

# Barbie se alió con OpenAI y lanzan una muñeca con Inteligencia Artificial

18/07/2025



Las muñecas que solo repetían frases grabadas parecen haber quedado en el pasado. Mattel, la empresa creadora de Barbie, se unió a OpenAI, la compañía detrás de ChatGPT, para dar vida a una nueva generación de juguetes con inteligencia artificial.

El anuncio promete una transformación en la forma en la que los niños interactúan con sus muñecas: ahora podrán hablar con ellas, hacer preguntas y recibir respuestas personalizadas.

Aunque, como toda novedad tecnológica que toca el mundo infantil, **esta noticia viene acompañada de entusiasmo... y también de dudas.** La alianza entre Mattel y OpenAI reaviva un debate que con los avances de la IA toma más fuerza.



## Cómo será la Barbie con Inteligencia Artificial incorporada

Aunque todavía no hay una fecha concreta ni detalles sobre el diseño final, lo que se sabe es que esta Barbie inteligente podrá **mantener conversaciones** con los niños, **adaptarse a sus gustos** e incluso **aprender de ellos**. Imaginá una muñeca que no solo responde, sino que recuerda lo que le contás, te propone juegos o te ayuda con la tarea. Esa es la idea detrás del proyecto.

La tecnología que utilizará estará **basada en los sistemas de ChatGPT**, adaptados especialmente para garantizar seguridad, privacidad y un uso apropiado para el público infantil. Desde Mattel aseguran que la IA no solo hará que la experiencia de juego sea más rica y personalizada, sino que también buscarán que sea **una herramienta que estimule la creatividad y el aprendizaje**.

# El debate detrás de los juguetes con IA

La llegada de juguetes con inteligencia artificial abre un mundo de posibilidades, pero también plantea cuestiones profundas. **Ya no se trata solo de jugar**, sino de interactuar con sistemas que orientan la experiencia, moldean el vínculo y, en definitiva, también buscan obtener rédito económico de cada “hola” y cada “¿quieres jugar?”.

Y no es la primera vez que la industria intenta **fusionar tecnología y entretenimiento infantil** con resultados preocupantes. El caso de **CloudPets**, unos tiernos ositos que permitían enviar mensajes de voz entre padres e hijos a la distancia, terminó en escándalo: más de 820.000 cuentas quedaron expuestas en una base de datos sin protección, que fue luego intervenida por ciberdelincuentes. Las voces de los chicos, grabaciones privadas pensadas para el entorno familiar, terminaron en manos equivocadas y fueron **utilizadas para extorsión**.

Otro ejemplo es el de **My Friend Cayla**, una muñeca que prometía ser la mejor amiga de cualquier niño. Conversaba, respondía preguntas y parecía acompañar con dulzura. Sin embargo, su conexión Bluetooth era tan vulnerable que cualquier persona dentro de un radio de diez metros podía intervenirla sin dificultad. La alarma fue tal que el gobierno alemán tomó una decisión drástica: declaró a la muñeca como un **dispositivo de espionaje** y recomendó destruir todas las unidades.

Estos antecedentes invitan a pensar que **no toda innovación es inocente**, y que cuando se trata de infancia, los errores pueden tener consecuencias graves. La tecnología puede enriquecer el juego, sí, pero también exige responsabilidad, regulación y una mirada crítica. Porque los chicos merecen algo más que solo “juguetes inteligentes”: merecen **juguetes seguros**.