

Psicología Artificial. Incursión de un psicólogo en Vida Artificial, Robótica, Inteligencia Artificial e Interacción Humano-Ordenador.

Carlos González Tardón.

Licenciado de Psicología, Diploma de Estudios Avanzados en Métodos de Investigación en Psicología.

El objetivo fundamental de los grupos multidisciplinares es la posibilidad de ver un problema desde distintas perspectivas y ramas del conocimiento, la ventaja de ello es que ante un mismo problema, al no existir habitualmente una sola solución, los distintos caminos que se pueden seguir marcan claramente el conocimiento que se obtenga. Lejos de ser una limitación la opción de tener múltiples caminos que seguir, es un enriquecimiento de las personas que participan en este tipo de grupos ya que optimizan los limitados recursos que se invierten en la investigación actualmente en este país.

Ante la falta manifiesta de este tipo de grupos de investigación, se abre la necesidad de lugares donde poder discutir temas e intereses comunes, entre personas de distinta formación y orientación metodológica, de ese modo se puede compartir información, herramientas y soluciones a los problemas comunes.

En este seminario se presentarán cuatro breves resúmenes de investigaciones que he llevado a cabo durante los últimos años, en campos en los cuales el Instituto de Inteligencia Artificial trabaja y tiene un gran prestigio. El interés de estas investigaciones no reside en ser un avance metodológico o científico, sino en el proceso diferencial que sigue una investigación desde el punto de vista de la psicología en comparación con los métodos que siguen en las ingenierías.

Se comenzará por un grupo de investigaciones sobre vida artificial basada en agentes, en las que se investigaron los procesos de la selección natural y la aplicación del dilema del prisionero a ambientes biológicos. Evidentemente, en esta investigación se verá como a partir de una idea bastante desarrollada de los conceptos sobre biología, el psicólogo, con más buena fe que conocimientos, al implementarlo lo convierte en algo muy lejano al concepto original, por su falta de preparación.

La segunda investigación presentará una aplicación de los modelos teóricos del psicólogo Valentino Braitenberg (*"Vehicles. Experiments in synthetic psychology"* (1986) MIT Press) sobre la percepción de los robots basada en modelos psibiológicos del cerebro. En este experimento se podrá ver como los modelos de percepción que se estudian en psicología pueden dar buenos resultados para tareas sencillas como el seguimiento de una luz en robótica.

El tercer experimento describe el método que se llevó a cabo para construir un sistema de simulación de conducta social, que posteriormente se utilizó para el estudio del comportamiento de una persona en un primer encuentro con un desconocido. La utilización de encuestas y entrevistas como herramientas fundamentales de desarrollo está en contraposición con el habitual uso de datos teóricos, promediados o, sencillamente, inventados.

Se concluirá con la exposición de mi actual investigación y tesis doctoral centrada en la experiencia del usuario de videojuegos, en concreto del fenómeno de inmersión. Esta investigación tiene interés dentro de este seminario ya que habitualmente la experiencia del usuario no se suele tener en cuenta en las investigaciones que se realizan dentro de inteligencia artificial, aunque se haya visto fundamental en otros campos como la robótica social, la interacción humano-ordenador o las aplicaciones comerciales de los programas, entre otras.