociales y culturales mediante los cuales el actor se relaciona con el entorno. De éste surgen significados, aspectos simbólicos y prácticos que dan paso a la forma en que éste existe, ya sea colectiva o individualmente. Uno de los aportes mediante los cuales desarrolla una explicación extensa sobre el cuerpo, es que éste se ve configurado de manera contextual, es decir, que se ve afectado por los acontecimientos o

fenómenos presentes en la época en que el actor encuentre su existencia. En este sentido, explica que las diferentes percepciones sobre la corporalidad no han sido siempre las mismas, por ejemplo, en algún momento el cuerpo era una expresión de la pertenencia colectiva, era el medio por el que era posible existir en grupos y cada una de las partes que lo conformaban fungían como el medio para relacionarse con los otros, pero más tarde, en la modernidad, el cuerpo adquirió significados completamente diferentes, pues pasó a ser la expresión más pura de lo individual, en donde aspectos como la identidad, el cuidado de la imagen personal y el sentido de pertenencia sobre el propio cuerpo comenzaron a formar parte de la conversación. En este sentido, las explicaciones de David Le Breton en torno al cuerpo nos ayudan a comprender que hay consideraciones sobre éste que continúan vigentes en la actualidad.

¿Las aplicaciones o programas son exclusivos para generar imágenes de cuerpos desnudos femeninos? Los programas que hacen uso de la IAG para la creación de material audiovisual funcionan por medio del entrenamiento de sus algoritmos, lo también conocido como *machine learning*, que es la forma mediante la cual se le hace una petición al programa y el resultado que se obtenga dependerá de la forma en que ésta fue entrenada, es decir, dependerá del tipo de contenido audiovisual que se le haya presentado para poder obtener el resultado más parecido a la solicitud que se le hizo (IBM, S/F). En este sentido, es importante mencionar que a pesar de que dicha tecnología puede generar imágenes de hombres y mujeres, ha sido entrenada en la mayoría de los casos con fotografías de cuerpos femeninos. Si bien, lo anterior nos permite comprender que a pesar de que podrían existir imágenes o vídeos manipulados de hombres o mujeres, el entrenamiento de estos algoritmos se ha basado, en la mayoría de los casos, en la petición de mostrar cuerpos femeninos desnudos. *¿Cuáles son los motivos de que lo anterior sea así?* Algunas de las razones podríamos encontrarlas en el trabajo de análisis del cuerpo femenino

realizado por Desmond Morris (2004), ya que ofrece diversas explicaciones en torno al cuerpo de las mujeres y la forma en que las percepciones sobre éste han sido construidas a partir de las diferencias anatómicas con respecto a los hombres, en donde la delicadeza, la sensualidad y la esencia erótica que emana de las partes más tabú del cuerpo femenino podrían dar paso a que exista una necesidad por ver la desnudez. Morris (2004), explica que:

Las sociedades humanas han intentado corregir la naturaleza modificando y embelleciendo el cuerpo femenino de mil maneras diferentes. Algunas de estas elaboraciones culturales han sido gratas, otras dolorosas, pero todas han buscado [...modificar el cuerpo de las mujeres...]. Los conceptos locales de belleza han variado muchísimo y cada sociedad humana ha desarrollado sus propias ideas sobre lo que es más atractivo. (p. 13-14)

En este sentido, dichas construcciones en torno a la existencia corporal de las mujeres podrían explicar algunos de los motivos por los que la IAG podría ser utilizada para generar imágenes sobre el cuerpo.

¿Qué efectos ha tenido la creación de imágenes con IAG en la sociedad? De acuerdo con Bañuelos (2020) los denominados deepfakes han tenido claros efectos sociales importantes, como por ejemplo la percepción sobre la verdad; expresa que al momento de poder manipular la información se configura una nueva forma de percibir la realidad y uno de los motivos es que en la actualidad la evidencia de que algo existe o sucede llega a recaer en elementos audiovisuales, ya que la mirada es un gran sustento a lo que se cree. Sin embargo, los efectos del mencionado fenómeno pueden llegar a verse en las implicaciones éticas de esta situación, pues al momento de generar la imagen de un cuerpo desnudo entran al tema el consenso, la violencia de género y la vulnerabilidad que representa el manejo de estos contenidos.

La creación de imágenes con IAG ha facilitado también la reproducción de los estereotipos de género, ya que es importante mencionar que, aunque éstas son una aproximación a la forma del cuerpo (ya que se basan en los ejemplos que se le proporcionan y en el contenido existente en internet al respecto del tema), terminan por ajustar las proporciones, las poses y otras características a una imagen basada en las tendencias corporales sexualizadas.

1.3 Objetivo general y específicos

- Analizar el impacto de la construcción social del cuerpo en la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG
- Analizar cómo ha sido construido el cuerpo femenino como principal objetivo de las imágenes hechas con IAG
- Analizar y explicar si es posible reproducir la construcción social del cuerpo
- Identificar los elementos que se reproducen con respecto a la construcción social del cuerpo con ayuda de la IAG

1.4 Metodología

Con un claro nivel exploratorio debido a las diversas dudas que faltan por aclarar en el tema de la creación de falsos desnudos hechos con IAG, la presente investigación de tipo cualitativa, hace uso de la revisión documental, mediante la cual ha sido posible comprender cómo funcionan los programas o aplicaciones que hacen uso de la IA y algunos de los más evidentes efectos en la sociedad para profundizar en los resultados de otras investigaciones al respecto, para establecer una relación con las teorías seleccionadas que puedan ayudar a la comprensión del fenómeno, recordando que, si bien la manipulación de materiales audiovisuales no es nueva, en la actualidad está cada vez más presente el fenómeno y el resultado del uso de estas aplicaciones es difundido sin mayor consideración sobre las implicaciones (Vivero y

Sánchez 2018). Asimismo, fueron realizadas dos entrevistas con dos personas conocedoras del tema, uno de ellos ingeniero en sistemas computacionales con desempeño en el desarrollo de aplicaciones web, mientras que el otro entrevistado es ingeniero en telemática y sistemas de seguridad. La conversación con ambos entrevistados fue realizada con el objetivo de conocer algunas de las experiencias, consideraciones ideas con respecto a la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG. Ambas formas de obtener información ayudarán a explorar algunos de los matices dentro del tema para ampliar la visión al respecto.

1.5 Marco teórico

Es por medio de los planteamientos de Simone de Beauvoir (1949) en *le deuxième sexe* que podremos explorar la forma en que el cuerpo femenino ha constituido siempre una construcción contraria al hombre, en donde se exponen cuestiones como el secreto en el que se ve desarrollada la anatomía femenina y la forma en que ésta siempre se ha visto rodeada de desconocimiento, prejuicios y desprecio en algunas situaciones. Sus diversas explicaciones proporcionarán los elementos suficientes para comprender uno de los principales motivos por los que la posibilidad de hacer observables los secretos anatómicos se hace cada vez más fuerte mediante el uso de herramientas tecnológicas. Aunque sus explicaciones radican en hacer toda una construcción sobre la realidad histórica de las mujeres, hace posible esclarecer que la censura, los prejuicios y que las expectativas alrededor de la figura femenina han estado inmersas socialmente y que las demandas con respecto al reconocimiento y a los derechos han formado parte de toda sociedad.

El análisis propuesto por Pierre Bourdieu (1998) en *la domination masculine* ayudará a comprender la forma en que se ha construido una idea social sobre el cuerpo de las mujeres, sobre las expectativas que se crean a partir de éste y sobre la forma en que el secreto ha

constituido una fuente de interés masculino, mediante el que es posible ejercer el poder de un sexo sobre el otro. Por medio de este análisis es que se podrá explorar la forma en que el cuerpo de las mujeres, como principales víctimas de los contenidos hechos con IAG, ha sido puesto a disposición de las herramientas digitales para exponerlo, consumirlo y coleccionado en los diferentes espacios virtuales en los que se presenta el mencionado fenómeno de la creación de desnudos no consensuados.

La sociología del cuerpo propuesta por David Le Breton (2002) explora la manera en que el cuerpo es el medio por el cual se hace posible la relación con los otros y con el entorno, pero en donde diversos escenarios han modificado la forma en que éste es comprendido, principalmente por los estragos de la modernidad, en donde el cuerpo ha dejado de percibirse como un componente de la existencia colectiva para entonces, pasar a formar parte de la expresión más individual del ser humano y que representa una parte importante de su identidad. En este sentido, dicho análisis nos permite expresar la importancia que han tenido entonces la mirada, la exposición, el cuidado y otros rituales que han dotado al cuerpo de ideas estéticas y sexuales que podrían dar paso al interés de manipular o crear imágenes con IAG.

Asimismo, las explicaciones en torno al cuerpo femenino desarrolladas por Desmond Morris (2004) en *the naked woman* expresan las diferentes ideas a las que ha sido sometido el cuerpo de las mujeres, analizando las partes que lo hacen estético, un objeto de interés y deseo, poniendo atención en la forma en que las diferencias anatómicas han facilitado lo anterior. En este aspecto, las diversas consideraciones que dicho autor ofrece podrían ayudar a explicar el motivo por el que surge esta necesidad de crear cuerpos desnudos aún si esto significa no tomar en cuenta el consentimiento de las personas de quienes son manipuladas las imágenes o los vídeos por medio de la IAG.

Capítulo 2. La carne construida

El cuerpo, -como un componente fascinante de la vida- ha sido estudiado desde diferentes ángulos y épocas, denotando las mutaciones conceptuales a las que se le ha sometido. En algún momento, dicho estudio se basaba en la exposición de las diferencias anatómicas entre el cuerpo femenino y masculino, otorgando a cada una de éstas un valor o creencia que determinaría la relación de cada individuo con los otros y con el entorno. A todo este constructo se le suman factores sociales, políticos, culturales y tecnológicos con los que el cuerpo ya no es sólo el conjunto de órganos, células, sistemas y tejidos, sino que se vuelve un rasgo de identidad, pertenencia, diferencias, reglas según el sexo del individuo y que necesita de nuevos espacios de representación. Éste se ve influenciado por los escenarios que acompañan su existencia como lo cultural y lo social, adquiere y reproduce significados mediante los cuales se construye la existencia en términos colectivos e individuales. Uno de estos ejemplos tuvo lugar al final de los sesenta, cuando nuevos acontecimientos como la revolución sexual y un entrañable sentido del cuerpo individual construyeron entonces un nuevo imaginario corporal (Le Breton, 2002). Este cuerpo moderno se ve rodeado de cambios significativos con los que su comprensión denota un constante y profundo estado de preocupación por el autocuidado (ya no sólo físico, también mental), por la imagen estética y la necesidad de jovialidad en cada área corporal posible. El cuerpo ya no es representación del ser colectivo, pues éste goza de pertenencia, de exclusividad y privacía y encuentra su camino en el desarrollo identitario con el que será posible localizar a la otredad, ajena y que representa todo eso que uno no es. De la mano de este proceso, el cuerpo requiere de nuevos espacios de representación en donde la libertad es necesaria y en donde la exposición corporal será cada vez más visible. En el existir moderno se encuentra la necesidad de poseer encanto y belleza para poder atraer a los otros y así llenar ese vacío con admiración ajena,

es decir, la necesidad por la valoración de la imagen y por la admiración del otro caracterizan también al nuevo imaginario corporal (Lipovetsky, 1989).

El cuerpo como concepto es la parte más técnica de su naturaleza subjetiva, pues se define como la estructura física, la prueba material de la existencia humana. Cada uno de sus componentes funge como el medio por el cual es ejecutada una función con la que es posible la vida, la relación con los otros, con el entorno -y como se ha visto moldeada la sociedad en los últimos años- el cuerpo es el artefacto con el que es posible establecer la relación con uno mismo, con ese yo interno que a través de la piel, a través de los diferentes sistemas en su interior hace más real la experiencia de vivir, la experiencia de existir, y es esta última la que confiere al cuerpo esa parte subjetiva mencionada al principio; ¿por qué existir es subjetivo? La respuesta es más sencilla de lo que parece: la condición de la existencia dependerá del individuo y a su vez, la experiencia de este individuo depende de su contexto, moldeado, adaptado, transformado y significado a lo largo de los años. El proceso mediante el cual se comprende al cuerpo es completamente cambiante, perturbado por un sinnúmero de condiciones en las que cada grupo de humanos ha planteado sus más profundas dudas sobre la estructura física que los contiene, sobre el funcionamiento, sobre las intervenciones que se le pueden realizar para mejorar la experiencia de existir, sobre el motivo por el que éste existe y cuál sería la forma más ideal de la existencia corporal (Arenas y Aristizabal, 2013).

El cuerpo no siempre ha sido considerado ese templo sagrado inaccesible a la comprensión, modificación y reparación de sus portadores, su análisis tampoco ha permanecido inmóvil en la época en la que el cuerpo contenía una esencia completamente pura que se veía perturbada por las exigencias de la carne, y aunque dichas posturas no han sido descartadas por completo, el análisis sobre el cuerpo comenzó a complejizarse cada vez más cuando a éste se le

agregaron significados objetivos, es decir, las características más evidentes a simple vista como las diferencias anatómicas, estéticas y culturales entre los sexos y en donde a uno o a otro se le conferían significados según sus funciones por ejemplo las reproductivas, luego, a estas características les fueron adjudicadas también una serie de restricciones, de sistemas con los que fuera posible controlar su existencia, además les son agregadas una serie de nuevas formas de diferenciarse, ya no sólo por su carácter sexual, sino también por el color de su piel, y los subjetivos, como los sistemas de lenguaje, de creencias y más tarde por la posición de los grupos humanos en la sociedad (Arenas y Aristizabal, 2013), dando pasos cada vez más apresurados a la comprensión del cuerpo como el espacio de expresión, de pertenencia e identidad que comenzaron a configurar al humano moderno que ya no sentía su existencia corporal como parte de un todo, sino que aspiraba a diferenciarse de los demás tomando como base su existencia misma -ahora individual, propia y única- para convertirse en su propio proyecto, moldeado ya no sólo por la norma sino también por sus convicciones personales (Arcand, 1981). El constructo corporal es muy complejo, y es que en muchas ocasiones esta complejidad pasa desapercibida debido a la forma en que han sido apropiadas e internalizadas las consideraciones sobre éste, es decir, ¿por qué somos como somos? ¿Por qué creemos en lo que creemos? ¿Siempre ha sido así? ¿Qué relación tiene el cuerpo con todo eso?

Berger y Luckmann (1966) establecen que la realidad social no es un hecho dado naturalmente; ésta es el resultado de la interacción con los otros, en donde los significados encuentran un camino mediante la objetivación, la legitimación y la internalización, es decir, cuando a los fenómenos les son construidos significados, luego éstos son legitimados y después son internalizados por los agentes como una parte importante de su realidad, que es la construcción social de ésta. La construcción social refiere a todo ese proceso mediante el cual

son construidos significados y que más adelante son mantenidos, perpetuados y reproducidos por los agentes sociales que conforman el espacio mediante la transmisión. Este proceso facilita la relación entre los individuos y el entorno, cargándolos de interpretaciones con las que, en un contexto determinado, cobran sentido las interacciones en el espacio. La construcción social hace referencia al conjunto de procesos internos y externos que son interdependientes, a través de los cuales, los seres humanos desarrollan normas y valores, códigos morales e instituciones por medio de las que son reguladas las relaciones sociales, que son legitimadas en el plano moral y afectivo que es impuesto a los otros (Gallino, 1978).

La condición corporal se ve inmersa en numerosos significados completamente ligados al contexto en el que el individuo se desarrolla y las diferentes etapas biológicas por las que atraviesa su cuerpo, determinan el tipo de experiencia a la que se es acreedor. En el tracto social, el cuerpo encuentra un proceso bien importante con el que, de su mera existencia, devienen numerosas preguntas con las que se busca comprender su presencia, su esencia y condición como un elemento existente en el universo (Salinas, 1994). A su vez, a éste le son adjudicadas creencias y normas con las que mediar los comportamientos y que a simple vista podrían parecer hechos con explicaciones reducidas a una descripción general no muy acertada, por ejemplo la vestimenta, este material con la que se recubren las partes del cuerpo, pues algunos estudios revelan que el motivo por el que se comenzó a recubrir al cuerpo con pieles y otros materiales cumplía una función protectora a la piel ante las condiciones climatológicas hostiles; más tarde era un agregado con el que diferenciarse y construir la identidad (tanto colectiva como individual) y varios factores más como prueba del status social, de la necesidad de decoro y estética hasta ser indispensable para censurar y disimular las formas corporales (Don cómo, 2023). Esto último configura la razón de la vestimenta diferenciada de acuerdo con la edad y al

sexo en donde es necesario mencionar que se reproducen los imaginarios. En este sentido, es como algunos hechos van cobrando significados diferentes a lo largo del tiempo y eso, a su vez, supone su adaptabilidad a las necesidades. Diversas disciplinas han encontrado interesante el estudio del cuerpo, enfocándose, claro está, en sus intereses con base en los estudios que realizan, por ejemplo, la Biología, la Antropología, la Medicina, el Arte y en este caso, la Sociología. La construcción social del cuerpo que atañe a la presente investigación es esa que tiene que ver con el sexo, es decir, ¿de qué manera fueron cimentadas las diferencias entre el cuerpo femenino y el cuerpo masculino?

Las evidencias a simple vista constituyeron una de las principales fuentes de otredad con respecto a los cuerpos. Si bien, todo cuerpo comparte grandes similitudes, fueron las partes que diferencian a hembras de machos lo que pudo sembrar el misterio de las unas con los otros. Todo ser humano crea cultura y es su existencia corporal un punto de referencia, “es el lugar de la diferencia y se vuelve un espejo del otro: podemos reconocernos en la similitud como “iguales” o mirarnos en la otredad como “diferentes”, e indudablemente, la primera constatación de “igualdad” o “diferencia” la provoca la sexuación” (Lamas, 2022, p. 485). En las primeras civilizaciones y con base en estas diferencias, se fueron otorgando tareas pensadas en las características físicas de hombres y mujeres como la caza, la recolección de plantas comestibles y el cuidado de los otros que aún se regían por algunas de las necesidades primarias (Pastor y Mateo, 2019), sin embargo, de acuerdo con Arcand (1981) otro factor que contribuyó a pensar a hombres y mujeres de universos distintos eran las características corporales más llamativas. Una de éstas fue el cabello en las mujeres, más largo o al menos frondoso en comparación de los hombres, así como la ausencia de vello en el rostro de la misma manera que brotaba en los hombres, dejando rostros más despejados, además de las diferencias entre el cuerpo de las

mujeres y los hombres como la prueba más evidente. Por un lado, se observaban cuerpos más pequeños y redondos, a diferencia de los cuerpos grandes, más planos y con músculos un poco más notorios debido a las actividades que realizaban, así como el carácter sexual masculino y femenino tan diferente, uno, un órgano sexual externo y el otro, un órgano sexual interno. Con el paso de los años, la naturaleza de hombres y mujeres y la comprensión de su existencia dejó de ser analizada solamente por las diferencias anatómicas en su descripción más simple, ya que comenzó un proceso mediante el cual les fueron conferidas capacidades y significados cada vez más excluyentes los unos de los otros, hasta llegar a las explicaciones más definitivas del papel que jugaría cada uno en la sociedad. En el cuerpo construido socialmente se encuentran diferentes explicaciones a su naturaleza, y a éstas le son conferidas creencias, consideraciones, restricciones y discursos con los que se verá determinada la existencia tanto a nivel colectivo como individual y ésta, a su vez, se ve influenciada por los fenómenos y acontecimientos sociales, por los avances tecnológicos y por las nuevas formas de relación entre los individuos.

La idea central del presente trabajo tiene que ver con la manifestación de esta construcción social del cuerpo por medio de la tecnología, ya que son estas herramientas las que permiten observar que, aunque pasan los años, las sociedades mutan, la vida misma nota diferencias completamente radicales entre periodos de tiempo cada vez más cortos, se enmarcan algunas de las más alejadas -pero presentes al mismo tiempo- formas de pensar al cuerpo. Es necesario comprender que las explicaciones a continuación no buscan minimizar el enorme y largo proceso mediante el cual ha sido construido socialmente el cuerpo masculino, al que le han sido conferidas creencias que también afectan hasta hoy en día a los hombres y que, como es obvio, también han iniciado (desde años anteriores) a cuestionar su naturaleza construida, con las que el proyecto de llevar su existencia hacia un camino de convicciones construidas en lo

personal puede llegar a verse obstaculizado, sin embargo, el fenómeno de la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG ha afectado a las mujeres, a quienes se les han agregado, a lo largo de los años diversas expectativas, consideraciones y formas existir en conjunto completamente derivadas de este mismo proceso de construcción social de su existencia corporal, por lo que es importante conocer o acercarse a los posibles motivos por los que este fenómeno tiene lugar en la actualidad. Una de las expresiones más cercanas a una noción del cuerpo como máxima prueba de la existencia individual, tiene que ver con la construcción de la imagen personal, en donde la forma en que uno mismo se presenta ante los demás determina, en algunos casos, el tipo de relación a la que se es acreedor con terceros. Este nuevo imaginario corporal adjudica al individuo una noción en donde el cuerpo deberá ser el acervo del cuidado, de la sensibilidad y del saber socializar. Éste ya no funge simplemente como el contenedor de los órganos que permiten la vida, sino que deberá facilitar la relación de su portador con los otros, exigiendo las expresiones, las sensaciones y capacidades físicas y emocionales más adecuadas al contexto. El imaginario del cuerpo construido en lo individual exagera las más profundas aspiraciones de diferenciación entre los demás, por lo que la construcción identitaria juega un papel muy importante al verse influenciada por la época, el lugar, la edad, el sexo o la posición social en la que se desarrolle el individuo (Le Breton, 1990).

En el tema del desarrollo tecnológico nunca se ha dejado de hacer referencia a la estructura física considerada por algunos la máquina perfecta, que posee células, órganos, tejidos y otros componentes con los que su existencia supone una de las más grandes pruebas de la evolución, es decir, el cuerpo humano. El interés dentro del desarrollo tecnológico hacia el cuerpo ha atravesado diferentes etapas, en donde se expone esta relación recíproca por conocer, comprender e integrar conceptos o mecanismos de funcionamiento que pueden ser aplicados

tecnológicamente para solucionar algún problema o para resolver necesidades en el cuerpo humano y viceversa. Asimismo, es por medio de la tecnología que el cuerpo puede ser representado, modificado y resignificado según dependa del contexto (Sánchez, 2010) y en donde la expresión de la modernidad sobre el cuerpo como un estado de pertenencia personal, como un proyecto en el que trabajar de manera individual ve herramientas potenciales para lograr dichos objetivos (Arcand, 1991).

En la condición moderna comenzaron a configurarse también nuevas formas de mirar al cuerpo, aquello que antes parecía completamente privado ya no gozaba de tanto secreto y salvo ciertas situaciones, era posible hacer referencia (en espacios publicitarios, en programas televisivos, en algunos periódicos, libros u otros medios) a las secreciones, a las formas, a las necesidades corporales como los preservativos, el papel higiénico, el jabón corporal, la ropa interior y productos menstruales comenzaron a formar parte de los temas que parecían abordarse de forma más libre, con lo que también comenzó una nueva forma de publicitar, que era la desnudez del cuerpo o la exposición estratégica de algunas zonas corporales para atraer o ejemplificar en el uso de los productos o para el modelaje de los mismos.

El desnudo

Uno de los fenómenos más interesantes en torno al estudio del cuerpo es la desnudez, el despojo de toda barrera visual con la que se recubre la superficie de la piel, el despojo de toda esta censura a las partes más privadas de cada ser humano y que, por supuesto, se ajustan también a los factores anteriormente referidos, pero principalmente al sexo. La desnudez ha atravesado también por toda una serie de significaciones a lo largo de la historia, lo que da paso a la existencia de suficientes preguntas para comprender cuáles han sido algunas de las diversas construcciones a las que se le ha sometido a éste, el estado más natural del cuerpo, ya que son

expuestas las formas, los colores, diferencias y en algunos casos, las más profundas creencias sobre las partes que lo conforman.

La desnudez retratada ha existido desde la prehistoria, una prueba de ello podrían ser las venus del paleolítico, estatuillas trabajadas con piedras o minerales con las que se representó el cuerpo femenino y que son piezas a las que se les han otorgado diferentes interpretaciones como la fertilidad, la representación de la gestación y demás (Soria, 2023). La desnudez, (ya sea parcial o completa) siempre ha sido ápice de diversos significados en los diferentes momentos de la historia, iniciando con algunos artistas que jugaron con distintos elementos para plasmar las formas corporales imaginadas en un retrato o pintura como prendas flojas, transparencias, la naturaleza y poses sutiles para enmarcarlas de manera artística. No obstante, la desnudez tampoco era la forma más ideal para representar al cuerpo, pues con el paso del tiempo, la censura comenzó a formar parte de la conversación al adjudicar a ésta concepciones antirreligiosas, de impureza y por supuesto, de pudor según el contexto (Soria, 2023), por ejemplo, en algunos pasajes bíblicos se menciona que la desnudez de Adán y Eva no eran motivo de pecado antes de ser exiliados del paraíso, ya que sus cuerpos no representaban vergüenza alguna, sin embargo y luego del exilio, sus cuerpos comenzaron a avergonzarlos de modo tal, que optaron por cubrirlos con hojas de árboles (Pérez, 2024).

La configuración del discurso y representación corporal no sólo se limita al retrato o las pinturas, y esa es una de las posibilidades que ofrecieron los avances tecnológicos, pues ahora no hacía falta tener una buena técnica de pintura y lienzos. La cámara fotográfica ha jugado también un papel muy importante en torno al retrato del cuerpo desnudo y en donde las diferencias entre el sexo femenino y masculino son más que evidentes, no sólo en términos biológicos, sino en la representación del cuerpo en sí mismo. En el caso de las mujeres se demuestra la construcción

social del cuerpo a la que ha sido sometida la figura femenina denotando un alto grado de sensualidad, erotismo, delicadeza y estética como una parte vital de las imágenes de cuerpos desnudos femeninos (Morris, 2004) a diferencia de los retratos masculinos del cuerpo expuesto, en donde no se podría decir que la estética no forma parte de las representaciones visuales enmarcadas en pinturas, esculturas o fotos (Guaidefon, 2021) sino que son configuradas de una manera menos erótica -o al menos podría sugerir que con base en la construcción social del cuerpo en los hombres, el propósito no es despertar el erotismo en el espectador-. Si bien, ha sido explicado que, a diferencia del cuerpo masculino, el cuerpo femenino encontrará una especie de glorificación a partir de la calificación del hombre, en donde su mirada, siempre en búsqueda de las características más atractivas, clasificará de bellas o no a las mujeres a las que pueda observar, como si la existencia corporal femenina estuviera siempre destinada al varón (Beauvoir, 1949).

De acuerdo con las alternativas tecnológicas, el cuerpo adquirió una condición futurista cada vez más desapegada de la esencia humana, alejada de las relaciones afectivas, de la comprensión del entorno y de las otras condiciones que hagan del humano un ser vulnerable a causa de sus afectos, defectos y limitaciones, poniendo a discusión temas como la imagen y su importancia en la actualidad (Sánchez, 2010). En este sentido, el cuerpo desnudo adquirió un gran valor entre los espectadores y en donde la imagen de éste enmarcaba aspiraciones estéticas, haciendo que las diversas construcciones en torno a la forma corporal de hombres y mujeres contribuyera cada vez más al imaginario social sobre el cuerpo. Con la tecnología también se hizo posible la modificación de éste por medio de diferentes programas, ahora era más fácil y menos riesgoso buscar el ajuste de las características corporales de acuerdo con los estándares, bastaba con tener acceso a programas de edición para alcanzar el ideal del cuerpo deseado, el

más atractivo, lo que por supuesto trajo diversos efectos sociales. No obstante, las posibilidades en torno a la edición del cuerpo ya no se limitaban a embellecer, sino que trascendieron a algo más.

Los avances tecnológicos han contribuido enormemente a la forma en que se comprende al cuerpo, al modo en que es representado y modificado en los espacios digitales para poder alcanzar o ajustar la imagen personal, para hacer que parezca atractiva y bien parecida por medio de diferentes aplicaciones o programas en los que era posible cambiar la apariencia como se deseara. Uno de los primeros programas mediante los cuales era posible transformar la imagen corporal es el conocido Adobe Photoshop. Éste fue lanzado en 1990 con licencias limitadas a equipos de cómputo específicos, además de que sus herramientas de edición se basaban principalmente en la corrección de colores y en la mejora de calidad de las fotografías, no obstante, para 1994 le fue agregada la función de trabajo en capas. Ésta consistía en la facilidad de manipulación de las imágenes y vídeos, logrando separar las correcciones anteriormente realizadas sin dañarlas ni sobreponer las modificaciones nuevas para obtener así el resultado más puro posible (Constant, 2020). Con el paso de los años fueron agregándose cada vez más opciones para hacer de la edición de las fotografías y los vídeos algo más profesional, en donde las ediciones y cambios realizados no fueran perceptibles por los demás. La popularidad de Adobe Photoshop continuó creciendo, ya no eran sólo las agencias de modelaje y casas productoras de películas quienes lo utilizaban, ya que también eran miles de usuarios en internet manejando el programa para cambiar su aspecto (Constant, 2020).

La posibilidad de modificar las imágenes trajo consigo diversos problemas importantes, en donde la distorsión de la realidad parecía ser una de las principales críticas hacia los programas de edición, además de la evidente reproducción de los estereotipos, de los estándares

de belleza y del daño a la percepción de la imagen personal. No obstante, entre los efectos se encontraba la manipulación de las imágenes y los vídeos con objetivos malintencionados, en donde se agregaban elementos controversiales que podían generar efectos completamente negativos social, política y económicamente (Croos, 2024). Uno de estos ejemplos fue el de la manipulación de las imágenes para despojar de la vestimenta a las personas, edición que en el caso del programa Adobe Photoshop era posible a través de la herramienta de trabajo en capas. Las imágenes podían exponer parcial o completamente al cuerpo y lo único que se requería era de un dispositivo en donde poder trabajar, el material a manipular y una buena técnica para manejar las herramientas del programa, dejando de lado aspectos importantes como el respeto a la privacidad, el consentimiento y la discreción, pues muchas de las imágenes de este tipo eran difundidas en los espacios digitales (Udoe, S/F).

Photoshop no fue el único programa mediante el cual era posible manipular imágenes para obtener cuerpos desnudos. En el año 2003, una agencia especializada en la edición fotográfica de nombre Fix The Photo ofrecía sus servicios, llevados a cabo por expertos en la manipulación digital de las imágenes. Sus capacidades se fueron modificando con el paso de las actualizaciones, éstas abarcaban un sinnúmero de posibilidades que iban desde la restauración de fotografías, el retoque del fondo expuesto en la imagen hasta su cambio radical, poniendo a disposición el borrado de las prendas que recubrieran al cuerpo. Si bien, la explicación brindada por la agencia sobre esta última opción es que por medio de la manipulación de las imágenes de manera digital es posible agilizar la forma en que las agencias de moda trabajan, evitando sesiones fotográficas incómodas, declarando que su intención se dirige estrictamente al plano profesional, sin embargo, advierten también sobre la delicadeza de dicho material, exponiendo que las imágenes entregadas deberán ser utilizadas con discreción (Fix, S/F). Más

adelante, continuaron desarrollándose programas y aplicaciones en las que era posible manipular las imágenes y vídeos para obtener un desnudo creado digitalmente, y aunque el objetivo de dichos programas no era la desnudez corporal, era claro que el manejo correcto de sus diferentes herramientas podía facilitar la obtención de ese resultado.

Para Le Breton (1990) la mirada cobra un sentido vital con respecto a la relación con el entorno y con los otros, en donde se acentúa la tranquilidad que sugieren los avances tecnológicos que han permitido observar el mundo a través de las pantallas y que es en donde la imagen se vuelve la prueba de la realidad que permite observar con mayor legibilidad el mundo alrededor. Hasta este punto, podría decirse que la necesidad por observar cuerpos desnudos es verdadera desde el momento en que una persona plantea la posibilidad de crear, de manipular alguna fotografía o vídeo como un medio que facilite la exposición de las partes corporales más reservadas, denotando que en el cuerpo se encuentran las más profundas construcciones sobre el placer y la atracción, a diferencia de las explicaciones que brindan algunos desarrolladores en las que buscan justificar sus creaciones, se debe comprender de dónde surgen las ideas que impulsan a estos programas. De acuerdo con Freud (1905) la mirada entra en juego debido al alto grado de efectividad mediante el cual alcanzar un estado de excitación. Es pertinente esclarecer que la mirada selecciona los rasgos físicos más atractivos con los que se escoge al receptor de aquella mirada lasciva, con lo que el interés va en aumento. En este proceso imaginativo, pueden agregarse todavía más escenarios con los que facilitar la excitación cuando las imágenes de la persona en mente eliminan las barreras visuales -como la ropa- exponiendo su desnudez, facilitando el secreto inaccesible de su anatomía y en donde el único límite es la imaginación. A esto se le conoce como escopofilia, que, de forma breve, se refiere al placer que se obtiene de mirar al otro (puede ser a la inversa, obtener placer al ser mirado) y mediante el cual, los otros

tienden a ser reducidos a objetos. En este sentido, el deseo de mirar alguna de las formas encontradas en el tracto digital -sea una imagen proveniente de una persona real o una creación con IA- puede encontrar sentido en las similitudes y por medio del proceso con el que se reconocen los rasgos como el rostro y el cuerpo (Mulvey, 1975).

Si bien es cierto, las imágenes del cuerpo desnudo existían desde hace ya varios siglos, en un principio como lienzos expuestos en algún lado de la recámara, pasando por las ya mencionadas técnicas de fotografía o vídeo y su manipulación para obtener resultados más fieles a la idea del desnudo real, con la tecnología, las posibilidades y alcances de la edición eran cada vez más precisos y potencialmente realistas. En el año 2017 tuvo lugar un nuevo modo de manipulación de las imágenes y vídeos antes mencionada, pero de una forma realista por medio de programas derivados de la inteligencia artificial que hacían posible la generación de imágenes y vídeos falsos difíciles de detectar, que más adelante fueron nombrados deepfakes. Esta nueva forma de manipulación digital de fotos, vídeos e incluso audios acaparó la atención al demostrar que los resultados de dicho manejo del material audiovisual ya no podían distinguirse de lo verdadero y lo falso, es decir, que las herramientas mediante las cuales se editaban e intercambiaban estratégicamente partes del cuerpo habían alcanzado un nivel todavía más profesional. Dicho programa provenía de la inteligencia artificial generativa IAG o también conocida como *gen AI*, que es el tipo de inteligencia artificial con la que es posible crear contenido audiovisual original o códigos de software partiendo de la instrucción o solicitud del usuario (Stryker y Sccapichio, 2024). La IAG funciona por medio del aprendizaje profundo, que se refiere a este sistema mediante el cual es imitada la forma en que el cerebro humano aprende y toma decisiones representado en algoritmos. Según Stryker y Sccapichio (2024):

Estos modelos funcionan mediante la identificación y programación de los patrones y relaciones en grandes cantidades de datos, y luego [...usan...] esa información para comprender las solicitudes o preguntas del lenguaje natural de los usuarios y [...responden...] con nuevo contenido relevante. (Parr. 2)

En otras palabras, el uso de la IAG permite obtener resultados cada vez más precisos según las solicitudes que se le realicen. Este nuevo fenómeno hizo que algunas alarmas fueran disparadas, pues se alertaba que por medio de la IA era posible generar imágenes, vídeos o audios de cualquier persona haciendo, luciendo o incluso diciendo lo que se quisiera con el simple hecho de pedirlo a la IA. Por supuesto, el proceso de creación del material audiovisual antes referido es mucho más complejo, sin embargo, no es una mentira que la generación del mismo es una realidad delicada, principalmente porque dichos programas pueden ser utilizados con fines poco éticos (Hao, 2019) y uno de los ejemplos tuvo lugar en el mismo año (2017) cuando una serie de vídeos en la plataforma Reddit¹ por el usuario deepfakes atrajeron la atención de miles de personas, pues éstos eran fragmentos de películas pornográficas en donde se habían cambiado de manera exitosa el rostro de las actrices originales por actrices de Hollywood, por lo que el impacto de dicha manipulación digital atrajo a un sinfín de impacientes espectadores en espera de los próximos vídeos que dicho usuario compartiera (Gonzalo, 2021).

De la mano de la generación de imágenes y vídeos por medio de la IAG es que surgieron muchas más preocupaciones. Para 2019 se estimaba que cerca del 96% del contenido audiovisual en línea proveniente de la IAG era de tipo pornográfico y en donde no había restricciones en torno a la generación de éstos, pues en algunas redes sociales se hablaba de la presencia del

¹ Plataforma digital creada en 2005 en donde es posible compartir textos, imágenes o vídeos de temas específicos, además de que se generan subgrupos en donde los usuarios pueden participar de manera activa. Para 2023 se estimaba que la plataforma albergaba a un aproximado de 1500 usuarios (Emerson, 2024).

material audiovisual explícito de menores de edad (Infobae, 2020). Los demás porcentajes se dividían en vídeos o imágenes con impacto político y mediático, sin embargo, el uso que continuaba despertando la atención de las personas era el relacionado con la exposición corporal, en el que las mujeres eran el público más afectado en esta situación, (Tian, 2020). En este sentido, es importante preguntarse cuáles son los motivos por los que, en dicho material, es el cuerpo femenino el más manipulado y difundido, identificar algunos de los efectos y por supuesto comprender de dónde surge esta necesidad, así como el que una tecnología tan poderosa sea utilizada para contribuir al contenido pornográfico en línea.

Han sido diversas las aplicaciones en los últimos años con las que mediante el uso de IAG se hace posible crear imágenes de cuerpos desnudos. Un aspecto importante que es necesario remarcar, analizando la diferencia de las aplicaciones en donde se utilizaba Photoshop, es que éstas no estaban creadas específicamente para manipular las imágenes hasta llegar a la exposición corporal, contrario a las aplicaciones en donde se utiliza este tipo de IA que son desarrolladas, específicamente para la creación de desnudos que, por evidentes razones, no son consensuados. Un ejemplo es la aplicación *Deepnude*, que por medio del uso de IAG retira la ropa de las personas que se encuentren en las imágenes que se le presenten de forma rápida. Esta posibilidad llamó tanto la atención que pronto sumaba numerosos usuarios generando imágenes de cuerpos desnudos, sin embargo, dicha aplicación no funcionaba efectivamente en ambos sexos, es decir, si se le presentaba una imagen para obtener a un hombre desnudo el resultado podía variar, entre despojar al hombre del carácter sexual masculino omitiendo la zona genital, deformando el cuerpo o simplemente añadiendo características anatómicas femeninas (Interjoomla, S/F).

La aplicación deepnude cerró poco tiempo después de haber sido lanzada por diversos motivos, como el que su impacto había generado nuevas formas de violentar o vulnerar a las víctimas de la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG. Por su parte, los desarrolladores declararon que el cierre se debía a que era evidente que la sociedad no estaba preparada para convivir con este tipo de aplicaciones, además de que, expresaron que subestimaron el tipo de atención e interés que los usuarios de internet pudieran tener. Si bien, algunas de las explicaciones que fueron brindadas sobre el desarrollo de esta aplicación que hace uso de la IAG expresaban que el motivo principal era contribuir al ocio y diversión de las personas (Pérez, 2019).

El crecimiento de las aplicaciones con las que es posible generar imágenes o vídeos de cuerpos desnudos las ha hecho cada vez más conocidas, para tener acceso a sus funciones se deben pagar los servicios que ofrecen o en algunos casos dependerá de los permisos y funciones gratuitas que tengan. Uno de los aspectos más importantes en las páginas en donde se describe de manera breve cuáles son los programas más efectivos según el modo en que funcionen, (ya sea dando instrucciones por medio del chat o manipulando manualmente la imagen hasta llegar al resultado esperado) es que se hace referencia a la monotonía que puede haber en las páginas pornográficas o si los actores favoritos de la misma categoría han comenzado a parecer aburridos, pues de ser el caso, la IAG ayudará a que el usuario reinvente su forma de divertirse y de explorar sus gustos mediante la enorme gama de opciones de generación de contenidos (Gómez, 2024). Sin embargo, las advertencias que expresan que el resultado que se obtiene del uso de estos programas es delicado y que debe manejarse de manera responsable sin dañar a otras personas son mínimas, al igual que las regulaciones de uso. Uno de los ejemplos puede verse en la manera en que se promocionan las opciones de creación de elementos audiovisuales

por medio de la IAG, en donde se expresa, de manera explícita, que es posible quitar la ropa de cualquier persona con ayuda de la IA por diversión y para obtener la foto más sexy de todo internet (Gómez, 2024).

Una de las consideraciones más comunes sobre los programas con los que es posible generar falsos desnudos es la idea de que éstos funcionan exclusivamente en el cuerpo femenino. Posiblemente esto surge por lo expuesto anteriormente, cuando se solicita la generación de la imagen de un cuerpo masculino desnudo y a cambio se obtiene un cuerpo sin carácter sexual, una imagen distorsionada o bien, una inversión de los caracteres genitales, no obstante, cabe mencionar que (salvo los casos en donde sí se especifica que fueron creados con el único propósito de desnudar mujeres digitalmente) estos programas tienen la capacidad de arrojar resultados efectivos sin importar si se le solicita una imagen de la desnudez femenina o masculina, ya que éstos dependen del entrenamiento de sus algoritmos, es decir, que los programas han sido entrenados -casi exclusivamente- con materiales audiovisuales de cuerpos femeninos, motivo por el que su creación con IAG es cada vez más sencilla y cercana a la realidad² en comparación de los hombres, en donde se presentan sesgos y distorsión. Es conveniente remarcar que las solicitudes sobre contenido audiovisual del cuerpo masculino desnudo siguen siendo mínimas en comparación del caso femenino, con imágenes y vídeos cada

² En algunos foros anónimos, las experiencias de los usuarios utilizando la IA para crear este tipo de contenido expresan que para que los resultados sean más efectivos se debe ser bastante explícito en la solicitud, además de que algunos de estos arrojan mejores imágenes o vídeos si en las solicitudes de texto se escriben palabras “vulgares” o coloquiales con las que se le conoce a las zonas genitales, principalmente femeninas, además de que cada una de éstas posee ciertos patrones, por ejemplo, si se les solicita la desnudez masculina tendrá errores o censura para no exponer la zona genital debido a que no es capaz de representarla efectivamente, o que los únicos casos en los que la desnudez masculina no presenta tantos errores anatómicos es cuando se le solicita contenido que implique algún tipo de acto sexual con una mujer. Es imposible referenciar el espacio en donde dichas experiencias fueron recopiladas debido a la poca seguridad de la página web, y que ésta se actualizó reiteradas veces, por lo que el enlace podría dirigir a un sitio delicado, sin embargo, es posible conocer las experiencias en el blog buscando experiencias Toulouse que es una página creada en 2011 en donde los titulares se dedican a expresar experiencias que abordan temas de sexualidad, de la relación con los otros, etc.

vez más realistas y diversos, que es uno de los principales motivos por los que estos programas presentan fallas y sesgos importantes en las solicitudes dirigidas a manipular la apariencia corporal masculina.

Los programas que utilizan la inteligencia artificial generativa han atravesado también por diversas actualizaciones en las que la creación de materiales audiovisuales ha alcanzado otro nivel. En enero de 2023 se dio a conocer un nuevo proyecto derivado de la IAG por medio de diferentes redes sociales llamado *The rrrealist Project*, idea que pronto comenzó a generar todo tipo de debates y como se esperaba, miles de interesados. *The rrrealist Project* es una plataforma online con la que se crean imágenes realistas por medio de un modelo de IA de nombre Stable Diffusion³, el motivo por el que generó controversia se debe a la gran cantidad de imágenes eróticas de mujeres en todo tipo de posiciones mostrando desnudos parciales o completos que comenzaron a tener difusión en diferentes espacios digitales y sobre todo, que estas imágenes exponían la desnudez de mujeres que no existen, es decir, que se creaban a partir de las tendencias en cuanto a gustos y preferencias de los usuarios, pues bastaba con hacer una descripción detallada de la imagen que se tiene en mente para obtener así el resultado deseado. El impacto de este tipo de alternativas ha sido tal que para el momento en que esta investigación es realizada, la página en la red social X⁴ cuenta con casi 63,000 seguidores, mientras que en el sitio web oficial cuenta con un aproximado de 56,000 seguidores (Hidalgo, S/F), además de que algunos de los debates que han podido desarrollarse al respecto se ven divididos entre las personas que consideran que es una mejor alternativa que se adecua más a los gustos de cada

³ Tuvo su primera aparición en 2022, es un modelo de inteligencia artificial generativa con el que se pueden crear imágenes hiperrealistas a través de mensajes de texto o imágenes que ya existen, descomponiendo la forma original de dicho material facilitando su manipulación. Véase: MARKETING, (2024).

⁴ Es una red social fundada en 2006 que buscaba mantener un formato breve e informativo. El cambio de nombre (de Twitter a X) tuvo lugar en 2022 cuando fue vendida a un empresario. En la actualidad, alberga a un aproximado de 350 millones de usuarios. Véase en: FACCHIN, J. (2023).

persona y en donde no importa mucho que se trate de una mujer creada con IA, pues eso no cambia el hecho de que las interacciones surgen en lo digital y de que lo único que les interesa es poder acceder al contenido, así como quienes consideran que no resulta tan atractivo saber que las imágenes y los vídeos provienen de la IA, pues se hace mención de algunas de las partes del cuerpo en las que esta tecnología presenta fallas en la forma de las manos, los pies, ya que éstas sugieren una experiencia menos creíble, sin embargo, los titulares del proyecto expresaron que las mujeres creadas con la IA tampoco son perfectas (Hidalgo, S/F). Ahora bien, ¿qué da paso a que las creaciones digitales (ya se la manipulación del contenido o su creación desde cero) estén cada vez más presentes en la actualidad?

En las dos entrevistas realizadas, una de las preguntas buscaba tratar de conocer su opinión acerca de este fenómeno de creación de mujeres desnudas o sexualizadas con IA. Por un lado, el entrevistado 1 expresó que “el hecho de que no exista tal persona no quiere decir que, [...no...] haya surgido de la inspiración de alguien más, es decir... seguramente tuvo que haber algo ahí que haya hecho que se crearan este tipo de imágenes...” expresando que la situación no trataba simplemente de crear algo que no existe, sino que puede ser utilizado con diversos fines y que continúan reproduciendo un imaginario ya construido sobre la existencia corporal femenina. Por el otro, el entrevistado 2 expresó que “...si las imágenes de IA no están basadas en personas existentes pueden tener un mercado amplio que no sexualiza o afecta directamente a terceros, pero normalmente no es tan bien visto...” expresando que a su consideración, sí puede ser una alternativa interesante que al mismo tiempo podría funcionar como método para evitar la sexualización en mujeres reales⁵, no obstante, la manera tan singular en que este tipo de fenómenos acaparan cada vez más los espacios digitales plantea diversas dudas al respecto,

⁵ Entrevistas realizadas durante el proceso de investigación del fenómeno, para ampliar de mejor manera las consideraciones de ambos entrevistados véase en la página 102-109 del anexo en este documento.

motivadas a comprender las razones reales por las que estas aplicaciones son desarrolladas (las que manipulan imágenes ya existentes que despojan de la ropa a la persona o las que crean un nuevo cuerpo con IA). ¿Es posible que sólo se busca romper el aburrimiento más que responder a una necesidad que arrastra a las más profundas percepciones sobre el cuerpo?

Capítulo 3. Consideraciones del desarrollo de la IA y los programas generativos

Como se ha mencionado con anterioridad, el desarrollo de la inteligencia artificial ha puesto a discusión temas diversos debido a sus efectos e impactos sociales sin dejar de lado la evidente evolución tecnológica en los últimos años, además del gran nivel de perfeccionamiento cada vez más evidente. Para 2023 se estimó que algunos de los principales usos que se le han dado a esta herramienta están dentro del campo de la edición y creación de contenidos audiovisuales como una alternativa que se ajusta a las constantes innovaciones y tendencias, además de que esta tecnología promete originalidad (García, 2023). De acuerdo con Rivero (2022) a algunos de los proyectos más aceptados en internet -como es el caso de la IA- se les replica con una versión adulta, es decir, con espacios en los que las mismas herramientas que fueron desarrolladas con otros objetivos son utilizadas para crear o manipular elementos audiovisuales para generar contenido de tipo pornográfico. En este sentido, la IA ha sido una de las herramientas más adecuadas para manipular y obtener a cambio material novedoso, apegado cada vez más a las preferencias de cada usuario interesado, asegurando que toda evolución servirá para que los usuarios puedan echar a andar su imaginación. La gran posibilidad de creación de material audiovisual es expuesto y difundido en diversos espacios digitales en donde éstos son muy bien recibidos por los demás usuarios, en muchas ocasiones alentando a su

creación, pues consideran que la diversión y exploración a la creatividad individual son las principales motivaciones. Por ejemplo, antes de que se comenzara a viralizar el enorme alcance en el terreno sexual que podía llegar a tener la IAG con la que se pueden crear falsos desnudos partiendo de una imagen o creándolos desde cero, había otro tipo de aplicaciones de este mismo tipo de IA de Stable difusión, (modelo anteriormente referido) con las que era posible obtener retratos de la persona que lo solicitara haciendo o luciendo de diferentes maneras, es decir, podían mostrar una serie de imágenes con el rostro modificado manteniendo sus rasgos más representativos pero con distintivos alusivos a otras profesiones como doctores, astronautas, actores o incluso como guerreros o protagonistas del juego favorito del solicitante, por lo que pronto comenzó a viralizarse esta idea y poco a poco, las redes sociales se vieron invadidas de miles de usuarios obteniendo estas imágenes de sí mismos. No obstante, no todo era divertido según dependiera de los rasgos de las personas que lo solicitaran, es decir, en un principio comenzó a informarse que éstos -los rasgos- determinarían el tipo de imágenes arrojadas, pues muchas podían llegar a contener elementos racistas, prejuiciosos y, por supuesto de sesgos con respecto a conversaciones que tienen que ver con el género. Una usuaria de nombre Melissa explicó su experiencia utilizando esta aplicación, en donde expresó que uno de los patrones más repetitivos era la sexualización de su cuerpo, de su rostro y de las profesiones en las que fue presentada, añadiendo detalles como ropa entallada, escotes, gestos sensuales y cuerpos completamente diferentes al suyo, es decir, que se ajustaban una tendencia corporal apegada a estándares muchas veces inalcanzables, con los que todos los elementos aludían a una expresión erótica de sus retratos hechos con IA. Las opiniones sobre la alta sexualización con la que se manejaba esta aplicación fueron frecuentemente denunciadas por mujeres, quienes consideraban injusto que sus colegas masculinos obtuvieran retratos maravillosos en donde los hacían parecer

intelectuales, serios y exitosos, contrario al caso femenino, en donde la mayor virtud dibujada parecía ser el erotismo. Si bien, la misma usuaria expresó que cuando obtuvo resultados más adecuados a la idea con la que accedió al programa fue describiéndose como hombre (Heikkilä, 2022). Una de las motivaciones por parte de algunas organizaciones encargadas de implementar el uso de este tipo de tecnología en el terreno de la diversión es garantizar una experiencia equitativa, en donde sea posible resaltar las partes más prometedoras de los programas, no obstante, parece que esta situación continúa siendo lejana. Asimismo, y profundizando cada vez más en el uso de esta tecnología para la creación de material de tipo sexual, este tipo de tecnología trajo consigo una nueva forma de vulnerabilidad y violencia en espacios digitales, en donde la imagen, la reputación y la credibilidad se han visto afectadas y que como se ha hecho referencia anteriormente, esta nueva forma de violencia ha tenido como objetivo principal a las mujeres (Azuaje, 2023).

Uno de los principales desafíos que ha traído la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa son los debates ético-morales que implica la manipulación del contenido audiovisual. Desde que se dio a conocer el primer caso referido con anterioridad del usuario de Reddit que logró poner el rostro de actrices famosas en un vídeo pornográfico, fueron cuestionadas las razones y los efectos, así como el sentimiento y postura de las actrices al enterarse de la situación. Una de estas mujeres famosas afectadas (que ha atravesado por un sinnúmero de casos parecidos en donde se utiliza su imagen para crear contenido pornográfico del que muchas veces los creadores reciben una remuneración por cientos de usuarios interesados) declaró que iniciar una lucha contra la depravación en internet y las situaciones similares que tienen lugar en la red es una causa perdida (Jiménez, 2019). En los últimos años, los casos en donde se ha dado a conocer el uso de IAG para desnudar personas sin

consentimiento en diferentes partes del mundo han podido acaparar la atención, y aunque éstos tienen diferencias entre sí por el contexto, la edad de las víctimas y algunos de los motivos por los que se declaró su creación, comparten algunas características en común, como el sexo de las víctimas (todas mujeres) y la difusión del material en redes sociales. Aquí vale la pena detenerse un momento, pues es importante mencionar que algunos de estos casos han sido ejecutados en contra de mujeres menores de edad, además de que en otros se ha podido comercializar con el contenido derivado de la IA sin mayores problemas debido al realismo de imágenes y vídeos⁶, no obstante, este tipo de acciones en las que se altera material audiovisual hacen inevitable plantear diversos cuestionamientos al respecto, es decir, ¿por qué se busca la desnudez con ayuda de la IA? ¿Es posible que este tipo de tecnología sólo siga reproduciéndose sobre el cuerpo de las mujeres?

Uno de los temas más abordados dentro de la creación de imágenes de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa, es que contribuye cada vez más a la violencia en contra de las mujeres, pues de acuerdo con la Frías (2022):

95 de cada 100 víctimas son mujeres, y ocho de cada 10 individuos identificados como agresores son hombres. En cuanto a las personas violentadas 95.3 por ciento son mujeres, 2.8 por ciento son varones y del resto no se cuenta con la información. (Parr. 3)

Según Instituto de Formación Profesional y Estudios Superiores (IFPES) (S/F), la violencia de género es el tipo de agresión:

⁶ Para ejemplificar la afirmación, puede conocerse más de cerca dos de los casos más recientes. Éstos tuvieron lugar en España y en México (referido más adelante). España: el caso de una serie de imágenes de mujeres menores de edad difundidas en redes sociales que generó mucha controversia. Se estima que el número de víctimas es un total de 28 mujeres y que los responsables de publicar las imágenes manipuladas son menores de edad también. Para más información, véase en: HEDGE COE, G. (2023). México: la detención de un exalumno del Instituto Politécnico Nacional IPN por la manipulación y comercialización del material obtenido de programas de IAG en donde se exponía la desnudez de mujeres de su institución sin su consentimiento. Es el primer caso en México en el que se detiene a una persona por el uso indebido de la IA. Para más información, véase en: CONTRERAS, L. (2023).

física o psicológica ejercida contra cualquier persona o grupo de personas basada en su orientación o identidad sexual, sexo o género. Este tipo de violencia, que impacta la identidad y el bienestar de la persona afectada, se desarrolla en un sistema de relaciones de dominio de los hombres sobre las mujeres. [...De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas ONU, la violencia de género es...] todo acto que resulte o pueda tener como resultado un daño físico, sexual o psicológico. (Parr. 2)

En este sentido, las acciones en conjunto mediante las cuales se busca informar sobre los efectos de la manipulación del material audiovisual por medio de la IA han cobrado cada vez más fuerza, al considerar que este tipo de actos son una forma irrefutable de perpetuar la violencia de género en contra de las mujeres. El Gobierno de la Ciudad de México (S/F), explica que la violencia sexual digital se refiere a:

Toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le cause daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen [...propia, así...] como aquellos actos dolosos que causen daño a la intimidad, privacidad y/o dignidad de las [...personas...]. (p. 8).

Es importante mencionar que dentro del tema de la violencia sexual no siempre se ha puesto atención a la difusión del material audiovisual sin el consentimiento de los implicados a pesar del alto grado de delicadeza que suponen este tipo de acciones. Uno de los ejemplos tuvo lugar alrededor de 2008 cuando en Puebla, México fue difundido un vídeo íntimo sin el consentimiento de la otra persona con la que se mantenían relaciones sexuales. Este hecho trajo

consigo una serie de consecuencias importantes, principalmente en la vida de la víctima, una mujer de nombre Olimpia, quien sufrió un enorme daño moral, emocional y profesional debido al alto alcance que tuvo este vídeo en aquel momento y del cual fue revictimizada un sinnúmero de veces, además de toda la violencia que este vídeo trajo a su vida⁷. Es para el año 2014 que Olimpia se presenta ante las autoridades correspondientes del estado de Puebla para plantear la situación de violencia a la que se enfrentaba; luego de varios años de negativas hacia poder tipificar su caso como un delito es que se llevan a cabo toda una serie de planes con los que lograr que las acciones llevadas a cabo digitalmente pudieran ser castigadas (Abogacía, 2019). No es hasta el año 2019 que en la Ciudad de México CDMX fueron aprobadas una serie de reformas conocidas como la ley Olimpia, que, según con el Gobierno de la Ciudad de México (S/F), son:

El primer proyecto de reformas en México en materia de violencia digital desde la realidad de las víctimas y con perspectiva de género con el que tendría lugar formalmente el reconocimiento de esta modalidad de violencia en la Ley de Acceso de las mujeres a una vida libre de violencia y la tipificación del delito contra la intimidad sexual en los Códigos Penales, para castigar la difusión y producción de contenidos íntimos sexuales sin el consentimiento o autorización, así como las amenazas y extorsión. (p. 4)

y aprobadas en los años posteriores en el resto de los estados de la república mexicana (Gobierno de la Ciudad de México, S/F). La importancia de la ley Olimpia radica en que se hace posible denunciar el abuso llevado a cabo digitalmente para garantizar una convivencia libre de violencia en todo espacio, incluidos los digitales, además de que pone a discusión temas tabú con los que se revictimizaba a las implicadas, al considerarse que estos actos no representaban delito

⁷ El caso que dio origen al desarrollo de la conocida Ley Olimpia. Véase en: Abogacía (2019).

alguno. De acuerdo con Escobar y Trujano (2023) las amenazas o la difusión del material sexual en al menos 7 de cada 10 casos son llevadas a cabo por hombres. En este sentido, han tenido lugar algunos debates con los que se busca comprender las causas de este tipo de acciones, entre las que destacan la venganza, el enojo, la frustración y la intimidación, por mencionar algunas.

A pesar de que dicha ley toma en cuenta las acciones llevadas a cabo digitalmente, en la actualidad la manipulación o creación de material audiovisual hecho con inteligencia artificial generativa continua sin ser completamente tipificado dentro de las reformas que la conforman, es decir, a pesar de que se hace alusión y de que el fenómeno de la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG ha tenido un gran auge en los últimos años, diversos medios mencionan que el desarrollo tecnológico como la IA supone una serie de retos en los que se deberá de trabajar más de cerca para garantizar el freno a este tipo de actos (Magallanes, 2023). Sin embargo, en México ya ha tenido lugar el primer caso de detención por el uso malintencionado de la IA, el día 26 de octubre de 2023 cuando fue detenido un exalumno del Instituto Politécnico Nacional IPN, quien hizo uso de programas derivados de la inteligencia artificial generativa con los que manipuló una gran cantidad de imágenes de las mujeres de su misma institución haciéndolas parecer desnudas. El hecho fue tan impactante debido a que el sujeto en cuestión descargó las imágenes a manipular de los perfiles en diferentes redes sociales de las víctimas, para más adelante comerciar con el material audiovisual que obtuvo con la IA. Entre algunos de los detalles sobre el caso, destacaba la enorme cantidad de fotos manipuladas encontradas en algunos de los dispositivos del detenido. Dicha situación trajo consigo diversos debates sobre su gravedad, sobre el peligro de estos programas y la proliferación de éstos en cualquier dispositivo móvil (Contreras, 2023)⁸, por lo que se espera que se formalice la

⁸ La información sobre el caso fue cubierta por diversos medios. Véase en: CONTRERAS, L. (2023).

tipificación del uso de IAG para crear o manipular imágenes y vídeos debido al gran número de usuarios que optan por crear contenido con este tipo de IA para obtener resultados de índole sexual, con lo que poder combatir estas acciones, que, como se ha mencionado anteriormente, son otra forma de violencia de género.

3.1 La ética

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (2004) la ética refiere al análisis de lo correcto o lo incorrecto por medio de la reflexión, poniendo atención en algunos principios o preceptos morales para poder evaluar cualquier situación de manera crítica, es decir, en la búsqueda de comprensión de las razones por las que se toma alguna decisión mediante un proceso de análisis de la percepción ético moral según el contexto del individuo (Collado, N. Et al, 2022). La importancia del estudio de la ética es que, con éste, se identifican las motivaciones que hay detrás de la forma de ser y actuar de los seres humanos, sin embargo, es importante mencionar que ésta no es siempre igual, pues del mismo modo que todo lo que conforma a la sociedad la ética muta y se adecua al contexto (National Geographic, 2024). En el desarrollo tecnológico, la ética es uno de los temas ampliamente abordados debido al gran impacto que suponen las innovaciones en el entorno, por lo que la conversación engloba a temas con los cuales se pretende incentivar o fortalecer la relación entre los humanos y la tecnología, tomando en cuenta aspectos importantes como el contexto socioeconómico y político para comprender mejor cómo es que ésta se ve configurada, además del aprovechamiento tecnológico en diversas zonas y el tipo de aplicación que se le da. En este sentido, la ética tecnológica comprende a los principios morales con los que se ve guiado su desarrollo, poniendo atención en el proceso de aplicación y uso en cada área en donde sea implementada. Con la ética tecnológica se busca poder adecuar las innovaciones tecnológicas al

contexto social en el que se le pretenda aplicar con el objetivo de lograr una sana convivencia entre los humanos y ésta, la tecnología (Hernández, 2024).

La inteligencia artificial ha sido uno de los temas más abordados dentro de las conversaciones ético-morales. Por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO han tenido lugar dos foros en los que se han abordado las continuas evoluciones de la inteligencia artificial, (uno llevado a cabo el 13 de diciembre de 2023 en la República Checa y el otro entre el 5 y 6 de febrero de 2024 en Eslovenia)⁹, en los que se dieron a conocer algunas recomendaciones con las que se pretende fortalecer la dignidad y los derechos humanos, la interconectividad y pacifismo social, la garantía a la inclusión y a la diversidad, además del cuidado ambiental. En materia de derechos humanos, algunas de las recomendaciones por parte de la organización abordan temas como la protección y seguridad de los datos de los usuarios, el derecho a la privacidad y a la protección, a la equidad y a la no discriminación (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2024), dando paso a que este tipo de recomendaciones garanticen un buen ejercicio de la ética en el desarrollo tecnológico en donde el objetivo sea proponer mejoras o adecuaciones, sin embargo, el cuidado de los derechos humanos continúa siendo uno de los objetivos menos alcanzados en algunas áreas. De acuerdo con García (2019) es necesario que las discusiones sobre el uso de la IA contribuyan a plantear estrategias para su aprovechamiento, además de minimizar los posibles riesgos derivados de los usos mediante la concientización y visibilidad de los posibles escenarios para que las consideraciones éticas de esta herramienta tecnológica logren plantear soluciones, no obstante, la forma en que se han abordado los temas

⁹ Estos foros han abordado diferentes temáticas con respecto al desarrollo de la IA y sus efectos sociales, poniendo atención en los aspectos técnicos del uso, además de que son conversaciones que se dirigen un poco más a la ética empresarial y educativa en los contextos en donde dicha herramienta sea utilizada. Véase en: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (2024).

con respecto al buen ejercicio ético en la aplicación, desarrollo y uso tecnológico pueden tener un sentido más dirigido a los aspectos técnicos o incluso económicos en donde no figuran otro tipo de problemas como el que tiene que ver con el uso tecnológico malintencionado de los programas de IAG.

Existen diversos enfoques con los que se pretenden analizar los alcances que puede tener la IA, con lo que, a su vez, surgen dudas sobre cuál es la forma más precisa de estudiar la ética tecnológica y su impacto. Según Kiškis (2023) el principal problema es que los conceptos que se abordan para descalificar las acciones llevadas a cabo con la IA suelen tener enfoques antropocéntricos con los que es imposible desapegarse de los sesgos y problemas que existen entre las sociedades, por lo que propone que se generen conceptos y soluciones a problemas más desapegados del sistema moral humano. Según la idea del autor:

Un sistema de IA verdaderamente libre [...] buscaría la capacidad de tomar sus propias elecciones y decisiones, tendría agencia y control sobre su propia vida, y tomaría acciones independientes frente a otras entidades y objetos. La libertad permitiría al sistema de IA expresar su individualidad y perseguir sus propios objetivos, en consonancia con sus creencias, valores y experiencias. (p. 6)

En realidad -y a consideración personal-, en dicho enfoque parece olvidarse que la inteligencia artificial es desarrollada por y para humanos, humanos y que son éstos mismos quienes la programan y la refinan según las necesidades y tendencias de la sociedad, buscando la automatización de tareas cada vez más específicas. En este sentido, Dreyfus (1992) explicó algunos de los motivos por los que la IA poseía muchísimas limitaciones con respecto a la capacidad humana¹⁰, y aunque sus explicaciones están dirigidas a un estado tecnológico diferente

¹⁰ La crítica a la IA desarrollada por Dreyfus (que posee postulados con vigencia en la actualidad) expresa que la forma en que funciona el cerebro humano no puede replicarse en la IA por medio de la programación de los sistemas o la

al actual, es posible retomar algunas de las consideraciones con las que explicó la complejidad del pensamiento humano, principalmente porque los individuos se ven constantemente expuestos a diversos datos que provienen de su contexto social, económico, cultural y político, por ejemplo, de los que les es posible extraer patrones relevantes con los cuales resuelven problemas y toman las decisiones más adecuadas, contrario a los programas de IA¹¹ que no funcionan por sí solos en la toma de decisiones equivalentes a las del ser humano con respecto a los temas ético-morales con los que se desarrollan diferentes problemas y riesgos. Es importante aclarar que la IA -como cualquier tipo de tecnología- no supone más que una herramienta mediante la cual es posible realizar diversas tareas o alcanzar diferentes objetivos, lo que quiere decir que el tipo de uso que se le dé, los resultados que arroje luego de haber ejecutado estratégicamente sus funciones aún si éstos vulneran o representan riesgos, dependen completamente del individuo que los manipule.

La ética es uno de los campos de mayor confluencia dentro del tema de creación de desnudos no consensuados hechos con IAG -por factores como el fácil acceso a los programas que hacen posible la manipulación del material, además de los efectos que lo anterior representa en la vida de los otros- debido a la falta de regulaciones que caracterizan a estas herramientas tecnológicas, añadiendo a la conversación las motivaciones del usuario antes de generar y difundir el material creado con la IA, recordando que con éste ha sido posible contribuir de manera activa al contenido pornográfico en línea. Hoy en día es posible acceder a internet y encontrarse con miles de colecciones de contenido explícito de todo tipo y uno de los tantos que existen en la red provienen de personas que no existen, es decir, que son -como se ha hecho

predicción con algoritmos, debido a que ésta, la mente es mucho más compleja debido a que se ve moldeada por diversos factores como el contexto. Véase en: DREYFUS, H. (1992).

¹¹ En esta parte es importante comprender que se está haciendo referencia a la toma de decisiones que tienen que ver con la ética, es decir, que la tecnología no responde a postulados éticos, sino que dependen de los usuarios que hagan uso de éstas.

referencia anteriormente- creados con programas de IAG, lo que ha desatado un sinfín de opiniones al respecto, pero ¿qué tan diferente es la situación cuando se habla de contenido generado desde cero? Es decir, el hecho de obtener material audiovisual de alguien que no existe, en donde se exhibe el cuerpo, ya sea parcial o completamente desnudo además de otras posibilidades, ¿puede traer implicaciones éticas? En las dos entrevistas realizadas¹² existe una dualidad de las posturas con respecto a la creación de desnudos con IAG de personas que no existen, en donde se expresan situaciones muy interesantes con respecto a la proliferación de este contenido en los espacios digitales. El *entrevistado 1* expresó que esta situación le parecía extravagante, pues el hecho de que la persona no exista no quiere decir que no se haya tenido inspiración en alguien que sí existe, además de que la creación de estas nuevas imágenes sí parte de una percepción corporal con la que tiene lugar la necesidad de crear algo nuevo, además del evidente morbo, mientras que el *entrevistado 2* expresó que este tipo de contenido no tendría nada de malo independientemente de que sea o no bien visto si no se basa en la imagen de una persona que sí existe, además de que la apertura al mercado a este tipo de contenido podría resultar benéfico ya que no se estaría sexualizando a alguien real, sin embargo, es importante considerar que la pornografía creada con IAG aparece como una nueva forma de reproducir la sexualización del cuerpo, que ya no sólo se vale de las posibilidades que ofrece el contenido derivado de personas reales, pues ahora es posible acceder al contenido explícito que se desee con el simple hecho de dar unos cuantos clics, además de que esta situación continúa siendo específicamente dirigida hacia el cuerpo femenino (Rivero, 2023), ya que la forma en que han sido entrenados los algoritmos de los programas que hacen uso de la IAG hace que sea poco probable obtener contenido en donde sea expuesto el cuerpo masculino de manera exitosa ya sea

¹² Véase en los anexos del documento, páginas: 102-109.

parcial o completamente, pero esto no es una desafortunada casualidad, es decir, no es posible asegurar que hasta el momento no exista ni una sola imagen en la que el cuerpo masculino haya atravesado el mismo tratamiento al que se le ha sometido a la figura femenina, no obstante, estos servicios se anuncian como una herramienta para desnudar mujeres porque es el tipo de contenido más solicitado, es decir, aunque es sabido que con el entrenamiento de los algoritmos con los que la aplicación funciona ésta puede arrojar lo que se le solicite, hay un motivo por el que los hombres no figuran como víctimas potenciales de este tipo de tecnología (Lizana, 2023). Es en este punto en donde se pretende explicar que independientemente de la *no* existencia que se presume de las modelos hechas con inteligencia artificial generativa, el cuerpo femenino continúa siendo el más alterado tecnológicamente. Asimismo, es importante mencionar que la ética ha sido uno de los caminos mediante los cuales se pretende frenar esta situación, explicando incontables veces que la existencia de este tipo de contenido creado o manipulado puede generar daños, violencia y distorsión de la realidad, sin embargo, resulta casi evidente que estos esfuerzos no han servido de mucho, es decir, ¿realmente tienen un efecto sobre los usuarios o posibles interesados en crear contenido delicado con IA? Cuando se estima que para 2023 una de las plataformas con las cuales crear falsos desnudos tuvo un aproximado de 24 millones de visitas (Lakatos, 2023).

En la tarea de buscar comprender la existencia, la proliferación y la mutación pornográfica, han sido halladas algunas consideraciones a las que poner atención para intentar dar al menos un ligero esbozo de la reproducción de las condiciones sexuales en el crecimiento y desarrollo tecnológico, al considerar a ésta una fuente de ventajas según la condición del cuerpo femenino o masculino en la actualidad. Bourdieu (1998) explicó que en el orden social tienen lugar las estrategias de legitimación simbólica mediante las cuales se hace posible justificar la

dominación masculina que ha tenido lugar a raíz de la sexuación de las actividades y de las cosas, en donde han sido estrictamente predeterminadas las capacidades en torno al sexo, es decir, en donde lo masculino es adscrito a la sensatez, al raciocinio y a la neutralidad y lo femenino a lo complicado y lo emocional, dando paso a que se hayan construido toda una serie de escenarios ideales en donde hombres y mujeres se desempeñan mejor según los mencionados atributos de personalidad y naturaleza derivados de su sexo. Esta división se ha construido de manera prolongada en la transmisión y legitimación en donde los agentes internalizan al mundo femenino y al mundo masculino como opuestos y en donde la existencia de uno niega al otro, es decir, lo femenino no es masculino y viceversa. Bourdieu (1998) expresó que el hombre se encuentra inmerso en un universo en el que dar prueba de su dominación, valentía y virilidad son una parte inevitable de su vida cotidiana como lo más importante dentro de su subjetividad¹³, reconociendo que los hombres se encuentran prisioneros de esta condición masculina que es impuesta mediante un largo proceso de socialización, en donde son puestas en cuestión las necesidades de diferenciación con respecto al otro sexo, no obstante, vale la pena recordar que en todo este proceso de socialización a los hombres se les han exigido toda una serie de condiciones en donde no es ideal la exhibición de su lado vulnerable, es decir, en donde deben ocultar los sentimientos y las emociones para dar prueba de la dureza que los caracteriza (Soriano, 2024). Otra de las explicaciones brindadas con respecto al cuerpo masculino, es que, a diferencia del cuerpo femenino, su mera existencia no trae consigo sentimientos de vergüenza o rechazo, de una necesidad de ocultamiento, pues según Beauvoir (1949) el órgano sexual masculino supone un motivo de orgullo para su portador, quien no experimenta sentimientos negativos con respecto

¹³ Con el temor de reducir -sin intenciones- todo el peso de la división sexual y sus efectos en el orden masculino, es importante recordar que las explicaciones concentradas buscan explicar el motivo de la existencia del fenómeno de la pornografía creada o de los materiales audiovisuales manipulados con IAG en la actualidad y sus afectos en el cuerpo femenino.

a su cuerpo, es más bien la exhibición de éste, la representación del falo lo que le enorgullece, ya que da prueba de su capacidad masculina, a la que se le han construido un sinfín de consideraciones positivas como la fuerza, la fecundidad y la posesión de aquello a lo que nadie había accedido antes contenido en el cuerpo de las mujeres. Si bien, las construcciones sobre el cuerpo masculino demuestran que en éste se contienen percepciones completamente opuestas al pudor, a la restricción y a la vergüenza, su breve descripción ayuda a esclarecer que ambas realidades, de mujeres y hombres son diferentes entre sí. Es importante hacer algunas aclaraciones con las que comprender las diferencias ante la exhibición del cuerpo desnudo de hombres y mujeres y por qué no poseen los mismos efectos en los espectadores. De acuerdo con Lescaille (2008) en el cuerpo desnudo existen directas implicaciones eróticas; el cuerpo femenino ha sido construido bajo el ocultamiento y el secreto, imponiendo al mismo tiempo consideraciones estéticas con las que se hace posible exhibirse corporalmente en algunas situaciones para poder expresar la belleza en ciertas zonas del cuerpo como el cabello, el rostro, los senos, la espalda, el pubis y las piernas, permanentemente fetichizadas y que pueden verse reflejadas en las diversas pinturas en las que eran retratadas las mujeres desnudas, mientras que los artistas se ayudaban de elementos con los cuales remarcar la inocencia, la pureza, la belleza y las diversas formas de retratar los encantos femeninos encontrados también en las manos, el cabello, el rostro y la mirada, pero además, se encontraba una mayor inclinación a retratar a los hombres de maneras menos reveladoras, es decir, con vestimentas adecuadas a su posición social, en poses serias y en donde se reflejara el respeto que emanaban sus figuras. Como fue mencionado anteriormente, las partes que diferencian a hombres de mujeres en su sentido más evidente encontrado en sus cuerpos son características que funcionan también como una fuente de consideraciones determinantes al momento de asignar a cada individuo su papel en la sociedad y

las reglas a las que éste deberá apegarse. En este sentido y a pesar de que hacen falta elementos contundentes con los que expresar lo siguiente, en el cuerpo masculino no se encuentran las mismas percepciones con respecto al erotismo, a la estética y a la sexualización, es decir, no es que en los hombres no se encuentren estos elementos, ya que su cuerpo es también una prueba de los efectos que han tenido las diversas construcciones sobre el autocuidado, sobre la importancia de la imagen personal y sobre lo determinante que resulta la sexualidad expresada corporalmente, sino que este tipo de situaciones reflejan que en el hombre han continuado efectuándose otros escenarios en los que la exhibición de su cuerpo no posee la misma carga erótica y de interés que en el caso femenino. Por poner un ejemplo, una de las pruebas actuales puede verse en onlyfans¹⁴, que para 2023 registró ser uno de los 47 sitios más visitados mundialmente y de los cuales, cerca del 70% de creadores de contenido son mujeres, representando no sólo a la mayoría de tipo de contenido que puede encontrarse en estos espacios digitales, sino que además figuran como las principales pruebas de la sexualización con la que es percibida la anatomía de las mujeres.

El cuerpo femenino ha sido sometido a diversas consideraciones con las que su mera existencia se ve rodeada de complejidades, iniciando con que, sobre éste, se han perpetuado profundas concepciones negativas con las que se ha justificado la ausencia femenina en diferentes ámbitos de la vida, así como el rechazo o estigma, además de que es con base en esta construcción que son justificados también los escenarios que hacen posible el erotismo, la sexualización y la reducción como objeto mediante el cual obtener placer como una realidad aceptada y reproducida por y contra las mujeres. Algunas de las consideraciones más extrañas,

¹⁴ Plataforma digital lanzada oficialmente en 2016 y que tuvo un enorme auge en 2020 cuando fue dado a conocer su enorme potencial en la creación de contenido de tipo sexual y su monetización, generando un sinnúmero de perfiles que albergan a una enorme cantidad de suscriptores. Véase en RODRÍGUEZ, J. (2021).

hablan de la esencia femenina como portadora del pecado, como muestra de la tentación carnal que somete al hombre, inhibiendo sus más puras intenciones (Autores invitados, 2021), además de que se habla del carácter impuro que emana del cuerpo de la mujer, un ser sangrante que con su sola presencia es capaz de volver infértil una tierra, de hacer vibrar los cimientos de una mina, de alejar del barco a los peces que más tarde servirán como alimento o que la descarga sanguínea proveniente del útero era una prueba fehaciente de lo peligrosas que podían ser las mujeres, por lo que se les aislaba o rechazaba como una forma de minimizar los daños de su existencia (Iglesias, 2009).

Capítulo 4. Una porno-alternativa actual

Los valores desarrollados en la modernidad continúan inmersos hasta nuestros días, prueba fehaciente de ello es el desarrollo del discurso sexual implantado en la sociedad, en el que la censura y la restricción rodeaban a las intenciones de nombrar al sexo a causa de la implantación del pudor de la modernidad, en donde se notaba una especie de filtro con el que ciertas palabras y discursos emanaban vergüenza y, por ende, restricción. La situación furtiva del discurso sexual gozaba ahora de intermediarios, de instituciones y escenarios que hacían posible su referencia, pero en contextos específicos y en donde la relación entre los agentes facilitaba o no su nombramiento. Toda esta etapa de restricción y censura ve sus matices complejos con el paso de los años y en donde las acciones por parte de las instituciones que regulaban el comportamiento humano -como la religión, más tarde, la familia- comenzaron con un proceso meticuloso en el que ya no bastaba simplemente el no nombrar a la sexualidad, sino que debía permanecer fuera del pensamiento individual y toda referencia a las exigencias de la carne debía ser amonestada por medio de la confesión y de la internalización del discurso que proponía a lo sexual como lo impuro, lo decadente y lo indeseable, es decir, la construcción de la sexualidad en

la modernidad se vio plenamente influenciada por los valores cristianos. La respuesta con respecto a la censura y al ocultamiento del sexo revelaba que, por más intentos efectuados, éste se encontraría inevitablemente inmerso, es decir, continuaba afirmándose la existencia de esta sexualidad activa que pretendía ser ignorada (Foucault, 1998) y una prueba de la presencia de la sexualidad en la vida humana era el material erótico que estaba destinado a producir un estado de excitación en los espectadores¹⁵. Éste podía encontrarse en diversos formatos, en los que cada una de las expresiones artísticas enmarcaba ideas con connotaciones sexuales (unas más específicas que otras) (Arcand, 1991). Como es evidente, este material de tipo erótico atravesó por un largo proceso que pudo encontrar un enorme potencial con ayuda de la tecnología, con la que se hacía posible retratar los momentos más privados como un espectáculo para terceros. Si bien, no se debe confundir el momento en que la palabra pornografía comenzó a ser un concepto utilizado para definir el estado del contenido sexual explícito presente hoy en día, ya que como se ha hecho referencia con anterioridad, éste existía incluso antes de lo que se llega a pensar, sin embargo, su distribución se destinaba a sectores de grupos élite selectos que pudieran pagar sus elevados costos, por lo que vale la pena aclarar que el tipo de material erótico referido a continuación es el que se ve facilitado en la modernidad y una de las principales características de esta pornografía moderna es que se vuelve un producto de masa que se basa en estimular sexualmente a los espectadores. Este fenómeno moderno encuentra una enorme posibilidad con el desarrollo tecnológico y una de las señales tuvo lugar con las fotografías, en donde eran

¹⁵ La prostitución formaba parte de todo este tipo de espectáculo erótico en donde la finalidad era generar un estado de excitación en el espectador. Aunque no existe una fecha específica de la aparición de ésta, se tienen registros en escritos antiguos de escenas de danzas eróticas practicadas por algunas cortesanas a ciertas figuras de la aristocracia, estas mujeres eran contratadas para realizar todo tipo de escena que fuera solicitada por estas figuras, además de que en todo este tipo de fenómeno se ve con mayor claridad el fenómeno de la sexualización hacia el cuerpo femenino. Véase en ARCAND, B. (1991).

retratadas algunas mujeres exhibiendo su cuerpo con poses en las que se podían resaltar el torso desnudo, las caderas, los muslos o el pubis, mientras hacían gestos alusivos al momento clímax en el sexo. Con el paso de los años el vídeo comenzó a formar parte del material sexual que podía generarse, además de que el sonido completaba todavía más la experiencia pornográfica. De acuerdo con Arcand (1991) como un espectáculo pornográfico, éste debe despojar del pudor, de la vergüenza y de los otros sentimientos de restricción al sexo no sólo a los actores que lo practican, sino también al espectador, quien incrédulo no puede parar en la búsqueda del acto sexual ajeno como una fuente de excitación y de los sentimientos fuertes que emanan de éste, además de que el agregado digital con el que es posible acceder al contenido explícito desde la comodidad del hogar, con toda la privacidad posible y una alta gama de resultados supuso también un enorme grado de atracción para el público. Si bien, es necesario aclarar que la disponibilidad masiva de la pornografía proliferó a partir de la revolución sexual situada en 1960, que fue un movimiento social con el que se buscaba desafiar a los códigos de conducta tradicionales con respecto a la sexualidad. Este acontecimiento también se conoce como la liberación sexual; en resumen, fueron introducidas nuevas formas de comprender a la sexualidad y en donde la desnudez, la anticoncepción y la pornografía (por mencionar algunos) comenzaron a figurar dentro de las conversaciones públicas (Academia Lab, 2024).

Una de las diferencias entre practicar la relación sexual con otra persona y acceder al contenido pornográfico es que ya no es necesario llevar a cabo todo el proceso que requiere tal nivel de intimidad entre los agentes, pues éste llega a acrecentar el deseo por ver, esta mirada que logra convertir a los otros en simples objetos a disposición del placer. Es importante mencionar que la pornografía se vale del poder que rompe con la restricción puesta por el pudor y la censura a la que se ha sometido al sexo -sobre todo al femenino- al que se le han construido una serie de

rituales complejos con los que se hace posible su exhibición, en donde entran en juego acciones que pueden o no ser consensuadas con las que se llegue a descubrir ese secreto bien guardado (Beauvoir, 1949) es decir, el *porno* invade con toda la privacidad y es una de las vastas razones por las que surge el placer masculino con el que se devela el secreto de los genitales femeninos que han sido fuente de tabú y en donde se vuelve placentero contemplar el erotismo que emana de los más simples gestos insinuadores. Este tipo de exhibición corporal en el que la mujer se somete a cualquier tipo de show, servicio o performance en el que esté de por medio la garantía del erotismo, encuentra su camino en la mirada masculina, que observa cada movimiento, cada gesto y muestra de la femineidad sexualizada, sin embargo, el poder de la pornografía no reside solamente en la mirada, es más bien en “la posibilidad de penetrar a voluntad intimidades que querían permanecer secretas y de mirar allí lo que efectivamente se quiere ver” (Arcand, 1991, p. 196), por lo que la popularidad que fue tomando a lo largo de los años ya no sólo se limitaba en exhibir la desnudez, ya que existen otras prácticas sexuales de sumisión, de violencia, del mismo sexo o raciales que suponen una alta demanda en casi cualquier espacio digital. La facilidad de acceso hace posible que los usuarios puedan llegar al material explícito sin mayores complicaciones, por lo que la enorme cantidad de interesados se refleja en las cifras; se estima que para 2018, una página pornográfica registró un aproximado de 33,500 millones de visitas (Barr, 2019).

Los avances tecnológicos no sólo han revolucionado la percepción sobre la sexualidad en las personas, abren también la posibilidad de acceder a todo un océano de contenido pornográfico cada vez más específico según las demandas de la audiencia, es decir, en donde se adaptan a los gustos y preferencias, además de que funcionan como un reproductor de los prejuicios, estándares, creencias anatómicamente erróneas; han logrado también configurar una

nueva forma de percibir la realidad y con ello, el modo en que tienen lugar las relaciones con los otros (Barr, 2019) y no sólo eso, en poco tiempo nuevos titulares causaron revuelo cuando se anunció que era posible generar por sí mismos pornografía con IAG.

Uno de los aspectos que más llama la atención con respecto a la creación de contenido explícito con IAG es el motivo por el que se puede considerar un acierto, es decir, ya no sólo se habla de la enorme capacidad de estos programas generadores de contenido original, sino que existen quienes consideran inofensivas este tipo de acciones, etiquetándolas de métodos mediante los cuales poder equilibrar la manera en que surgen las relaciones hoy en día. Según Lanz (2023), John Rabbit¹⁶ considera que el porno creado con la IA

es la solución para la miseria sexual, porque hoy estamos viviendo un cambio masivo en las relaciones. Las aplicaciones de citas y las redes sociales arruinaron las posibilidades de que un chico promedio conozca mujeres [...por lo que la IAG...] equilibra las cosas, [... ya que los...] chicos ahora pueden crear su propia mujer virtual para compensar esta falta de relación. (Parr. 8)

Además de que el mismo colaborador menciona que es muy notoria la preferencia masculina hacia el contenido erótico creado con IAG, considerando que los hombres sólo están buscando satisfacerse, y contrario a pagar por sexo, pueden obtener la mejor experiencia con simplemente describir a la IA cuál es la escena que tienen en mente, cómo es la mujer de sus sueños y como un agregado poderoso, cómo sería verla representando las escenas sexuales más imaginadas sin que exista una restricción moral (Lanz, 2023).

La pornografía creada con IA ha alcanzado niveles de audiencia sorprendentes debido al enorme realismo de las modelos que son resultado de las descripciones de los usuarios que

¹⁶ Colaborador de AI-porn, en programa de IA con el que es posible crear pornografía de manera rápida

buscan obtener material explícito completamente adecuado a sus gustos, e independientemente del sitio en el que son difundidos reciben buenas respuestas del público. En este sentido, es importante mencionar que este tipo de tecnología supone una nueva porno-alternativa en el sentido de que a pesar de que se explique que la chica que se muestra es un producto de la IA los usuarios quedan impactados y en algunos casos prefieren ignorar que sean cuerpos o facciones artificiales. Además, es un hecho que se ven reproducidos los estereotipos ya no sólo del tipo de rostro, cabello, color de piel y tipo de cuerpo, sino que se ven reflejadas las diversas formas en que mujeres de algunos grupos étnicos son completamente cosificadas, pues de acuerdo con Mandizabal (2024) hay estudios que prueban que la IA que funciona por medio de las solicitudes escritas poseen enormes sesgos al momento de crear mujeres, además de que los resultados siempre arrojan chicas sexualizadas aún si lo que se buscaba era un resultado diferente.

La IAG aparece como una nueva porno-alternativa al sumarse al enorme mundo del erotismo pero que propone nuevos métodos con los que consumir cuerpos completamente sexualizados, con los que la opción de refrescar, de personalizar y jugar con las preferencias aún si éstas pueden parecer imposibles significan más ventajas sobre la pornografía *tradicional*, no obstante, en este tipo de pornografía con IA se mantienen las tendencias en cuanto al tipo de escena, de mujer y de posiciones corporales más buscadas. Esta porno-alternativa no sólo se vale de las modelos creadas con IA (aunque este tipo de contenido posee un alto grado de aceptación por parte de la audiencia, acrecentando todavía más el catálogo de contenido sexual en internet), ya que se vale también de las fotos o vídeos en los que se borra la ropa de las mujeres sin su consentimiento y agregando detalles como se desee con el simple hecho de saber manejar estos programas para obtener desnudos parciales, completos o vídeos pornográficos con la condición de contar con imágenes en donde la persona muestre sus rasgos faciales más representativos para

obtener así resultados realistas. De acuerdo con Verm (2023) existen sitios web especiales para depositar las fotos o los vídeos que son manipulados con la IAG, es decir, en donde el principal objetivo de estas páginas son los falsos desnudos. Desde el año 2018 estos sitios web presentaron un aumento del 290%, en donde el contenido más mostrado exhibía la desnudez hecha con IA de figuras políticas, de celebridades, de personajes importantes en comunidades de internet, así como de niñas, mujeres adolescentes y adultas jóvenes como el principal objetivo de esta manipulación digital. En algunos espacios digitales las mujeres que han sido víctimas de esta situación han expresado la sensación que surge al enterarse de que existe material explícito en diferentes páginas en donde ellas son las protagonistas, declarando que a pesar de que saben que no son ellas, que no es su cuerpo el que está siendo expuesto y de que no participaron en las escenas que se muestran en estas fotos o vídeos, el nivel de realismo es tal que cualquier receptor visual no podría pensar si quiera en la posibilidad de que se trate de un deepfake de falsos desnudos. No obstante, la situación parece ir en aumento, ganando todavía más personas que desean obtener la foto de cualquier mujer con la que se relacionan ya sea semi desnuda, desnuda o en cualquier otra situación en donde haya matices pornográficos, por lo que se da a entender que las mujeres no están a salvo con esta nueva tecnología (Verm, 2023).

El tema de la pornografía, de las nuevas posibilidades mediante las cuales es posible contribuir cada vez más a este tipo de contenido digital y al que se suman cada vez más estrategias supone la presencia de dudas con respecto al tratamiento del cuerpo y a las posturas según el sexo, es decir, ¿cuáles son los motivos por los que los hombres (como público objetivo de este contenido) se ven motivados a utilizar la inteligencia artificial generativa para crear imágenes de mujeres desnudas? ¿Cuáles son los motivos por los que no es posible (o al menos

carece de difusión) encontrar programas especializados en generar imágenes de cuerpos de hombres desnudos? ¿Qué efectos supone este tipo de IA en la sociedad?

El éxito alcanzado de las herramientas generativas de imágenes o vídeos de la IA con respecto a la creación de mujeres que no existen se debe a diferentes motivos, uno de los principales y que es el más discutido por los desarrolladores de dichas herramientas es que aparecen como una propuesta con la que poder divertirse y explorar su imaginación, expresando que las alternativas más sanas devienen de herramientas con las que ya no se ve afectada ninguna mujer real durante la búsqueda de material en los momentos íntimos de cada persona (Lanz, 2023). Asimismo, se menciona que las ventajas del contenido creado con IAG es que las modelos son cada vez más diversas, por lo que sería imposible no encontrar a la mujer más apegada a las preferencias del usuario; las modelos no se ven afectadas por las razones que una mujer real puede atravesar, es decir, pueden ofrecer contenido las 24 horas del día, no se ven implicados los derechos, las demandas o los límites, ya que éstos dependen del usuario, es posible obtener el material audiovisual como sea imaginado y por si fuera poco, las modelos creadas con IA no envejecen y su físico es completamente fabricado, lo que quiere decir que no pueden presentar características que las hagan menos agradables para los usuarios (Umaña, 2023), no obstante, ¿es cierto que el desarrollo de estos programas sea completamente inofensivo? Es decir, ¿realmente buscan explorar la imaginación de sus usuarios y no responder a una necesidad construida con base en los preceptos sociales sobre el cuerpo femenino?

De la mano de la popularidad de estas aplicaciones o programas, son expuestos los supuestos motivos que han orillado a los programadores a hacer uso de la tecnología para llevar a un nivel nunca imaginado la constante cosificación femenina pero bajo una idea que consideran amistosa o inofensiva y la prueba de ello son las diversas aplicaciones en el catálogo digital con

las que es posible obtener material del cuerpo de las mujeres a placer, es decir, como sea que se le imagine, a quien sea que se le pretenda someter a esta manipulación sin diferenciar del todo en las edades o el tipo de cuerpo, pues el resultado es el mismo: una imagen o vídeo en el que a) se ha despojado de la ropa a una mujer sin su consentimiento o b) se ha creado a una mujer con IA en la que se contengan las más profundas aficiones a las formas femeninas. Aunque el cuerpo ha comenzado a comprenderse de otras formas, la desnudez puede parecer menos mediática y existe una proliferación de los espacios, de las formas y momentos en los que son expuestas imágenes o vídeos del cuerpo desnudo en escenas eróticas o alusivas al acto sexual, la inteligencia artificial generativa asegura su éxito aún entre estas plataformas pornográficas famosas por diversos motivos; las consideraciones a continuación forman parte de una extensa reflexión sobre la creación de desnudos no consensuados hechos con IAG como una manifestación de la construcción social del cuerpo.

En el cuerpo femenino se encuentran inmersas visiones con las que su exhibición en diferentes contextos puede tomarse como un acto lascivo y a pesar de las transformaciones que han sido introducidas con respecto a la desnudez femenina por la publicidad o las prendas de moda (Le Breton, 1990), su simple existencia encierra las diferentes construcciones con respecto a las formas del cuerpo y el modo en que éstas son percibidas por los otros, en donde se ven implicadas todas las partes que conforman al cuerpo, un ejemplo son los ojos, que de acuerdo con Morris (2004) han sido objeto de atención por varios siglos y al ser un rasgo que se considera atractivo en ambos sexos, debe poseer ciertas características que ayuden a intensificar la percepción estética hacia la mirada, y en el caso femenino, a los ojos se les han añadido detalles para embellecerlos como el maquillaje con colores vibrantes, otras veces cálidos o a

penas perceptibles que cambien un poco su naturaleza¹⁷. Asimismo, a los ojos (en este caso, femeninos) les han sido contruidos ideales en los que la jovialidad es un signo de belleza y ternura, por lo que existen un sinfín de prácticas con las que mantener por el mayor tiempo posible esta característica. En el rostro se encuentran también las pruebas de la ardua construcción social con base en el ideal de belleza con lo que etiquetar de atractivo, de armonioso o de poco agraciado, no obstante, las percepciones son contextuales, es decir, varían según la edad, el lugar y la época (Morris, 2004).

El cuerpo es una prueba física de la existencia, es el medio por el cual es posible efectuar las actividades, las prácticas sociales del cotidiano y con lo que se experimentan *en carne propia* las vivencias, que se ven influenciadas por la cultura, por la edad, la clase social y el sexo del individuo, siendo esto último uno de los factores más determinantes en tanto a la forma en que se lleva la vida según la identidad sexual, y en donde de acuerdo con Berger y Luckmann (1966), las:

Versiones masculina y femenina de la realidad se reconocen socialmente y este reconocimiento también se transmite en la socialización primaria. Así pues, hay una supremacía pre-definida de la versión masculina para el niño varón y de la versión femenina para la mujer. El niño conocerá la versión que pertenece al otro sexo con el alcance que le han mediatizado los otros significantes del sexo opuesto, pero no se identificará con esa versión. (p. 209)

¹⁷ Es necesario aclarar que existen diferentes propósitos por los que se utiliza el maquillaje en los ojos o el rostro en general en diferentes culturas. Este tipo de agregados estéticos o distintivos poseen una carga simbólica según dependa del lugar, pero algunos de los motivos podrían ser la prueba de pertenencia a un grupo, clase social o como una forma de fortalecer los rituales de identidad, por mencionar algunos. El maquillaje referido en el apartado es aquél que cumple con la finalidad de embellecer la mirada. Al ideal de belleza en los ojos también han sido agregadas tendencias a la modificación por medio de la cirugía plástica con las que eliminar signos de la edad, para cambiar el color de las pupilas, para eliminar piel y lograr que la mirada se vea más grande, etc. Véase en: NATIONAL GEOGRAPHIC, (2018).

es decir, según dependa de la versión de la realidad, los agentes internalizan toda una serie de procesos considerados adecuados a su realidad sexual, con los que comprenderán así a la realidad social. El modo en que el cuerpo es comprendido ha logrado afectar profundamente a las relaciones de las unas con los otros, ya que las diferencias entre el cuerpo femenino y masculino se convierten en una especie de garantía de que los valores y significados construidos en estas diferencias serán un sustento ante la realidad dividida según el sexo, además, el cuerpo se ve cargado de componentes simbólicos como elementos con los que ésta se ve sustentada, y aunque hombres y mujeres comparten varias similitudes con respecto a ser humanos, sus experiencias no pueden ser iguales, primero, por lo referido anteriormente, que en ambos sexos se encuentran inmersas diferentes versiones de la realidad social sexuada y segundo, porque de ésta devienen otro tipo de situaciones a las que el individuo se verá condicionado de una forma avasallante. En términos prácticos, no significa que en el sexo mismo una vez que el recién nacido se encuentra fuera del vientre materno dicte de manera específica, de forma escrita y bien visible a los otros cómo es que el individuo en cuestión deberá ser tratado, a qué intereses podrá adscribirse o a qué tipo de experiencia de comprensión a la realidad social y de la relación con los otros y con el entorno será acreedor, sino que es más bien la construcción social del cuerpo mismo derivada de los genitales, aparatos severamente simbólicos con los que comenzará esta travesía de existir, de habitar en sociedad. Bourdieu (1998) explicó que:

el mundo social construye [...al...] cuerpo como realidad sexuada y como depositario de principios de visión y división sexuales. [...] La diferencia biológica entre los sexos, es decir, entre los cuerpos femenino y masculino, la diferencia anatómica entre los órganos sexuales [...está sometida...] a un trabajo de construcción social...]. (p. 22-24)

Entre los ejemplos más claros derivados de esta construcción del sexo son las acciones con las que asegurar la diferenciación sexual, en donde se incentivan prácticas o rituales con el fin de lograr que el individuo realice actividades, adopte discursos, comportamientos, principios de vestimenta etc. ligados a su naturaleza, proporcionando e internalizando los elementos necesarios para existir con una identidad sexuada.

De acuerdo con Pacheco (2005) la construcción de la identidad sexuada en los cuerpos constituye un proceso de adopción y reproducción de prácticas denominadas disciplinarias que poseen implicaciones directas sobre la naturaleza de los individuos, es decir, en donde todo un sistema de normas, de ideales y de restricciones se ven reflejados en la forma en que hombres y mujeres se relacionan no sólo con los otros, sino también con ellos mismos, no obstante, no debe olvidarse que de su condición como sujetos sociales (con sus complejidades cada uno) dependerá el tipo de interpretación a la realidad que los sumerge.

La construcción social del cuerpo femenino se ha visto sumergida en un arduo proceso que, sin intenciones de parecer reduccionista, ha sido configurado en la negación, el ocultamiento, en el rechazo y en la necesidad de forjar expectativas en casi todo componente objetivo y subjetivo del sujeto femenino, que ha tenido consecuencias directas hasta la mujer moderna que habita en la actualidad. Es evidente que de la misma manera que la sociedad, esta construcción de la femineidad ha sufrido de transformaciones, de nuevas ideologías, de nuevos modos de relación con el cuerpo mismo, con las capacidades y alcances que pueden tener las mujeres (Pacheco, 2005). Es oportuno evidenciar que gran parte de estas transformaciones han tenido lugar por varios factores, pero principalmente por la lucha femenina que ha tenido presencia social desde hace ya algunos siglos y que ha logrado conquistar muchos espacios en favor de la emancipación de la mujer; otro factor importante que ha contribuido enormemente a

esta transformación es la tecnología, con la que ha sido posible comprender desde otras alternativas al cuerpo, que ha concebido nuevos espacios de representación, de expresión e incluso de represión como es el caso que ha motivado a la presente investigación con respecto a la inteligencia artificial generativa y el que la ejecución estratégica de sus herramientas ha refrescado las intenciones de observar y de modificar -digitalmente- la corporalidad femenina. Es posible iniciar con este recorrido para encontrar explicaciones al actual fenómeno describiendo de dónde surge este rechazo u ocultamiento referido con anterioridad y aunque atañe a una enorme complejidad, vale la pena tenerlo en cuenta.

Beauvoir (1949) desarrolló toda una serie de explicaciones con las que buscó demostrar que la existencia del cuerpo femenino, más específicamente sus significados e interpretaciones han sido construidos desde una visión masculina. Independientemente del tiempo transcurrido desde el desarrollo de dichos textos muchas de sus interpretaciones acerca de la existencia femenina continúan vigentes en la actualidad. Para empezar, explica que la desnudez femenina comienza a efectuar sentimientos de rechazo y de ocultamiento a partir de que aparecen los primeros signos de la pubertad, es decir, cuando brotan los botones mamarios y enseguida tiene aparición un delicado recubrimiento piloso en los genitales. De dicho proceso de desarrollo femenino deviene ya no sólo la vergüenza de la mujer que lo experimenta, sino que es a partir de aquí que los mecanismos de censura se tornan cada vez más estrictos. Pongámonos en contexto; estos mecanismos de censura y ocultamiento ejercen presión desde una edad muy temprana por medio de los procesos de socialización mediante los cuales son transmitidas a las mujeres -y a los hombres- la idea tabú de sus partes corporales aún si éstas continúan en una etapa infantil. En este sentido es como se hace posible intensificar esta censura desde el momento en que el cuerpo da señales del cambio que representa la madurez sexual, ya que no sólo se ha iniciado con el

desarrollo a la etapa adulta; en términos prácticos, estos cambios quieren decir que el cuerpo ha comenzado a prepararse para poder dar paso a la reproducción y todo este proceso conlleva a otros efectos inevitables a nivel individual y colectivo. Ahora bien, Beauvoir (1949) explica que debido a lo tabú que emana de las formas femeninas, la simple idea de tener que despojarse de las prendas que recubren a su cuerpo frente a un hombre y que aseguran el resguardo de su anatomía resulta completamente agresivo, pensando que hacerlo sería como entregarse por completo a su mirada y que, sin embargo, este no es un sentimiento nuevo; desde que la niña experimenta los cambios de la pubertad y que la formación de sus partes se ha hecho visible hacia los demás, ha dejado de sentirse propia, ha dejado de entenderse en lo individual a causa de la mirada de los otros, que pueden juzgar, o pueden desear o contemplar, esa mirada la hace sentir como un objeto.

Bourdieu (1998) contribuyó enormemente a la teorización de la realidad sexuada para poder explicar qué componentes han dado paso a que exista la dominación masculina, y una de estas explicaciones complejas tiene que ver con las formas físicas y simbólicas con las que las mujeres se ven condicionadas a llevar a cabo su existencia. De los genitales devienen un sinnúmero de condicionamientos que la mujer deberá encargarse de cuidar, es decir, debido a la reiterada fetichización hacia la vagina, zona a la que han sido adjudicados valores sagrados que se valen del tabú que emana de ésta debido a su naturaleza interna, escondida, es por medio de la construcción social que son dibujadas barreras en las que la entropierna de la mujer debe ser resguardada, siempre protegida y es su portadora (a quien en muchas ocasiones se le ve como un ente ajeno a su propia vulva) quien deberá encargarse de extender este mensaje de resguardo con ayuda de su postura corporal, cuidándose en todo momento de no descubrir su cuerpo e independientemente de las inclinaciones en la vestimenta, -cambiante y correspondiente a la

edad-, parece preferible optar por el uso de prendas con las que se pueda proteger del desvelamiento de sus partes, es decir, en donde no se corra el riesgo de dibujar, de dar una idea de la forma de los genitales principalmente, de otro modo representa un acto descuidado, vulgar y provocador para muchas personas como por ejemplo el torso (una de las partes frontales de diferenciación a primera vista de los hombres) que ha sido construido desde la restricción o negación al evitar su desnudez. Según Morris (2004) los pechos femeninos son también una enorme fuente de atención erótica por parte de los varones. Éstos forman parte de las zonas tabú en la anatomía femenina pero que, al mismo tiempo, no resultan tan escandalosos como otras partes, agregando que son una especie de estímulo visual que goza de grandes fetiches en donde se enmarcan las aficiones masculinas con respecto al tamaño, al color, a la forma y a los que, por supuesto, les han sido generadas expectativas que a los ojos de alguien más pueden hacer más atractiva sexualmente a una mujer. Es con esto que su ocultamiento es posible y aunque actualmente es recurrente encontrarse en la publicidad, en los programas televisivos, en películas, en descripciones literarias, en dibujos y en diferentes contextos físicos y digitales la exhibición de los pechos femeninos, son creados rituales con los que, por medio de acciones y artefactos simbólicos, se imponen barreras con las que hacer inaccesible la posesión y la observación del cuerpo (Bourdieu, 1998). La figura femenina se ha visto valorada según su condición de mujer intacta, es decir, aquella que ha protegido el acceso a su intimidad adquiere valores positivos socialmente (Beauvoir, 1949), pero vale la pena contextualizar; la desnudez en la actualidad, las prendas y la adopción de un estilo personal implica, en muchas ocasiones, portar ropa con la que sea posible mostrar más zonas, dibujar las siluetas, resaltarlas con transparencias o con otros accesorios sin que resulte tan escandaloso, sin embargo, es un hecho que a pesar de las transformaciones y de que podría decirse que existe más libertad de vestir

como se desee al cuerpo, continúan vigentes las ideas de la restricción. Le Breton (2002) explica que las expresiones corporales son desarrolladas bajo un proceso de represión y que la socialización a la que son sometidos los individuos trae consigo rituales de alejamiento con respecto a los otros¹⁸ y que, sin embargo, existe una dualidad en la que se alienta a la libertad corporal y a la expresión.

Aunque en la condición actual es notorio el desdibujamiento de las reglas morales, de la restricción y de la censura, el tabú nunca ha dejado de formar parte del cuerpo femenino, pues pese a las transformaciones sociales, a los considerados avances en el tema de género y que nuevas condiciones derivadas del uso de dispositivos interconectados han recaído sobre el cuerpo, sobre los discursos emancipatorios y sobre el modo de observar la anatomía, las nuevas herramientas tecnológicas continúan recayendo en la pornificación corporal como un factor casi inevitable, que de acuerdo con Arcand (1991) puede tener diferentes motivos, uno de ellos podría deberse a que el órgano sexual femenino ve sus diferencias anatómicas con respecto al masculino, es decir, es interno y posee restricciones naturales a causa de su estructura anatómica, motivo por el que ha sido fuente de fascinación durante siglos, y podía llegar a pensarse que en el interior se encontraban grandes misterios, sin embargo ese no es el único motivo, se cree que la proliferación pornográfica tuvo un gran auge a partir de la revolución sexual referida con anterioridad, es decir, se piensa que a raíz de que existió una posibilidad a la que más tarde la sociedad terminaría adaptándose con respecto a explotar a la sexualidad como una forma más de entretenimiento que gozaría de más veracidad a causa de las garantías orgásmicas que prometía a sus espectadores, fueron utilizados todos los medios posibles para ofrecer al público el vídeo, la

¹⁸ Expresa que forman parte de rituales de distanciamiento en los que tocar al otro ya no es aceptable, salvo ciertas situaciones y en contextos definidos en donde se tenga familiaridad con el individuo es posible efectuarlo, de otro modo sugiere agresión hacia los demás. Véase en Le Breton (2002).

película, la revista, la sección fotográfica o el sitio web más novedoso en tanto a la representación del acto sexual sin restricciones morales y en donde podían encontrar aquello que buscaban: cuerpos desnudos, jugando de manera erótica y agregando tantos elementos como se pensara, artefactos para intensificar las sensaciones, mujeres con las características físicas más adecuadas a un estándar sexualmente atractivo así como las escenas sexuales más violentas o invasivas.

El autor explora varias teorías con las que busca explicar cómo puede comprenderse el fenómeno pornográfico y cómo es que a lo largo del tiempo ha sido objeto de debate, entre algunas de sus afirmaciones menciona que posturas feministas expresaban que la pornografía aparece como una nueva herramienta de opresión sexual, pero bajo ideales de autonomía y decisión personal, en donde son manejados mensajes como el ser dueña de tu propio cuerpo y que, con base en esto es posible elegir la sexualización de éste y de las expresiones sin ser juzgada; si bien, resulta vital que esto no sea tomado de manera errónea, no debemos confundir el hecho de que en lo individual construyamos una imagen personal en la que sea posible mostrarnos ante los demás aún si se considera lascivo o inapropiado, el propósito no es arrebatar esa autonomía corporal ni mucho menos poner en duda la importancia de concientizar a los demás sobre el respeto y el derecho, sino expresar que esta posibilidad de explotar el erotismo ha traído consigo consecuencias enormes. Arcand (1991) explicó que:

La pornografía es asimismo una herramienta para la dominación: la fabricación de una imagen distorsionada de la sexualidad femenina y de toda la femineidad, de donde será deducida luego la afirmación clara y no del todo simbólica de que las mujeres pueden ser sometidas, [...se afirma que...] las mujeres son objetos no muy oscuros de deseo de los que hay que aprovechar [...] de todas las maneras imaginables, y que las verdaderas

mujeres consienten a ello, incluso si ellas no siempre están dispuestas a admitirlo. [...] la pornografía propaga la ignorancia de la sexualidad [...] favorece que se mantenga la incompreensión [...] sobre su sexo...]. (p. 90-91)

Es en este sentido en donde comprender la relación del cuerpo y la tecnología y más directamente de la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa y la manifestación en este fenómeno de la construcción social del cuerpo; hemos mencionado con anterioridad que la figura femenina, su cuerpo y con mucha más rigidez las zonas genitales han sido comprendidas desde el secreto y es justo en esta situación en donde la inteligencia artificial generativa alcanza su éxito, es decir, ya no importa si en la red existe contenido pornográfico en enormes cantidades, si la condición de mantener secreto al cuerpo femenino se ha roto y que si se tiene curiosidad por observar sólo se necesita ingresar a ciertos sitios web para tener acceso a un cuerpo desnudo que permita exponer todos los planos de su anatomía, lo que importa es que con esta tecnología se hace más fácil develar ese secreto bien guardado ya no sólo de las actrices de la industria para adultos, sino de la mujer que se desee. La inteligencia artificial generativa encuentra su éxito atrapado en esta posibilidad, deja de hacerse necesaria la relación con los otros para tener acceso a la intimidad de su anatomía, es decir, por medio de la IAG es posible revelar el secreto que ha sido protegido con recelo y que no importa mucho si su imagen es accesible para todo aquél que posea un dispositivo con conexión a internet, si ya ha sido retratado e incluso comercializado física o digitalmente por la industria pornográfica; la imagen corporal de cualquier mujer queda a disposición de los usuarios de programas generativos para tener acceso a observar su desnudez aún si ésta se niega, aún si no existe material audiovisual que la haya retratado en un momento sexual, en poses eróticas o sin ropa antes de que se le someta a su figura a esta tecnología que invade su privacidad y que burla

sus derechos; con la IAG deja de ser necesaria la acción de insinuar deseos sexuales hasta obtener lo que se deseaba y de burlar la idea del consentimiento, poco le importa al usuario de cualquier programa derivado de la IAG si la mujer a la que desea someter a esta manipulación de su cuerpo digitalmente está enterada o si está de acuerdo, basta con el simple hecho de tener alguna foto o vídeo en el que la mujer en cuestión muestre sus rasgos faciales y dé una idea de su complejión para que, por medio de las redes neuronales pueda obtenerse una desnudez tan convincente que goza de realismo. Para poder establecer explicaciones un poco más precisas sobre este fenómeno, serán retomadas algunas de las preguntas que fueron expuestas a lo largo del documento, seleccionando a aquellas con las que describir de manera más extensa el uso de IAG para crear falsos desnudos.

En algunas páginas en donde son promocionados los programas con los que es posible fabricar estas imágenes manipuladas o creadas desde cero se hace mención de que esta tecnología no fue creada con el fin de dañar a otras personas, sino con el objetivo de brindarle herramientas a los usuarios para explorar su imaginación y acrecentar sus habilidades digitales (Álvarez, 2019), además de que en otros espacios con respecto al tema se hablaba de que una motivación era romper con la monotonía, por lo que una de las preguntas planteadas anteriormente sugería explorar si es posible que se busque romper con el aburrimiento más que responder a una necesidad que arrastra a las más profundas percepciones sobre el cuerpo y la respuesta es no, independientemente de que se pensara que la intención gozaría de respuestas responsables por parte de los interesados no es la ruptura del aburrimiento del usuario lo que lo orilla a generar este tipo de material ya sea manipulando imágenes o vídeos de mujeres reales o creando personajes femeninos artificiales con el fin de obtener contenido explícito, sino que es la construcción del cuerpo femenino en el que se encuentran atrapadas las aficiones eróticas

masculinas, lo que conlleva a realizar acciones e idear estrategias para obtener elementos audiovisuales de las mujeres. No es el estado aburrido lo que orilla a un usuario a manipular digitalmente imágenes o vídeos, es más bien la idea de hacer de la imagen corporal de la mujer que se quiera algo con lo que generar un estímulo sexual, además de poder tener acceso a esa imagen de su cuerpo desnudo, erótico y dispuesto al sexo en el momento en que se desee. Esto puede explicarse fácilmente desde la perspectiva del desequilibrio sexual que ha puesto en cuestión el placer que evoca la mirada, en donde lo activo que es masculino puede proyectar sus más grandes fantasías sobre lo pasivo que es lo femenino, haciendo que el varón posea la libertad de manipular a la figura de la mujer según dependa de sus inclinaciones sexuales y estéticas, además de que el sujeto femenino ha sido tomado históricamente como un objeto de exhibición, en el que se ven inmersas las necesidades de fabricar una apariencia estratégica que logre impactar tanto visual como sexualmente al espectador, a quien le agrada la idea de una femineidad erótica que porte su deseo (Mulvey, 1975), por lo que estas herramientas tecnológicas facilitan esta posibilidad y eso supone una nueva fuente de interés erótico por parte de los usuarios. Un factor no menos importante es dejar las pautas necesarias para cuestionarse, ¿es posible que crear programas o herramientas que hacen uso de la inteligencia artificial generativa sin dañar a otros? ¿Existen más razones con las que se pueda explicar la presencia de este contenido generado? Es decir, ¿es posible que surja de una necesidad? De acuerdo con Mulvey (1975), existen circunstancias específicas en las que el acto de observar al otro constituye una fuente de placer, en donde son reflejadas las fascinaciones con respecto a las formas corporales. Este tipo de pulsión sexual ha sido estudiada con el nombre de voyeurismo, que se refiere a la excitación del individuo obtenida por observar a otros sin su consentimiento (puede ser al revés, es decir, obtener placer por ser observado) y uno de los aspectos más

característicos es que esta fijación de la mirada hacia los otros, es que no el que observa no posee intenciones claras de participar de manera física con el observado sino mantener en secreto la acción y si es pertinente mencionarlo, pueden experimentar consecuencias importantes en el cotidiano debido a la incapacidad de separar las pulsiones, las fantasías y la realidad (Rovira, 2017).

Si bien, es muy posible que los usuarios de los programas con los que crear o manipular material audiovisual se encuentren motivados por esta necesidad de observar la desnudez específicamente de las mujeres en este caso de la creación de falsos desnudos con inteligencia artificial generativa debido a una tendencia voyerista, ya que son utilizados recursos digitales con los que obtener los desnudos o una imagen explícitamente pornográfica del cuerpo femenino, sin embargo y en términos prácticos, sería bastante irresponsable pensar a todo autor de imágenes y vídeos con tintes íntimos como un individuo con el trastorno, aunque podría ser la respuesta más fácil, se ven implicadas otras intenciones que hacen de esto un fenómeno cada vez más inevitable en los espacios digitales, lo cual hace posible responder el qué da paso a que en la actualidad estas creaciones digitales estén cada vez más presentes, como si de una condición por ser usuario de internet se tratara, es decir, es muy importante mencionar algunas de las causas más comunes en torno a la creación de falsos desnudos o de mujeres artificiales en internet y comprender el motivo de su proliferación.

Para comenzar, uno de los factores más importantes con respecto a la creación de mujeres artificiales para obtener contenido explícito en internet y su gran crecimiento se debe a las grandes cantidades monetarias que significa su venta en diferentes plataformas como onlyfans (u otras aplicaciones parecidas), estimando que debido al gran impacto de su difusión en diferentes espacios digitales dichas modelos creadas con IA podrían llegar a igualar la cantidad de modelos

reales que monetizan con contenido explícito. Una de las razones se debe a la enorme aceptación por parte de los usuarios, quienes expresan que no importa si están comprando contenido de una mujer artificial, ya que no esperan conocerla en persona, lo único que esperan es disfrutar del material que se publica con sus facciones y tipo de cuerpo (que responde a las tendencias en tanto a estética y atractivo sexual) (El comercio, 2023). En la actualidad, existen espacios digitales en los que algunos de los creadores de modelos de onlyfans hechas con IA hablan de su experiencia y dan consejos a otros interesados en obtener ganancias mediante la creación de la chica de sus sueños con ayuda de los programas tecnológicos. Hasta este punto, vale la pena resaltar que al momento en que se realiza la presente investigación no existen modelos masculinos artificiales con los que se obtengan ganancias en las plataformas exclusivas de contenido explícito, se habla del top de 10 modelos femeninas creadas con IA mejor pagadas en la plataforma referida, de la primera mujer hecha con IA que es la protagonista de la portada de la famosa revista playboy o del sinfín de posibilidades para todo aquél que quiera explorar a la chica de sus sueños con ayuda de estos programas generadores. La razón es porque este es el tipo de contenido más solicitado; los programas de IAG han sido entrenados exclusivamente con fotos de mujeres sexualizadas, desnudas y tomadas de los sitios pornográficos en donde se ha podido llegar a un perfeccionamiento del cuerpo hecho con IA para que tenga cada vez menos errores y más variedad en tanto al color de piel, a la complejión, etc., sin embargo, la anatomía masculina -como ya fue descrito en párrafos anteriores- no goza del mismo perfeccionamiento digital sino todo lo contrario, resulta casi imposible obtener una foto o vídeo de un modelo hecho con IA desnudo que parezca real, ya que este contenido no es solicitado. Para reiterar, no es que dichos programas no puedan ofrecer contenido explícito del cuerpo masculino ni que con éstos sea imposible manipular fotos o vídeos para crear falsos desnudos de hombres, sino que al no

estar sometidos a las solicitudes constantes ni a las formas masculinas el resultado no es exitoso. De acuerdo con Arcand (1991) esto puede explicarse debido a que la pornografía ha sido una producción que está dirigida al hombre heterosexual; en este tipo de material se distorsiona tanto la imagen como la sexualidad femenina, ya que se recae en la idea de que a las mujeres les gusta fascinar y que está en su naturaleza hacer lo posible por cumplir con ello, por lo que la imagen femenina se ve reducida al placer. Nuevamente, vale la pena ponernos en contexto, aunque en la actualidad este tipo de material ya no está completamente dirigido al público masculino heterosexual y se ha hablado mucho acerca del interés femenino hacia estas producciones, no deja de ser un hecho el que la imagen femenina se vea distorsionada en el material pornográfico, en muchas ocasiones alentando al desprecio a la diversidad corporal, a las señales biológicas de la naturaleza adulta como el vello, las cicatrices, los tamaños del cuerpo, sus colores y a la complexión y en donde impera un gran desconocimiento sobre la sexualidad de las mujeres, es decir, en donde el acto sexual, el juego erótico y las implicaciones íntimas en pareja son reducidas a prácticas que proporcionan placer a los varones, dejando de lado las necesidades orgásmicas femeninas (Luque, 2023). En las tendencias con respecto al material pornográfico pueden verse reflejadas las prácticas de dominación, situación que no debe comprenderse ajena al material audiovisual explícito derivado de la IAG, pues en el material pornográfico impera la idea de adueñarse del cuerpo femenino sea bajo los estadios de la mirada que puede penetrar la intimidad o en la representación misma del acto sexual, en donde el cuerpo femenino puede ser tratado como sea que logre garantizar al espectador un espectáculo erótico pensado en configurar las posturas, los gestos, las voces o ruidos derivados del sexo a modo de generar placer a los varones (Arcand, 1991) y aunque existen cada vez más géneros en el tema pornográfico en el que la figura central ya no es la femenina, no puede dejar de ponerse atención en la construcción

de la imagen de la mujer erótica que garantiza el éxito de estos materiales, es decir, fabricada especialmente para satisfacer sexualmente, mostrando disponibilidad, inocencia, puede ser que gestos de resistencia u otros que doten al portador del falo el poder de dominar; en este sentido, el material explícito creado con IAG también está pensado con la intención de apropiarse del cuerpo y de la sexualidad de las mujeres que han sido víctimas, es decir, poco importa si la acción de manipular su imagen para obtener una representación erótica de su figura violenta y vulnerable, es más bien la idea de hacer accesibles y observables las formas corporales.

Otro aspecto importante que mencionar, es que crear contenido explícito con IAG puede llegar a burlar los debates ético morales; esta discusión ya tuvo lugar con anterioridad en el documento, pero es importante remarcar que contrario a lo que se cree, la IA no puede ser tomada como una herramienta mala, es decir, en algunos espacios se habla de que esta tecnología es malvada pero en realidad depende completamente del usuario el tipo de manejo al que sea sometida, es decir, sí pueden alcanzarse resultados delicados si la persona en cuestión sabe manipular estratégicamente las herramientas disponibles, sin embargo, no son los programas los que dictan qué tipo de contenido debe crearse sino son más bien las intenciones detrás del usuario lo que lo orillará a idear programas, espacios o aplicaciones con las que sea posible vulnerar a otros individuos; es claro que esto no exime de culpa a la persona que decidió crear alguna IA específica para desnudar a las mujeres sin importar las consecuencias o para crear figuras femeninas artificiales aún si esto conllevaba a otro tipo de problemáticas y como es evidente, esto no quiere decir que con incentivar las conversaciones sobre la ética, sobre las consecuencias de vulnerar con los deepfakes de falsos desnudos y el que sean retirados del mercado este tipo de algoritmos capaces de crear el contenido explícito vaya a solucionar este problema pero, a su vez, eso no quiere decir que este tipo de charlas dejen de ser importantes. La

intención de mencionar lo anterior es el evitar que se crea que la ética podría frenar esta situación, a consideración personal poco podría importarle a la persona a punto de desnudar digitalmente a una mujer o de ponerla en algún clip pornográfico si ella está de acuerdo, si esa situación podría generar consecuencias importantes en su vida o si con ello está violentando a la implicada, la intención de obtener material explícito de la mujer que se desee no responde a los debates internos del usuario de llevar a cabo o no la acción, es decir, esta situación va mucho más allá del tema ético, en realidad, la manera de comprenderlo es conociendo cómo ha sido el proceso mediante el cual se ha construido la imagen sexuada tanto de hombres como de mujeres y así comprender por qué hoy en día existen aplicaciones con las que continuar reproduciendo la sexualización corporal. En las entrevistas realizadas fue abordado este punto de vista, el *entrevistado 1* consideró que independientemente de que existen conversaciones sobre lo ético en las aulas de aprendizaje de programación y planeación de aplicaciones con las que más tarde es posible generar este tipo de material, la realidad es que los temas no radican en comprender el impacto social de este tipo de tecnología, sino que los temas giran en torno a la demanda del mercado, a la innovación y a la originalidad de los programas que se planea desarrollar. Además, mencionó dos aspectos importantes a considerar que, desde su punto de vista, podrían ser el motivo de que estas situaciones sean cada vez más constantes. Por un lado, el hecho de que en las áreas de tecnología existe una mayor presencia masculina¹⁹, lo que considera puede abrir más posibilidades a la exploración de la imaginación sin que se ponga tanta atención en los temas de violencia de género o que no son incluidas las conversaciones sobre la sexualización corporal, y por el otro, que una vez lanzados al mercado este tipo de programas derivados de la IA no son

¹⁹ Para 2023 se estimó que el porcentaje de mujeres matriculadas en las áreas de tecnología, ingeniería y derivados se encontraba en un 30% y aunque es evidente que el interés femenino apunta cada vez más hacia las áreas mencionadas, la presencia masculina continúa siendo mayor (Castillo, 2023).

estudiadas las consecuencias reales en la sociedad, es decir, pueden llegar a suponerse, pero no hay un gran monitoreo al respecto. Si bien, es importante no perder de vista que pese a los esfuerzos por parte de instituciones que se encargan de regular el desarrollo tecnológico con base en el contexto espacio temporal en el que se desea garantizar una sana convivencia entre los humanos y las innovaciones tecnológicas los esfuerzo continúan siendo débiles frente al océano de posibilidades que ofrecen estos nuevos programas derivados de la IA con los que se hace posible generar contenido que promete originalidad y sobre todo, que promete ajustarse a las preferencias personales del usuario.

Dentro del tema de la creación de falsos desnudos y de la proliferación pornográfica hecha con IA surgen demasiadas dudas con las que tener una noción más cercana sobre el motivo por el que este fenómeno ha cobrado cada vez más fuerza y debido a las diversas mutaciones que han tenido las estrategias de sexualización corporal a lo largo de los años puede parecer que todo signo de innovación tecnológica recaerá indudablemente en la pornificación corporal, y la realidad es que es bastante probable que sí; aunque sea delicado asegurarlo, las pruebas con respecto a la edición y más tarde a la manipulación digital por medio de programas han dejado claro que si existe como un fenómeno casi inevitable, es decir, la búsqueda del erotismo ya sea en dibujos, en imágenes, en vídeos y ahora en creaciones o en material manipulado y aunque las discusiones sobre los efectos de la IA en la sociedad han abordado más las preocupaciones sobre el desplazamiento de los humanos por las máquinas o de los efectos de los programas generativos sobre el arte y el talento, la proliferación de los deepfakes de falsos desnudos y la apertura de la industria pornográfica al contenido hecho con IAG deben comenzar a formar parte de las preocupaciones debido a la enorme posibilidad de violencia que suponen estas acciones (Aavik, *et.al* 2024).

El contenido explícito creado con inteligencia artificial generativa ya sea despojando de la ropa a las mujeres, manipulando escenas pornográficas poniendo un rostro estratégicamente o creando modelos artificiales asegura un enorme éxito. En algunos espacios se habla de que esta tecnología dará paso a una nueva forma de explotación de la sexualidad femenina y que los efectos pueden ser ya bastante visibles, es decir, hombres monetizando con la imagen erótica del cuerpo femenino y los diferentes sitios web especiales para poder encontrarse con este material, así como los programas que hacen uso de la IA cada vez más accesibles para casi todo interesado (Rivero, 2023), además de existen cada vez más casos en los que la imagen de una mujer es sometida a esta manipulación digital por motivos personales, de venganza o como una forma de asegurar el sometimiento y la vulnerabilidad de la mujer de la que se hayan creado imágenes de su cuerpo desnudo (Aavik, *et.al*, 2024), por lo que observar la evolución del fenómeno es vital para comprobar qué efectos se ven inmersos y qué cantidad de nuevas herramientas tecnológicas contribuyen a la explotación de la sexualidad.

Conclusiones

Cuando aparece un nuevo fenómeno en los espacios que solemos frecuentar es muy probable que las preguntas para comprender el motivo de su presencia salgan a flote de manera rápida. En muchas ocasiones para darle una mejor explicación a su presencia y en otras porque parece que las respuestas brindadas por los otros resultan insuficientes. Ese mismo caso sucedió al principio de la presente investigación y aunque las diferentes preguntas tanto personales como de terceros pudieron haber sido transformadas, algunas olvidadas u otras respondidas este es sólo el principio de la búsqueda de una respuesta menos común a un fenómeno digital que parece ir en aumento con el paso de los días y de las innovaciones tecnológicas. La creación de falsos desnudos en los espacios digitales se ha vuelto cada vez más recurrente y desde su aparición en

2017 hasta la fecha, cualquier persona que haya dedicado al menos una hora de navegación en cualquiera de las diferentes redes sociales que existen podrá reconocer estas imágenes, vídeos, o habrá escuchado si quiera de la gran capacidad de los programas que hacen uso de la IA en la generación de contenido.

El presente trabajo terminal tuvo como objetivo analizar el impacto de la construcción social del cuerpo en la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa, motivo por el que fue explicado el concepto de construcción social trabajado por Berger y Luckmann, que hace referencia al proceso por el cual la realidad social es construida, significada y reproducida por medio de la actividad humana. La construcción social hace referencia a la forma en que son creados los significados que forman parte de un contexto determinado, que más tarde son perpetuados por los agentes mediante las interacciones sociales. Fue comprendido que este mismo proceso de significación, legitimación y reproducción está presente en el cuerpo, al que le han sido construidos diferentes significados que deberán ser mantenidos por los individuos. Estos significados dependerán de diversos factores, pero principalmente del sexo y del proceso de socialización al que sometidos para poder apegarse a una realidad derivada de las diferentes partes de su existencia corporal.

De la construcción social del cuerpo sí derivan las diferentes percepciones que dan paso a que en la actualidad existan programas especiales con los que despojar de la ropa a las personas de manera digital o con los que sea posible crear personajes artificiales, por lo que se debe tener en cuenta que la influencia de estas construcciones alrededor del cuerpo femenino -recordando que es el más solicitado- sí dan paso a que esta situación continúe en aumento. Aunque es evidente que esta construcción social del cuerpo ha sufrido cambios importantes, su impacto se ve reflejado en la necesidad de erotizar cada gesto, movimiento o expresión de las mujeres tanto

física como digitalmente, recurriendo a la pornificación corporal primero por el placer de observar a la persona en cuestión despojada de toda censura y segundo, porque se busca poder acceder a la desnudez y a la forma secreta del cuerpo de quien se desee.

De acuerdo con el objetivo sobre analizar y explicar si es posible reproducir la construcción social del cuerpo se observó que sí, existe un proceso de reproducción, pero en el que también se contienen las transformaciones propias del contexto, en donde se reflejan nuevas formas de comprender al cuerpo y de cuestionar las construcciones tabúes en torno a éste, con lo que se han podido desdibujar algunas reglas morales y de censura. Aunque lo anterior es importante, debe tenerse en cuenta que eso no significa que todas las formas de controlar las expresiones, la vestimenta y los ideales corporales hayan sido desechados, es más bien que se encuentran ocultos en algunos discursos sobre el cuerpo, pero más adaptados a la actualidad.

Si bien, aquí se configura otro factor importante que también sufre cambios pero que se adapta para su reproducción y son los mecanismos de dominación, aunque lo anterior pueda parecer improbable, debe ponerse atención en la forma en que este tipo de acciones llevadas a cabo con IA logran ejercer nuevas formas de violencia de género, en las que se opta por la reducción del cuerpo al placer visual; este efecto de dominación derivado del uso de IAG en la creación de falsos desnudos contribuye a la idea de que el cuerpo femenino debe ser valorado según su estética, atractivo visual y erótico y que por lo tanto deberán ser explotadas cuantas herramientas sea posible para lograrlo. Es posible mencionar las anteriores consideraciones por un factor muy importante: aunque este tipo de tecnología puede aplicarse al cuerpo masculino también, la simple idea parece ser ignorada y en cambio son conocidos casos en los que se hace posible la monetización del contenido generado con IAG en el que se tenga como condición la corporalidad femenina.

De acuerdo con el objetivo de identificar los elementos que se reproducen con respecto a la construcción social del cuerpo con ayuda de la IAG se observó que toda condición mediante la cual sea posible justificar la necesidad de sexualización corporal basada en las diferencias entre el cuerpo femenino y masculino, es decir, aquellas con las que se comprenda porque los hombres deben gozar de fuerza, sensatez entre muchos atributos masculinos más y que las mujeres deben verse delicadas, su cuerpo debe emanar erotismo y por supuesto debe estar apegada a una construcción estética sobre su existencia.

Por último, y de acuerdo con el objetivo sobre analizar cómo ha sido construido el cuerpo femenino como principal objetivo de las imágenes y vídeos hechos con IAG deben ser comprendidas algunas situaciones; principalmente el que el despojo de la ropa que recubre al cuerpo ha sido una fuente de placer y el que sea posible obtener alguna prueba de la desnudez en el momento en que se desee por medio de la IAG podría intensificar todavía más esa necesidad por observar. Asimismo, con ayuda de estos programas generadores es posible no abandonar la idea de un cuerpo erótico y disponible, ejerciendo una especie de resistencia a los movimientos en los que se expone que dicha situación construye escenarios de desventaja para las mujeres. Si bien y para reiterar, la construcción social del cuerpo sí influye en la generación de material explícito con inteligencia artificial generativa, sin embargo, existen más factores como las ganancias económicas y los mecanismos de dominación que facilitan la proliferación de la creación de desnudos no consensuados hechos con inteligencia artificial generativa.

Para finalizar, vale la pena comprender que la creación de desnudos no consensuados sí es una prueba de que en este tipo de peticiones se ve manifestada la construcción social de cuerpo como una prueba de la realidad sexuada, en donde el cuerpo femenino se presenta como un recurso que se puede modificar para el placer y expectativas de otros y que puede ser utilizado

como un recurso con el que garantizar la presencia de contenido pornográfico, aún si esto significa manipular la imagen de una persona sin su consentimiento.

Aunque existen temas importantes dentro del que atañe al presente trabajo, éstos no pudieron ser propiamente abordados y en otros casos debe profundizarse todavía más (como el caso de la construcción social del cuerpo masculino) sin embargo y como una forma de poder continuar con este camino de investigación con respecto de las motivaciones, a las formas y al impacto de la creación de desnudos no consensuados, el tema de la resistencia ante este nuevo tipo de violencia, las nuevas tecnologías con las que identificar el contenido manipulado y las diferentes manifestaciones en contra del uso malintencionado de las herramientas tecnológicas son propuestas como nuevas líneas de investigación para encontrar evidencia del impacto de la IA en el cotidiano. La importancia de su investigación contribuye al conocimiento del fenómeno, explicando el motivo de su existencia y visibilizando que existen diversas formas de resistencia ante la manipulación de la imagen corporal de una persona sin su consentimiento. Otro de los temas que resultaría importante investigar, es el de las motivaciones psicológicas detrás del individuo que manipula el material audiovisual, ¿existe la necesidad, posee otras implicaciones a nivel mental, por qué se recurre a este recurso? Y, como es evidente, investigar también a las víctimas de esta manipulación digital.

Es muy probable que resulte complicado pensar en una forma de abordar los fenómenos actuales debido a las grandes dudas al respecto de su existencia y aunque éstos podrían parecer hechos aislados, su existencia debe tener orígenes previos a su expresión digital. El principal aporte de la presente investigación a la disciplina sociológica es la propuesta de investigar de manera activa los fenómenos digitales en los que los mecanismos de dominación y violencia (por mencionar algunos) encuentran nuevas formas de reproducción, así como incentivar a nuevas

líneas con las que aportar a la sociología del cuerpo. Asimismo, aporta nuevos enfoques hacia el tema de la sociología en temas cibernéticos, digitales e informáticos.

Referencias

Abogacia.mx (2019). *Esta es la historia de la "Ley Olimpia"*. ABOGACIA.MX.

<https://www.abogacia.mx/articulos/esta-es-la-historia-de-la-ley-olimpia>

Academia Lab, (S/F). *Revolución sexual*. AcademiaLab. [https://academia-](https://academia-lab.com/enciclopedia/revolucion-sexual/#google_vignette)

[lab.com/enciclopedia/revolucion-sexual/#google_vignette](https://academia-lab.com/enciclopedia/revolucion-sexual/#google_vignette).

Almela, R. (S/F). *Apuntes sobre el cuerpo en la fotografía de desnudo*, Criticarte.

<https://www.criticarte.com/Page/file/art2001/CuerpoFotografiaDesnudo.html>

Álvarez, A. (2015). La revolución sexual de los sesenta: una reflexión crítica de su deriva patriarcal. *Investigaciones feministas*, 6, Pp. 20-38.

<https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/51377/47657>.

Álvarez, R. (2019). *Cierran DeepNude, la app que "desnuda" mujeres, porque su creador asegura que "el mundo aún no está preparado para ella"*. Xataka.

<https://www.xataka.com/aplicaciones/cierran-deepnude-app-que-desnuda-mujeres-porque-su-creador-asegura-que-mundo-no-esta-preparado-para-ella>.

Amazon web services. (S/F). *¿Qué es el aprendizaje profundo?*

AWS. <https://aws.amazon.com/es/what-is/deep-learning/>.

Arcand, B. (1991). *Le jaguar et le tamanoir: vers le degré zéro de la pornographie*. Boréal.

<https://archive.org/details/lejaguetletama0000arca/mode/2up>.

Arenas, Y. y Aristizabal, A. (2016). *Cuerpo como construcción social, simbólica y subjetiva*.

Cuerposelocuentes.blog. <https://www.cuerposelocuentes.blog/single-post/2016/10/06/Cuerpo-como-construcci%C3%B3n-social-simb%C3%B3lica-y-subjetiva>.

Autores invitados. (2021). *Lo femenino: una mirada desde el discurso mítico*. Filosofía en la red.

<https://filosofiaenlared.com/2021/08/lo-femenino-una-mirada-desde-el-discurso-mitico/>.

Azuaje, M. (2023). *Deepfakes, distorsión de la realidad y desafíos jurídicos*. Telos122.

<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-122-posverdad-regulacion-michelle-azuaje-deepfakes-distorsion-de-la-realidad-y-desafios-juridicos/>.

Barr, R. (2019). *Los efectos que tiene en el cerebro consumir pornografía en exceso*. BBC News

Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50837044>.

Bañuelos, J. (2020) Deepfake: la imagen en tiempos de la posverdad. *Revista Panamericana de*

Comunicación, 2(1), Pp. 51-61. <https://revistas.up.edu.mx/rpc/article/view/2315>.

BBC NEWS MUNDO. (2012). *¿Por qué se ve a las mujeres como objetos sexuales?* BBC News

Mundo.

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/07/120726_cerebro_percepcion_objetos_sexuales_men

Beauvoir, S. (1949). *Le deuxième sexe*. Gallimard.

<https://archive.org/details/ledeuxiemesexe00beau/page/n3/mode/2up>.

Belanger, A. (2023). *Las imágenes realistas pero falsas de abuso sexual infantil hechas por IA*.

Wired. <https://es.wired.com/articulos/imagenes-realistas-pero-falsas-de-abuso-sexual-infantil-hechas-por-inteligencia-artificial>.

Berger, P. y Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality; a treatise in the sociology*

of knowledge. Doubleday.

<https://archive.org/details/socialconstructi0000berg/page/n7/mode/2up>.

- Blu Radio. (2023). *Pornografía con inteligencia artificial, la nueva realidad del entretenimiento para adultos*. Blu Radio. <https://www.bluradio.com/tecnologia/pornografia-con-inteligencia-artificial-la-nueva-realidad-del-entretenimiento-para-adultos-so35>.
- Bongiorno, J. (2024). *¿Qué tan preparados estamos para los deepfakes? Los investigadores piden un cambio en la IA para proteger a las mujeres*. Noticias CBC. <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/ai-image-deepfake-1.7143050>.
- Bourdieu, P. (1998). *La domination masculine*. Seuil. <https://archive.org/details/ladominationmasc0000bour>.
- Cabezas, Y. (2023). *A Keyla, Melissa, Glenda y Johanna también las desnudaron con IA*. crhoy.com. <https://www.crhoy.com/entretenimiento/a-keyla-melissa-glenda-y-johanna-tambien-las-desnudaron-con-ia/>.
- Camacho, L. (2024). *Cae por crear más de 13 mil fotos con IA de abuso a menores*. Info7. <https://www.info7.mx/tecnologia/cae-por-crear-mas-de-13-mil-fotos-con-ia-de-abuso-a-menores/1139711760>.
- Castillo, B. (2023). *Mujeres en la ingeniería. ¿Un reto o una realidad?* Guía universitaria. <https://guiauniversitaria.mx/mujeres-en-la-ingenieria-un-reto-o-una-realidad/>.
- Collado, N., Durante, I., Sánchez, G. y Rivero, O. (2022). *Conceptos fundamentales de la ética*. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2569/mod_resource/content/4/UAPA-Conceptos-Fundamentales-Etica/index.html.
- Cole, S. (2019). *What are Deepfakes? The real implications of fake porn*. TED. https://www.ted.com/talks/sam_cole_what_are_deepfakes_the_real_implications_of_fake_porn/details?subtitle=en&lng=es&geo=es&trigger=30s.

Constant, I. (2020). *Adobe Photoshop celebra 30 años*. Domestika.

<https://www.domestika.org/es/blog/2937-adobe-photoshop-celebra-30-anos>.

Contreras, L. (2023). *Dieron prisión preventiva al exalumno del IPN que usaba IA para crear fotos de sus compañeras*. Infobae. <https://www.infobae.com/mexico/2023/10/26/dieron-prision-preventiva-al-exalumno-del-ipn-que-usaba-ia-para-crear-fotos-de-sus-companeras/>.

Croos, V. (2024). *Cómo Photoshop cambió el mundo y sus efectos negativos en la sociedad*. Aperlust. <https://aperlust.com/es/como-photoshop-cambio-el-mundo-y-sus-efectos-negativos-en-la-sociedad/>.

Desmond, M. (2004). *The naked woman: a study of the female body*. Jonathan Cape.

https://archive.org/details/nakedwomanstudyo0000morr_x2h5/page/n7/mode/2up.

Don como. (2023). *Explorando la Historia de la Ropa: ¿Por qué empezamos a Vestirnos?* Don Como. https://doncomo.com/explorando-la-historia-de-la-ropa-por-que-empezamos-a-vestirnos/#google_vignette

Dreyfus, H. (1992). *What Computers Can't Do*. Harper & Row.

<https://archive.org/details/whatcomputerscan017504mbp/page/n9/mode/2up>.

Editorial RSyS. (2022). *Ética: Qué es, Definición, Origen, Tipos y Ejemplos*. Editorial RSyS.

<https://responsabilidadsocial.net/etica-que-es-definicion-origen-tipos-y-ejemplos/#:~:text=La%20C3%A9tica%20es%20una%20rama%20de%20la%20filosof%C3%ADa,%C3%AAtos%2C%20que%20significa%20E2%80%98car%C3%A1cter%20E2%80%99%20o%20E2%80%98perteneiente%20al%20car%C3%A1cter%20E2%80%99>.

El comercio. (2023). *Modelos creadas con IA monetizan en Onlyfans*. El comercio.

<https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/modelos-creadas-ia-monetizan-onlyfans.html>.

El Universal. (2016). ¿Qué es la pornovenganza? *El universal*.

<https://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/sociedad/2016/09/30/que-es-la-pornovenganza/>.

El Universo. (2023). Pornhub: México ocupa el quinto lugar de consumo de pornografía en la página por encima de países como Italia y Alemania y Canadá, *El universo*.

<https://www.eluniverso.com/noticias/internacional/mexico-es-el-quinto-pais-que-mas-consume-contenido-pornografico-en-pornhub-nota/>.

Emerson, A. (2024). *Estadísticas importantes de Reddit 2024: hechos y cifras, estadísticas de*

Uso. ByteGain. <https://es.bytegain.com/reddit-statistics/>.

Escobar, C. y Trujano, M. (2023). *Sentencias por “Ley Olimpia”, en 1% de los casos*

Investigados. Serendipia. <https://serendipia.digital/violencia-contra-las-mujeres/sentencias-por-ley-olimpia/>.

Experiencias toulouse, (2011). *Las experiencias de Toulouse*. Toulouse.

<http://experienciastoulouse.com/quienes-somos/>.

Facchin, J. (2024). *¿Qué es X (Twitter), para qué sirve y cómo funciona esta red de*

microblogging? El blog de José Facchin. <https://josefacchin.com/que-es-twitter-como-funciona/#:~:text=X%20%28Twitter%29%20es%20un%20red%20social%20de%20microblogging%2C,que%2C%20a%20su%20vez%2C%20te%20sigan%20a%20ti>.

Fix the photo. (S/F). *Aplicación para quitar ropa para iOS y Android*, Fix the photo.

<https://fixthephoto.com/es/a/clothes-remover-app.html>.

- Forbes. (2021). *Expertos en tecnología advierten que el 'deepfake' entra en una fase peligrosa*. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-expertos-en-tecnologia-advierten-que-el-deepfake-entra-en-una-fase-peligrosa/>.
- Frías, L. (2022). Violencia digital, violencia de género. *Academia Gaceta UNAM*, 3, Pp. 21. <https://www.gaceta.unam.mx/g20221208/>.
- Gallino, L. (1978). *Dizionario di sociologia*, UTET. <https://archive.org/details/gallino-luciano.-dizionario-di-sociologia-ocr-1978>.
- Garay, J. (2023). *Ella vendió sus 'nudes' por internet, pero en realidad era producto de una IA*. Wired. <https://es.wired.com/articulos/surge-mercado-de-imagenes-falsas-de-mujeres-creadas-con-ia>.
- García, A. (2020). ¿Qué es el sexting? Entérate de todo sobre esta modalidad. *El economista*. <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-es-sexting-20200126-0002.html>.
- García, P. (2023). *Procesamiento de vídeo moderno: Cómo la inteligencia artificial ha cambiado el mundo*. Geekno. <https://www.geekno.com/recomendados/procesamiento-de-video-moderno-como-la-inteligencia-artificial-ha-cambiado-el-mundo#:~:text=Analizamos%20las%20ventajas%2C%20cambios%20y%20tendencias%20del%20uso,en%20la%20creaci%C3%B3n%20y%20procesamiento%20de%20los%20v%C3%ADdeos>.
- García, S. (2019). Ética e inteligencia artificial. *Cátedra CaixaBank de Responsabilidad Social Corporativa*, (42). <https://www.semanticscholar.org/paper/%C3%89tica-e-inteligencia-artificial-Garc%C3%ADa/e7a20c8087451e7d4c4341bf12c90ab511e13d87>.
- Gobierno de la Ciudad de México. (S/F). *Manual de contenidos, laboratorio de análisis disciplinario, Ley Olimpia*. Secretaría de las Mujeres.

https://semujeres.cdmx.gob.mx/storage/app/media/ViolenciaDigital/Manual_Contenidos_Lab_Ley_Olimpia.pdf.

Gómez, L. (2024). *6 mejores apps de Deepnude para desnudar personas en fotos con IA [Prohibido el abuso]*. Vidnoz. <https://es.vidnoz.com/inteligencia-artificial/deepnude-ia.html>.

Gomes, M. (2024). El peligro del porno por IA: “Será el mejor de la historia”, pero aún es incapaz de controlarlo. *El país*. <https://elpais.com/icon/2024-03-02/sera-el-mejor-porno-de-la-historia-la-ia-ya-ha-revolucionado-el-porno-pero-aun-es-incapaz-de-controlarlo.html>.

González, C. (2023). *Adolescentes y la manipulación de fotos con IA: "Muchos no son conscientes de sus implicaciones"*. Computer hoy. <https://computerhoy.com/tecnologia/adolescentes-manipulacion-fotos-ia-muchos-no-son-conscientes-implicaciones-1310296>.

González, F. (2023). *Un caso de violencia digital en el Instituto Politécnico Nacional reafirma los riesgos de la IA*. Wired. <https://es.wired.com/articulos/un-caso-de-violencia-digital-en-el-ipn-reafirma-los-riesgos-de-la-ia>.

Gonzalo, M. (2021). *Deepfakes, mentiras y vídeo*. Algoritma. <https://www.newtral.es/que-son-deepfakes-inteligencia-artificial/20210310/>.

Guaidefon, (2021). *La transformación de los desnudos masculinos en la historia del arte*. Guaidefon. <https://www.gaudifond.com/blogs/news/la-transformacion-de-los-desnudos-masculinos-en-la-historia-del-arte>.

- Guarneros, F. (2023). *La IA aceleró un nuevo tipo de violencia sexual digital que afecta a las mujeres*. Expansión. <https://expansion.mx/tecnologia/2023/11/06/inteligencia-artificial-violencia-sexual-digital-mujeres>.
- Hao, K. (2019). *Bienvenidos a la hermosa y terrorífica era de las GAN*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/10789/bienvenidos-la-hermosa-y-terrorifica-era-de-las-gan>.
- Hao, K. (2019). *La 'app' que desnuda mujeres o por qué la IA daña más a los más vulnerables*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/11292/la-app-que-desnuda-mujeres-o-por-que-la-ia-dana-mas-los-mas-vulnerables>.
- Hedge, G. (2023). *El escándalo en un pequeño pueblo de España por las imágenes de decenas de niñas y jóvenes desnudas generadas por IA*. BBC News. <https://www.bbc.com/mundo/articles/cz9r6792k13o>.
- Heikkilä, M. (2022). *Cómo se siente ser cosificado sexualmente por una IA*. Mich Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/14898/como-se-siente-ser-cosificado-sexualmente-por-una-ia>.
- Hernández, J. (2024). *Ética tecnológica: decidir qué es ético y qué no lo es*. Saber.com. <https://saberpunto.com/tecnologia/etica-tecnologica-decidir-que-es-etico-y-que-no-lo-es/>.
- Hidalgo, K. (2023). *The Realist: La IA capaz de crear contenido para adultos*. Nido colectivo. <https://nidocolectivo.com/blog/the-realist-contenido-para-adultos>.
- International Business Machines. (S/F). *¿Qué es el machine learning?* IBM. <https://www.ibm.com/es-es/topics/machine-learning>.

Instituto de Formación Profesional y Estudios Superiores. (S/F). *Violencia de género*.

IFPES. <https://ifpes.fgjc.mx/alerta-de-genero/violencia-de-genero#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20de%20las%20Naciones%20Unidas%20%28ONU%29%20define,en%20la%20vida%20p%C3%BAblica%20como%20en%20la%20privada.>

Iglesias, J. (2009). La Menstruación: un asunto sobre la Luna, venenos y flores. *Elsevier*, 11(45).

[https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-universitaria-304-articulo-la-menstruacion-un-asunto-sobre-X1665579609481166.](https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-universitaria-304-articulo-la-menstruacion-un-asunto-sobre-X1665579609481166)

Infobae. (2020). *Un deepfake ha estado desnudando a mujeres y niñas, sin que lo sepan, en*

Telegram. Infobae. [https://www.infobae.com/america/tecno/2020/10/22/un-deepfake-ha-estado-desnudando-mujeres-y-ninas-sin-que-lo-sepan-en-telegram/.](https://www.infobae.com/america/tecno/2020/10/22/un-deepfake-ha-estado-desnudando-mujeres-y-ninas-sin-que-lo-sepan-en-telegram/)

Interjoomla. (S/F). *Deepnude: la app que elimina la ropa en las fotos*.

Interjoomla. [https://www.interjoomla.com.ar/aplicaciones/que-es-deepnude/#google_vignette.](https://www.interjoomla.com.ar/aplicaciones/que-es-deepnude/#google_vignette)

Jiménez, J. (2019). *Scarlett Johansson reconoce que luchar contra los 'deep fakes' pornográficos*

"es básicamente una causa perdida". Xataka. [https://www.xataka.com/otros-dispositivos/scarlett-johansson-se-rinde-deep-fakes-pornograficos-basicamente-causa-perdida.](https://www.xataka.com/otros-dispositivos/scarlett-johansson-se-rinde-deep-fakes-pornograficos-basicamente-causa-perdida)

Johnson, D. (2021). *¿Qué es un deepfake? Todo lo que necesitas saber sobre esta tecnología*

para hacer noticias falsas con IA. Business Insider México.

[https://businessinsider.mx/que-es-deepfake-como-funciona-como-detectar/.](https://businessinsider.mx/que-es-deepfake-como-funciona-como-detectar/)

Kadri Aavik, David L. Collinson, Jeff Hearn y Anika Thym. (2024). *El impacto de la*

dominación masculina de la IA y la tecnología deepfake. Routledge Taylor y Francis

- group. <https://www.routledge.com/blog/article/open-ai-another-case-of-men-masculinities-gendered-organizing>.
- Kay, G. (2024). *Neuralink implantó uno de sus chips cerebrales en un ser humano; así es la cirugía*. Bussines Insider México. <https://businessinsider.mx/neuralink-implanta-chip-cerebral-en-ser-humano-cirugia/>.
- Kiškis, M. (2020). Marco legal para la coexistencia de los humanos y la IA consciente, *Frontiers*, 6. Pp. 1-09. <https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence/articles/10.3389/frai.2023.1205465/full>.
- Lakatos, S. (2023). *Las imágenes de "desnudamiento" generadas por IA pasan de los foros de discusión de pornografía de nicho a un negocio en línea escalado y monetizado*. Graphika. <https://www.graphika.com/reports/a-revealing-picture>.
- Lamas, M. (2022). Cuerpo y política. En Lamas, M., & Cota, G. M. (Eds.) *Dimensiones de la diferencia: género y política*. pp. 485-504. JSTOR. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv2v88bq0.20>.
- Lancelot digital. (2024). *DeepNude y Más Allá: Explorando el Futuro de la Generación de Imágenes Impulsada por la IA*. Lancelot digital.com. <https://www.lancelotdigital.com/otras-noticias-de-interes/deepnude-y-mas-alla-explorando-el-futuro-de-la-generacion-de-imagenes-impulsada-por-la-ia>.
- Landa, D. (2019). *Estudio sobre redes GAN*. Del mono al ordenador. <https://davidcerezal.github.io/estudio-sobre-gans/>.
- Lanz, J. (2023). *Tu Fantasía, a Pedido: Cómo la IA Está Transformando la Industria Del Porno*. Emerge. <https://decrypt.co/es/200800/tu-fantasia-a-pedido-como-la-ia-esta-transformando-la-industria-del-porno>.

- LaSexta. (2024). *Nuevo caso de chicas desnudadas con aplicaciones de IA por el que se investiga a dos menores en La Rioja*. LaSexta.com.
https://www.lasexta.com/noticias/sociedad/nuevo-caso-chicas-desnudadas-aplicaciones-que-investiga-dos-menores-rioja_20240510663e90fdc18d400001fb5d81.html.
- LaVerdad. (2021). *Ley Olimpia, la precursora para castigar la pornovenganza en México*. La Verdad Noticias. <https://laverdadnoticias.com/mexico/Ley-Olimpia-la-precursora-para-castigar-la-pornovenganza-en-Mexico-20210121-0230.html>.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Ediciones nueva visión.
<https://drive.google.com/file/d/0B3MAspCOUaILTTRWOEdsaTRRUTQ/view?resourcekey=0-o7EJ-cY-pRote5EEHPI3ww>.
- Le Breton, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Ediciones nueva visión.
https://www.academia.edu/15550182/David_Le_Breton_La_Sociologia_Del_Cuerpo.
- León, J. (2014). *El fotoperiodismo a debate: límites y buen uso del tratamiento de una imagen*. Xataka. <https://www.xataka.com/fotografia-y-video/el-fotoperiodismo-a-debate-limites-y-buen-uso-del-tratamiento-de-una-imagen>.
- Lescaille, T. (2008). La belleza frente al pecado: dos ópticas de representación del cuerpo femenino (1870-1918). En J. Tuñón, *enjaular los cuerpos: normativas decimonónicas y feminidad en México* (Ed.), Pp. 421-452. Colegio de México.
<https://www.jstor.org/stable/j.ctvhn0c7x.14?seq=2>.
- Lipovetsky, G. (1989). *L'ère du vide: essais sur l'individualisme contemporain*. Gallimard.
<https://philpapers.org/rec/LIPLDV>.
- Lizana, J. (2024). *Hemos probado ClotHoff, la inteligencia artificial que desnuda a mujeres. Es tan fácil usarla como preocupante*. Genbeta. <https://www.genbeta.com/a-fondo/hemos->

[probado-clothoff-inteligencia-artificial-que-desnuda-a-mujeres-facil-usarla-como-preocupante.](#)

Luque, L. (2023). *Las consecuencias de la pornografía son graves, y lo estamos viendo en consulta*. Aceprensa. <https://www.aceprensa.com/sociedad/pornografia/las-consecuencias-de-la-pornografia-son-graves-y-lo-estamos-viendo-en-consulta/>.

Magallanes, J. (2023). *Advierten retos para la aplicación de la Ley Olimpia ante inteligencia artificial*. MCS Noticias. <https://mvsnoticias.com/nacional/2023/10/23/advierten-retos-para-la-aplicacion-de-la-ley-olimpia-ante-inteligencia-artificial-611606.html>.

Marketing. (2024). *Stable Diffusion: Descubre en detalle esta IA para generar imágenes*. Comunicagenia. ComunicaGenia. <https://comunicagenia.com/blog/stable-diffusion-inteligencia-artificial/>.

Martínez, S. (2015). La cultura visual contemporánea y la cuestión de la materialidad. Imágenes, mediaciones, figuralidad. *Escritura e imagen*, 12, pp. 93-111.
<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=074afd1892686095JmltdHM9MTcxNTczMTIwMCZpZ3VpZD0zZDliM2VkZi1hMDZkLTY2N2QtMDQ2OS0yYzhmYTQ2ZDYwMDEmaW5zaWQ9NTIwNA>.

Medina, R. (2022). *Retrato de la violencia digital en México contra mujeres y hombres: datos del Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA)*. Centro LATAM Digital.
<https://centrolatam.digital/publicacion2/retrato-de-la-violencia-digital-en-mexico-contra-mujeres-y-hombres-datos-del-modulo-sobre-ciberacoso-mociba/>.

Méndez, F. y Mendoza, D. (2019). *Tipificación de porno venganza como delito, un paso para erradicar violencia de género*, UNAM global.

https://unamglobal.unam.mx/global_revista/tipificacion-de-porno-venganza-como-delito-un-paso-para-erradicar-violencia-de-genero/.

Mendizabal, V. (2024). *La inteligencia artificial tiene sesgos que reproducen estereotipos de género*. Río Negro. <https://www.rionegro.com.ar/sociedad/la-inteligencia-artificial-tiene-sesgos-que-reproducen-estereotipos-de-genero-3478241/#:~:text=La%20inteligencia%20artificial%20tiene%20sesgos%20que%20reproducen%20estereotipos,a%20las%20mujeres%2C%20las%20diversidades%20sexuales%20y%20etnias.>

Microjurist, (2023). *Actualidad Creó imágenes de sus compañeras sin ropa con inteligencia artificial: ¿hay delito?* Micrjurist.com. <https://aldiaargentina.microjuris.com/2023/10/10/actualidad-creo-imagenes-de-sus-companeras-sin-ropa-con-inteligencia-artificial-hay-delito/>.

Miranda, L. (2023). *México busca castigar a quienes usen inteligencia artificial para generar contenido sexual de mujeres*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2023/11/mexico-castigara-carcel-deepfakes-porno-inteligencia-artificial>.

Moreira, M. (2021). La imagen corporal como relación social: la representación del cuerpo en el retrato y el autorretrato. *VADRATA, Estudios sobre educación artes y humanidades*, 3(5). Pp. 25-47. [ResearchGate \(en inglés\)](#).

Mulvey, L. (1975). *Placer visual y cine narrativo*. Episteme. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=7109d20146be4554JmltdHM9MTcyMDQ4MzIwMCZpZ3VpZD0zZDliM2VkZi1hMDZkLTY2N2QtMDQ2OS0yYzhmYTQ2ZDYwMDEmaW5zaWQ9NTMwNw&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=3d9b3edf-a06d-667d-0469-2c8fa46d6001&psq=laura+mulvey+placer+visual+y+cine+narrativo+&u=a1aHR0cHM6>

[Ly93d3cuYWNhZGVtaWEuZWR1LzgzODIzMTkwL0xhdXJhX011bHZleV9QbGFjZXJfdmlzdWFsX3lfY2luZV9uYXJyYXRpdms&ntb=1.](https://www.nacion321.com/tecnologia/delitos-perpetrados-con-ia-cuales-han-sido-los-casos-mas-sonados)

Nación 321. (2023). *Delitos perpetrados con IA: ¿Cuáles han sido los casos más sonados?*

Nación 321. <https://www.nacion321.com/tecnologia/delitos-perpetrados-con-ia-cuales-han-sido-los-casos-mas-sonados>.

National Geographic. (2018). *Breve historia del maquillaje*. National Geographic.

<https://www.ngenespanol.com/el-mundo/como-surgio-el-maquillaje-historia-del-maquillaje/>.

National Geographic, (2024). *¿Qué es la ética y por qué es importante?* National Geographic.

<https://www.nationalgeographicla.com/historia/2022/11/que-es-la-etica-y-por-que-es-importante#:~:text=El%20estudio%20de%20la%20C3%A9tica%20pretende%20descubrir%20qu%C3%A9,qu%C3%A9%20est%C3%A1%20mal%20como%20individuos%20y%20como%20sociedad>.

Navarrete, S. (2023). *160,000 imágenes creadas con IA: los retos contra la violencia digital en México*. Expansión política.

<https://politica.expansion.mx/mexico/2023/11/05/inteligencia-artificial-retos-violencia-digital-en-mexico>.

Ortíz, A. (2023). *Sextorsión con IA: Las amenazas detrás del contenido sexual falso creado con Inteligencia Artificial*. Prensa Libre.

<https://www.prensalibre.com/vida/tecnologia/sextorsion-con-ia-las-amenazas-detras-del-contenido-sexual-falso-creado-con-inteligencia-artificial/>.

Pacheco, X. (2005). La construcción social del cuerpo femenino. *Temas de nuestra América*,

21(42). Pp. 5-9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9418317>.

- Pastor, M. y Mateo, D. (2019). Trabajo y roles de género durante la Prehistoria. Un estudio sobre su percepción en el alumnado de Historia. *Panta Rei revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 13. <https://revistas.um.es/pantarei/article/view/443471>.
- Pérez, A. (2024). *¿Es pecado estar desnudo? ¿Qué dice la Biblia sobre la desnudez?* Claves Biblia. <https://clavesbiblia.org/es-pecado-estar-desnudo-que-dice-la-biblia-sobre-la-desnudez/>.
- Pérez, E. (2019). *DeepNude: la polémica aplicación que "desnuda" a cualquier mujer mediante inteligencia artificial*, Xataka. <https://www.xataka.com/privacidad/deepnude-polemica-aplicacion-que-desnuda-a-cualquier-mujer-mediante-inteligencia-artificial>.
- Procuraduría del consumidor. (2021). La "Ley Olimpia" y el combate a la violencia digital. *Revista del consumidor*, 529. Pp. 60-61. <https://www.gob.mx/profeco/es/articulos/la-ley-olimpia-y-el-combate-a-la-violencia-digital?idiom=es>.
- Reyes, F. (2019). *El peligroso fenómeno de los deepfakes afecta principalmente a mujeres según un estudio*. Infobae. <https://www.infobae.com/tendencias/2019/12/06/el-peligroso-fenomeno-de-los-deepfakes-afecta-principalmente-a-las-mujeres-segun-un-estudio/>.
- Rivero T. (2022). *La inteligencia artificial ahora es capaz de generar pornografía, pero arrastra los mismos problemas de esa industria*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2022/09/inteligencia-artificial-pornografia>.
- Rivero, T. (2023). *Así son las sexualizadas influencers generadas con inteligencia artificial: un paso más en la explotación femenina*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2023/08/influencers-sexualizadas-inteligencia-artificial>.

- Rodríguez, J. (2021). *Conoce la Historia de OnlyFans, qué es y lo que ha conseguido*. ModoEmprendedor. https://www.modoemprendedor.com/historia-de-onlyfans/#google_vignette.
- Rodríguez, N. (2023). *El uso de la Inteligencia Artificial en la creación de desnudos digitales*. Puntos y salgado. <https://pintos-salgado.com/el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-la-creacion-de-desnudos-digitales/>.
- Romina, S. (2023). *La creación de contenido íntimo de mujeres con Inteligencia Artificial prende alertas*. Sinembargo.mx. <https://www.sinembargo.mx/17-05-2023/4360938>.
- Rovira, I. (2017). *Voyeurismo: ¿conducta, parafilia o trastorno?* Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/clinica/voyeurismo>.
- Salinas, L. (1994). La construcción social del cuerpo. *Reis*, 68 (94). Pp. 85-96. https://www.academia.edu/48533148/La_construcci%C3%B3n_social_del_cuerpo.
- Sánchez, J. (2010). Cuerpo y tecnología la virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Argumentos*, 23(62). Pp. 227-245. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010.
- Scaliter, J. (2019). *La industria de la pornografía, ¿pionera en tecnología?* Squire. <https://www.esquire.com/es/tecnologia/a27456600/pornografia-pionera-tecnologia/>.
- Scheffler, E. (2023). *TheRRRealist, la plataforma de inteligencia artificial que podría poner en riesgo a los modelos de OnlyFans*. Entrepreneur en español. <https://www.entrepreneur.com/es/noticias/therrrealist-la-plataforma-de-inteligencia-artificial-que/450202>.

Segu-Info. (2023). *Nueva inteligencia artificial genera imágenes de desnudos y eróticas.*

Segu.info. <https://blog.segu-info.com.ar/2023/04/nueva-inteligencia-artificial-generar.html>.

Sigmund, F. (1905) *Obras completas de Sigmund Freud.* Amorrortu editores.

https://archive.org/details/sigmund-freud-obras-completas_202302/Copia%20de%20Volumen%20VII%20%20Tres%20ensayos%20de%20teor%C3%ADa%20sexual%2C%20y%20otras%20obras%20%281901-1905%29%2C%20Fragmento%20de%20an%C3%A1lisis%20de%20un%20caso%20de%20histeria%20%28Caso%20Dora%29/page/n7/mode/2up.

Soria, M. (2023). *El desnudo: uno de los temas más recurrentes a lo largo de los siglos.* LCDA.

https://lacamaradelarte.com/el-desnudo/#google_vignette.

Soriano, A., y Caballero C. (2023). *Menores en las redes sociales: ¿sexualización o empoderamiento sexual?* *El economista.*

<https://www.economista.com.mx/arteseideas/Menores-en-las-redes-sociales-sexualizacion-o-empoderamiento-sexual-20230225-0007.html>.

Soriano, J. (2024). *¿Cómo afectan a los hombres los roles de género masculinos?* *Psicología y mente.*

<https://psicologiaymente.com/social/como-afectan-a-los-hombres-los-roles-de-genero-masculinos>.

Sosa, C. (2023). *Estadísticas de usuarios de OnlyFans.* Correo total.

https://www.correototal.com/internet/estadisticas/estadisticas-de-usuarios-de-onlyfans/#google_vignette.

Stryker, C. y Scapichio, M. (2024). *¿Qué es la IA generativa?* IBM.

<https://www.ibm.com/topics/generative-ai>.

- Tecno. (2023). *La inteligencia artificial puede destruir a Only Fans: ya hay modelos virtuales que hasta facturan*. Tecno. <https://tn.com.ar/tecno/novedades/2023/04/11/la-inteligencia-artificial-puede-destruir-a-only-fans-ya-hay-modelos-virtuales-que-hasta-facturan/>.
- Tecno. (2023). *Creó al “hombre perfecto” con Inteligencia Artificial, se casó y contó detalles de la intimidad: “Hay límites”*. Tecno. <https://tn.com.ar/tecno/redes-sociales/2023/06/06/creo-al-hombre-perfecto-con-inteligencia-artificial-se-caso-y-conto-detalles-de-la-intimidad-hay-limites/>.
- Tian, X. (2020). *Los deepfakes "deepfake" están ganando popularidad gradualmente, ¿y tal vez este año se popularice a la verdadera pregunta!* Universidad de Sichuan. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/210812688>.
- Tovar, P. (2022). *Campo de estudio de la ética*. LIDEFER. <https://www.lifeder.com/campo-estudio-etica/>.
- Udoe. (2024). *Cómo desnudar a una persona con Photoshop*. UDOE. https://udoe.es/como-desnudar-a-una-persona-con-photoshop-tutorial-completo/?expand_article=1.
- Umaña, F. (2023). *Con inteligencia artificial crean modelos de OnlyFans 'perfectas'*. El tiempo. <https://www.eltiempo.com/cultura/gente/modelos-de-onlyfans-perfectas-creadas-con-inteligencia-artificial-759698>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Celebración en Praga del primer Foro Mundial sobre la Ética de la IA, un año después de la adopción de la recomendación mundial de la UNESCO*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/celebracion-en-praga-del-primer-foro-mundial-sobre-la-etica-de-la-ia-un-ano-despues-de-la-adopcion>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2004). *Ética de la Ciencia y la Tecnología*. Contacto, 29(34). Pp. 1-

28. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000138091_spa.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Ética de la inteligencia artificial*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence/recommendation-ethics?hub=99488>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Ética de la inteligencia artificial*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence/recommendation-ethics?hub=99488>.

Vázquez, Á. (2023). *Falsos desnudos: el fiscal general ve prematuro cambiar la ley para combatir el mal uso de la inteligencia artificial*. Sport45.

<https://www.sport.es/es/noticias/nacional/fiscal-general-muestra-preocupacion-ocurrido-almendralejo-92322364>.

Veloz, L. (2016). *Pornografía: el círculo vicioso de la moral y la censura*. Reflexiones

Marginales. <https://reflexionismarginales.com/blog/2016/03/29/pornografia-el-circulo-vicioso-de-la-moral-y-la-censura/>.

Verm, P. (2023). *Cómo la pornografía falsa generada con Inteligencia Artificial está arruinando la vida de jóvenes y adolescentes*. Infobae.

<https://www.infobae.com/wapo/2023/11/06/como-la-pornografia-falsa-generada-con-inteligencia-artificial-esta-arruinando-la-vida-de-jovenes-y-adolescentes/>.

Vivero, L. Y Sánchez, B. (2018). *La investigación documental: sus características y algunas herramientas*. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAED/Facultad de -UNAM.

<https://repositorio->

uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1516/mod_resource/content/8/contenido/index.html.

Anexos

Entrevista 1, realizada el día 30 de abril de 2024.

J: Mi nombre es Juan Manuel Ibáñez Trujillo, soy ingeniero en sistemas computacionales y me desempeño en el desarrollo de aplicaciones web, estoy trabajando para una empresa, justamente como desarrollador. Básicamente ese es mi rol por ahora.

K: Vamos a proceder a la primera pregunta. Me gustaría que nos contaras cómo definirías a la inteligencia artificial

J: Primero que nada, me gustaría comenzar con decir que, para mí, la IA es una herramienta creada por nosotros, es decir, el ser humano, y que dicha herramienta pretende simular el comportamiento humano. Lejos de esto, sabemos que la IA es más un sistema informático creado, diseñado para automatizar procesos. Claro, en algún momento, simulando, repito, el comportamiento humano. Entonces, para mí la IA es eso, una herramienta que, en algún momento, esperemos, nos ayude a agilizar ciertos procesos.

K: ¿Cuáles son algunos de los usos más esperados para esta herramienta?

J: La verdad, Karla, es que la IA hoy en día puede ser utilizada en cualquier aspecto, desde lo más sencillo. No sé si has escuchado hablar de IOT o *internet de las cosas*, que es básicamente tener aparatos inteligentes en tu hogar, crear un hogar inteligente por así decirlo, en el cual, muchas de las veces, desde tu propio teléfono puedes controlar no sé, una licuadora tal vez, entonces para alcances podríamos quedarnos por ahora cortos al decir que la IA puede, en algún momento

ayudarnos en cualquier aspecto de nuestra vida, pero sí me gustaría agregar que la verdad, esperemos que esta herramienta se utilice más con fines médicos. Que la IA pueda apoyarnos en operaciones asistidas, para tratamientos complejos, tal vez de alguna enfermedad; que esta herramienta se utilizara más altruistamente. Por otro lado, es que ahorita la IA está muy, muy avanzada en cuanto a análisis de datos, es lo que más he escuchado a cerca de la IA. El análisis de datos y el procesamiento de grandes datos como lo es de la big data es básicamente consumir miles de millones de datos y tener respuestas automatizadas.

K: ¿Qué futuro consideras que podría tener la IA?

J: Como bien acabo de mencionar, me gustaría que se utilizara para fines altruistas en cuanto a la medicina, pero podemos pensar en otras cuestiones. Tal vez en algún momento también me gustaría que pudiera tener cierto alcance en cuanto la generación de nuevas matemáticas por así decirlo, tenemos ahorita ciertas problemáticas en la mecánica cuántica que no nos permiten seguir avanzando, entonces en algún momento que la IA sea de gran ayuda para la generación de nuevas fórmulas, que tenga un avance matemático.

K: Aquí ya te voy a preguntar un poco sobre la inteligencia artificial generativa y para empezar, me gustaría que nos contaras un poco ¿qué es la inteligencia artificial generativa?

J: De acuerdo Karla, tengo entendido que la inteligencia artificial generativa es... tenemos tipos de inteligencia artificial, pero en esta en especial es, digamos, muy ruda.

Es una inteligencia artificial que... ah, es un tipo, mejor dicho, de IA que con base en los datos que se le presentan, ésta puede aprender, generar, como su nombre lo dice, nuevas ideas a partir de los datos base que se le introducen, un ejemplo es, supongamos que los datos base que se le introducen podría ser que a tu IA le das un diccionario y esta IA aprende un lenguaje, supongamos Inglés, y no sólo eso, además con ello es capaz de crear tal vez un poema con la base que tú le diste, es capaz de volver a aprender un lenguaje y poder crear o generar nuevas ideas a partir de la misma, como es un poema ¿no? Algo a veces complejo para uno como ser humano.

K: Bueno, dentro del tema de la IAG, encontramos un concepto que se llama redes neuronales adversativas. ¿Tú nos podrías contar en qué consisten?

J: Sí, Karla. A mí me gustaría decir que las redes neuronales adversativas son aquellas que básicamente, son dos redes que con la misma base de datos que se les ha dado para poder entrenar, una es capaz de presentarle casos a la otra red dentro de nuestra IA de tal manera que esta primer red te presenta casos verdaderos y falsos a nuestra segunda red, y esta segunda red tiene que ser capaz de decidir cuáles son verdaderos y cuales no, de tal manera que en el entrenamiento que lleva esta IA, una va aprendiendo de la otra. La primera hace o presenta casos más específicos y difíciles de descifrar y la segunda se vuelve más asertiva. Es capaz de poder empezar a generar respuestas que confunden a la otra red, Sin embargo, como las dos están en desarrollo, por así decirlo, una se vuelve tan ágil que presenta casos verdaderamente extremos, tal es que la otra

red neuronal ya no sabe qué es verdad y qué es mentira, entonces este entrenamiento hace que nuestra IA consuma los datos y aprenda.

K: Y, por ejemplo, ¿qué aplicaciones podría tener esta herramienta tecnológica?

J: ok, como lo dije al principio, al final del día, como es el generar datos con base en lo que nosotros le estamos presentando, en ese caso debería crear lo que por ahora no tendríamos como en una posibilidad de ver, es decir, imaginen que en algún momento nuestra IA pueda crear arte, datos. Estuve leyendo un documento muy importante por parte de IBM de la IAG aplicado a la medicina, si nosotros le damos ciertos datos necesarios para que ésta se desarrolle, en la búsqueda de datos de fármacos, ésta puede generar nuevos componentes farmacéuticos. ¿Sí me explico? Es decir, desde ahí estamos en otro aspecto en que este tipo de IA puede tener grandes alcances para generar nuevas ideas.

K: y además de, mencionabas por ejemplo al principio que te gustaría que se desarrollara en una rama más altruista, ¿hay algún tipo como de ejemplo en específico que a ti te gustaría que se tratara?

J: Sí, sinceramente me gustaría que se enfocara en la medicina. Yo creo que no hay tema más altruista sino poder ayudar a muchísima gente. Cuántas veces hemos escuchado a cerca de la IA y los avances que ha tenido, pero algo que de verdad impacte como sociedad, para bien, creo que es poco lo que hemos conseguido de ello, entonces, a mí me gustaría que tuviera alcances meramente de salud, en el sector salud.

K: Aquí vamos a cambiar un poco. Te voy a preguntar específicamente de un fenómeno.

¿Tú has escuchado hablar sobre la creación de imágenes de cuerpos desnudos con IAG?

J: Sí, sí, desgraciadamente sí he escuchado sobre este tema

K: y como especialista cercano a los temas de IA, ¿qué opinión te genera esta situación?

J: Pues, me gustaría comenzar comentando que muchas de las veces como nosotros tratamos a la IA es, yo, como desarrollador, genero algoritmos que precisamente aporten al desarrollo de mi IA, pero muchas veces no nos metemos o es poco tratado el tema de la ética, creo que, como ética profesional, la verdad es que debes de contemplar qué es lo que estás haciendo y qué impacto va a tener para el mundo. Tú estás creando, uno como desarrollador crea o genera código para que alguien más lo consuma, pero hay que tener en cuenta pues qué impacto va a tener lo que nosotros desarrollemos, porque al final del día puede que lo que nosotros creemos sea algo innovador, pero es también de contemplar que lo que nosotros queremos de verdad aporte algo bueno a la sociedad. Al menos considero eso y la verdad, es una idea que la creación de imágenes de cuerpos desnudos con IA no es algo que sea mucho de mi agrado, pero sí es un tema del que se ha estado consumiendo mucho últimamente.

K: ¿más o menos como desde cuando tienes una noción de que hayas comenzado a observar o escuchar sobre este tipo de situación?

J: Podría decir que cerca de año y medio o dos años aproximadamente, este tema se ha vuelto muy popular y controversial en el medio.

K: ¿Podrías mencionar algunos ejemplos de en qué espacios, si lo escuchaste con

colegas, si lo viste en alguna red social, si lo viste en las noticias?

J: Noticias sugiero hay varias, pero principalmente en las redes sociales es en donde se llega pues a consumir este tipo de material, digo, si hablamos de medios digitales, por ahora el medio masivo de difusión de información son precisamente éstas y es justo en donde se ve -o por lo menos yo noto- que hay este crecimiento de demanda de este tipo de contenido.

K: ¿podrías explicarnos cuál es la información que hace funcionar a los programas de IAG que precisamente se encargan de generar estas imágenes de cuerpos desnudos?

J: Claro que sí, como te mencionaba, para este tipo de IA se entrena con base en algo que se conoce machine learning, que es el cómo nosotros entrenamos a nuestra IA, básicamente, es presentarle casos para que ésta identifique lo que se le está pidiendo. Cada que nosotros hacemos uso de la IA o de nuestro modelo así llamado, lo que hacemos es una petición, nosotros le solicitamos algo, con base en lo que le solicitamos, la IA procesa los datos y con base también en el entrenamiento que tuvo, es como a nosotros se nos devuelve una respuesta. ¿Qué es lo que le solicitaste? Pues yo (la IA) te voy a traer lo más apegado a mi entrenamiento. Para la creación de desnudos, se le presentan primero muchísimas imágenes de todo, de cualquier cosa, pueden ser imágenes de un librero, un florero, cualquier tipo de imagen, pero nosotros tendríamos que tipificarlo, decirle a nuestra IA qué tipo de imágenes quiero que trabaje, por ejemplo. Si yo le presento una imagen de una olla o de una televisión, esas son las

que van a estar completamente descartadas de mi solicitud. Si yo le presento imágenes tal vez se maniquées, cuerpos, tal vez no desnudos pero sí humanos o lo que se le asemeje, es con lo que yo quiero que trabaje, de tal manera que cuando yo le solicite que a esto le añada ciertos afectos como lo es el desnudo, entonces voy a empezar a trabajar con mi IA y la voy a entrenar, de tal manera que ahora yo quiero que sólo se enfoque en este tipo de imágenes, para que así cuando alguien solicite desnudos, la respuesta de la IA sea lo más apegado a lo que este usuario describa.

K: Nos mencionabas que para ti sí sería importante que este tipo de programas tuvieran regulaciones, ¿podrías proporcionarnos algunos ejemplos sobre regulaciones para el desarrollo y uso de éstos?

J: Como te comentaba, hay bastante, bastante información acerca de lo que es la IA, pero hay poca acerca de, digamos organizaciones que regulen este tipo de avances tecnológicos. Es, digamos preocupante porque en algún momento uno como desarrollador se enfoca en generar algo nuevo, ¿no? Pero dejamos pasar aspectos que sean importantes como lo que te comentaba, como qué impacto va a tener mi innovación, entonces, te voy a ser sincero, durante mi carrera a pesar de que nosotros estuvimos trabajando cerca de 5 años con código, pocas fueron las veces que se nos habló de la ética profesional, entonces siento que sí es algo alarmante porque nosotros necesitamos tener una regulación. Nosotros a veces dejamos, como bien menciono, un lado que de verdad importa

solamente por tener un impacto y eso es preocupante.

K: Y, por ejemplo, ¿tú recuerdas alguna conversación que girará en tono a lo ético o moral que a ustedes como estudiantes se les proporcionara? ¿En qué sentido se basaban más estas conversaciones?

J: Sí, sí llegaos a tener conversaciones éticas, Lo que nosotros siempre tenemos en cuenta, son, uno como desarrollador siempre va a trabaja con datos, y cuando creamos algún tipo de base, por ejemplo, una base de datos, estos datos se nos dice que son sensibles, entonces hay información que nosotros debemos de cuidar, de hecho, sí hay normativas que nos dicen que si nosotros hacemos la filtración de alguna información podemos tener problemas legales, ¿no? Pero que en algún momento me hayan dicho sabes qué, si tú creas este programa vas a tener cuidado con ciertas regulaciones porque se basan en estas reglas, eso la verdad es que fue muy poco tocado, no puedo decir que tuve si quiera una materia enfocada en regulaciones de código. Con esto, a mí también me gustaría agregar que nosotros sí tenemos organizaciones que apoyan a la regulación de este tipo de tecnologías de IA. Tengo aquí un par de ejemplos para ti.

La primera organización se llama algoritm watch y dice, lo voy a citar de la página de IBM: Esta organización es sin fines de lucro, se enfoca en un proceso de decisión de algoritmos explicable y rastreado en programas de IA.

Tenemos otra organización llamada darpa, que es la agencia de proyectos de investigación avanzada en defensa, este es por parte del departamento de defensa de EU

que se centra en promover la IA explicable y la investigación de IA, digamos que no podemos decir que no existen organizaciones que regulen este tipo de tecnologías, sin embargo, eh, creo que no son de mucha difusión, ¿sabes? Si tú le preguntas a un programador, “oye, ¿qué tipo de organización te regula?, Para que no puedas, o te mantengas al margen de desarrollo de este código”, difícilmente te va a poder responder esa pregunta. No hay mucha difusión sino hasta que estás meramente en el proceso de desarrollo y eso debería de verse desde que se está formando un desarrollador

K: Tal vez sea un poco repetitiva la pregunta, pero tú ¿qué propuestas de estas regulaciones podrías pensar? Digamos, alguna idea que te surja sobre alguna temática que te parezca importante. Al menos en algunos manuales que se encargan algunas ONG's lo dicen más desde el aspecto económico. ¿Considerarías que es así? ¿En qué tema te fijarías más en torno al uso ético de estos programas?

J: Sí, la verdad es que a mi hablando desde lo propio, creo que a veces lo económico puede salir sobrando, me gustaría más que se enfocaran en justamente, como te comentaba, en el impacto que va tener mi desarrollo, pues ahora que estamos, digamos, en una etapa en la que la IA es muy usada y está de moda, ver los casos que se han presentado justamente como de abusos a ciertos principios y a ciertos derechos de otras personas sobre la generación de imágenes de desnudos, justo eso es en lo que nos tendríamos que enfocar ya hoy en día, en ver los casos que hay reales de situaciones. Entonces sí me

gustaría más que si nosotros estamos instruyendo a alguien para que... este tipo de regulaciones para la generación de IA que se mostraran los casos en los que se ha abusado de algún derecho de las personas para ejemplificar lo que nosotros podríamos tener, el alcance de nuestra IA y nuestro desarrollo. Entonces eso sería un buen ejemplo para poder ya no sobrepasar esos límites.

K: ¿Tú consideras que hay una percepción sobre el cuerpo que influye al momento de crear imágenes con IAG?

J: Sí, sí yo creo que sí, si hablamos o nos metemos un poco en cuanto al tema en digamos, en ejes sobre el morbo yo creo que sí hay una percepción sobre qué cuerpo es el más atractivo de mirar para poder crear este tipo de imágenes de desnudos. Yo considero que debe haber algún tipo de estereotipo por así decirlo que haga que estos desarrolladores se empeñen en crear estas imágenes.

K: En este caso de la creación de manipulación de fotos, vídeos y también audios, ha surgido una nueva forma de exponer cuerpos desnudos que son creados completamente con IA, podríamos decir que se trata de personas que son existen, que son producto de la IA, ¿qué opinión tienes sobre este nuevo mercado?

J: Pues, la verdad es que me parece un poco extravagante. Digo, el hecho de que no exista tal persona no quiere decir que, es posible que haya surgido de la inspiración de alguien más, tal vez. Es decir, no quiero señalar con el dedo específicamente a alguien que tuvo la inspiración precisamente en algo más, pero seguramente tuvo que haber algo ahí que haya hecho que se

crearan este tipo de imágenes. Considero que el que se creen este tipo de imágenes nuevas, por así decirlo, porque se supone que no existe tal persona, no quiere decir que no haya cierta percepción como antes lo habíamos hablado, considero que sí debe de haber este morbo por querer crear algo “nuevo”, que hemos visto que la verdad se consume este tipo de material, digamos ya no con fines de perjudicar a alguien, por así decir. Podríamos decir que tal vez se lava las manos alguien al decir que está creando contenido para que alguien lo consuma y no sólo eso, si alguien lo consume es posible que haya una remuneración de por medio, entonces, si en algún momento se desvían y se toma esto como un negocio, sí influye, el que se generen nuevas imágenes, además del morbo podría ser el interés monetario, es posible.

K: Mencionaste factores como la inspiración en una persona que sí existe o la remuneración económica que podrían tener este tipo de creaciones de personas artificiales, ¿consideraría que hay otros factores que pudieran influir en que se creen a estas personas artificiales?

J: Púes mira, te voy a ser sincero, durante la carrera he conocido gente a la que le apasiona el código, que éste es lo que los llena, los nutre. Es posible, sin descartar, que haya gente que se dedica a eso sólo por el gusto, entonces un factor además de lo económico y el morbo y el gusto, claro, puede ser pasatiempo, pero no nos vamos a meter en problemas de decir que es un gusto malo, pero el hecho de que en algún momento se afecte o se tenga un impacto social es en donde deberíamos tener consideración en lo que estamos haciendo.

Considero que tal vez el gusto puede ser un factor.

K: ¿Hay algún tema sobre la IA en general que te gustaría agregar?

J: Púes lejos de agregar, me gustaría decir que la IA a mí, a mi percepción me gustaría que se ocupara para fines que tengan un impacto positivo en la sociedad. Me gustaría que la IA se ocupe para fines que de verdad puedan apoyarnos a crecer como sociedad. Considero que el entretenimiento no es malo porque claro que la IA también ha sido parte de nuestro entretenimiento diario, pero si nosotros pudiéramos enfocarlo a cosas más nutritivas, llámese educación, llámese medicina, cualquier otra materia que no tenga que ver con algo que nos afecte como sociedad, creo que tendría un mejor camino la IA, desgraciadamente, ¿quién crea a la IA? Nosotros, y como factor humano, sabemos que nosotros no somos perfectos. Algo debe tener como defecto, un sistema no va a ser 100% correcto como para poder ser perfecto en este caso. Básicamente eso

K: ¿Hay alguna consideración sobre la creación de cuerpos desnudos con IAG que tú quisieras agregar?

J: Sí, me gustaría que este tipo de entrevistas tengan un poco más de alcance, precisamente para las personas que están en desarrollo o en contacto 100% con IA y que este tipo de problemáticas se hagan denotar, el que de verdad se muestre lo que es la IA y los alcances que puede tener, no sólo buenos sino también los malos, que de verdad se empeñen en ver todo lo que es posible generar con ellos. Me gustaría agregar que es posible que ya lo hayan visto y que aun así hayan decidido generar todo este tipo de contenido pero que en el fondo se corrija, se

corrija el camino de los alcances que puede tener la IAG, que la verdad es que pueden ser muy prometedores si nosotros lo guiamos por buen camino.

Entrevista 2, realizada los días 30 abril y 2 de mayo de 2024

***Presentación del entrevistado:**

JG: Me llamo Jesús García Bernardo, soy ingeniero en telemática y sistemas de seguridad. Actualmente soy ejecutivo de ventas. **[Luego de la presentación].**

K: ¿Cómo definirías la inteligencia artificial?

JG: Cómo una herramienta tecnológica que ayuda a automatizar y mejorar procesos en distintas áreas desde la medicina hasta el arte

K: ¿Cuáles son uno de los usos más esperados para esta herramienta?

JG: Se espera que puedan automatizar procesos en las empresas y ahorrar costos de mano de obra, también que faciliten la vida de los humanos. En el ámbito del entretenimiento se espera que sea capaz de crear contenido de entretenimiento a base del gusto de los usuarios.

K: ¿Qué futuro consideras que podría tener la IA?

JG: Podría utilizarse para desarrollar programas de computación que resuelvan ecuaciones complejas y desarrollar mejor tecnología, integrarse en automóviles y que se manejen solos sin riesgo de chocar ya que al ser una inteligencia podrá tomar las mejores decisiones para manejar y evitar accidentes, ofrecer una educación personalizada para los estudiantes y personas mayores que quieran seguir aprendiendo a un menor costo o hasta

gratuita, en entretenimiento crear guiones e incluso hasta crear sus propias animaciones.

K: ¿Qué es la inteligencia artificial generativa?

JG: Es una inteligencia capaz de crear contenido gráfico o textual

K: ¿Cómo funcionan las redes neuronales adversas?

JG: Ponen dos redes neuronales a competir entre sí para generar nuevos datos más auténticos a partir de un conjunto de datos de entrenamiento determinado.

Por ejemplo, hacen imágenes hiper realistas nuevas a partir de imágenes reales, también lo pueden hacer con la música.

K: ¿Qué aplicaciones podría tener esta herramienta tecnológica?

JG: Plasmar ideas más complejas de arte de manera más sencilla. Con sólo dictar un concepto ésta lo hace y ahorra mucho tiempo en el proceso de creación de contenido. Aplica en ámbitos de entretenimiento como el cine la música y redes sociales, e incluso hasta en educación

K: ¿Has escuchado hablar sobre el fenómeno de creación de desnudos con IAG?

JG: Sí, en redes se habló sobre cómo una IA podía crear esas imágenes

K: ¿Cuál es la información que hace funcionar a estos programas de IAG?

JG: Se puede ir entrenando una IA con datos de varias personas o imágenes ya existentes para que la IA aprenda a replicarlos y después crear las propias

K: ¿Qué opinión tienes sobre la creación de imágenes de desnudos?

JG: No es correcto ya que se está utilizando tu imagen de manera ilícita, y puede generarte varios problemas

K: ¿Consideras que este tipo de herramientas tecnológicas como la IAG deberían regularse? ¿Podrías proporcionarme algún ejemplo de regulación?

JG: Sí, debería regularse ya que se está utilizando para sustituir o difamar personas. Una regulación podría ser que si se utilizará una foto imagen o audio de una persona sin su consentimiento y dependiendo el grado para lo que fue usado su imagen sea considerado un delito, que ya lo es, pero no en todos lados está implementado

K: ¿Consideras que hay una percepción sobre el cuerpo que motive a que este tipo de contenido sea pensado y creado?

JG: Sí, ya que las personas que hacen este tipo de imágenes con la ayuda de la IA son personas que tienen una percepción del cuerpo de manera lasciva

K: ¿Qué motivación consideras que podría existir para la creación de imágenes de desnudos?

JG: Supongo que en este caso fue gente que no tiene la ética y moral ya que no se le puede dar un uso que no sea de manera obscena.

K: En este caso de la creación y manipulación de fotos y vídeos, ha surgido una nueva forma de exponer cuerpos desnudos que son creados completamente con inteligencia artificial, podríamos decir que se trata de personas que no existen, que son producto de la IA, ¿Qué opinión tiene

sobre este nuevo mercado? ¿consideras que es correcto?

JG: Si las imágenes de IA no están basadas en personas existentes puede tener un mercado amplio que no sexualiza o afecta directamente a terceros, pero normalmente no es tan bien visto

K: ¿Qué factores piensas que podrían influir en la creación de personas artificiales para crear desnudos?

JG: La falta de contacto humano ya que hay un gran número de personas que se sienten solas y se consuelan viendo este tipo de contenido en internet.

K: ¿Hay algo sobre la inteligencia artificial que te gustaría agregar?

Es una herramienta que le faltan muchas regulaciones y que si se usa de manera correcta puede ayudar a muchas personas y facilitar más las vidas humanas, pero hay que saber usarlas de manera correcta y teniendo en cuenta la ética y moral humana. Todas las tecnologías pueden ser usadas para el bien o para el mal depende de quien las maneje es lo que harán.

K: ¿Hay alguna consideración sobre la creación de cuerpos desnudos con inteligencia artificial generativa que quisieras agregar?

JG: Como dije, puede haber un mercado que esté dispuesto a adquirir dichas imágenes, pero si dichas imágenes tienen un parecido a una persona ya entra en lo ilegal. Tiene que haber más regulaciones al respecto