



Sophia, Colección de Filosofía de la Educación

ISSN: 1390-3861

ISSN: 1390-8626

revista-sophia@ups.edu.ec

Universidad Politécnica Salesiana

Ecuador

Barrios Tao, Hernando

Configuración de subjetividades mediante sistemas de inteligencia artificial

Sophia, Colección de Filosofía de la Educación,
núm. 39, 2025, Julio-Diciembre 2026, pp. 83-114

Universidad Politécnica Salesiana

Cuenca, Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.17163/soph.n39.2025.02>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441882234002>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

CONFIGURACIÓN DE SUBJETIVIDADES MEDIANTE SISTEMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Configuration of Subjectivities through Artificial Intelligence Systems

HERNANDO BARRIOS TAO*

Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia

hernando.barrios@unimilitar.edu.co

<https://orcid.org/0000-0002-8999-0586>

Forma sugerida de citar: Barrios Tao, Hernando. (2025). Configuración de subjetividades mediante sistemas de inteligencia artificial. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (39), pp. 83-114.

Resumen

Las inteligencias artificiales (IA) se configuraron como sistemas que impactaron los modos de estar y ser, con el potencial para invadir la interioridad del ser humano y reconfigurarlo en sus dinámicas sociales, éticas, identitarias y ontológicas. El artículo tiene como objetivo interpretar la configuración de las subjetividades, mediante sistemas de IA. La metodología de revisión y elección de textos (N = 74) se realizó bajo el modelo PRISMA, con criterios temporales (2016-2024), en las interfaces y los operadores booleanos de EBSCO, Science y Scielo. Mediante la hermenéutica analógica, que integra voces utópicas y distópicas en una analogía o *phronesis*, se interpretaron los textos acerca del impacto de estos sistemas en el ser humano. Los resultados indican su influjo en la dinámica o *ipseidad* del desarrollo de las subjetividades con el potencial de configurarlas como prosumidoras, descorporizadas, algorítmicas, hiperrelacionadas, hiperinformadas, híbridas y, en definitiva, artificiales. En cada caso se establecen beneficios para empoderar su creatividad, autonomía, sociabilidad y diversidad, riesgos de insatisfacción, datificación, superficialidad, fractura y sustitución del yo; así como oportunidades para el desarrollo humano, empatía, toma de decisiones y proceso identitario. Las conclusiones refieren el potencial de la IA para invadir y reconfigurar las subjetividades y la abundante literatura sobre sus aspectos tecnológicos, sociales y educativos, pero la escasez de estudios sobre su impacto en el ser humano.

Palabras clave

Filosofía, inteligencia artificial, desarrollo humano, datos, algoritmo, identidad.

* Doctor en Teología por la Pontificia Universidad Javeriana, Colombia, máster en Teología por la Pontificia Universidad Gregoriana, Italia, profesor titular de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Militar Nueva Granada, Colombia), investigador senior del Ministerio de Ciencia y Tecnología de Colombia. Google Académico: https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&user=jUyqbW0AAAAJ

Índice h: 13

Abstract

Artificial Intelligences (AIs) were configured as systems that impacted ways of being and existing, with the potential to invade the interiority of human beings and reconfigure their social, ethical, identity, and ontological dynamics. The article aims to interpret the configuration of subjectivities through AI systems. The review and selection methodology for texts (N = 74) was carried out using the PRISMA model, with temporal criteria (2016-2024), in the interfaces and Boolean Operators of EBSCO, Science, and Scielo. Using analogical hermeneutics, which integrates utopian and dystopian voices in an analogy or *phronesis*, the texts were interpreted regarding the impact of these systems on human beings. The results indicate its influence on the dynamics or ipseity of the development of subjectivities, with the potential to configure them as presuming, disembodied, algorithmic, hyper-related, hyper-informed, hybrid, and, in short, artificial. In each case, benefits are established for empowering their creativity, autonomy, sociability, and diversity, risks of dissatisfaction, datafication, superficiality, fracture, and substitution of the self, as well as opportunities for human development, empathy, decision-making, and identity processes. The conclusions highlight the potential of AI to invade and reconfigure subjectivities and the abundant literature on its technological, social, and educational aspects, but a paucity of studies on its impact on human beings.

Keywords

Philosophy, Artificial Intelligence, Human Development, Big Data, Algorithm, Identity.

84



Introducción

La inteligencia artificial (IA) con su dispositivo estrella, el *smartphone*, convertido para Sadin (2022) en el “ídolo de nuestra época”, marcó nuevos modos de ser y estar en los mundos, virtual, mixto y ampliado, los cuales abren la problemática, según Leyton (2022), por la desterritorialización y difuminación cada vez mayor entre realidad y representación simbólica, con las consecuencias indicadas por Lázaro (2022): el individuo, al mismo tiempo que experimenta sentimientos contradictorios y críticos al vivenciarse como él mismo, percibe solamente sensaciones.

Al integrar dispositivos, datos y algoritmos, estos sistemas inteligentes plantean otro ángulo de la problemática: su impacto en la interioridad del ser humano. Esta invasión se posibilita porque, según Sadin (2018), estos sistemas “técnico-antropológicos” pueden asegurar, optimizar, anticipar acciones y se convirtieron en tótems con respuestas para la vida, hasta propiciar un *gekeismo* o relación erotizada y exclusiva entre individuo y dispositivo, con rasgos de sumisión hasta convertirse en *otro yo*, parcialmente superior al individuo. El último punto de la problemática radica, tanto para Han (2014) como para Acevedo (2022), en la configuración de un nuevo panóptico, ahora digital y sin vigilantes, cuya fuerza radica en sus estrategias para generar ansiedad, adicciones e insatisfacciones, así como para seducir sutilmente al individuo.

Con esta problemática se abre la idea a defender: los sistemas de IA tienen el poder de impactar, configurar las subjetividades, sus mentalidades y redefinir permanentemente sus relaciones consigo mismo, con los otros y con los nuevos metaversos. En este sentido, el objetivo de este artículo es interpretar la configuración de las subjetividades, mediante los sistemas fuertes de IA, a través de una hermenéutica analógica, con el fin de establecer beneficios, riesgos y oportunidades para su desarrollo integral.

La relevancia de la temática radica en el impacto de la IA sobre los modos de ser y estar de los individuos, debido a que, según Arbeláez *et al.* (2021), la IA trasegó de transformar los espacios vitales a alterar y subvertir las subjetividades, por una parte, y por otra, de acuerdo con Muros (2011), esta invasión a la interioridad (*psyché*) se direcciona a configurar nuevas identidades virtuales. Para Firth *et al.* (2019), la capacidad del entorno digital puede incluso afectar la estructura, funcionamiento y desarrollo cerebral.

La actualidad del tema de la IA no solamente radica en su impacto en todos los ámbitos en los cuales se desarrolla la vida: social, cultural, sanitario, educativo, comercial y laboral, como fue trazado hace unos años en el Informe de la Universidad de Stanford (Stone, 2016); sino en que arribó a la vida misma con promesas de superar las supuestas deficiencias del ser humano con propuestas transhumanistas, lo cual indica un desafío para lo humano (Barrios Tao *et al.*, 2020). Por último, el tema de la IA traza su actualidad por su fuerza, en palabras de Floridi *et al.* (2018), para invadir la interioridad de los individuos con el potencial de modelarlos, manipularlos, gobernarlos, en fin, reconfigurarlos.

La metodología para interpretar textos sobre el impacto de estos sistemas en la configuración de subjetividades será la hermenéutica analógica, la cual permite un equilibrio o analogía entre las voces que indican amenazas y las que señalan beneficios en el vínculo entre IA y subjetividades. Para Beuchot (2016), esta hermenéutica permite comprender textos ubicados en extremos al considerar el influjo de las IA en la configuración de subjetividades. Así, esta metodología permite superar el dualismo interpretativo de la relación entre IA y seres humanos, la cual se mueve entre detractores y defensores o entre esperanzadores y apocalípticos (James *et al.*, 2023; Bakiner, 2023).

Este artículo inicia con la presentación de referentes sobre las subjetividades y sus dimensiones estática (mismidad) y dinámica (ipseidad), así como sobre el proceso de construcción mutua entre sistemas de IA y sujetos. Asimismo, se revisa la dinámica y la polisemia del constructo IA, focalizándose en los sistemas fuertes, cuya capacidad le permite invadir



la interioridad del ser humano. Posteriormente, se desarrolla la metodología para la revisión e interpretación de los textos. El tercer momento presenta los resultados, a partir de las temáticas emergentes. Por último, se discuten los resultados en relación con una visión equilibrada entre IA y subjetividades.

Subjetividades y sistemas fuertes de IA

En la relación sujeto y dispositivos, Foucault (1987) definió el sujeto no como una entidad de carácter predeterminado o preexistente, sino como el resultado de diversos factores como las prácticas discursivas, normas, relaciones y dispositivos de poder, ejercidos sobre el cuerpo, en el marco de la sociedad. Sin embargo, ese modelo somatocrático planteado por Foucault (2009), en el cual el poder físico se ejerce sobre el cuerpo en niveles micro- y macrosocial, resultaría ineficaz, según Urabayen y León (2016), para comprender las nuevas técnicas de gobernanza ejercidas por la IA, las cuales arribaron a la descorporalización y al ejercicio del poder sobre la interioridad del sujeto.

Por otra parte, en la dimensión polisémica tanto de sujeto como de subjetividad, mientras que Zemelman (2010) considera que el sujeto deviene en una subjetividad cuando se concretiza en sus diversos momentos históricos, para Piedrahita (2014) sujeto y subjetividad refieren un estado estable del ser, mientras que subjetivación es un proceso que se afirma “en la diferencia, en la mutación de sí mismo y en la ruptura con su presente” (p. 16). Según Ricoeur (2006), las subjetividades se dinamizan a partir de la identidad narrativa como un puente entre su condición de estabilidad (mismidad) y aquella de dinamicidad (ipseidad). Esta identidad combina rasgos de permanencia y de cambio. Para López (2017), mientras que la mismidad se refiere al carácter biológico, identificable y reidentificable como él mismo y determina el carácter individual como un conjunto de signos que permiten distinguir a una persona, la ipseidad implica variaciones o transformaciones del individuo, considerado como un ser en proyecto con influencias de su ambiente sociocultural.

En el proceso mutuo de construcción entre subjetividades e IA, es fundamental considerar la ipseidad, relacionada con lo psicológico y lo variable que presenta a la persona como un ser-en-proyecto, según López (2017), un ser sujeto al cambio en su propio entorno. En el nuevo panóptico digital, indicado por Han (2014), el sujeto es objetivo del poder orientado a su interior (*psyché*) mediante la seducción y su comporta-



miento se activa desde canales afectivos que enganchan el deseo humano. La consecuencia es, para Piedrahita (2014), una masa de individuos separados que comercian con su apariencia. Al final, para Cabañes (2022), este panóptico reconfigura sus identidades mediante la seducción, sus datos y dispositivos, hasta el punto de convertirlos en la suma de sus relaciones con sus dispositivos.

En la interacción humana, los límites entre espacios físicos y digitales se difuminan cada vez más. De ahí que algunos factores implicados en la construcción identitaria de las subjetividades en la realidad física sean reconocibles en la formación de aquella virtual, es decir, según Garzón (2021), se evidencian patrones comunes en la identidad de los individuos en su vida física y en la virtual. Para De la Vega (2020), esta identidad digital configura el “yo social” comprendido como el modo de presentación del individuo ante los demás, influenciado por este entorno digital y construido por múltiples factores, así referidos tanto por Gómez (2014) como por Piedrahita (2014): actividades, experiencias, relaciones y patrones culturales, valores y hasta la ficción, entre otros.

En cuanto a las IA, la polisemia de su significado radica en la dinámica de sus avances, que trasegaron de considerarla como una actividad creadora de máquinas para automatizar tareas humanas, a un conjunto de saberes que integran ciencias computacionales, sociales y humanas orientadas a diseñar sistemas inteligentes aplicables a diferentes ámbitos de la vida: transportes, salud, educación, cultura (Pedró, 2019). Esta dinámica conceptual condujo a Kaplan y Haenlein (2019) a clasificarlas en estrechas, generales y fuertes, de acuerdo con su capacidad para emular capacidades del ser humano. Las débiles y generales automatizan prácticas humanas y ofrecen bienestar, mientras que las fuertes están diseñadas para actuar sobre los seres humanos con capacidades para imitar lenguajes y emociones, y su meta es incorporar la razón y hasta la conciencia. Así, estos autores refieren que las IA fuertes se podrían considerar como analítica (inteligencia cognitiva), emocional (inspirada en humanos) y humanizada (inteligencia social).

La Comisión Europea (2020) considera que el potencial de los sistemas fuertes de IA radica en la integración de dispositivos, datos, algoritmos y nuevas realidades, con posibilidades para emular e impactar la vida personal y social e invadir la interioridad individual. Para Sadin (2018) son “criaturas digitales contemporáneas” caracterizadas por su incorporeidad, velocidad extrema, analogía metafórica, respecto de nuestro género y están dotadas de una potencia cognitiva que desborda la de sus creadores. Por su parte, O’Neil (2017) considera que el alma de estos sis-



temas son los algoritmos, los cuales pueden convertirse en armas de destrucción debido a su potencial para perfilar individuos, insertarse en la vida interior, atrapando los proyectos y experiencias de las subjetividades.

Al final, las IA se determinan como agentes o entidades que actúan en nombre de otros con engranajes económicos subyacentes (O’Neil, 2017) y con mayores posibilidades de “co-construirse, co-constituirse y co-configurarse” con el ser humano (Ihde & Malafouris, 2019; Barrios Tao *et al.*, 2020). En términos de Sadin (2018), al mismo tiempo que el humano construye y configura estos sistemas, es reconfigurado por ellos con sus actuaciones sutiles y eficaces hacia una “administración robotizada de las existencias” (p. 27).



Metodología

La metodología se ubica en el enfoque interpretativo orientada a comprender la configuración de subjetividades, a través de los sistemas fuertes de IA. La revisión de literatura se condujo con los pasos del modelo PRISMA indicados por Page *et al.* (2021). En el primer paso del modelo se identificaron textos, mediante la combinación de descriptores en inglés, español y portugués (“inteligencia artificial”, “subjetividad”, “sujeto”, “identidad”, “yo”), de acuerdo con las interfaces y los operadores booleanos de EBSCO, Science y Scielo, y en el marco temporal 2016-2024 (N = 537). El siguiente paso de filtrado se realizó considerando la tipología documental (artículos de investigación, libros de autores relevantes), idiomas y áreas de ciencias sociales y humanas (excluidos n-405; selección temporal N = 132). La posterior fase de elegibilidad se realizó con criterios de accesibilidad y calidad de las fuentes (excluidos n-38; selección temporal N = 94). El último paso de inclusión consideró los textos pertinentes para alcanzar el objetivo del artículo y se contemplaron otros textos relevantes (excluidos n-20; selección final N = 74).

La hermenéutica analógica permitió comprender los textos incluidos, los cuales plantean interpretaciones extremas, utopías y distopías sobre el impacto de las IA en la configuración de subjetividades. Para Beuchot (2016), esta hermenéutica se determina como una “política de la interpretación” e “interpretación de la política” y contribuye con la “destotalización” de los significados unívocos y la “retotalización” de los equívocos, para arribar a una interpretación prudencial, analógica o equilibrada. Así, en la interpretación del impacto de las IA se pueden considerar, tanto los riesgos de las voces distópicas o equívocas, como los beneficios indi-

cados por las voces unívocas o utópicas y las oportunidades o *phronesis* de los sistemas de IA al configurar subjetividades.

El diseño interpretativo se condujo por las tres fases de la hermenéutica analógica: sintáctica, semántica y pragmática (Beuchot, 2016). En la primera se estructuró una matriz mediante las siete unidades temáticas emergentes relacionadas con el propósito orientador: prosumidoras (p), descorporizadas (c), algorítmicas (g), hiperrelacionadas (r), hiperinformadas (i), híbridas (h), artificiales (f). En la semántica se identificaron y caracterizaron, tanto las voces unívocas (u) como las equívocas (e). Al final, en la fase pragmática, se establecieron elementos equilibrados o analógicos (a) entre las voces anteriores.

Tabla 1
Unidades temáticas emergentes

Subjetividades (Unidades temáticas)	Univocidad (u) (Beneficios)	Equivocidad (e) (Riesgos)	Analogía (a) (Oportunidades)
1. Prosumidoras (p)	Creación	Consumo	IA para el desarrollo personal y social
2. Descorporizadas (c)	Nueva presencialidad	Datificación	IA para habitar el mundo digital
3. Algorítmicas (g)	Autonomía	Heteronomía	IA para tomar decisiones
4. Hiperrelacionadas (r)	Sociabilidad	Vinculación ficticia	IA para fortalecer la empatía
5. Hiperinformadas (i)	Comunicación	Superficialidad	IA para profundizar el conocimiento
6. Híbridas (h)	Diversidad	Fragmentación	IA para el desarrollo identitario
7. Artificiales (f)	Reconstrucción del yo	Sustitución del yo	IA para ser digital

Fuente: elaboración propia a partir de la hermenéutica analógica de Beuchot (2016).

Resultados

Los resultados se estructuran a partir de las siete unidades temáticas emergentes, correspondientes con los siguientes apartados, su presentación descriptiva se desarrolla entre las voces utópicas o unívocas (u) y aquellas distópicas o equívocas (e), y se cierra con las voces analógicas

(a), las cuales sintetizan el equilibrio o *phronesis* del impacto de las IA en las subjetividades.

Subjetividades prosumidoras (p), entre creación (u) y consumo (e)

La primera configuración de las subjetividades es su condición de prosumidoras, producir y consumir aquello producido. Las voces utópicas (u) relacionan productividad con creatividad. Sequeiros *et al.* (2022) plantean cómo los videojuegos inspiran a los individuos, mediante la creación de avatares. Esta experiencia inmersiva activa emociones, desafíos y competitividad. Por su parte, Sadin (2022) refiere esta creatividad para exhibirse en las redes sociales, de acuerdo con las capacidades de cada uno. De manera particular, Instagram representa la posibilidad de promocionar la propia imagen, una especie de “autoempreendedorismo de la vida” (p. 165).

Las voces distópicas (e) consideran las estrategias invasivas y dinámicas de las IA. En cuanto al consumo, Debord (2008) y Sibilia (2008) marcaron alertas iniciales sobre la inducción al espectáculo y la eclosión de la intimidad para ser exhibida y consumida. Posteriormente, el neoliberalismo, constituido como una forma dominante existencial, bajo la lógica del mercado, desarrolló estrategias de seducción, insatisfacción y narcisismo, para modelar individuos entre dos formas contrapuestas de existencia (Rodríguez *et al.*, 2019). En términos de Piedrahita (2014), prosumidores, hedonistas y narcisistas, por un lado, y productores sociales generadores de productos, por otro.

Mientras que para Han (2014) se configuran individuos seducidos a producir contenidos e inducidos a su consumo, para Rodríguez *et al.* (2019) se convierten en empresarios de sí mismos motivados por la insatisfacción permanente y por la activación del narcisismo (Pessina, 2016), lo cual, para Sadin (2022), se refleja en la pasión por las *selfies*. De este modo, para Sibilia (2008) el *Homo sapiens* se reconfigura como un individuo desechable y consumidor: a la vez “producto comprado y vendido” (p. 35), al cual se le vende la ilusión de una vida plena o una felicidad duradera, mediante el consumo acelerado (Pinedo Cantillo, 2024).

De este modo, según Pessina (2016), la sociedad productiva configura subjetividades insatisfechas, indefinidas, confundidas, con el deseo de satisfacer sus carencias y realizar sus ideales. En términos de Linares (2018) se configuran como “recipientes que deben atiborrarse sin nunca satisfacerse” (p. 127), sobresaturados y seres embotados que consideran



que todo lo tienen, sin embargo, su realidad es consumir y almacenar cada día más. Esta insatisfacción se mezcla con indignación, disociación y desaprobación de todo. Al final, se configura un despojo experiencial o la pérdida de capacidad para tomar posición frente al mundo.

Po otra parte, Sequeiros *et al.* (2022) refieren lógicas capitalistas en los videojuegos, mediante avatares que dinamizan grados de inmersión, activación emocional y desafíos para interactuar con otros usuarios. Asimismo, Ko y Park (2021) indican cómo estos avatares creados, customizados o personalizados ejercen poder, rendimiento y apego sobre la disposición del usuario para gastar dinero en aquellos. La creación y consumo se intensifica en proporción con la identificación del usuario con sus avatares: cuanto más se identifique, mayor será su sentido de propiedad. Así, para Chung *et al.* (2024) el consumo aumenta en la medida de la motivación para decorarlos, customizarlos o personalizarlos.

Las voces analógicas (a) se presentan entre alertas y oportunidades, una *phronesis* que integre beneficios y cuide riesgos. En el desarrollo personal y social confluirían las oportunidades de las IA en esta primera temática. La Comisión Europea (2020) aboga por el fortalecimiento de la creatividad y la productividad para contribuir con el bienestar integral, con las debidas alertas para no convertirse en mercancías. Para Pedró (2019) los avances biotecnológicos siempre brindarán oportunidades para la inclusión y el desarrollo humano y social, con las debidas precauciones para no aumentar inequidades.

Subjetividades descorporizadas (c), entre nueva presencialidad (u) y datificación (e)

El cuerpo no solo establece la identidad individual y posibilita su relación con el mundo, sino que determina su ser, es decir, no se tiene un cuerpo, se es un cuerpo (Ortega y Gasset, 2013). El cuerpo podría ampliarse mediante nuevas formas de presentarse en el mundo digital. Las voces utópicas (u) se trazan desde las promesas indicadas, tanto por Sadin (2018) de que los dispositivos armonizados con el cuerpo “aumentarían indefinidamente sus poderes de aprehensión” (p. 96), como por Linares (2018) de que mejorarían su funcionalidad para habitar las nuevas realidades, mixtas y aumentadas, con la potencialidad de configurarle sensaciones, emociones, pensamientos y acciones, así como para reordenar la forma de concebirlas y valorarlas. Más aún, según Veliev (2024), mejorar las capacidades funcionales, mediante nanodispositivos integrados en el cuerpo.



En contraste, habitar los metaversos induce la difuminación del cuerpo, con el riesgo de convertir los individuos en datos perfilados mediante algoritmos. Voces distópicas (e) como Muros (2011) indican riesgos de difuminar y diluir el cuerpo en dispositivos, datos, nodos, redes y algoritmos, y otras voces como la de Sadin (2018) refieren “la disolución del cuerpo en los limbos digitales” como una “victoria definitiva del cálculo sobre toda vida orgánica” (p. 150). De ahí que para ser y habitar los mundos digitales ya no es necesario el cuerpo, bastan dispositivos y pulgares, lo cual revela su fragilidad y vulnerabilidad (Linares, 2018).

Para Linares (2018), la descorporización inauguró nuevas formas de actuar, percibir, sentir y pensar, alterando la experiencia espaciotemporal de los ámbitos vitales. Más aún, el “paso de cuerpos a perfiles” (Barrios & Díaz, 2024), es decir, el despojo corporal, configura subjetividades perfiladas con información, datos y algoritmos, y de acuerdo con Pinedo Cantillo (2024) se pasa de sujetos a paquetes de datos consumibles. Este paso inicia con prácticas de datificación, metrificación, cuantificación y digitalización (Cabañes, 2022; Couldry & Mejias, 2019; Lupton, 2016; Moore & Robinson, 2016). En síntesis, para Chan (2022) un “yo digitalizado” o según Linares (2018) un “individualismo en red” que funciona más como un individuo conectado, que como un ser social. Así, Andersen (2021) refiere unas subjetividades geolocalizadas y desnudadas en sus gustos, temores y hábitos, con el riesgo de ser manipuladas y gobernadas.

En sus áreas vitales, las subjetividades se determinan como perfiles, consistentes o no con la realidad individual, con el riesgo de ser usados en detrimento de aquellas. Para O’Neil (2017) y Cardon (2018), los sistemas públicos valoran y deciden sobre estos perfiles, a partir de sus historias de datos y las evaluaciones generadas por otros. Además, Feldman y Sandoval (2018) evidencian cómo estas subjetividades perfiladas son manipuladas para que sus conductas se adecúen con factores de sumisión, calidad y supuestas normalidades sociales.

Por otra parte, los perfiles convierten el cuerpo en capital, en términos de Piedrahita (2014) se configuran cuerpos de deseo, objeto de estéticas del consumo, performados y atrapados en discursos de poder. Asla (2019) indica un bio-mejoramiento, mediante la reingeniería del cuerpo, una práctica transhumanista que induce la obsolescencia del cuerpo, induciendo el sujeto a concebirse como mal construido, rígido e inadaptable a las tecnologías. Al final, Linares (2018) plantea un problema ontológico: qué pasará cuando el espacio vital ampliado rompa los límites de la corporalidad, la cognición y la sensibilidad humanas. Para Sadin (2018) la nueva ruta sería una “antrobología”, un discurso integrador entre hombre,



robot y logos, es decir, un “acoplamiento inédito entre organismos fisiológicos y códigos digitales” (p. 31).

Las voces analógicas (a) integran oportunidades para habitar y participar como ciudadanos en los escenarios digitales, con el cuidado del cuerpo, lugar existencial y de relación para no subscribirse como perfiles anónimos y datos mercantilizados. Para Lozano (2016) los universos mixtos permiten fortalecer espacios de encuentro con la posibilidad de estar con mayor y permanente disponibilidad para participar en todas las áreas vitales, en lo que Huici y Dávila (2016) denominan una “simultaneidad relacional asincrónica” (p. 765).

Subjetividades algorítmicas (g), entre autonomía (u) y heteronomía

Voces utópicas (u) (Benvenuti *et al.* (2023); Van den Berg & Du Plessis, 2023) señalan beneficios para cultivar la autonomía individual y el pensamiento crítico, debido a las posibilidades para acceder y participar en el mundo digital. Mientras que para Sadin (2018) acciones básicas como acceder a datos o tomar *selfies* abre ilusiones de autosuficiencia, independencia y mayor autonomía, para Larrondo y Grandi (2021) y Linares (2018) conservar y disponer de datos en las interfaces digitales podría considerarse como un beneficio para la permanente constitución del sujeto, así como para su libre expresión.

Por otra parte, disponer de información digital sobre aspectos vitales permitiría fortalecer la autonomía al presentar la propia percepción de la realidad y desmarcarse de las multitudes y rebaños que cohabitan los mundos virtuales. En palabras de Sadin (2022), las subjetividades podrían construir sus propios relatos, hacerse escuchar y “torcer el pescuezo a los discursos que, se supone, surgen del orden ‘oficial’” (p. 199).

En contraste, voces distópicas (e) como Sadin (2022) consideran que el *smartphone* crea un espejismo que entremezcla soberanía y subordinación o sujeción a reglas heterónomas mercantilistas. Linares (2018) indica la paradoja de las subjetividades al moverse entre información e ignorancia. Por otra parte, Veliev (2024) plantea riesgos por el vínculo profundo entre dispositivo-subjetividad: el dispositivo pasó de prótesis a referente absoluto. En consecuencia, Sadin (2018) considera que la subjetividad se configura como “un nuevo tipo de animal doméstico, impalpable, integrado, continuamente modulable” (p. 29) y adiestrado por el dispositivo que le brinda poderes cognitivos superiores a su aprehensión inmediata de las cosas.



En otra integración imagen-dato, según Valderrama (2017), los individuos se verifican y autentican a través de sus respuestas de “me gusta” o de simbólicos emoticones, con la amenaza de ser manipuladas y moldeadas, para Piedrahita (2014), mediante la seducción, generando comportamientos simulados e impostados. Otros autores evidencian la integración de datos-algoritmos, orientada a la *psyché*, con estrategias directas e indirectas, conscientes e inconscientes, para modificar conductas mediante el influjo sobre las emociones, actitudes, pensamientos, motivaciones, conceptos, ideologías, valores e identidades (Veliev, 2024; Chan, 2022; Cardon, 2018).

En el binomio dato-emoción, Chan *et al.* (2023) analizan experiencias inmersivas en el metaverso relacionadas con influencia en la afectividad, mientras que Daşdemir (2022) estudia la relación entre estímulos visuales en aplicaciones de realidad aumentada y estados emocionales de lectores inmersivos. En niveles más profundos, Chan (2022) refiere resultados sobre el impacto digital en niveles neurobiológicos, la función cerebral, mente y comportamiento.

La interpretación de De Vos (2018b) supera el interrogante sobre cómo la digitalización moldea o altera cerebros, para analizar “cómo los modelos neuropsicológicos en sí mismos ya están siempre moldeando la digitalidad”. Es decir, las plataformas digitales ya han sido instruidas por teorías y modelos psicológicos: “Internet está estructurado como un psicólogo”, la red está diseñada para configurar, guiar y moldear nuestra psicología.

Por otra parte, los comportamientos éticos también son objetivo de la configuración algorítmica. Mientras que para Bašić y Quercia (2022) el cuidado de la autoimagen o imagen social influye en el comportamiento individual, Dear *et al.* (2019) consideran que la exposición de la imagen y la percepción de ser observado influye en comportamientos honestos o deshonestos. Sin embargo, Litvinova *et al.* (2023) indican que señales desencadenantes sobre preocupaciones por la imagen para promover la honestidad en la realidad física, no tendrían el mismo efecto en aquella virtual.

Hay autores que indican riesgos encauzados por algoritmos, mediante configuraciones para actuaciones colectivas colonizadoras, uniformes y subordinadas (Castellanos, 2019; Couldry & Mejias, 2019; Cardon, 2018). El paso a una heteronomía colectiva configura nuevas masas convertidas en datos algorítmicos, lo cual cercena el poder colectivo para representar, decidir y elegir. Según Sadin (2018), esta “gubernamentalidad algorítmica” orienta acciones políticas en función de datos, estadísticas e inferencias proyectivas desembocando en una “administración electrónica de la vida” (p. 138).

Bermúdez (2017a) presenta resultados sobre la relación subjetividades-política-tecnologías. Las prácticas políticas se caracterizan por una comunicación apasionada, compulsiva, multimodal e incidental con estrategias mediáticas de videos, imágenes, animaciones, enlaces y mensajes que construyen una sintaxis en la cual circulan emoción, afecto y malestar. La investigación del autor (2017b) continúa considerando nuevos lenguajes y escrituras digitales vinculadas con intereses políticos, que logran subjetivar políticamente a jóvenes que las producen y consumen.

Las subjetividades se esconden en apodos, los cuales, para Shebanova y Yablonska (2019), son una forma de autopresentación, con un propósito personal que afectaría su desempeño emocional y conductual, mientras que para Zhou *et al.* (2021) formarían parte de su identidad y afectarían sus comportamientos y decisiones. Desde otro ángulo, Hernández (2020) indica riesgos debido a la imposibilidad para disponer de los datos perfilados y adquiridos con o sin consentimiento del individuo. Así, situaciones pasajeras o accidentales se convierten en mercancías eternas que marcan y atan los sujetos a recuerdos y experiencias. Linares (2018) refiere que esos perfiles configuran subjetividades con cierta “inmortalidad digital” (p. 144), sin derecho al olvido.

La última distopía es paradójica, según Castellanos (2019), un exceso de autonomía individual, al mismo tiempo que una autodeterminación confusa. De acuerdo con Sadin (2022), el supuesto poder generado por el *smartphone* conduce al sujeto a no escuchar otras voces, hasta llegar a considerarse autosuficiente y voz suprema, un individuo tirano que confluye en un “nihilismo mortal” (p. 272) configurado en una tríada: pérdida de su autoestima, uso de instrumentos que suponen poder (redes sociales) y con voluntad vengativa por supuestas humillaciones sufridas. Para Linares (2018) el resultado es una subjetividad neurótica, tribal y cerril, dispuesta solo a creer aquello del grupo similar, cercano geográfica o afectivamente.

Voces *phronéticas* (a) indican oportunidades de las IA cuando se fortalecen relaciones más saludables y productivas con los dispositivos, si se evita, según Sadin (2022) el antropomorfismo excesivo y los problemas éticos asociados. Por otra parte, tanto Veliev (2024) como la Comisión Europea (2020) invocan el cuidado para crear sistemas más resilientes con los datos personales y con tratos más transparentes y predecibles, para fortalecer la autonomía individual. Las voces de Nunes *et al.* (2022) y Villalba (2020) llaman a salvaguardar la responsabilidad de quienes intervienen en las cadenas de producción, configuración y uso de las IA.

Subjetividades hiperrelacionadas (r), entre sociabilidad (u) y vinculación ficticia (e)

Escenarios digitales contribuyeron al fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Voces utópicas (u) como Suárez (2019) evidencian que plataformas, redes, nuevas realidades y dispositivos delimitan nuevas formas de relación e intercambios entre individuos. En el ámbito sanitario, Shevchuk *et al.* (2021) señalan beneficios para la relación médico-paciente, mediante prácticas de telemedicina, mientras Veliev (2024) e Ishengoma (2022) coinciden en la mejora del cuidado cuando se configuran sistemas con roles de acompañamiento, comunicación y apoyo emocional, así como beneficios para la conexión social y la autoestima en la práctica de videojuegos. Sioni *et al.* (2017) evidencian la superación de fobias sociales de quienes se incomodan con contactos cara a cara. Las interacciones indirectas mediante avatares, así como los logros virtuales podrían reforzar la autoidentificación y un sentido más fuerte y positivo de sí mismo.

El ángulo central de las voces distópicas (e) se vincula con los tipos de agentes con los cuales se establecen relaciones digitales: personas reales con perfiles, perfiles con perfiles, individuos con las IA, las IA con perfiles, entre otros. En las estadísticas de Bianchi (2024), estas relaciones integran nuevos actores, *chatbots*, lo cual amerita considerar cifras sobre flujos y tráfico operados por aquellos: entre 2013-2023 la media es un 51 %, con el riesgo de que más de un tercio corresponde con *bots* maliciosos. La amenaza surge si se considera que en estas interacciones digitales no se tiene certeza sobre los interlocutores.

En consecuencia, mientras Chan *et al.* (2023) indican que en estos universos no se cuidan las relaciones interpersonales, Sadin (2022) refiere una mecánica que “atrae hacia sí a una infinidad de mónadas humanas que solo aspiran a apaciguar sus afectos y a capturar la atención de los otros” (p. 161) y en contrasentido, según Pinedo Cantillo (2024), a desaparecer, expulsar o desconocer al otro.

Para Sadin (2022) en las redes sociales se deshace la persona como ser actuante y aparecen individuos encerrados en jaulas de vidrio que prohíben toda escucha, intercambio fecundo y alianza fructífera, en otras palabras, se vive en “el oxímoron de un aislamiento colectivo” (p. 290). De ahí que su dimensión social se difumina por atmósferas caracterizadas por la indiferencia respecto de la presencia del otro, la remisión a la propia suerte y la soledad. Los sujetos no actúan en el marco de una colectividad, sino por sentido propio, con el deterioro de los lazos de interdependencia. En síntesis, el autor indica el riesgo de una “fractura de



la sociedad”, la cual ya no se constituye por seres plurales, sino por una profusión de “mónadas satisfechas de gozar todo el tiempo de aquello que les conviene” (p. 134).

Otro ángulo es la configuración de relaciones interpersonales basadas en el halago y la gratificación, así como en lógicas de seguimiento, viralización y réplicas, las cuales ilusionan con una proximidad e interrelación con personas famosas (Sadin, 2022). Para Veliev (2024) e Ishengoma (2022) el riesgo extremo acontece cuando se atribuyen cualidades humanas a las IA, lo cual degradaría las relaciones interpersonales de cuidado, amor y amistad, debido a la sustitución del otro, la cosificación de las personas y la convicción de que las IA no solo pueden imitar estas relaciones, sino sustituirlas. Así, Jiménez (2019) refiere patologías subyacentes en prácticas como matrimonios con hologramas y Limón (2024) informa sobre el suicidio cuando se pierde el sentido de realidad y se desarrollan relaciones con creaciones artificiales.

Por último, los resultados neurocientíficos de Firth *et al.* (2019) refieren afectaciones para la participación y la cognición social, con relación a los grados de superficialidad de las relaciones digitales. Allí se muestran aparentes individuos hiperexitosos, manipulados con imágenes ficticias y con los cuales los usuarios se confrontan. Al generar expectativas poco realistas de sí mismos se afecta la salud mental y se podría arribar al suicidio.

Las visiones *phronéticas* (a) sugieren cuidar la calidad de la comunicación y las relaciones digitales. Turkle (2015) intercede por la conversación y su capacidad curativa, así como por el rescate de espacios para normalizarla. Asimismo, considera la necesidad de no reemplazar las interacciones humanas con asistentes tecnológicos, debido a que las máquinas no están diseñadas para encarnar la complejidad necesaria para ser un humano. En este sentido Craig y Georgieva (2018) claman por el uso de las nuevas realidades para el bien social y fomentar la empatía. Por otra parte, Han (2020) aboga por el cuidado de los rituales para acercar las personas y evitar el distanciamiento de la presencia humana, y Floridi *et al.* (2018) indican oportunidades cuando se aprovecha el poder predictivo de las IA para fortalecer la autodeterminación humana y fomentar la cohesión social.

Subjetividades hiperinformadas (i), entre comunicación (u) y superficialidad (e)

Las primeras voces utópicas (u) consideran beneficios para una mayor e instantánea comunicación e información sobre todos los aspectos de la vida cotidiana y política, así como para realizar catarsis frente a las

angustias de la época (Linares, 2018; Sadin, 2022). Tanto para Benvenuti *et al.* (2023) como para Marzal (2023), información y contenidos científicos beneficiarían la construcción de conocimiento, contribuirían con la dimensión cognitiva, el desarrollo de habilidades y la toma de decisiones.

Por otra parte, Firth *et al.* (2019) evidencian beneficios cognitivos de quienes usan internet para algunas áreas cerebrales, en relación con el almacenamiento en la memoria factual debido a la posibilidad de liberar recursos y capacidades cognitivas y así usarla en nuevas funciones y tareas. Asimismo, para alcanzar nuevos niveles de inteligencia humana con mayores capacidades de pensamiento analítico y de memoria transactiva en situaciones cotidianas.

Por último, para Sadin (2022) los beneficios impactan la libertad de expresión y la autodeterminación por la posibilidad de acceder a información relevante, la cual configura una nueva cara de la libertad de expresión que inhabilita el deber moral de constatar las expresiones individuales. Así, según James *et al.* (2023) se podrían fortalecer habilidades y pensamiento crítico respecto de asuntos de la vida, con la posibilidad de establecer relaciones de igualdad con profesionales de la salud, educación, entre otros.

En contraste, voces distópicas (e) inician determinando la naturaleza de la hiperinformación digital. Mientras Sadin (2022) la refiere como discursos inflados, “diluvios ininterrumpidos de verbos”, “aluvión de logorrea”, “marea perpetua de palabras” (p. 157 ss.) y alerta sobre el riesgo de convertirse en ruido que aumenta la sordera, debido a que el interés no es escuchar, sino expresar cada uno sus propias opiniones; de su lado, Han (2020) es más conciso y agudo indicando que tanto información, como comunicación y cálculo no son más que pornografía del saber.

Los dispositivos convertidos en fetiches abren el riesgo de absolutizar la hiperinformación, configurando un “nuevo idealismo pragmático” (Linares, 2018, p. 132), en el cual la realidad se reduce a representaciones mediáticas e informacionales, filtradas por los prejuicios individuales. Así, las subjetividades cercenan sus capacidades para descubrir, interrogar y experimentar la realidad, revelándose con una paradoja: llenas de información, pero con muchos desconocimientos a la vez. Hiperinformadas, pero acriticas, ignorantes, superficiales o semiformadas (Galparoro, 2017; Arruda & Nabuco, 2020). Más aún, encerradas en sus propias informaciones y concepciones, debido a estrategias de filtros burbujas, cámaras de eco y macro insinuaciones que no permiten salirse de sus micro universos (Castellanos, 2019; Nguyen, 2020) o en la denominada “esferización de la vida” (Sadin, 2022), la cual consiste en un desarrollo



individual al interior de una burbuja, con mucha información y dirigida a sus particulares intereses.

Por otra parte, una información desmedida y sin filtros para su veracidad, desborda los límites de la expresión individual y trae la absolutización de posiciones. La plena confianza en esta información amplifica tendencias circulantes, provoca escapes inhibitorios e inescrupulosos, con riesgos extremos de convertir los *smartphones* en “armas nucleares” (Linares, 2018, p. 130). De este modo se configuran tiranos encerrados en sus burbujas y una sociedad orientada a la intrusión, el voyerismo, el juicio moral lapidario y el linchamiento público (Sadin, 2022; Han, 2020; Linares, 2018).

Por último, Firth *et al.* (2019) evidencian consecuencias cognitivas negativas como la dificultad para centrar la atención en actividades cognitivas y mayor facilidad de distracción. La corriente ventral del cerebro es menor cuando se recopila información en línea, debido a que no se logran reclutar suficientes regiones cerebrales para almacenar información a largo plazo. Además, el *déficit* de atención se causa por la participación reducida en actividades académicas y sociales, la interferencia en el sueño y la disminución del pensamiento creativo.

Las IA abren oportunidades (a), según Lozano (2016), para suministrar y facilitar la comunicación entre personas y sociedad, en beneficio de la participación ciudadana. Benvenuti *et al.* (2023) indican el cuidado del pensamiento crítico frente a la hiperinformación, para cooperar en la construcción del conocimiento, mientras que Larrondo y Grandi (2021) propenden por la moderación cuando se generen contenidos, así como por su revisión, análisis y supervisión.

Subjetividades híbridas (h), entre diversidad (u) y fragmentación (e)

Habitar los nuevos universos diversifica el desarrollo de la *ipseidad* con la misma velocidad que los avances y configura un proceso de hibridación identitaria en la que se integran conceptos relacionados con el *ego*: yo real (se percibe como es), yo ideal (se percibe como desearía ser), yo social (como los demás lo perciben) y yo social ideal (como desearía ser visto). Las voces utópicas (u) inician con Huang *et al.* (2021) acerca de beneficios cuando las subjetividades se presentan libremente y reconstruyan su identidad en línea, así como efectos sobre el bienestar individual en la reconfiguración identitaria digital: felicidad al presentarse autoimágenes

positivas, autoestima a causa de autopresentaciones selectivas, autonomía y nivel de autoaceptación.

Chan (2022) señala beneficios para la autoestima, en relación con las autorrepresentaciones digitales que influirían en sus comportamientos, así como para una mejor expresión del “yo verdadero”, en lugar del “yo real”, es decir, en términos de Dengah y Snodgras (2020), una expresión selectiva de las diversas facetas del yo y de sus verdaderas y diversas manifestaciones. Así, crear, customizar y personalizar avatares se describen como experiencias positivas o deseadas, ya que permiten explorar identidades y relaciones entre “yoes” reales e ideales, con sus avatares. Asimismo, Green *et al.* (2021) evidencian beneficios para jugadores con baja autoestima, cuando al personalizar rasgos positivos en sus avatares y minimizar los negativos reconfiguran su estima individual. Por otra parte, Galvis y Obando (2016) refieren posibilidades para reconfigurar géneros mediante estas creaciones virtuales al confrontar discursos hegemónicos sobre desigualdades y géneros, y proyectar prácticas emancipatorias sobre relaciones y roles. Por último, T’ng y Pau (2020) evidencian el fortalecimiento de la motivación cuando los jugadores se esfuerzan por alcanzar logros, manifiestan deseos de progreso, afrontan desafíos y se sienten satisfechos al alcanzar los objetivos planteados.

Las voces distópicas (e) inician con la alerta sobre una hibridación impalpable que mezcla cuerpos y códigos digitales con el nacimiento de la “antrobología” (*antro-robot-logos*) en el sentido de una nueva condición humana configurada, secundada o duplicada por robots (Sadin, 2018, p. 29). Para Veliev (2024) y Castro (2022) esta hibridación subjetividad-IA afecta la personalidad, la libertad de acción y plantea modos dinámicos y cambiantes de individuación y deslocalización de las subjetividades, de acuerdo con los niveles de la comunicación y de la interioridad invadida, a través de estímulos al sistema nervioso central.

Otro tipo de hibridación se vincula con la identidad. Mientras que Garzón (2021) plantea una identidad híbrida, subjetividad social al mismo tiempo que ficticia, una integración del yo social y el yo *online*, Veliev (2024) determina la “identidad digital” (p. 52) como una forma de autoconciencia, un puente entre mundos físico y digital, con riesgos para la autoconceptualización, autoidentificación, la mente y sus capacidades, y para las dimensiones psicosociales, culturales y sociales. Esta “identidad virtual” se transforma en una identidad “morfodinámica-mutivudal”, en la cual se incluyen procesos plurales, temporales y estéticos en entornos simulados (Leyton, 2022). En este sentido, Acevedo (2022) considera que esta “multiidentitariedad” se configura por la fragmentación de la identidad individual.



Usar tecnologías desemboca en liberar experiencias reprimidas, crear avatares y atrincherarse en yoos ficticios y diferentes de lo que se es, según Valderrama (2017), con la consecuente multiplicidad de identidades e infinidad de máscaras en dispositivos, redes y aplicaciones. Para Turkle (2015) allí los usuarios deciden qué y cómo se muestran, lo cual termina siendo la fantasía de quien se desea ser, así, para Valderrama (2017) se generaría un “efecto proteo” o cambio de quien se es, amenazando la autopercepción y los comportamientos y fragmentándose entre yoos identificados y cuantificados. En consecuencia, Leyton (2022) indica riesgos de suplantación, consciente o no, de la identidad personal por aquella virtual, el yo real por el virtual, en palabras de Chung *et al.* (2024): una fractura entre *ego* real e ideal.

El universo de las redes configura una ilusa inclusión de todas las clases sociales moviéndose al mismo nivel, debido a la posibilidad de representaciones individuales infladas (Sadin, 2022). De ahí que Suárez (2014) analiza esta fragmentación a partir de la diferencia entre persona y personaje. Este último se construye con datos y se determina como “una vida sin yo”. En este desdoblamiento el personaje devora la persona y la reputación digital, condiciona las posibilidades de la vida real y cosifica la identidad.

Si para Huang *et al.* (2021) esta fracturación configura autopresentaciones estratégicas, engañosas y falsas con afectación para la autoestima y el bienestar, para Lemenager *et al.* (2020) se generan deficiencias y deterioros en la autoconcepción física, social y emocional. Tanto Litvinova *et al.* (2023) como Huang *et al.* (2021) reportan factores que reconstruyen y fracturan la identidad: atracción de parejas, vanidad, compensación social, autoexploración, seguridad personal, anonimato y protección en línea. Asimismo, señalan estrategias para alterarla: modificación u ocultamiento de información, autopresentación engañosa, mejora de imágenes y atractivo físico, exageración de características físicas, socioeconómicas y rasgos de personalidad.

En el ámbito de los videojuegos, Green *et al.* (2021) indican la alteración temporal de la autopercepción del videojugador, inducida por la asociación mental con su avatar. Ko y Park (2021) indican que al configurarlo se representan un yo ideal, con proyección de otro soñado. Sequeiros *et al.* (2022) señalan afectaciones para la mente y la autoimagen, con efectos sobre apariencias del yo real y cambio de percepciones, creencias y comportamientos. Litvinova *et al.* (2023) evidencian que al identificarse con el avatar se puede ocultar el yo o también activar identidades diferentes y hasta apuestas a la vida real. Y Lemanger *et al.* (2020) alertan sobre



riesgos de discrepancias entre autoimagen y *ego*, lo cual induciría sentimientos de incompetencia, ansiedad, miedo y depresión.

Por último, tanto Sioni *et al.* (2017) indican riesgos psicosociales como la dependencia y afectaciones para la salud mental. Veliev (2024) señala amenazas para la formación y comprensión de la identidad, el desarrollo personal, la autoestima, la autoconciencia y la autopresentación. Huang *et al.* (2021) reportan resultados psicológicos negativos sobre autopresentaciones falsas y situaciones de ansiedad, depresión, estrés y soledad. Y Fraser *et al.* (2023) evidencian riesgos de escapismo de la realidad y ausencia del sentido de vida.

Las voces analógicas (a) parten de un aspecto fundamental para el desarrollo identitario: la relación consigo mismo. Tanto Huang *et al.* (2021) como Suárez (2019) indican el cuidado de la dinámica identitaria digital y la complejidad de su reconstrucción debido a su fluidez y a la influencia de los contextos culturales, atributos personales y roles sociales. Veliev (2024) considera oportunidades para fortalecer el desarrollo identitario cuando se comprende el impacto tecnológico en los seres humanos y se cuida el respeto por la individualidad e independencia. A esto se puede integrar unas plataformas equitativas e inclusivas, que atiendan los múltiples factores y reconozcan los individuos como seres plurales y en permanente redefinición identitaria (Garzón, 2021). Por último, la metáfora de Turkle (2015) relacionada con la cuarta silla plantea una pregunta orientadora en la configuración identitaria: “¿En quiénes nos convertimos cuando hablamos con las máquinas?” (p. 349).

Subjetividades artificiales (f), entre reconstrucción (u) y sustitución del yo (e)

El último momento arriba a un asunto ontológico, aún en proceso de investigación: la configuración de subjetividades pasa de reconstruir a sustituir el yo. Mientras Chan (2022) teoriza acerca del aumento de las capacidades performativas del individuo, Arbeláez *et al.* (2021) plantean interrogantes ontológicos sobre las IA orientadas a transformar el ser humano en una entidad diferente.

Voces unívocas (u) plantean beneficios para reconstruir el yo al fortalecer la autoestima, en la medida de reconocer las propias actitudes y los talentos propios en sistemas digitales (Sadin, 2022). Las primeras experiencias indicadas por Sung *et al.* (2011) concebían los lugares digitales como plataformas creativas que permitían actividades sociales, ruptura de limitaciones espaciotemporales, interacción y reconstrucción identi-



taria. Posteriormente, Chan *et al.* (2023) evidencian experiencias inmersivas en el metaverso con influencia positiva en los estados afectivos y en actitudes proambientales. Para Acevedo (2022) estas experiencias de video jugadores denotan una “fuerza precognitiva” (p. 51) facilitadora de su reconstrucción identitaria.

Reconstruir y sustituir el yo se relaciona con la creación e identificación del individuo con perfiles, hologramas y avatares. Las voces equívocas (e) iniciales de Leyton (2022) señalan riesgos de suplantar el yo real por el virtual, difuminar y ocultar el sujeto, reemplazar la esencia individual, su interioridad e ideas morales. Sadin (2022) refiere la generación de representaciones de sí mismo y T'ng y Pau (2020) indican grados de identificación con avatares: representaciones del yo, apegos psicológicos, desarrollos afectivos, hasta consideración del avatar como *alter ego*.

Litvinova *et al.* (2023) indican que el paso inicial para configurar subjetividades artificiales es su identificación multidimensional con avatares creados mediante conexiones cognitivas, asociaciones mentales o apegos asociados con asimilar deseos, características, valores, actitudes, creencias, normas, comportamientos y estados psicológicos. La etapa siguiente sería una especie de presencia encarnada de los avatares, con riesgos de discrepancias entre yoes reales y virtuales, así como su uso para escapar de la realidad (Green *et al.*, 2021). El paso final, señalado por Fraser *et al.* (2023), sería experimentar vidas virtuales alternativas.

En cuanto a vínculos afectivos con avatares, T'ng y Pau (2020) refieren la dinámica de creación, encarnación e intensificación, que desemboca en considerarlos como parte de sí e igualarse en sus acciones, sentimientos, identidades y valores. Fraser *et al.* (2023) evidencian apegos, vínculos emocionales y autoconcepciones entre individuos y avatares. De ahí que estas representaciones del yo revelen propiedades psicológicas, imágenes visuales de sí mismo (Chung *et al.*, 2024). En términos de Green *et al.* (2021), tenemos versiones reprimidas de la *psyché*, con el riesgo señalado por Leyton, (2022): “El individuo se retrata a sí mismo sin ser él mismo, el avatar es la imagen que el sujeto da de sí dentro en un espacio artificial” (p. 85).

Si Litvinova *et al.* (2023) indican que la integración individuo-avatar puede arribar a la sustitución de la identidad y convertirse en su yo real o su yo ideal, Veliev (2024) —en el marco de antropomorfización o atribución de cualidades humanas a las IA— arriba al riesgo de sustitución e identificación con seres o agencias artificiales. Chan (2022) alerta sobre la frontera de considerarlas como otros yo o como personas, mediante un proceso consciente, voluntario, intencional y dirigido a un

objetivo, a través de accesos, transacciones y comunicaciones en línea. Con el tiempo se representaría el yo original en la persona digital. La consecuencia es señalada por Choi *et al.* (2018): la fractura entre el yo real y la persona digital; se amenazaría el primero en pro del segundo. Asimismo, se sustituiría el otro, cuando se equiparan personajes creados con otros humanos.

El paso de la hibridación llega a la formación de personalidades artificiales. Para Lázaro (2022), las subjetividades definidas por sus avatares se determinan como imágenes digitales que dibujan la fuga del sujeto. Más aún, ellas se disuelven como objetos especulativos de la estética digital, en la cual se reflejan perfiles, espejos e imágenes. En síntesis, estas subjetividades artificiales encarnarían algoritmos que imposibilitan el anonimato en estas poderosas industrias tecnológicas que controlan sus movimientos.

Para De Vos (2018a), el punto máximo es que sea el avatar digital quien esté viviendo la vida del individuo, el cual al conectarse permanentemente se ahorra la tarea de vivir. Frente a estos *tótems* digitales, esta nueva religión conserva el discurso de la desaparición del sujeto creyente de ahí que se pudiese parafrasear: ya no soy yo, es el avatar quien vive en mí. Sin embargo, por más que se subcontrate el ser a un avatar, el individuo no puede retirarse o desaparecer porque su existencia sigue estando.

Voces analógicas (a) como Arbeláez *et al.* (2021) alertan frente al problema ontológico de las posibilidades de las IA para alterar la condición humana, cambiar su identidad e integridad genética, debilitar el protagonismo de las personas en la construcción de sí mismo y de su entorno. En esta configuración de subjetividades artificiales, Aoun (2017) plantea la necesidad de retornar hacia la comprensión de lo que significa y de la forma como funciona lo humano.

Discusión

El primer punto de discusión se relaciona con la dinámica e implicaciones de los avances irreversibles de las IA. Por un lado, es preciso considerar la complejidad de estos sistemas que integran beneficios, amenazas y oportunidades, valorar sus influjos socioculturales, económicos y políticos, así como su potencial para reconfigurar la vida humana misma. Ante este fenómeno poderoso, las tentaciones de evasión o condena son innecesarias, el camino es afrontarlo de forma integral.

Frente a la consideración de Linares (2018) acerca de que el ser humano no está a la altura del poder que ostentan sus producciones tecnoló-



gicas, de las capacidades que exceden su representación e imaginación, y de las responsabilidades individuales emergentes, así como frente a voces sobre la declaración de obsolescencia de lo humano y riesgos de disolver el sujeto moderno surgido de la tradición humanista como ser singular y libre, consciente y responsable de sus actos, ahora atrapado entre ser animal y máquina, entre carne y matemáticas (Sadin, 2018); ante esto Aoun (2017) plantea la necesidad de intensificar el cuidado de lo humano, a partir de comprender lo que significa ser humano: comprender su funcionamiento, sus nuevos lenguajes y el cultivo de lo humano en las IA.

Un tercer aspecto es la recuperación de aquello que humaniza, el retorno a rituales, unos más “humanizantes” que otros. Frente a la hiperinformación y a la divinización de los dispositivos, Han (2020) plantea fortalecer el ritual de pensar, mientras Turkle (2015) defiende la conversación. Es necesario recuperar estos rituales en los espacios sagrados de la persona, la familia y la sociedad, los cuales se han desplazado por los sagrados dispositivos que captan la atención y vida individual y social.

El cuarto aspecto es un llamado a los saberes científicos que tienen al ser humano como su centro. Educación, filosofía, teología y bioética deberían cultivar la sabiduría que permita comprender y afrontar los desafíos de las IA que modelan con valores, tanto el carácter como la personalidad (Terrones Rodríguez & Rocha Bernardi, 2024), para el sentido y la comprensión del ser humano. El análisis prudente debe ser un ejercicio *phronético* que permita abarcar la complejidad de los avances de los sistemas de IA y su impacto en la vida (Asla, 2019).

Conclusiones

El estudio demostró cómo las IA han superado el influjo externo en los escenarios de la vida y la problemática ha trasegado a un influjo invasivo orientado a la interioridad de los individuos y a la reconfiguración de sus identidades, mediante imitaciones, representaciones e identificaciones con las nuevas agencias creadas en esos mundos. Asimismo, se desarrolló la idea orientadora acerca de los impactos de las IA en las subjetividades, en su caracterización y en su identidad. Perfiles, hologramas y avatares no solo denotan nuevas relaciones, comunicaciones y cuerpos, sino que se convierten en nuevas formas de producción y consumo y configuran nuevas subjetividades.

La interpretación de los textos permitió desarrollar el objetivo de interpretar la configuración de las subjetividades mediante los sistemas

fuertes de IA y a través de la hermenéutica analógica se evidenció cómo los avances de las IA dinamizan beneficios, riesgos y oportunidades para las subjetividades en su integración con dispositivos, datos y algoritmos.

Por otra parte, las conclusiones indican un desarrollo incipiente de estudios orientados a considerar el impacto los sistemas fuertes de IA en los seres humanos, frente a la abundancia de investigaciones acerca del influjo y aplicación de estos sistemas en el mercado, la innovación, la educación. Mientras que las últimas revoluciones expresan la integración de lo humano en los nuevos avances neurotecnológicos, metaversos, entre otros, las investigaciones sobre el sentido, influjo y comprensión de lo humano todavía espera resultados.

La actualidad de la temática se traza por las preguntas abiertas que permiten avanzar en nuevas investigaciones entorno de las subjetividades en los metaversos y la ontología de las nuevas agencias artificiales determinadas como asistentes, ciudadanos, *teacherbots*, entre otros. Por otra parte, los desafíos de las configuraciones del ser humano, mediante avances neurotecnológicos, genotípicos, nanotecnologías y desarrollos neurocientíficos.

106



Bibliografía

ACEVEDO, Javier

2022 Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *Ad Comunica*, (24), 41-56. <https://bit.ly/3SU8f1w>

ANDERSEN, Lindsey

2021 *Human Rights in the Age of Artificial Intelligence*. Access Now. <https://bit.ly/4emPzBD>

ARBELÁEZ, Diego, VILLASMIL, Jorge Jesús, & ROJAS, Magda

2021 Inteligencia artificial y condición humana: ¿entidades contrapuestas o fuerzas complementarias? *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 27(2), 502-513. <https://bit.ly/44elgt8>

ARRUDA, Luis Fernando, & NABUCO, Luiz Antonio

2020 Semiformação e inteligência artificial no ensino. *Pro-Posições*, 31, e-20180105. <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2018-0105>

ASLA, Mariano

2019 Acerca de los límites, imperfecciones y males de la condición humana: el biomejoramiento desde una perspectiva tomista. *Scientia et Fides*, 7(2), 77-95. <http://dx.doi.org/10.12775/SetF.2019.017>

AOUN, Joseph

2017 *Robot-Proof. Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*. MIT Press.

BAKINER, Onur

2023 The promises and challenges of addressing artificial intelligence with human rights. *Big Data & Society*, 10(2), 1-13. <https://doi.org/10.1177/20539517231205476>

- BARRIOS TAO, Hernando, & DÍAZ, Vianney
 2024 De cuerpos a perfiles: implicaciones psicopolíticas de la inteligencia artificial. *ARBOR*, 200(811), 2569. <https://doi.org/10.3989/arbtor.2024.811.2569>
- BARRIOS TAO, Hernando, DÍAZ, Vianney, & GUERRA, Yolanda
 2020 Subjetividades e inteligencia artificial: desafíos para “lo humano”. *Veritas*, 47(4), 81-107. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732020000300081>
- BAŠIĆ, Zvonimir, & QUERCIA, Simone
 2022 The Influence of Self and Social Image Concerns on Lying. *Games and Economic Behavior*, (133), 162-169. <https://doi.org/10.1016/j.geb.2022.02.006>
- BENVENUTI, Martina, CANGELOSI, Angelo, WEINBERGER, Armin, MAZZONI, Elvis BENASSI, Mariagrazia, & ORSONI, Matteo
 2023 Artificial Intelligence and Human Behavioral Development: A Perspective on New Skills and Competences Acquisition for the Educational Context. *Computers in Human Behavior*, (148), 107903. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107903>
- BEUCHOT, Mauricio
 2016 *Hechos e interpretaciones, hacia una hermenéutica analógica*. México: FCE.
- BERMÚDEZ, Mónica María
 2017a Subjetividades juveniles, expresiones políticas y uso de tecnologías digitales. *Praxis & Saber*, 8(17), 155-179. <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n17.2018.7205>
 2017b Escrituras contemporáneas y procesos de subjetivación política-juvenil. *Folios*, (46), 67-82. <https://bit.ly/4e3fX2X>
- BIANCHI, Tiago
 2024 *Distribution of Bot and Human Web Traffic Worldwide from 2013 to 2023*. Statista, 10 de diciembre. <https://bit.ly/4kE1fSt>
- CABAÑES, Eurídice
 2022 Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado. En H. Velázquez (ed.), *Sociedad tecnológica y futuro humano* (vol. 2, pp. 44-64). Valencia: Tirant Le Blanch.
- CARDON, Dominique
 2018 *Con qué sueñan los algoritmos, nuestra vida en el tiempo de los Big Data*. Madrid: Dado Ediciones.
- CASTELLANOS, Jorge
 2019 La democracia algorítmica: inteligencia artificial, democracia y participación política. *Revista General de Derecho Administrativo*, (50), 1-32. <https://bit.ly/4kG65ia>
- CASTRO, Fernando
 2022 Modos de individuación en el presente digitalizado: conexión, interacción y personalización. *Techno Review*, (11), 2-15. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4388>
- CHAN, Kai Tai
 2022 Emergence of the ‘Digitalized Self’ in the Age of Digitalization. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100191. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100191>
- CHAN, Sarah, QIU, Lin, & XIE, Tian
 2023 Understanding Experiences in Metaverse: How Virtual Nature Impacts Affect, Pro-environmental Attitudes, and Intention to Engage with Phy-

- sical Nature. *Computers in Human Behavior*, (149), 107926. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107926>
- CHOI, Eun Jung, TAYLOR, Margot, HONG, Soon-Beom, KIM, Changdai, KIM, Jae-Won, & YI, Soon-Hyung
 2018 Gaming-addicted Teens Identify more with their Cyber-self than their Own Self: Neural evidence. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, (279), 51-59. <https://doi.org/10.1016/j.psychresns.2018.05.012>
- CHUNG, Won, KIM, Doha, & LEE, Daeho
 2024 What Factors Affect Psychological Ownership when Creating an Avatar? Focusing on Customization and the Ideal Self. *Telematics and Informatics*, (88), 102098. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2024.102098>
- COMISIÓN EUROPEA
 2020 *Libro blanco sobre la inteligencia artificial, un enfoque europeo orientado a la excelencia y la confianza*. <https://bit.ly/4jTvRyI>
- COULDRY, Nick, & MEJIAS, Ulises
 2019 Data Colonialism: Rethinking Big Data's Relation to the Contemporary Subject. *Televisión & New Media*, 20(4), 336-349. <https://doi.org/10.1177/1527476418796632>
- CRAIG, Emory, & GEORGIEVA, Maya
 2018 VR and AR: The Ethical Challenges Ahead. *Educause Review*, 10 de abril. <https://bit.ly/4kOY7DK>
- DAŞDEMİR, Yaşar
 2022 Cognitive Investigation on the Effect of Augmented Reality-based Reading on Emotion Classification Performance: A New Dataset. *Biomedical Signal Processing and Control*, (78), 103942. <https://doi.org/10.1016/j.bspc.2022.103942>
- DEAR, Keith, DUTTON, Kevin, & FOX, Elaine
 2019 Do 'Watching Eyes' Influence Antisocial Behavior? *Evolution and Human Behavior*, 40(3), 269-280. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2019.01.006>
- DEBORD, Guy
 2008 *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- DE LA VEGA, Pablo
 2020 Reflexión ontológica de la identidad digitalizada: postulados y aproximaciones desde Floridi. *Pensamiento Filosófico*, 1(1), 61-75. <https://bit.ly/4e6eEAD>
- DENGAH, François, & SNODGRASS, Jeffrey
 2020 Avatar Creation in Videogaming: Between Compensation and Constraint. *Games Health J.* (9), 265-272. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0118>
- DE VOS, Jan
 2018a Fake Subjectivities: Interpassivity from (Neuro)psychologization to Digitalization. *Continental Thought & Theory*, 2(1), 5-31. <http://dx.doi.org/10.26021/267>
- 2018b Which Subject for the Digital? A Critique of Digitalization's Roots in (Neuro) Psychologization. *Etilsim*, 1(2), 20-35. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2018.2.26>
- FELDMAN, Zeena, & SANDOVAL, Marisol
 2018 Metric Power and the Academic Self: Neoliberalism, Knowledge and Resistance in the British University. *TripleC*, 16(1), 214-233. <https://doi.org/10.31269/triplec.v16i1.899>



- FIRTH, Joseph, TOROUS, John, STUBBS, Brendon, FIRTH, Josh, STEINER, Genevieve & SARRIS, Jerome
 2019 The “Online Brain”: How the Internet may be Changing our Cognition. *World Psychiatry*, 18(2), 119-129. <https://doi.org/10.1002/wps.20617>
- FLORIDI, Luciano, COWLS, Josh, BELTRAMETTI, Monica, CHATILA, Raja, CHAZERAND, Patrice, & VAYENA, Efi
 2018 AI4People—An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations. *Minds and Machines*, 28, 689-707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>
- FOUCAULT, Michel
 1987 *Hermenéutica del sujeto*. Madrid: La Piqueta.
 2009 *El yo minimalista y otras conversaciones*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- FRASER, Rosalynn, SLATTERY, Jan, & YAKOVENKO, Igor
 2023 Escaping through Video Games: Using your Avatar to Find Meaning in Life. *Computers in Human Behavior*, (144), 107756. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107756>
- GALPARSORO, José
 2017 Big data y psicopolítica, vía de escape: de la vida calculable a la vida como obra de arte. *Dilemata*, 9(24), 25-43. <https://bit.ly/4e2SLBS>
- GALVIS, Sara, & OBANDO, Olga
 2016 Subversión de género en mundos virtuales: algunos lineamientos conceptuales para su producción en Second Life. *La Manzana de la Discordia*, 11(2), 45-65. <https://bit.ly/4n28Vj6>
- GARZÓN, Xandra
 2021 La identidad online. El proceso de adscripción y detentación identitaria desde las márgenes. *Bajo Palabra*, (28), 217-236. <https://doi.org/10.15366/bp2021.28.010>
- GÓMEZ, Jairo
 2014 La investigación de la subjetividad: entre la ficción y la verdad. En C. Piedrahita, A. Díaz, & P. Vommaro (comps.), *Acercamientos metodológicos a la subjetivación política* (pp. 31-47). Bogotá: Universidad Distrital; CLACSO.
- GREEN, Raquel, DELFABBRO, Paul, & KING, Daniel
 2021 Avatar Identification and Problematic Gaming: The Role of Self-concept Clarity. *Addictive Behaviors*, (113), 106694. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106694>
- HAN, Byung-Chul
 2014 *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder
 2020 *La desaparición de los rituales: una topología del presente*. Barcelona: Herder.
- HERNÁNDEZ, Jesús
 2020 *Algoritmos y su incidencia en la conducta humana: big data, algoritmos, decisiones y seres humanos*. Universidad Autónoma de México.
- HUANG, Jiao, KUMAR, Sameer, & HU, Chuan
 2021 A Literature Review of Online Identity Reconstruction. *Frontiers in Psychology*, (12), 696552. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.696552>
- HUICI, Vicente, & DÁVILA, Andrés
 2016 Del Zoon Politikón al Zoon Elektronikón. *Política y Sociedad*, 53(3), 757-772. https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n3.50776

- IHDE, Don, & MALAFOURIS, Lambros
 2019 Homo faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory. *Philosophy & Technology*, 32, 195-214. <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0321-7>
- ISHENGOMA, Fredrick
 2022 Artificial Intelligence in Digital Health: Issues and Dimensions of Ethical Concerns. *Innovación y Software*, 3(1), 81-108. <https://doi.org/10.48168/in-soft.s8.a48>
- JAMES, Yves, ROGERS, Wendy, BRAUNACK, Annette, FRAZER, Helen, WIN, Khin, & CARTER, Stacy
 2023 Utopia versus Dystopia: Professional Perspectives on the Impact of Health-care Artificial Intelligence on Clinical Roles and Skills. *International Journal of Medical Informatics*, (169), 104903. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2022.104903>
- JIMÉNEZ, Francisco
 2019 *Me casé con un holograma*. BBC News Mundo, 28 de mayo. <https://bit.ly/45pBMYu>
- KO, Dong, & PARK, Jihye
 2021 I am you, you are me: game character congruence with the ideal self. *Internet Res*, 31(2), 613-634. <https://doi.org/10.1108/INTR-05-2020-0294>
- KAPLAN, Andreas, & HAENLEIN, Michael
 2019 Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*. 62(1), 15-25. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004>
- LARRONDO, Manuel, & GRANDI, Nicolás
 2021 Inteligencia Artificial, algoritmos y libertad de expresión. *Universitas*, (34), 177-194. <https://doi.org/10.17163/uni.n34.2021.08>
- LÁZARO, Manuel
 2022 La persona como fundamento del sujeto contemporáneo en crisis. *Comprender*, 24(1), 119-139. <https://doi.org/10.34810/comprenderv24n1id398882>
- LEMENAGER, Tagrid, NEISSNER, Miriam, SABO, Thomas, MANN, Karl, & KIEFER, Falk
 2020 "Who am I" and "How should I be": A systematic review on self-concept and avatar identification in gaming disorder. *Current Addiction Reports*, (7), 166-193. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00307-x>
- LEYTON, Andrés Ricardo
 2022 *Identidad virtual en el metaverso Second Life y su relación con la identidad personal*. Tesis de pregrado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://bit.ly/3SS0Ekc>
- LIMÓN, Raúl
 2024 Un adolescente se suicida en EE UU tras enamorarse de un personaje creado con IA. *El País*, 24 de octubre. <https://bit.ly/3SNLcpb>
- LINARES, Jorge
 2018 La subjetividad en la era de las redes sociales. *SCIO, Revista de Filosofía*, (15), 123-155. <https://bit.ly/43VsSPT>
- LITVINOVA, Yulia, RILKE, Rainer, & GUENTHER, Christina
 2023 Me, Myself, and I: Image Concerns and Honesty in Immersive VR. *Computers in Human Behavior*, (149), 107950. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107950>



- LÓPEZ, Gabriela
 2017 Un acercamiento a la identidad narrativa: entre la ipseidad y la mismidad. *Disertaciones*, 5(1), 61-69. <https://bit.ly/3SR0QjC>
- LOZANO, Alejandro
 2016 A medida del cuerpo, notas acerca del retorno a lo físico en la estética de las nuevas tecnologías. *Daimon, Revista Internacional de Filosofía*, (5), 287-294. <http://dx.doi.org/10.6018/daimon/268921>
- LUPTON, Deborah
 2016 The Diverse Domains of Quantified Selves: Self-tracking Modes and Data-veillance. *Economy and Society*, 45(1), 101-122. <https://doi.org/10.1080/03085147.2016.1143726>
- MARZAL, Miguel
 2023 La formación en competencias digitales para la virtualidad y la inteligencia artificial: una nueva frontera de las multialfabetizaciones. *Informatio*, 28(2), a5. <https://doi.org/10.35643/Info.28.2.1>
- MOORE, Phoebe, & ROBINSON, Andrew
 2016 The Quantified Self: What Counts in the Neoliberal Workplace. *New Media & Society*, 18(11), 2774-2792. <https://doi.org/10.1177/1461444815604328>
- MUROS, Beatriz
 2011 El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *REIFOP*, 14 (2), 49-56. <https://bit.ly/4n0thJC>
- NGUYEN, C. Thi
 2020 Echo Chambers and Epistemic Bubbles. *Episteme*, 17(2), 141-161. <https://doi.org/10.1017/epi.2018.32>
- NUNES, Heloia, MIRANDA, Rita, & DADALTO, Luciana
 2022 Desafíos bioéticos del uso de la inteligencia artificial en los hospitales. *Revista Bioética*, 30(1). <http://dx.doi.org/10.1590/1983-80422022301509ES>
- O'NEIL, Cathy
 2017 *Armas de destrucción matemática: cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*. Madrid: Capitán Swing.
- ORTEGA y GASSET, José
 2013 *El hombre y la gente*. Madrid: Alianza.
- PAGE, Matthew, MCKENZIE, Joanne, BOSSUYT, Patrick, BOUTRON, Isabelle, HOFFMANN, Tammy, & ALONSO, Sergio
 2021 Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- PEDRÓ, Francesc (Dir.)
 2019 *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. UNESCO. <https://bit.ly/3FPIHQI>
- PESSINA, Adriano
 2016 *L'io insoddisfatto. Tra Prometeo e Dio*. Milán: Vita e Pensiero.
- PIEDRAHITA, Claudia
 2014 Reflexiones metodológicas: acercamiento ontológico a las subjetivaciones políticas. En C. Piedrahita, A. Díaz, & P. Vommaro (comps.), *Acercamientos metodológicos a la subjetivación política* (pp. 15-30). Bogotá: Universidad Distrital; CLACSO.

- PINEDO CANTILLO, Iván Alfonso
 2024 El papel de las emociones en la sociedad del rendimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (36), 201-220. <https://doi.org/10.17163/soph.n36.2024.06>
- RICOEUR, Paul
 2006 *Sí mismo como otro*. Madrid: Siglo XXI.
- RODRÍGUEZ, Héctor, BETANCOURT, Marcela, & BARRIENTOS, Ana
 2019 Ontología del lenguaje, ¿un nuevo dispositivo para la construcción del sujeto neoliberal? *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (27), 77-104. <https://doi.org/10.17163/soph.n27.2019.02>
- SADIN, Éric
 2018 *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
 2022 *La era del individuo tirano: el fin de un mundo común*. Buenos Aires: Caja Negra.
- SEQUEIROS, Bruna, PUENTE, Héctor, & FERNÁNDEZ, Marta
 2022 Persuasión en los videojuegos: la construcción de identidades. *Teknokultura*, 18(1), 33-41. <http://dx.doi.org/10.5209/TEKN.78260>
- SHEBANOVA, Vitaliia, & YABLONSKA, Tetiana
 2019 Nickname as a Means of Linguistic Self-presentation in the Internet of People with Eating Disorders. *Psycholinguistics*, 25(1), 409-430. <https://doi.org/10.31470/2309-1797-2019-25-1-409-430>
- SHEVCHUK, Oleksandr, BULULUKOV, Oleg, LYSODYED, Oleksandr, MAMONOVA, Valentyna, & MATAT, Yurii
 2021 Human Right to Virtual Reality in the Healthcare: Legal Issues and Enforcement Problems. *Juridical Tribune*, (11), 302-315. <https://doi.org/10.24818/TBJ/2021/11/SP/03>
- SIBILIA, Paula
 2008 *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: FCE.
- SIONI, Sasha, BURLESON, Mary, & BEKERIAN, Debra
 2017 Internet Gaming Disorder: Social Phobia and Identifying with your Virtual Self. *Computers in Human Behavior*, (71), 11-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- STONE, Peter (Dir.)
 2016 *Artificial Intelligence and Life in 2030*. Stanford University. <https://bit.ly/4mSXk5U>
- SUÁREZ, Bernardo
 2019 El fragmentado sujeto: la subjetividad en la era de los dispositivos digitales. *Designis*, (30), 46-52 <http://dx.doi.org/10.35659/designis.i30p45-52>
- SUÁREZ, Juan
 2014 El derecho al olvido, base de tutela de la intimidad: gestión de los datos personales en la red. *Telos*, (97), 34-42. <https://bit.ly/415ilbV>
- SUNG, Yongjun, MOON, Jang, KANG, Mihyun, & LIN Jihh
 2011 Actual Self vs. Avatar Self: The Effect of Online Social Situation on Self-expression. *Journal of Virtual Worlds Research*, 4(1), 1-21. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v4i1.1927>



- TERRONES RODRÍGUEZ, Antonio, & ROCHA BERNARDI, Mariana
 2024 El valor de la ética aplicada en los estudios de ingeniería en un horizonte de inteligencia artificial confiable. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (36), 221-245. <https://doi.org/10.17163/soph.n36.2024.07>
- T'NG, Soo, & PAU, Kee
 2020 Identification of Avatar Mediates the Associations between Motivations of Gaming and Internet Gaming Disorder among the Malaysian Youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(4), 1346-1361. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00229-9>
- TURKLE, Sherry
 2015 *Reclaiming Conversation. The Power of Talk in a Digital Age*. Nueva York: Penguin Press.
- URABAYEN, Julia, & LEÓN, Jorge
 2016 La obsolescencia de las corporaciones foucaultianas en la era de la post-metrópoli. *Daimon, Revista Internacional de Filosofía*, (5), 775-784. <http://dx.doi.org/10.6018/daimon/269181>
- VALDERRAMA, Matías
 2017 El devenir de la identidad digital: del yo proteico al yo identificado. *Paakat, Revista de Tecnología y Sociedad*, 6(11). <https://bit.ly/4kK3bsX>
- VAN DEN BERG, Geesje, & DU PLESSIS, Elize
 2023 ChatGPT and Generative AI: Possibilities for Its Contribution to Lesson Planning, Critical Thinking and Openness in Teacher Education. *Education Sciences*, (13), 998. <https://doi.org/10.3390/educsci13100998>
- VELIEV, Daxil
 2024 Digital Consciousness and Identity. *Skhid*, 6(1), 50-55. <https://doi.org/10.21847/2411-3093.2024.616>
- VILLALBA, Jorge
 2020 Algor-ética: la ética en la inteligencia artificial. *Anales*, 17(50), 679-698. <https://doi.org/10.24215/25916386e062>
- ZEMELMAN, Hugo
 2010 Sujeto y subjetividad: la problemática de las alternativas como construcción posible. *Polis*, 9(27), 355-366. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682010000300016>
- ZHOU, Fei, MOU, Jian, HE, Meixian, & KIM, Jongki
 2021 Nicknames as Identity Badges: How Self-reflective Nicknames can Facilitate Users' Online Social Interactions. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 60, 102459. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102459>

Fuentes de financiamiento

Vicerrectoría de Investigaciones, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Proyecto INV-HUM-3784 “Inteligencia artificial y derechos humanos de tercera generación: implicaciones educativas y psicopolíticas (2015-2021)”.

Declaración de Autoría - Taxonomía CRediT	
Autor/es	Contribuciones
Hernando Barrios Tao	Autoría única. Elaboración total del artículo. El contenido presentado en el artículo es de exclusiva responsabilidad del autor

Declaración de uso de inteligencia artificial
Hernando Barrios Tao, DECLARA que la elaboración del artículo titulado “Configuración de subjetividades mediante sistemas de inteligencia artificial” no contó con el apoyo de inteligencia artificial (IA) generativa y se apoyó para la revisión de literatura en las interfaces y los operadores booleanos de EBSCO, Science y Scielo.

114



Fecha de recepción: 10 de diciembre de 2024

Fecha de revisión: 15 de febrero de 2025

Fecha de aprobación: 20 de mayo de 2025

Fecha de publicación: 15 de julio de 2025