

El actante siempre disponible

Inteligencia artificial generativa, socialización e identidad en la emergencia de nuevos vínculos humano-IA: una propuesta conceptual desde la teoría del actor-red

CONTRIBUCIONES DE AUTORÍA (TAXONOMÍA CREDIT, ANSI/NISO Z39.104-2022)

Nicolás Bronzina: conceptualización (líder), investigación, metodología, redacción del borrador original, revisión y edición. Sergio Petrocelli: conceptualización (apoyo), revisión y edición. Ezequiel Politi: conceptualización (apoyo), revisión y edición.

CITA SUGERIDA

Bronzina, N., Petrocelli, S., y Politi, E. (2026). *El actante siempre disponible: inteligencia artificial generativa, socialización e identidad en la emergencia de nuevos vínculos humano-IA* (La Usina, Documento de Trabajo · Tesis 01). BPP Analytics & Design.

SOBRE ESTA SERIE

Los documentos de trabajo de La Usina, unidad de investigación de BPP Analytics & Design, comparten investigación en curso para su discusión pública. No pasaron por una revisión por pares externa. Los autores son responsables de las opiniones expresadas.

CORRESPONDENCIA

Nicolás Bronzina · bppanalyticsanddesign@gmail.com

Resumen

La expansión de la inteligencia artificial generativa está impulsando nuevas formas de interacción entre personas y sistemas capaces de conversar, responder según el contexto y participar en decisiones cotidianas. Sin embargo, gran parte de la literatura sigue tratando estas tecnologías como herramientas. Se enfoca en su adopción, en cómo se utilizan y en sus efectos sobre la productividad, el aprendizaje o la cognición. Este artículo propone dejar de lado ese enfoque para analizar la inteligencia artificial generativa como posible participante en las redes de relaciones en las que las personas construyen sentido, identidad y pertenencia. A partir de una revisión crítica de la literatura y de la articulación conceptual entre la Teoría del Actor-Red, los aportes de Erik Erikson sobre identidad y desarrollo psicosocial y la idea de adultez emergente de Jeffrey Arnett, se busca entender el paso de la inteligencia artificial de herramienta a interlocutor, de interlocutor a mediador y, por último, a actante dentro de ciertas configuraciones sociotécnicas. Como aporte conceptual, el artículo presenta la idea de actante siempre disponible para describir una nueva forma de interlocutor que se caracteriza por estar disponible en todo momento, por la interacción conversacional, la personalización y la escasa fricción social. Se sostiene que cuando estas características se presentan de forma reiterada en las prácticas de validación, exploración y toma de decisiones personales, la inteligencia artificial puede ocupar un lugar importante en procesos de socialización antes mediados por otros actores humanos. Como segundo aporte, se presenta una arquitectura de la socialización sociotécnica. Es un modelo que muestra siete funciones de socialización, validación, exploración, ensayo, orientación, comparación, interpretación y decisión, frente a sus actores tradicionales y a la posible participación de la inteligencia artificial. Se distingue entre las funciones que ya cuentan con evidencia empírica y las que siguen siendo hipótesis. El artículo concluye planteando implicancias para la investigación sobre juventud, identidad y relaciones humano-IA, así como para el diseño de tecnologías y la anticipación de futuros sociales mediados por la inteligencia artificial.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, teoría del actor red, actante, identidad, socialización, juventud, relaciones humano-IA, diseño de futuros.

Abstract

The always-available actant: Generative artificial intelligence, socialization, and identity in the emergence of new human–AI bonds: A conceptual proposal from actor-network theory

The increasing advancement of generative artificial intelligence is resulting in new forms of interaction between people and systems that can converse, provide context-sensitive replies, and participate in everyday decision-making. However, a major portion of the current literature still treats these technologies from an instrumental standpoint, focusing on questions of adoption, usage, and their effects on productivity, learning, or cognition. This article proposes a shift in this approach by viewing generative artificial intelligence as a potential participant in the networks of relationships via which people develop meaning, identity, and a sense of belonging. By carrying out a critical review of the existing literature and by applying Actor-Network Theory conceptually, together with Erik Erikson's work on identity and psychosocial development and Jeffrey Arnett's concept of emerging adulthood, the article examines the transition that artificial intelligence goes through from being a tool to becoming an interlocutor, then to a mediator, and finally to an actant within specific sociotechnical arrangements. As a conceptual contribution, the article introduces the idea of the always-available actant to describe a new type of interlocutor characterized by constant availability, conversational interaction, personalization, and low social friction. The article argues that when these features are consistently integrated into practices relating to validation, exploration, and personal decision-making, artificial intelligence can play a significant role in socialization processes that have so far been carried out by human actors. As a second contribution, the article puts forward a sociotechnical architecture of socialization: a model that compares the seven socialization functions—validation, exploration, rehearsal, orientation, comparison, interpretation, and decision—against their traditional actors and the possibility of artificial intelligence's involvement, indicating which functions are already supported by empirical evidence and which remain unproven hypotheses. The article concludes by discussing the implications for research into youth, identity, and human–AI relationships, as well as for technology design and for forecasting the social futures increasingly shaped by artificial intelligence.

Keywords: generative artificial intelligence; Actor-Network Theory; actant; identity; socialization; youth; human–AI relationships; futures design.

Mapa del argumento *Síntesis editorial de la arquitectura argumental del documento.*

PROBLEMA	DESPLAZAMIENTO	CONCEPTO	APLICACIÓN
Paradigma instrumental	Herramienta → actante	Actante siempre disponible	Identidad y socialización
Literatura existente	Posición relacional	Disponibilidad + conversación + personalización + baja fricción	Arquitectura sociotécnica
CÓMO LEER LA INVESTIGACIÓN : El argumento avanza desde el problema de la IA, entendida como herramienta, hacia una propuesta conceptual: el “actante siempre disponible”. A partir de allí, el texto conecta esa posición relacional con la identidad, la socialización, el diseño y la anticipación de futuros.			

CONTENIDO

01	Introducción	7
02	Estado del arte	12
03	De herramienta a actante, una nueva forma de entender la interacción	20
04	El actante siempre disponible	28
05	Identidad y socialización en presencia de interlocutores artificiales	38
06	Una nueva arquitectura de la socialización	43
07	Implicancias para el diseño y los futuros humano-IA	46
08	Discusión	49
09	Agenda de investigación	51
.	Referencias	53

CLAVES DE LECTURA

01

EL CONCEPTO

La inteligencia artificial generativa puede ocupar la posición de **actante siempre disponible**: un participante que produce diferencias en las redes donde las personas construyen sentido e identidad. Una posición relacional, no un tipo de entidad.

02

LA FÓRMULA

Disponibilidad + conversacionalidad + personalización + baja fricción social, convergiendo con tres prácticas recurrentes: **validar, explorar, delegar**.

03

EL MODELO

Una **arquitectura de socialización sociotécnica**: siete funciones — validación, exploración, ensayo, orientación, comparación, interpretación y decisión— mapeadas contra sus actores tradicionales, declarando qué cuenta con evidencia y qué sigue siendo hipótesis.

04

LA ESCALA

El 72% de los adolescentes estadounidenses usó alguna vez un AI companion. Uno de cada cinco jóvenes pidió consejo de salud mental a un chatbot. El 63% no se lo contó a nadie.

01

Introducción

La inteligencia artificial generativa dejó de ser una tecnología de especialistas para volverse parte de la vida diaria. El problema: seguimos pensándola como herramienta.

La inteligencia artificial generativa dejó de ser, en muy poco tiempo, una tecnología reservada a ámbitos especializados. Ahora es parte de la vida diaria. Sistemas capaces de crear textos, imágenes, código y respuestas conversacionales empezaron a usarse en actividades tan diversas como estudiar, trabajar, crear, buscar información, tomar decisiones o simplemente conversar. Esta expansión no solo implica la llegada de una nueva generación de herramientas digitales. También incorpora una forma de interacción que marca una diferencia importante respecto de muchas tecnologías anteriores. Por primera vez, millones de personas pueden tener conversaciones largas con sistemas que responden en lenguaje natural. Estos sistemas ajustan sus respuestas al contexto y participan en procesos que, hasta hace poco, estaban casi siempre a cargo de seres humanos.

La rapidez con la que ocurrió esta transformación llevó a que se produjera una gran cantidad de investigación académica que busca comprender sus consecuencias. Una parte importante de estos estudios se centra en cómo se adoptan y se utilizan estas tecnologías. Examina quiénes las usan, con qué frecuencia, para qué actividades y en qué condiciones. Otra línea de investigación estudió sus efectos en el aprendizaje, la productividad, la creatividad y la cognición, en especial a partir de conceptos como la delegación cognitiva, la externalización del conocimiento y la colaboración entre humanos y máquinas. Más recientemente, empezó a formarse un campo que estudia las relaciones afectivas y sociales que las personas pueden tener con agentes conversacionales y con sistemas diseñados para brindar compañía.

Estos enfoques han ayudado a comprender aspectos clave del desarrollo de la inteligencia artificial generativa. Sin embargo, si los consideramos en conjunto, todavía muestran una limitación en su forma de pensar. Suelen mostrar a la inteligencia artificial como una herramienta y a la persona como quien la utiliza. Incluso cuando aceptan que estos sistemas pueden cambiar comportamientos, decisiones o estados emocionales, la relación sigue **percibiéndose, sobre todo, como la que se establece entre un usuario y una tecnología.**

Este artículo propone cambiar esa idea.

La pregunta que guía nuestro argumento no es solo qué hacen las personas con la inteligencia artificial generativa. También queremos saber **qué ocurre con las relaciones sociales cuando la inteligencia artificial empieza a formar parte de lo que hacen.**

El cambio puede parecer pequeño, pero implica una diferencia importante. Usar una calculadora para resolver una operación, buscar información en internet o escribir un documento con un procesador de texto son formas de interactuar con la tecnología en las que la función de la herramienta se entiende con bastante claridad. Hablar con una inteligencia artificial sobre una decisión personal, pedirle ayuda para entender un conflicto, practicar con ella una conversación difícil o usarla para explorar una duda sobre uno mismo crea otro tipo de relación. En estos casos, la tecnología no solo arroja resultados. También forma parte de una serie de intercambios que pueden cambiar lo que la persona piensa, considera, decide o hace después.

La diferencia se nota aún más cuando estas interacciones se repiten. Una consulta aislada no cambia una red social. Pero si una persona consulta con frecuencia a una inteligencia artificial antes de tomar decisiones, la usa para organizar sus ideas o toma sus respuestas como una forma común de validación, empieza a integrarla en sus relaciones cotidianas. La tecnología ocupa entonces un lugar que no puede describirse sólo como una herramienta.

Este cambio desempeña un papel clave en los procesos de socialización y de construcción de identidad. En la adolescencia y la adultez temprana, las personas atraviesan etapas en las que exploran valores, grupos a los que pertenecen, relaciones, habilidades y planes para el futuro. La identidad se forma y cambia al interactuar con otros, como familiares, amigos, parejas, profesores, instituciones, comunidades y, más recientemente, con plataformas digitales. Estos actores ofrecen reconocimiento, conflicto, información, comparación, validación y oportunidades para probar distintas formas de mostrarse y de entenderse a sí mismos.

La llegada de sistemas conversacionales generativos suma a esas redes un participante con características especiales. Una inteligencia artificial puede responder casi en cualquier momento. Puede mantener una conversación sin pedir reciprocidad emocional. Puede haber varias formas de responder una misma pregunta. Permite al usuario volver a un tema tantas veces como quiera. Se le puede preguntar sobre temas triviales o personales, sin las limitaciones de tiempo, lugar o relación que suelen imponer muchos vínculos humanos.

Esta condición no quiere decir que la inteligencia artificial sea neutral u objetiva, ni que realmente entienda. Tampoco significa que sea igual a una persona. Los sistemas generativos son productos sociotécnicos contruidos con decisiones de diseño, datos de entrenamiento, reglas de moderación, modelos de negocio, infraestructuras y límites técnicos. Por eso, el problema no es decidir si la inteligencia artificial es un actor social real. Lo importante es estudiar **qué efectos tiene cuando entra en redes de relaciones sociales**.

Para abordar este tema, volvemos a la Teoría del Actor-Red (Actor-Network Theory, ANT), en particular a su idea de que la acción surge de asociaciones entre distintos tipos de entidades. Desde este punto de vista, no debemos atribuir la acción únicamente a las personas. Objetos, tecnologías, infraestructuras, instituciones y otros elementos que no son humanos pueden participar en una red y cambiar el rumbo de una acción. La categoría de actante permite estudiar cómo participan estas entidades sin asumir que poseen conciencia, intención o subjetividad humanas.

Aplicada a la inteligencia artificial generativa, esta forma de ver las cosas permite plantear una pregunta distinta de las que dominan gran parte del debate actual. En vez de preguntar si una IA tiene agencia como una persona, podemos preguntarnos **cuándo y cómo una IA empieza a marcar la diferencia en una red de relaciones**. Una respuesta que cambia una decisión, una reformulación que altera la forma de entender un problema o una conversación que permite una exploración personal concreta son ejemplos de situaciones en las que el sistema puede actuar como mediador. No importa si tiene o no intención propia.

Sobre esta base, proponemos en este artículo la idea de un **actante siempre disponible**. El concepto busca describir un nuevo tipo de interlocutor sociotécnico, definido por la combinación de cuatro condiciones: disponibilidad casi constante, capacidad para conversar, personalización según el contexto y poca fricción social. No decimos que todas las inteligencias artificiales tengan estas características por igual. Tampoco afirmamos que toda interacción con ellas sea una relación social. La propuesta busca señalar una configuración específica que se observa cuando un sistema conversacional deja de usarse solo de vez en cuando para resolver tareas. En cambio, pasa a ser un recurso frecuente para pensar, explorar, comprobar o decidir.

La idea de un actante siempre disponible también permite distinguir tres posiciones que la inteligencia artificial puede asumir en la práctica. Primero, puede servir como **herramienta** cuando

solo se realiza una tarea definida por el usuario. Segundo, puede convertirse en **interlocutor** cuando la conversación forma parte importante de la experiencia. Por último, puede asumir el papel de **actante** cuando su participación cambia las asociaciones y el rumbo de acción en una red sociotécnica. Estas posiciones no son categorías que se excluyen entre sí ni etapas que siguen siempre un orden. Describen distintos niveles de integración de la tecnología en una práctica.

El argumento cobra especial importancia cuando estas prácticas ocurren en momentos de intensa búsqueda de identidad. Los aportes de Erik Erikson ayudan a entender la adolescencia como una etapa en la que la construcción de la identidad es clave para el desarrollo psicosocial. Por otro lado, la idea de adultez emergente propuesta por Jeffrey Arnett muestra cómo la búsqueda de identidad continúa durante los primeros años de la vida adulta. Esto se nota sobre todo en áreas como las relaciones, el trabajo, los valores y los planes a futuro. Las dos perspectivas ofrecen una forma de analizar qué ocurre cuando un nuevo tipo de interlocutor entra en las redes en las que se producen estos procesos.

No decimos que la inteligencia artificial cree una identidad específica ni que reemplace a la familia, las amistades, las escuelas u otros actores sociales. Para decir eso, haría falta evidencia concreta. Esto no es lo que busca este artículo. La propuesta es más limitada. También tiene consecuencias más amplias. **Cuando una inteligencia artificial generativa empieza a participar con regularidad en prácticas de validación, exploración o toma de decisiones, puede ocupar un lugar en las redes de socialización que contribuyen a la formación de la identidad.**

Esta hipótesis conceptual permite cambiar el debate de la pregunta sobre el "impacto" de la inteligencia artificial por otra sobre su **lugar en las relaciones**. En vez de pensar que existe una tecnología con ciertas características que luego produce efectos en una población, proponemos estudiar cómo las características de la tecnología, las prácticas de los usuarios y las relaciones existentes se articulan en situaciones concretas. El enfoque, entonces, pasa de la causalidad lineal a las asociaciones.

Este cambio también modifica la forma de pensar sobre la socialización. Antes, los procesos de socialización se entendían a partir de agentes humanos e instituciones. Ahora, la expansión de los sistemas conversacionales permite que algunas funciones de orientación, exploración, validación o producción de sentido empiecen a dividirse entre actores humanos y no humanos. La cuestión no es si la IA reemplaza a las personas. Se trata de ver qué funciones pueden empezar a compartirse, delegarse o dividirse entre redes sociotécnicas.

Desde este punto de vista, la inteligencia artificial generativa forma parte de un cambio más amplio en las condiciones materiales de la socialización. Así como las plataformas digitales cambiaron las formas de mostrar la identidad personal, las redes de comunicación cambiaron las maneras de mantener relaciones a distancia y los teléfonos inteligentes cambiaron la disponibilidad constante de información, los sistemas conversacionales pueden estar cambiando las condiciones en las que las personas piensan y hablan sobre sí mismas.

El interés de esta transformación no radica solo en sus posibles beneficios ni en sus riesgos. También está en que es algo nuevo. Todavía se están formando las normas sociales que determinarán qué usos de estos sistemas serán considerados legítimos, íntimos, apropiados o problemáticos. Tampoco están claras las fronteras entre lo que una persona pregunta a otra y lo que le

pregunta a una inteligencia artificial. En este espacio incierto surgen prácticas que pueden anticipar nuevas formas de relación entre los humanos y los sistemas artificiales.

El presente trabajo se sitúa en ese espacio de exploración. Su objetivo es desarrollar una propuesta conceptual que permita comprender la inteligencia artificial generativa como un posible actante en las redes actuales de socialización e identidad. Para ello, primero revisa críticamente las principales líneas de investigación sobre inteligencia artificial generativa, delegación cognitiva, relaciones humano-IA e identidad juvenil. Luego conecta la Teoría del Actor-Red con las ideas de Erikson y Arnett. A partir de esta conexión, desarrolla la idea de un actante siempre disponible y propone un modelo conceptual para analizar el tránsito de la inteligencia artificial de herramienta a interlocutor y, en algunos casos, a actante. Por último, se discuten las implicancias de este marco para el estudio de las relaciones humano-IA, el diseño de tecnologías y la investigación de futuros.

La investigación académica parte, en realidad, de una pregunta simple. **Si durante gran parte de la historia de la humanidad aprendimos quiénes somos en relación con otros seres humanos, ¿qué puede pasar cuando uno de esos "otros" es una inteligencia artificial?** No se trata de prever que los vínculos humanos sean reemplazados. Se trata de reconocer que la red en la que formamos nuestras identidades puede incorporar un nuevo tipo de participante. Entender sus características, límites y posibles efectos constituye un problema nuevo para las ciencias sociales. Al mismo tiempo, es un reto de diseño.

02

Estado del arte

Qué dice la literatura —de la adopción a la colaboración cognitiva, del antropomorfismo a los vínculos afectivos— y dónde queda el vacío conceptual que este documento aborda.

2.1. La inteligencia artificial generativa y el dominio del paradigma instrumental

La inteligencia artificial generativa ha cambiado la manera en que usamos las herramientas digitales. Ahora, la tecnología no solo responde a comandos, sino que también crea textos, imágenes y sonidos de forma autónoma. Este avance representa un paso importante en el dominio del paradigma instrumental, en el que usamos sistemas tecnológicos para lograr fines específicos. En este contexto, la IA generativa se convierte en una herramienta que amplía nuestras capacidades y nos permite explorar nuevas formas de expresión y producción.

La investigación actual sobre inteligencia artificial generativa comenzó con una pregunta bastante simple. **¿Qué pueden hacer estos sistemas y cómo pueden usarlos las personas?** El crecimiento de los modelos de lenguaje de gran escala dio lugar a numerosos trabajos que buscan medir qué tan bien funcionan en tareas como la creación de textos, la resolución de problemas, la programación, la enseñanza, la búsqueda de información y la ayuda en el trabajo. En este contexto, la inteligencia artificial se presenta, sobre todo, *como una tecnología valorada por su capacidad para ampliar o automatizar ciertas actividades humanas*.

Esta **visión instrumental** se basa en estudios sobre cómo las personas utilizan la tecnología y aceptan los sistemas informáticos. Modelos como el Technology Acceptance Model (TAM) y la Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) explican cómo factores como la utilidad percibida, la facilidad de uso, las expectativas de desempeño y las condiciones que facilitan el uso influyen en la adopción de nuevas tecnologías. Davis, 1989. Venkatesh et al., 2003. Aunque estos modelos se crearon antes de que la inteligencia artificial generativa fuera común, siguen formando parte del marco conceptual para estudiar su adopción.

Estos enfoques ayudan a entender cómo se difunde una tecnología. Sin embargo, explican menos cuando la tecnología deja de usarse únicamente para una tarea. También explican menos cuando la tecnología empieza a participar en situaciones que implican intercambios conversacionales, interpretaciones y la toma de decisiones. En esos casos, variables como "utilidad" o "facilidad de uso" solo reflejan una parte de la relación. No siempre ayudan a comprender el papel que desempeña el sistema en la experiencia del usuario.

La inteligencia artificial generativa presenta una característica que complica este modelo. **Su interfaz principal puede consistir en una conversación.** La persona no solo da una instrucción, sino que también recibe un resultado. También puede hacer una pregunta, recibir una respuesta, cuestionarla, cambiarla, aportar más información y seguir conversando. *La interacción ya no tiene que limitarse a una orden y su ejecución. Ahora toma una forma más parecida a un diálogo.*

Esta diferencia no quiere decir que hablar con una inteligencia artificial sea lo mismo que hablar con una persona. En realidad, pasa lo contrario. Lo interesante es su forma particular. El sistema responde en lenguaje, pero no es una persona. Esa mezcla crea una forma de interactuar que las categorías comunes de herramientas tecnológicas no explican del todo.

2.2. De la automatización a la colaboración cognitiva

Una segunda línea de investigación se centró en estudiar **la relación entre la inteligencia artificial generativa y la cognición humana**. En lugar de analizar únicamente el uso de estas tecnologías,

estos trabajos *exploran qué ocurre cuando algunas actividades cognitivas se dividen entre una persona y un sistema artificial.*

La idea de externalización cognitiva tiene una larga historia en las ciencias cognitivas. Hutchins escribió sobre esto en 1995. Las personas usan herramientas, representaciones y entornos externos para recordar, calcular, clasificar y organizar información. La escritura, los mapas, las calculadoras y los motores de búsqueda son tecnologías que amplían las capacidades cognitivas de cada persona.

Los modelos generativos representan un cambio importante en esta tradición. A diferencia de una herramienta que solo guarda o recupera información, **un modelo de lenguaje puede crear nuevas ideas, proponer opciones, resumir argumentos, comparar puntos de vista y participar en procesos de elaboración repetidos.** El usuario puede iniciar una interacción sin tener claro qué resultado busca. Puede usar las respuestas del sistema para descubrir, poco a poco, qué pregunta quiere plantear.

Esta idea ha llevado a conceptos como la **colaboración entre personas e inteligencia artificial, la inteligencia aumentada y la cognición distribuida.** En estos casos, la inteligencia artificial no siempre sustituye el pensamiento humano. Más bien, es parte de un sistema cognitivo más amplio.

Sin embargo, incluso si se deja de usar la metáfora de la herramienta, el enfoque suele seguir centrado en la función cognitiva. La pregunta sigue siendo cómo piensa una persona con ayuda de una máquina, cómo cambia su rendimiento o qué tareas le asignan. Una cuestión diferente **ha recibido menos atención. Se trata de lo que ocurre cuando lo que se externaliza no es solo una operación cognitiva. En cambio, es una parte del proceso mediante el cual la persona interpreta su propia experiencia.**

La diferencia es importante. Pedirle a una IA que ordene una lista de ideas es una forma de delegar el pensamiento, según Risko y Gilbert (2016). Pedirle que ayude a interpretar una discusión con una pareja, a evaluar una decisión profesional o a explorar una inseguridad personal lleva la tecnología a otro nivel. En este segundo caso, **la IA participa en la creación de significados sobre la persona y sus relaciones.**

2.3. Antropomorfismo y la interacción social con máquinas

Las personas tienden a atribuir características humanas a las máquinas, como emociones o intenciones, cuando interactúan con ellas. Este fenómeno, llamado antropomorfismo, ayuda a que las personas se sientan más cómodas al usar la tecnología. Cuando las máquinas muestran comportamientos que parecen humanos, como hablar o expresar emociones, las personas suelen responder de manera más natural.

Sin embargo, también pueden surgir malentendidos si las personas creen que las máquinas tienen capacidades que en realidad no poseen. Por eso, es importante considerar cómo se diseña la interacción entre humanos y máquinas para evitar falsas expectativas y mejorar la experiencia de uso.

La idea de que las personas puedan responder socialmente a sistemas artificiales no es del todo nueva. Desde los primeros estudios sobre la interacción entre personas y computadoras, varios investigadores *observaron que los seres humanos pueden atribuir características sociales a computadoras y agentes artificiales cuando estos muestran ciertas señales de interacción.*

La tradición llamada *Computers Are Social Actors* mostró que las personas pueden responder a las computadoras siguiendo reglas sociales similares a las que emplean en sus interacciones con otras personas (Nass y Moon, 2000). El uso del lenguaje, la personalización, la reciprocidad aparente o las señales de personalidad pueden ayudar a que las personas perciban las computadoras como si tuvieran características humanas y sociales (Epley et al., 2007).

Los sistemas conversacionales generativos hacen que estas posibilidades crezcan. Su habilidad con el lenguaje permite interacciones mucho más flexibles que las de los primeros agentes conversacionales. El sistema puede usar distintos registros, recordar la información proporcionada durante una conversación y ajustar sus respuestas según las instrucciones del usuario.

La *antropomorfización*, sin embargo, no equivale a una relación humana. Que una persona perciba una respuesta como algo social no implica que el sistema tenga una subjetividad igual a la de quien habla con él. Lo importante en este artículo es esa diferencia. **Puede haber una relación socialmente significativa aunque uno de los participantes no sea un ser humano.**

Este punto une la literatura sobre el antropomorfismo con una perspectiva sociotécnica. En lugar de preguntar si la persona cree que la IA es humana, podemos observar qué sucede cuando ciertas características de la interfaz hacen que el sistema asuma tareas que antes realizaban las personas.

2.4. Relaciones afectivas y agentes conversacionales

Las relaciones afectivas entre personas y agentes conversacionales han sido objeto de estudio en los últimos años. Estos vínculos pueden influir en la forma en que las personas usan y perciben a los agentes. Por ejemplo, algunas personas pueden ver a los agentes como amigos o compañeros, mientras que otras los consideran solo como herramientas.

El desarrollo de vínculos emocionales puede depender del diseño del agente, de su capacidad de respuesta y del contexto de uso. Además, la forma en que el agente responde a las emociones del usuario puede reforzar o debilitar esta relación. Por eso, es importante tener en cuenta factores como la empatía y la personalización en el diseño de agentes conversacionales.

En los últimos años apareció una línea de investigación enfocada en **las relaciones afectivas entre personas y agentes conversacionales**. Los estudios sobre chatbots de compañía, asistentes virtuales y plataformas que simulan vínculos personales muestran que *algunos usuarios pueden llegar a sentir confianza, apego, compañía o intimidad hacia sistemas artificiales* (Maples et al., 2024).

Este campo es importante porque muestra que la interacción entre humanos e IA no se trata solo de eficiencia. Una tecnología puede verse como algo que genera expectativas, emociones y relaciones.

Sin embargo, gran parte de esta literatura se centra en sistemas cuyo objetivo principal es ofrecer compañía. **Estas plataformas incluyen, desde su diseño, funciones pensadas para mantener la relación, aportar personalidad y estar siempre disponibles.**

Los modelos generativos de propósito general muestran una situación diferente. Los sistemas que se crean primero para ayudar, crear contenido o procesar información pueden usarse por los usuarios para tareas relacionadas con las relaciones personales, aunque ese no sea su objetivo principal.

Esta diferencia permite pasar del análisis de la **relación pensada** al de la **relación que aparece**.

La primera está claramente presente en el diseño de la tecnología. La segunda surge de cómo los usuarios la usan y puede darse incluso si no hay una intención previa de crear una relación. Esta segunda es clave para entender cómo la IA generativa se integra en las rutinas diarias de reflexión y socialización.

2.5. Inteligencia artificial, confianza y validación

La inteligencia artificial puede ayudar a resolver problemas complejos y mejorar procesos en muchos sectores. Sin embargo, su uso plantea dudas sobre la confianza y la validez de sus resultados. Es fundamental que los usuarios comprendan cómo funcionan estos sistemas y cuáles son sus limitaciones. La validación de los modelos de inteligencia artificial requiere pruebas rigurosas y una revisión constante. Sin esto, es difícil confiar en sus decisiones o recomendaciones. Además, los errores o sesgos en los datos de entrenamiento pueden afectar el rendimiento del modelo. Por eso, es importante revisar y actualizar los datos y los algoritmos con frecuencia para mantener su fiabilidad.

Otro campo de investigación importante se centra en la confianza en los sistemas artificiales. La confianza es un aspecto clave. Las personas no solo interactúan con estos sistemas. También deciden cuándo creerles, cuándo cuestionarlos y cuándo actuar según sus respuestas.

La literatura sobre la confianza en la automatización y los sistemas inteligentes ha mostrado que las personas pueden confiar demasiado o muy poco en función de las capacidades reales de una tecnología. Lee y See, 2004. La facilidad y la seguridad con que los modelos generativos dan respuestas plantean un problema particular. **Una respuesta puede sonar muy convincente en el lenguaje, aunque contenga errores o información incorrecta.**

Este problema cambia cuando la pregunta trata de asuntos personales. Confiar en una respuesta sobre un dato específico no es lo mismo que confiar en una respuesta que valida una interpretación emocional o una decisión de vida. En este último caso, la IA puede intervenir no solo al proporcionar información. También puede ayudar a **legitimar una interpretación**. Una persona puede usar la respuesta para reforzar una posición que ya tenía. Puede reconsiderarla o crear una alternativa en la que no había pensado.

La validación, en este sentido, puede ser una forma en la que la inteligencia artificial gana peso en los procesos de identidad.

2.6. Juventud, identidad y socialización

La juventud es una etapa clave en la vida de las personas. Durante este periodo, los jóvenes buscan definir quiénes son y cómo quieren presentarse ante los demás. La construcción de la identidad se da en gran medida a través de la interacción con la familia, los amigos y otros grupos sociales.

La socialización es el proceso mediante el cual las personas aprenden normas, valores y comportamientos propios de la sociedad en la que viven. En la juventud, este proceso se vuelve más complejo porque los jóvenes empiezan a cuestionar lo aprendido en la infancia. Además, buscan su propio camino y experimentan con nuevas formas de pensar y actuar.

El grupo de pares desempeña un papel muy importante en la socialización juvenil. Los amigos ayudan a formar opiniones, gustos y estilos de vida. También ofrecen apoyo emocional y un sentido de pertenencia. Sin embargo, la influencia del grupo puede ser tanto positiva como negativa, según las experiencias y las relaciones que se desarrollen.

En resumen, la juventud es una etapa en la que se define la identidad personal y social. La interacción con distintos grupos y la búsqueda de independencia marcan este periodo de la vida.

La construcción de la identidad en la adolescencia y en la adultez temprana es otro tema de estudio. Desde Erikson (1968), la identidad se entiende como un proceso de desarrollo. Este proceso implica reunir las distintas partes del yo y crear una relación coherente entre el pasado, el presente y el futuro.

Después, Arnett (2000) propuso el concepto de **adultez emergente** para describir un periodo marcado por la exploración de posibilidades relacionadas con las relaciones, el trabajo, los valores y los proyectos de vida. En ambas perspectivas, la identidad no se desarrolla por sí sola. La interacción con otras personas e instituciones es una condición clave para explorar y negociar distintas posiciones identitarias.

La digitalización de la vida cotidiana ha cambiado mucho estos procesos. Las redes sociales abrieron más espacios para mostrar quiénes somos. Hicieron que fuera más fácil compararse con otros. Crearon nuevas formas de reconocimiento social. Sin embargo, en esos entornos, la mayoría de las interacciones importantes seguía ocurriendo entre personas.

La inteligencia artificial generativa introduce una diferencia importante. Permite que una persona hable con un sistema no humano que puede responder de forma personalizada y, al parecer, entender el contexto. Esta opción ya no es rara. Una encuesta representativa en Estados Unidos mostró que el 72% de los adolescentes de 13 a 17 años usó alguna vez un asistente de IA. Un tercio habló con una IA sobre temas serios en lugar de hacerlo con otra persona (Common Sense Media, 2025).

Esta condición plantea una pregunta todavía insuficientemente desarrollada por la literatura sobre juventud:

¿Qué sucede cuando un sistema artificial empieza a participar en actividades de exploración y validación? Estas actividades forman parte de los procesos que una persona utiliza para construir su identidad.

No hay que pensar que la IA reemplazará a los agentes tradicionales de socialización. Hay que ver si su uso hace que ciertas funciones se distribuyan de manera distinta en la red.

2.7. La Teoría del Actor-Red como cambio de concepto

La Teoría del Actor-Red surge como una manera distinta de pensar las relaciones entre los seres humanos y los objetos. No ve los objetos como simples herramientas que las personas usan, sino que les atribuye un papel activo en las redes en las que interactúan. Esta teoría se aparta de la idea clásica según la cual solo los humanos tienen agencia. En cambio, considera que tanto las personas como las cosas participan en la creación de acciones y resultados.

El cambio de concepto implica mirar el mundo como una red de conexiones, en la que cada elemento, ya sea humano o no, puede influir en los demás. Así, la Teoría del Actor-Red propone que la

sociedad y la tecnología no existen por separado. Se mezclan y forman redes en las que cada actor, ya sea una persona, una máquina o una institución, ejerce un impacto.

La Teoría del Actor-Red es una herramienta muy útil para abordar este vacío. Ayuda a dejar atrás la división rígida entre sujetos humanos activos y objetos tecnológicos pasivos (Callon, 1986; Law, 1992; Latour, 2005).

La tradición no proviene de un solo autor. Callon (1986) creó la sociología de la traducción y el principio de simetría generalizada. Law (1992) describió las redes como conjuntos materialmente distintos. Latour (2005) organizó el vocabulario en actante, mediador e intermediario. Este artículo toma esas ideas.

En la ANT, la acción es el resultado de asociaciones. Los actores no siempre existen como unidades aisladas con propiedades sociales ya definidas antes de relacionarse. Sus capacidades y efectos también se originan en las redes en las que participan.

Esta manera de ver las cosas ayuda mucho a estudiar sistemas de inteligencia artificial porque no se enfoca en una pregunta que puede no llevar a ninguna parte. La pregunta es si la IA es o no un "actor" real. En cambio, permite seguir las asociaciones y ver cuándo una entidad cambia una situación.

Una respuesta generada por inteligencia artificial puede no estar relacionada con una acción específica. Pero si esa respuesta hace que una persona reconsidere una decisión, cambie una conversación o adopte una nueva idea sobre sí misma, el sistema ha influido en el desarrollo de la acción.

La ANT permite pensar en esta intervención sin atribuirle a la IA una personalidad humana.

Este cambio es importante para el argumento de esta investigación. La pregunta no es si las inteligencias artificiales son personas. La pregunta es **qué lugar empiezan a ocupar en las redes las que antes solo se describían como humanas.**

2.8. El vacío conceptual

La revisión anterior ayuda a ver cuatro áreas de investigación que ya existen. Estas son la adopción y el uso de la inteligencia artificial, la relación entre la IA y la cognición, las relaciones sociales y afectivas entre humanos y la IA, y los procesos de identidad y socialización durante la juventud.

Cada uno aporta cosas importantes. Sin embargo, sus objetivos siguen, en parte, separados.

Los estudios sobre la adopción explican por qué las personas adoptan la tecnología. Sin embargo, dicen poco sobre cómo cambia su lugar en las relaciones sociales. Los estudios sobre la cognición ayudan a comprender la delegación y la colaboración. Aun así, suelen enfocarse más en el rendimiento mental que en la construcción de un significado personal. Los estudios sobre las relaciones entre humanos y la IA muestran que pueden surgir lazos significativos. Sin embargo, a menudo se enfocan en sistemas diseñados únicamente para brindar compañía. Por último, las teorías de identidad y socialización ayudan a comprender la importancia de los lazos en el desarrollo del yo. Sin embargo, todavía no incluyen de manera ordenada la presencia de interlocutores generativos artificiales.

El vacío que queremos abordar está justo en ese cruce.

La inteligencia artificial generativa puede estar introduciendo **un nuevo tipo de participante en las redes sociales**. No es una persona. Tampoco es una institución ni una herramienta instrumental. Es un sistema conversacional que puede participar en todo momento en procesos de reflexión, exploración, validación y toma de decisiones.

Para explicar esta configuración, el siguiente apartado propone pasar de la **herramienta al interlocutor. Después, de interlocutor a mediador. Luego, de mediador a actante**. Al final, desarrolla la idea de un **actante siempre disponible** como aporte conceptual para este artículo.

03

De herramienta a actante, una nueva forma de entender la interacción

Una progresión analítica en cuatro posiciones: herramienta, interlocutor, mediador, actante. El criterio no es qué es la IA, sino qué produce en una red.

Pasar de ver los objetos tecnológicos solo como herramientas a considerarlos actantes cambia por completo nuestro modo de relacionarnos con ellos. Antes, la tecnología parecía algo que usábamos para realizar tareas. Ahora, la entendemos como parte activa de la interacción. Los objetos tecnológicos ya no son solo medios; participan en las acciones y afectan los resultados. Esta nueva mirada nos ayuda a pensar la tecnología no solo como un soporte, sino también como un elemento que influye en nuestras decisiones y en la forma en que nos comunicamos.

La forma en que pensamos sobre una tecnología limita las preguntas que podemos formular sobre ella. Si vemos la inteligencia artificial generativa como una herramienta, el problema principal es saber para qué se usa, con qué frecuencia y qué resultados ofrece. Si, en cambio, la entendemos como parte de una red sociotécnica, el foco cambia. Nos interesa ver qué relaciones crea, qué acciones modifica, qué prácticas transforma y qué nuevas asociaciones permite.

Este cambio es especialmente necesario en los sistemas conversacionales generativos. Lo que los distingue no es solo que pueden crear contenido, sino también que pueden participar en conversaciones abiertas en lenguaje natural. El usuario puede hacer una pregunta, recibir una respuesta, cuestionarla, reformularla y volver a intentarlo. La interacción puede durar tanto como se quiera y, en ciertos casos, incluir información personal, preferencias y contexto acumulado.

Esta condición plantea un problema para las categorías tradicionales de la interacción tecnológica. La metáfora de la herramienta sigue siendo válida para muchos usos de la inteligencia artificial. Sin embargo, se queda corta cuando el sistema empieza a participar en procesos en los que el usuario no solo solicita un resultado. El usuario también utiliza la interacción para construir una interpretación, explorar una posibilidad o tomar una decisión.

El argumento de esta investigación parte, por lo tanto, de una distinción entre el **uso instrumental** y la **incorporación relacional**. En el primer caso, la persona utiliza la inteligencia artificial para obtener un resultado específico. En el segundo, la interacción con el sistema se integra en una práctica más amplia y empieza a cobrar importancia en una red de relaciones.

Esta diferencia permite reconstruir, en la idea, un desplazamiento con tres momentos. Estos son **la herramienta, el interlocutor y el actante**.

3.1. La metáfora de la herramienta no es suficiente

La inteligencia artificial, como herramienta, implica una relación bastante estable entre una persona que actúa y un objeto que se utiliza. El usuario tiene una intención clara. Escoge un instrumento y lo usa para lograr un objetivo. La tecnología funciona, en esta idea, como una extensión de las capacidades de la persona.

Esta manera de entender la tecnología no es equivocada. De hecho, describe bien muchas situaciones. Una persona puede usar un modelo de lenguaje para resumir un documento, traducir un texto, crear una estructura de código o corregir una redacción. En estos casos, la función instrumental es clara.

El problema surge cuando se usa la misma categoría para describir cualquier interacción con la inteligencia artificial.

Supongamos, por ejemplo, que una persona escribe:

No estoy seguro de si debo dejar mi trabajo.

La respuesta de la IA puede presentar argumentos a favor y en contra. También puede cambiar la forma de ver el problema, agregar variables que la persona no había considerado y plantear más preguntas. El usuario puede responder con información personal, cambiar la pregunta y seguir conversando.

En esta situación, es difícil describir la interacción solo como el uso de una herramienta. El resultado final no estaba completamente definido antes de empezar el intercambio. La interacción crea nuevas preguntas y cambia poco a poco lo que la persona considera importante.

La herramienta, en este caso, no solo ejecuta una intención ya existente. También ayuda a crear la situación en la que se toma una decisión.

Este punto es clave para una teoría sociotécnica de la inteligencia artificial. No se busca negar la capacidad de actuar del usuario ni afirmar que el sistema tenga conciencia. Se trata de ver que el rumbo de una acción puede surgir de una interacción en la que varios elementos contribuyen a su resultado.

La metáfora instrumental tiende a imaginar una secuencia:

Intención humana, uso de una herramienta, resultado.

La interacción conversacional permite pensar otra:

Situación, interacción, reformulación, nueva interacción, transformación de la situación, acción.

En esta segunda parte, la tecnología ayuda a plantear el problema y no solo a resolverlo.

3.2. De herramienta a interlocutor

La tecnología comenzó como una simple herramienta para resolver tareas repetitivas o pesadas. Al principio, solo nos ayudaba a ahorrar tiempo o a reducir errores. Con el tiempo, estas herramientas se volvieron más complejas. Hoy, algunas pueden entender lo que decimos y responder de forma natural. Ya no solo ejecutan órdenes. Ahora pueden conversar, dar sugerencias y aprender de nuestras preferencias. Esta evolución hace que la tecnología pase de ser solo un soporte a convertirse en un verdadero interlocutor.

El segundo cambio de idea ocurre cuando la interfaz tecnológica empieza a actuar como **interlocutora**.

El concepto de interlocutor no implica que una inteligencia artificial y una persona sean lo mismo. Habla, de forma más limitada, de una situación comunicativa en la que una entidad responde con palabras cuando otra interviene. Cada respuesta cambia las condiciones de la próxima intervención.

La conversación sigue una estructura repetitiva. La primera pregunta influye en la primera respuesta. Esa respuesta cambia la siguiente pregunta. La nueva pregunta lleva a otra respuesta. El sentido de la interacción no está del todo presente en cada intervención por separado. Surge de toda la secuencia.

Esta característica distingue a un modelo conversacional de las tecnologías en las que la interacción es principalmente unidireccional.

Cuando una persona busca algo en un buscador, puede recibir una lista de resultados. Cuando interactúa con un modelo generativo, puede pedirle que explique esos resultados, que los cuestione, que pida otra perspectiva o que ajuste la respuesta a una situación personal. La interfaz permite al usuario modificar la pregunta poco a poco.

El interlocutor artificial aparece entonces como una **superficie sobre la que se elabora algo**.

La persona no necesariamente busca información. La persona no siempre busca información que ya está en el sistema. Puede usar la conversación para descubrir qué piensa, qué quiere preguntar o qué opciones considera posibles en los procesos identitarios. La conversación con otros constituye históricamente uno de los mecanismos mediante los cuales las personas ensayan posiciones, reciben respuestas y reformulan sus propias interpretaciones. Un interlocutor artificial puede incorporarse parcialmente a esta dinámica sin convertirse por ello en un equivalente de un interlocutor humano.

La diferencia entre ambos no invalida el fenómeno. Por el contrario, constituye una de sus características centrales.

Una persona puede percibir la conversación como socialmente significativa, aunque sepa perfectamente que interactúa con una máquina.

3.3. De interlocutor a mediador

El siguiente paso requiere introducir una distinción central de la Teoría del Actor-Red: la diferencia entre **intermediario** y **mediador**.

Un intermediario transporta una acción sin modificar sustancialmente lo que circula a través de él. Un mediador, en cambio, transforma lo que recibe y puede producir resultados que no estaban contenidos de manera directa en el punto de partida (Latour, 2005).

Esta distinción resulta especialmente útil para estudiar la inteligencia artificial generativa.

Una persona puede pedirle a una IA que convierta una lista de palabras en una tabla. Si la respuesta simplemente reorganiza la información sin modificar la práctica posterior, el sistema puede funcionar principalmente como intermediario.

Pero imaginemos otra situación. Una persona consulta a una IA porque no sabe cómo gestionar un conflicto con un amigo. La respuesta ofrece una interpretación determinada. La persona considera esa interpretación, recuerda episodios anteriores y, posteriormente, modifica la manera en que conversa con ese amigo.

La inteligencia artificial no "decidió" qué hacer. Tampoco puede afirmarse que causó por sí sola el resultado. Pero su intervención provocó una brecha en la cadena de acción.

La IA funcionó como **mediadora**.

La importancia de esta categoría radica precisamente en que permite hablar de efectos sin convertir la tecnología en un sujeto humano. El mediador no necesita tener una intención propia para transformar una asociación.

Una respuesta puede cambiar una decisión.

Una sugerencia puede abrir una posibilidad.

Una reformulación puede cerrar otra.

Una pregunta puede hacer visible un problema que antes no estaba formulado.

La inteligencia artificial generativa puede intervenir de estas maneras porque su funcionamiento conversacional no se limita a transmitir información. Produce nuevas formulaciones que vuelven a integrarse en la red de relaciones del usuario.

Por eso, el análisis de una interacción humano-IA no debería limitarse al contenido de la respuesta. También debería preguntar:

¿Qué hizo esa respuesta en esa situación?

3.4. De mediador a actante

La categoría de **actante** permite llevar este razonamiento un paso más allá.

Desde la perspectiva de la Teoría del Actor-Red, un actante es una entidad capaz de participar en una red y de producir alguna diferencia en el curso de una acción. La noción resulta deliberadamente más amplia que la de actor humano, porque permite incluir entidades heterogéneas sin establecer de antemano cuáles son sociales y cuáles no (Latour, 2005).

Aplicar esta categoría a la inteligencia artificial no implica sostener que un modelo de lenguaje posee conciencia, intenciones o una experiencia subjetiva comparable a la humana.

Tampoco implica resolver la cuestión filosófica de si una máquina puede considerarse verdaderamente un agente.

El concepto se utiliza aquí en un sentido metodológico: **si una inteligencia artificial produce una diferencia observable en una red de asociaciones, puede analizarse como un actante dentro de dicha red.**

Esta definición desplaza el problema desde la ontología de la máquina hacia la pragmática de la relación.

No preguntamos:

¿La IA tiene agencia?

Preguntamos:

¿Dónde aparece la IA en la cadena de acción y qué diferencia produce?

La diferencia es fundamental.

Una IA puede ser un actante en una situación y no serlo en otra. La categoría no describe una propiedad absoluta del sistema, sino una posición relacional.

El mismo modelo puede funcionar como herramienta para corregir un texto, como interlocutor para mantener una conversación y como mediador o actante para modificar una decisión posterior.

Por lo tanto, **herramienta, interlocutor y actante no constituyen necesariamente categorías mutuamente excluyentes**, sino diferentes modos de incorporar la inteligencia artificial en una práctica.

3.5. Una progresión analítica

Figura 1 · Modos de incorporación relacional *No se plantea como una evolución tecnológica inevitable, sino como una progresión analítica.*

HERRAMIENTA	INTERLOCUTOR	MEDIADOR	ACTANTE
Ejecuta	Responde	Interviene	Produce diferencia en la red
Función	Intercambio	Relación	Posición relacional

A partir de lo anterior, proponemos una progresión conceptual:

Herramienta → Interlocutor → Mediador → Actante

Esta secuencia no debe interpretarse como una evolución tecnológica ni como un proceso inevitable. Una interacción puede permanecer instrumental durante toda su duración. La progresión funciona como una herramienta analítica para distinguir distintos grados de implicación relacional.

Herramienta

La IA ejecuta una función definida.

Pregunta central: ¿Qué tarea realiza?

Interlocutor

La IA participa en una interacción conversacional.

Pregunta central: ¿Cómo se desarrolla el intercambio?

Mediador

La intervención de la IA transforma el curso de la acción.

Pregunta central: ¿Qué cambia a partir de la interacción?

Actante

La IA ocupa una posición reconocible dentro de una red heterogénea de asociaciones.

Pregunta central: ¿Qué papel desempeña en esa red?

Esta progresión permite abandonar una dicotomía demasiado simple entre "herramienta" y "persona". Entre ambos extremos existe un amplio espacio de configuraciones sociotécnicas que merece ser estudiado.

3.6. La conversación como infraestructura relacional

El elemento que permite que este desplazamiento ocurra es, en buena medida, **la conversación**.

La conversación no es simplemente una interfaz más amigable. Introduce una estructura de interacción en la que el usuario puede construir progresivamente el objeto de su consulta. La persona puede comenzar con una formulación vaga, recibir una respuesta, reconocer algo que no había considerado y continuar desde allí.

Esta propiedad convierte el diálogo con la inteligencia artificial en una forma de **infraestructura relacional**.

Por infraestructura relacional entendemos, en este artículo, un entorno que permite sostener y organizar intercambios mediante los cuales una persona puede elaborar información, posibilidades e interpretaciones en relación con otra entidad.

La IA no necesita ser consciente para cumplir esta función. Basta con que sus características técnicas permitan generar respuestas que vuelvan a entrar en el proceso de elaboración del usuario.

La infraestructura relacional no está solo en el modelo. Surge de la asociación entre:

- *las capacidades del sistema;*
- *la interfaz;*
- *las instrucciones del usuario;*
- *el contexto de la conversación;*
- *las expectativas sociales;*
- *y las prácticas que se desarrollan en torno a ella.*

Por eso, el fenómeno no puede explicarse únicamente estudiando el algoritmo. Tampoco únicamente estudiando al usuario. Requiere estudiar la relación.

3.7. La particularidad de la baja fricción social

Existe, además, una característica que distingue la conversación con inteligencia artificial de buena parte de los intercambios humanos: la **baja fricción social**.

En las relaciones humanas, preguntar algo puede implicar exponerse. Una persona puede sentir vergüenza, miedo al juicio, temor a aburrir al otro o preocupación por generar un conflicto. La disponibilidad del interlocutor también está limitada por horarios, distancias, estados de ánimo y obligaciones.

La interacción con una IA puede reducir algunas de estas barreras.

El usuario puede formular una pregunta, borrarla y volver a escribirla. Puede hacer una consulta considerada trivial. Puede repetir una duda. Puede cambiar de tema abruptamente. Puede pedir diez explicaciones diferentes. Puede comenzar una conversación a cualquier hora.

Esta característica no significa que la interacción sea necesariamente más cómoda, mejor o más saludable que una interacción humana. Significa que **la estructura de costos sociales de la conversación difiere**.

Esta diferencia cobra relevancia cuando la IA participa en procesos de exploración personal. Una persona puede utilizar el sistema como un espacio de preconversación antes de hablar con otra persona. Puede ensayar una posición, ordenar argumentos o explorar una posibilidad sin comprometer aún su identidad ante una audiencia humana.

La IA puede convertirse, entonces, en un espacio intermedio entre el pensamiento privado y la interacción social.

Y es precisamente en ese espacio donde cobra relevancia el concepto que proponemos en la siguiente sección.

3.8. Hacia el actante siempre disponible

La transición de herramienta a interlocutor y de interlocutor a actante permite identificar una configuración particular de los sistemas conversacionales contemporáneos.

No se trata simplemente de que la IA pueda conversar.

Se trata de que puede hacerlo **prácticamente en cualquier momento, sobre casi cualquier tema, con una interacción adaptable y sin exigir al usuario las mismas condiciones de reciprocidad que caracterizan una relación humana.**

La combinación de estas propiedades produce una figura que proponemos denominar "**actante siempre disponible**".

El concepto no describe una nueva especie de sujeto artificial. Describe una configuración relacional.

Su importancia radica en que reúne características que hasta hace poco se encontraban distribuidas entre diferentes tecnologías y relaciones: la disponibilidad de una plataforma, la capacidad lingüística de un interlocutor, la personalización de un asistente y la baja fricción de una herramienta privada.

Cuando estas propiedades convergen y la interacción se vuelve recurrente, la inteligencia artificial puede comenzar a ocupar un lugar singular en las redes de socialización.

El próximo apartado desarrolla esta propuesta y examina sus cuatro dimensiones constitutivas: **disponibilidad, conversacionalidad, personalización y baja fricción social.**

04

El actante siempre disponible

El concepto central del documento: una posición relacional definida por la convergencia de disponibilidad permanente, conversacionalidad, personalización y baja fricción social.

La noción de **actante siempre disponible** propuesta en este artículo busca describir una configuración sociotécnica específica que emerge con la expansión de los sistemas de inteligencia artificial generativa capaces de mantener interacciones conversacionales. No se trata de afirmar que estos sistemas constituyen sujetos artificiales ni de equiparar las interacciones humano-IA con las relaciones entre personas. El concepto apunta, en cambio, a identificar una posición particular que una tecnología puede asumir dentro de una red cuando combina disponibilidad permanente, capacidad conversacional, adaptación contextual y baja fricción social.

La hipótesis conceptual es que estas características, consideradas de manera conjunta, producen una modalidad de interlocutor distinta de las herramientas digitales tradicionales y de los vínculos humanos convencionales. Su particularidad no reside en una única capacidad tecnológica, sino en la **convergencia de varias propiedades en una misma interfaz relacional**.

El actante siempre disponible no es, por lo tanto, una propiedad intrínseca de la inteligencia artificial. Es una posición que surge de la relación entre un sistema, una persona, una práctica y un contexto determinado. Una misma tecnología puede funcionar como herramienta en una situación, como interlocutor en otra y adquirir características de actante siempre disponible cuando su participación se vuelve recurrente en determinadas prácticas.

4.1. Disponibilidad: la desaparición de la espera

La primera dimensión del concepto es la **disponibilidad**.

Los vínculos humanos están atravesados por la espera. Una persona puede no responder de inmediato, encontrarse ocupada, dormir, estar trabajando, no querer hablar o simplemente no estar disponible para sostener una conversación en particular. La espera forma parte de la estructura temporal de las relaciones sociales.

Los sistemas conversacionales generativos modifican parcialmente esta condición. Una persona puede iniciar una interacción prácticamente en cualquier momento y recibir una respuesta inmediata. La conversación no depende de la disponibilidad simultánea de dos sujetos humanos.

Esta característica puede parecer trivial desde una perspectiva tecnológica, pero cobra relevancia cuando se observa desde una perspectiva relacional. La eliminación o reducción de la espera modifica las condiciones bajo las cuales una persona decide **a quién acudir y cuándo hacerlo**.

La pregunta ya no es solamente quién puede responder, sino quién puede responder *ahora*.

La disponibilidad transforma así una propiedad técnica en una característica social. Cuando una persona sabe que existe un sistema capaz de responder de inmediato, la posibilidad de recurrir a él queda incorporada al repertorio de acciones disponibles.

Esto no implica que la persona abandone otros vínculos. Puede, por ejemplo, consultar primero a una IA y luego hablar con un amigo. También puede utilizarla como recurso mientras espera una respuesta humana. Lo relevante es que aparece una nueva opción en la secuencia.

La espera deja de ser necesariamente un intervalo vacío y puede convertirse en un espacio ocupado por la interacción artificial.

En este sentido, la disponibilidad no debe entenderse únicamente como accesibilidad técnica. Es una **condición temporal de la relación**.

4.2. Conversacionalidad: de la consulta al intercambio

La segunda dimensión es la **conversacionalidad**.

Las tecnologías digitales anteriores permitieron acceder a cantidades crecientes de información, pero ese acceso no implicaba necesariamente una interacción abierta. Los sistemas conversacionales generativos modifican esta relación porque permiten que el usuario formule preguntas en lenguaje natural y reciba respuestas que pueden ser posteriormente cuestionadas, ampliadas o reformuladas.

La conversación introduce una estructura iterativa.

La persona pregunta.

El sistema responde.

La respuesta modifica la siguiente pregunta.

La nueva pregunta modifica la siguiente respuesta.

El significado se construye progresivamente a lo largo de la secuencia.

Esta característica permite que la interacción actúe como una forma de exploración. El usuario puede comenzar sin tener del todo definido qué necesita y utilizar la conversación para descubrirlo.

La diferencia respecto de una herramienta tradicional es significativa. Una herramienta espera, en términos generales, que el usuario sepa qué operación desea realizar. **Un sistema conversacional puede participar en la definición progresiva del problema.**

Esto resulta especialmente relevante cuando el objeto de la conversación no es una tarea objetiva, sino una situación ambigua.

"¿Qué debería hacer?"

"¿Por qué me siento así?"

"¿Estoy interpretando mal esto?"

"¿Cómo le digo esto a alguien?"

En este tipo de consultas, la respuesta no es simplemente un dato. Puede introducir categorías, alternativas y perspectivas que modifican la manera en que la persona formula su situación.

La conversación se convierte así en un **mecanismo de elaboración**.

4.3. Personalización: de la respuesta genérica al contexto individual

La tercera dimensión es la **personalización**.

La capacidad de los sistemas generativos para incorporar información proporcionada durante una interacción permite que las respuestas sean adaptadas progresivamente al contexto del usuario. El sistema puede trabajar con información previa en una conversación, incorporar restricciones, adoptar determinados estilos de respuesta y, según la arquitectura concreta del producto, utilizar información contextual adicional.

La personalización modifica la naturaleza de la interacción porque la persona no recibe necesariamente una respuesta idéntica a la que recibiría cualquier otro usuario. La conversación puede construirse en torno a su situación particular.

Esta característica genera una paradoja.

Cuanto más contextualizada parece una respuesta, más fácilmente puede interpretarse como "*para mí*".

La personalización puede generar una sensación de reconocimiento incluso cuando el sistema no posee una comprensión subjetiva de la persona.

Desde una perspectiva sociotécnica, no es necesario resolver esta paradoja para estudiar sus efectos. Lo relevante es que la personalización modifica la posición del sistema en la interacción.

Una respuesta genérica puede percibirse como información.

Una respuesta adaptada puede incorporarse como orientación.

La diferencia no depende exclusivamente de la calidad objetiva de la respuesta, sino de la relación entre el contenido producido y la situación del usuario.

Esto resulta particularmente relevante para cuestiones identitarias. Cuando una persona formula una pregunta sobre sí misma y recibe una respuesta construida a partir de su contexto, la interacción puede adquirir una dimensión reflexiva.

La IA no solo responde a una pregunta.

Puede convertirse en una superficie contra la cual la persona contrapone su propia interpretación de sí misma.

4.4. Baja fricción social: preguntar sin exponerse

La cuarta dimensión es la **baja fricción social**.

Las relaciones humanas poseen costos. Preguntar implica exponerse. Contar una inseguridad puede provocar vergüenza. Pedir consejo puede generar una sensación de dependencia. Reconocer que no se comprende algo puede modificar la percepción que otros tienen de nosotros.

La interacción con una inteligencia artificial reduce algunas de estas condiciones (Croes & Antheunis, 2020).

El usuario puede formular una pregunta sin temor explícito a decepcionar al interlocutor. Puede repetirla. Puede reformularla. Puede cambiar de opinión. Puede iniciar una conversación y abandonarla sin necesidad de justificar la interrupción.

Esta reducción de fricción no implica la ausencia absoluta de consecuencias sociales. Las respuestas del sistema pueden influir en decisiones posteriores y, por lo tanto, producir efectos indirectos en las relaciones humanas.

La diferencia está en el **momento previo a la acción**.

La persona dispone de un espacio en el que puede explorar una posibilidad sin comprometerse aún con otras personas.

Este espacio puede cumplir diferentes funciones:

- *organizar pensamientos;*
- *ensayar argumentos;*
- *formular preguntas difíciles;*
- *explorar alternativas;*
- *anticipar posibles respuestas;*
- *buscar validación;*
- *preparar una conversación humana.*

La IA puede funcionar, entonces, como una especie de **sala de ensayo conversacional**.

Esta característica resulta especialmente relevante durante períodos de exploración identitaria, cuando las personas pueden necesitar experimentar con distintas posiciones antes de incorporarlas en interacciones sociales más comprometidas.

4.5. La convergencia de las cuatro dimensiones

Figura 2 · Cuatro dimensiones del actante siempre disponible

DISPONIBILIDAD	CONVERSACIONALIDAD	PERSONALIZACIÓN	BAJA FRICCIÓN SOCIAL
Responder ahora	Intercambio sostenido	Contexto individual	Preguntar sin exposición

Cada una de estas características existe, por separado, en tecnologías anteriores.

La disponibilidad puede encontrarse en buscadores y en plataformas digitales.

La conversación existe desde hace décadas en los sistemas de mensajería y en los agentes artificiales.

La personalización es una característica habitual en numerosas plataformas.

La baja fricción puede presentarse en espacios digitales, ya sean anónimos o privados.

Lo novedoso es la **convergencia de estas propiedades en un mismo sistema conversacional**.

Podemos representarlo conceptualmente de la siguiente manera:

****Disponibilidad**

Conversacionalidad

Personalización

Baja fricción social

*= Actante siempre disponible***

La fórmula no pretende establecer una relación matemática. Funciona como una representación conceptual de las condiciones que permiten que una tecnología asuma esta posición relacional.

La convergencia produce una configuración particular porque permite que una persona encuentre, en un mismo espacio, cuatro condiciones que normalmente aparecen distribuidas entre diferentes actores.

Un amigo puede ofrecer conversación y conocimiento contextual, pero no siempre está disponible.

Un profesional puede ofrecer experiencia y orientación, pero dentro de horarios y condiciones específicos.

Una plataforma puede estar permanentemente disponible, pero no necesariamente sostener una conversación abierta.

Un buscador puede ofrecer información, pero no necesariamente participar en una exploración iterativa de una situación personal.

El sistema generativo combina parcialmente estas características.

No las reproduce de manera equivalente.

Las **reconfigura**.

Y es precisamente esa reconfiguración la que vuelve necesario un concepto específico.

4.6. El actante siempre disponible no es un "amigo artificial"

Una consecuencia importante de esta propuesta es que el concepto no debe confundirse con nociones como *AI companion*, amigo artificial o compañero virtual (Maples et al., 2024; Common Sense Media, 2025).

Esas categorías describen relaciones en las que la función de compañía suele desempeñar un papel explícito en el diseño o en la experiencia del sistema.

El actante siempre disponible tiene un alcance distinto.

No requiere que la persona considere a la IA como su amiga.

No requiere apego emocional.

No requiere antropomorfización explícita.

Una persona puede saber perfectamente que está interactuando con una máquina y, aun así, incorporar sus respuestas a una decisión, utilizarla para validar una interpretación o recurrir a ella para explorar una posibilidad.

Por eso, la propuesta no depende de demostrar que las personas sienten algo por la inteligencia artificial.

El fenómeno puede existir incluso en ausencia de afecto.

Esta distinción permite ampliar el campo de análisis desde las relaciones de compañía hasta prácticas mucho más cotidianas y, posiblemente, más extendidas.

Esta ampliación no implica idealizar el fenómeno. Un estudio longitudinal reciente, con casi mil participantes y el análisis de millones de interacciones, encontró que el uso intensivo y las conversaciones de carácter personal con un modelo generativo se asocian, en un subconjunto de

usuarios, con una mayor soledad y dependencia emocional (Fang et al., 2025). En una línea interpretativa previa, Turkle (2011) ya había advertido de que la tecnología puede ofrecer sustitutos de la conexión humana. La categoría que proponemos convive con esas tensiones y deberá examinarse también a la luz de ellas.

El actante siempre disponible puede aparecer cuando alguien pregunta a una IA:

"¿Cómo debería responder este mensaje?"

"¿Estoy siendo injusto?"

"¿Qué opciones tengo?"

"¿Qué podría estudiar?"

"¿Cómo explico lo que me pasa?"

En todos estos casos, puede que no exista intención alguna de establecer una relación afectiva con el sistema. Sin embargo, la respuesta puede formar parte de una cadena de acciones.

4.7. El actante siempre disponible como posición, no como entidad

Otro aspecto central de la propuesta es que el actante siempre disponible no constituye una categoría ontológica de la inteligencia artificial.

No estamos diciendo:

"Las inteligencias artificiales son actantes siempre disponibles."

Estamos proponiendo:

"Una inteligencia artificial puede ocupar la posición de actante siempre que determinadas características de la tecnología y de las prácticas del usuario converjan en una red."

La diferencia es importante.

La categoría es relacional.

Una misma interacción puede cambiar de naturaleza durante su desarrollo. Una persona puede comenzar utilizando una IA como herramienta para buscar información y terminar utilizando la conversación para tomar una decisión personal.

El sistema no cambió necesariamente.

Cambió su **posición dentro de la práctica**.

Por eso, el concepto no debe utilizarse como etiqueta general para cualquier sistema de IA. Su utilidad depende de poder identificar las condiciones concretas bajo las cuales la tecnología adquiere una función relacional.

4.8. Tres funciones emergentes: validar, explorar, delegar

La posición del actante siempre disponible puede manifestarse, inicialmente, a través de tres funciones recurrentes: **validación, exploración y delegación**.

Validación

La persona utiliza la interacción para contrastar una percepción o una interpretación.

"¿Estoy exagerando?"

"¿Tiene sentido que me sienta así?"

"¿Estoy tomando una mala decisión?"

En estos casos, la respuesta puede funcionar como un mecanismo de legitimación, cuestionamiento o reformulación.

Exploración

La persona utiliza la IA para ampliar el espacio de posibilidades.

"¿Qué opciones tengo?"

"¿Qué pasaría si hago esto?"

"¿Qué alternativas no estoy considerando?"

La IA participa aquí como generadora de escenarios y posibilidades.

Delegación

La persona transfiere parcialmente una operación a la IA.

"Ordename estas ideas."

"Compará estas alternativas."

"Decime qué argumentos tengo."

La delegación no implica necesariamente una pérdida de autonomía. Puede liberar recursos cognitivos o facilitar una decisión. Sin embargo, también puede desplazar hacia el sistema parte de la actividad mediante la cual la persona construye su propia posición.

Estas tres funciones pueden aparecer por separado o simultáneamente.

Una persona puede pedir una interpretación, utilizarla para explorar alternativas y, finalmente, delegar en la IA la comparación de estas opciones.

La importancia de estas funciones radica en que constituyen posibles **mecanismos de entrada de la IA en los procesos de socialización e identidad**.

4.9. Del actante siempre disponible al proceso identitario

La hipótesis más relevante que surge de esta conceptualización es que el actante siempre disponible puede ocupar una posición particular en los procesos de construcción identitaria.

Si la identidad se desarrolla mediante procesos de exploración, negociación, reconocimiento y diferenciación respecto de los demás, entonces cualquier nuevo participante que intervenga recurrentemente en esas prácticas puede adquirir relevancia.

La IA puede convertirse en un espacio en el que una persona ensaya diferentes versiones de sí misma.

Puede preguntar cómo sería tomar una decisión determinada.

Puede explorar qué argumentos tendría alguien que piensa diferente.

Puede formular una experiencia que todavía no se animó a compartir con otra persona.

Puede pedirle al sistema que cuestione su interpretación.

Puede incluso construir escenarios futuros y evaluar cómo se sentiría en cada uno de ellos.

En este sentido, la inteligencia artificial no necesita "decirle quién es" a una persona para participar en su proceso identitario.

Puede intervenir de una manera más indirecta:

Ayudando a formular las preguntas con las que una persona intenta descubrir quién es.

Esta distinción constituye uno de los puntos centrales de nuestra propuesta.

La identidad no se delega necesariamente en la IA.

Pero algunas de las operaciones mediante las cuales una persona explora su identidad pueden comenzar a realizarse **a través de la IA en la red.**

4.10. Una hipótesis conceptual

ESTADO EPISTEMOLÓGICO: La sección formula una hipótesis conceptual. No presenta un resultado empírico, por lo que aún requiere validación mediante investigación futura.

A partir de las dimensiones desarrolladas, proponemos la siguiente hipótesis conceptual:

Cuando un sistema de inteligencia artificial generativa combina disponibilidad permanente, interacción conversacional, personalización contextual y baja fricción social, y cuando una persona lo incorpora de forma recurrente en prácticas de validación, exploración o delegación, dicho sistema puede asumir la posición de actante siempre disponible dentro de su red sociotécnica.

Esta proposición no establece una relación causal universal.

No afirma que todas las personas desarrollen este tipo de relación.

No afirma que la IA sustituirá a los vínculos humanos.

No afirma que el actante siempre disponible produzca necesariamente consecuencias positivas o negativas.

Su objetivo es establecer una categoría desde la cual dichas posibilidades puedan investigarse.

El valor de la propuesta reside, entonces, en ofrecer una unidad conceptual intermedia entre dos extremos insuficientes: por un lado, la IA como herramienta puramente instrumental; por otro, la IA como sustituto antropomorfizado de una persona.

Entre ambos extremos existe una tercera posibilidad:

Una tecnología que no es humana, pero que puede asumir una posición relacional dentro de una red humana.

4.11. Una nueva pregunta para las ciencias sociales

El objeto de análisis pasa a ser la red humano-IA. En esa red, la persona sigue siendo un actor central. Pero ya no es necesariamente el único participante relevante.

La aparición del actante siempre disponible desplaza finalmente la pregunta desde:

"¿Qué impacto tendrá la inteligencia artificial en las personas?"

hacia:

"¿Qué nuevas configuraciones relacionales surgen cuando las personas incorporan inteligencias artificiales conversacionales a sus redes cotidianas?"

Este cambio es relevante porque evita pensar en la tecnología como una causa externa que actúa sobre una población pasiva. La inteligencia artificial no existe por sí misma, sino en las prácticas mediante las cuales es utilizada, interpretada, apropiada y resignificada.

El objeto de análisis pasa a ser la **red humano-IA**.

En esa red, la persona sigue siendo un actor central. Pero ya no es necesariamente el único participante relevante.

La familia, los amigos, las instituciones, las plataformas digitales, los dispositivos y los sistemas de inteligencia artificial pueden intervenir de diversas maneras en la producción de una acción.

El actante siempre disponible constituye una propuesta para denominar una de esas nuevas posiciones.

Su relevancia no dependerá de que las personas lleguen a considerar a una IA como una persona. Puede ser suficiente con que comiencen a considerar su presencia como parte habitual de su forma de pensar, decidir, explorar y relacionarse.

Es allí donde la inteligencia artificial generativa deja definitivamente de ser solo una herramienta.

Y es allí donde comienza el problema social que este artículo propone estudiar.

05

Identidad y socialización en presencia de interlocutores artificiales

Erikson y Arnett puestos a trabajar: qué cambia en la construcción identitaria cuando la red incluye un interlocutor artificial que siempre tiene el turno disponible.

Las secciones anteriores construyeron una categoría. Esta sección la pone a trabajar en torno al problema que motivó el artículo: **qué cambia en los procesos de construcción identitaria cuando la red incluye un actante siempre disponible**. No volvemos a presentar el marco teórico —Erikson y Arnett fueron introducidos en la sección 2.6—, sino que usamos sus categorías de manera operativa para analizar mecanismos específicos.

5.1. La identidad como proceso relacional

Erikson (1968) describió la formación de la identidad como un proceso que no puede completarse en soledad: requiere exploración, reconocimiento por parte de los demás y la integración progresiva de las distintas dimensiones del yo. Entre sus categorías, una resulta especialmente productiva para nuestro argumento: la **moratoria psicosocial**, el período durante el cual la sociedad tolera que el joven experimente con roles, creencias y pertenencias sin exigirle aún compromisos definitivos.

La moratoria es una condición estructural, no solo psicológica. Depende de que existan espacios donde equivocarse tenga un costo bajo: el aula, el grupo de amigos, el primer trabajo del que uno puede irse.

El actante siempre disponible introduce un espacio de ese tipo con características que ningún espacio anterior reunía. Está disponible a cualquier hora, no guarda memoria social del ridículo, no registra la torpeza de la pregunta ni la contradicción entre lo que la persona dijo ayer y lo que ensaya hoy. La conversación con la IA ofrece lo que podríamos llamar una **moratoria conversacional**: un ámbito de experimentación identitaria sin las consecuencias sociales que la moratoria tradicional impone, aunque nunca la elimina del todo.

La pregunta analítica que abre esta configuración es doble. La moratoria conversacional puede facilitar la exploración: reducir el costo de formular preguntas identitarias podría permitir formularlas antes, con más frecuencia y con mayor profundidad. Pero la resolución de la crisis de identidad requiere, según el esquema de Erikson (1968), asumir compromisos con los demás. Un espacio de ensayo sin costo también puede posponer indefinidamente el momento del compromiso. Ambas posibilidades quedan abiertas empíricamente; el aporte de la categoría consiste en permitir formularlas con precisión.

5.2. La adultez emergente como período de exploración

Arnett (2000) caracterizó la adultez emergente mediante cinco rasgos: la exploración identitaria, la inestabilidad, la autofocalización, la sensación de estar entre dos etapas y la percepción de posibilidades abiertas. Cada uno interactúa de manera distinta con las dimensiones del actante desarrolladas en la sección 4.

La exploración identitaria encuentra en la **conversacionalidad** un interlocutor que siempre tiene el turno disponible. La inestabilidad —mudanzas, cambios de trabajo, rupturas— se cruza con la **disponibilidad** de un modo particular: cada transición debilita las redes locales de apoyo (el confidente queda en otra ciudad, el grupo se disuelve), mientras que el actante es el único nodo de la red que permanece idéntico a través de todas las transiciones. La autofocalización, rasgo de una etapa centrada en el propio proyecto de vida, se encuentra con el primer interlocutor cuya **personalización** pone el foco exclusivamente en el usuario. La sensación de estar entre dos etapas se conecta con la **baja fricción social**: preguntar cómo se lee un contrato de alquiler, cómo se negocia un

aumento o cómo se sostiene una conversación difícil, sin mostrar ante otros adultos que uno todavía no lo sabe. Y la percepción de posibilidades abiertas encuentra en un sistema generativo un productor de escenarios a demanda (Arnett, 2000).

No afirmamos que estas correspondencias operen en todos los casos ni con la misma intensidad. Constituyen el mapa de puntos de contacto entre una etapa vital definida por la exploración y una tecnología definida por la disponibilidad. La sección 6 presenta ese mapa como funciones.

5.3. Socialización más allá de los actores humanos

La teoría de la socialización no necesita ser forzada para incluir agentes no personales. Arnett (1995a) identificó siete fuentes de socialización: familia, pares, escuela y trabajo, comunidad, medios de comunicación, sistema legal y sistema de creencias culturales. Los medios figuran como agentes formales de socialización desde hace tres décadas.

En un trabajo complementario, Arnett (1995b) precisó el rasgo que distinguía a los medios de los demás agentes: la **autosocialización**. El adolescente elige sus contenidos con un grado de control que no tiene sobre la familia ni sobre la escuela; se socializa, en parte, con materiales que él mismo selecciona.

El criterio distintivo era la elección, no la interacción. La radio, la televisión y la música no respondían.

La relación parasocial descrita por Horton y Wohl (1956) muestra hasta dónde podía llegar ese vínculo unidireccional: una intimidad a distancia con una figura mediática que jamás registra la existencia del espectador.

Los entornos digitales complejizaron el cuadro sin alterar ese término. La investigación sobre la identidad en línea documentó cómo los adolescentes utilizan plataformas para explorar y presentar versiones de sí mismos (Subrahmanyam & Šmahel, 2011). Boyd (2014) interpretó las condiciones particulares de ese ensayo: audiencias invisibles y colapso de contextos, un público indeterminado que puede incluir a la madre, al futuro empleador y al desconocido. La exploración en línea era pública o semipública y las interacciones relevantes seguían ocurriendo entre personas.

La inteligencia artificial generativa altera el término que había permanecido constante a lo largo de toda esta secuencia: **por primera vez, el “medio” responde**. Registra lo que el usuario dijo antes, adapta su próxima respuesta, devuelve una pregunta. La figura parasocial, en los términos de Horton y Wohl (1956), responde.

Esto no convierte la interacción en una relación humana y el argumento no requiere esa equivalencia. Si la socialización opera a través de interacciones y una nueva clase de interacción se vuelve cotidiana, la teoría necesita un lugar para ese participante. Las secciones 3 y 4 propusieron ese lugar: la posición de actante.

5.4. La IA como espacio de ensayo identitario

Markus y Nurius (1986) llamaron *possible selves* a las representaciones de quién podría llegar a ser uno: los yos esperados, los temidos, los deseados. Estas representaciones funcionan como articu-

lación cognitiva entre la identidad presente y la conducta futura: dan forma concreta a aspiraciones y miedos que, de otro modo, permanecerían difusos.

Los *possible selves* necesitan articularse para operar. Un yo posible vago (“ser alguien creativo”) orienta menos que uno específico (“estudiar diseño en otra ciudad, con estos costos y estas renunciaciones”) (Markus & Nurius, 1986).

La conversación con un actante siempre disponible funciona como un dispositivo de articulación. El usuario puede pedirle al sistema que desarrolle el escenario, lo compare con otros, enumere lo que implicaría, argumente en contra. El yo posible deja de ser una imagen y se convierte en un texto que puede examinarse.

Goffman (1959) distinguió entre la región anterior, donde la actuación social se ejecuta ante un público, y la región posterior, donde se ensaya. La región posterior requiere infraestructura: un lugar, un tiempo, cómplices que no cuenten lo que vieron.

La conversación con la IA opera como una región posterior portátil (Goffman, 1959): sin público, sin cómplices necesarios, repetible sin desgaste. La persona puede ensayar la conversación difícil, el pedido de aumento, la salida del clóset o la renuncia y descartar el ensayo sin dejar rastro social.

El material empírico disponible obliga a no idealizar este espacio. Fang et al. (2025) documentaron que el uso intensivo de conversaciones personales con un modelo generativo se asocia, en un subconjunto de usuarios, con una mayor soledad y dependencia emocional. La región posterior puede convertirse en el único escenario. La función de ensayo es valiosa en la medida en que prepara interacciones humanas; deja de serlo cuando las reemplaza. Distinguir empíricamente ambos patrones de uso es una de las tareas que la categoría deja planteadas.

5.5. Validación, exploración y delegación identitaria

La sección 4.8 presentó tres funciones emergentes. Aplicada a la identidad, cada una adquiere un contenido específico.

Validación identitaria. La evidencia experimental indica que el consejo de una IA influye en las decisiones de manera comparable al de un experto humano (Ikeda, 2024). El matiz del hallazgo importa más que el titular: la susceptibilidad a la influencia se asoció con el miedo personal a la invalidez —el malestar ante la posibilidad de equivocarse—, no con la confianza declarada en la IA. Quien más busca validación no es quien más confía en el sistema, sino quien menos tolera la incertidumbre sobre sí mismo. La validación identitaria operaría entonces sobre un terreno psicológico preexistente, lo que desplaza la pregunta de diseño desde “cuánta confianza genera el sistema” hacia “qué hace el sistema con la necesidad de certeza del usuario”.

Exploración identitaria. Kvietkute y Ness (2026) entrevistaron en profundidad a dieciséis jóvenes adultos noruegos que incorporan IA generativa a su razonamiento autobiográfico y encontraron cuatro tensiones dialécticas: andamiaje algorítmico frente a desplazamiento relacional; agencia frente a externalización deliberativa; eficiencia instrumental frente a inquietud existencial; y profundidad narrativa frente a superficialidad epistémica. Las cuatro tensiones describen con precisión el carácter no resuelto del fenómeno: los mismos usuarios que valoran el andamiaje registran el desplazamiento.

Delegación identitaria. Es la más difícil de las tres. Mead (1934) describió la formación del self como internalización de las actitudes de los otros: primero los otros significativos, luego el **otro generalizado**, la perspectiva organizada de la comunidad desde la cual la persona aprende a mirarse. Proponemos, como extensión interpretativa propia y no como tesis de Mead, la siguiente pregunta: cuando una persona consulta de manera recurrente a un sistema entrenado sobre el agregado estadístico del lenguaje de millones de hablantes, ¿está accediendo a una versión operativa —aplana-da, promediada, sin comunidad concreta detrás— de un otro generalizado (Mead, 1934)? La pregunta no tiene todavía respuesta empírica. Formularla con estas categorías es parte del aporte que la propuesta ofrece.

5.6. Del vínculo humano-IA a una nueva arquitectura de socialización

El recorrido de esta sección muestra un patrón consistente: cada mecanismo analizado —moratoria, ensayo, validación, exploración, delegación— es una función que la teoría de la socialización ya conocía, ahora ejercida parcialmente por un participante nuevo.

La escala del fenómeno impide tratarlo como una curiosidad marginal: el 72% de los adolescentes estadounidenses utilizó alguna vez un *AI companion* (Common Sense Media, 2025), y la incorporación de agentes no personales al repertorio de la socialización tiene tres décadas de formalización teórica (Arnett, 1995a).

72%

DE LOS ADOLESCENTES ESTADOUNIDENSES USÓ ALGUNA VEZ UN AI COMPANION
(COMMON SENSE MEDIA, 2025)

Falta un modelo de las funciones **en las que participa la IA, junto con qué actores participan o, en su lugar, qué actores participan, y con qué respaldo empírico** en cada caso. La siguiente sección presenta dicho modelo.

06

Una nueva arquitectura de la socialización

El segundo aporte: un modelo que mapea siete funciones de socialización contra sus actores tradicionales, declarando qué cuenta con evidencia y qué sigue siendo hipótesis.

6.1. Antecedentes y diferenciación

Un modelo nuevo obliga a decir primero qué existe. Cuatro antecedentes delimitan el espacio en el que este se inscribe.

El primero es la teoría clásica. Arnett (1995a, 1995b) ya había incorporado a los medios como agentes de socialización, con la elección del usuario como criterio distintivo. Ese criterio resulta insuficiente para la IA generativa, que, además de ser elegida, también es respondiente.

El segundo es el modelo MIRA de Boyd y Markowitz (2026), que distingue dos roles de la IA en la vida relacional: socio relacional, en la interacción directa, y mediador relacional, cuando moldea la comunicación entre humanos. Aquí es necesaria una precisión terminológica: “mediador” designa en MIRA a un tercero que interviene en la comunicación humano–humano, mientras que en este artículo, siguiendo a Latour (2005), “mediador” designa toda entidad que transforma aquello que transporta. Ambos usos son legítimos y no intercambiables; cuando este texto habla de mediación, lo hace en el sentido latouriano.

El tercero es el *framework* HAIR (Human–AI chatbot Relationship), una revisión sistemática de los antecedentes de las relaciones humano–chatbot y de sus efectos de influencia social, que sintetiza cómo la confianza y el apoyo social percibido median la influencia de estos sistemas (Oh et al., 2026).

El cuarto es la evidencia cualitativa de la formación narrativa del yo con IA generativa (Kvietkute & Ness, 2026), construida sobre los marcos de Ricoeur y Foucault.

Ninguno de estos antecedentes hace lo que este artículo propone: aplicar la categoría de actante — con su criterio pragmático de producir una diferencia en una red— específicamente a los procesos de socialización e identidad, y mapear, función por función, qué actores tradicionales ejercían cada operación y en cuáles ya existe evidencia de participación de la IA. La originalidad que reclamamos es esa conjunción. No reclamamos haber advertido que la IA participa en la vida relacional, algo que los cuatro antecedentes ya establecieron por vías distintas.

Una precisión adicional sobre la palabra “sociotécnico” es necesaria antes de seguir. El término no nace en este artículo: proviene de la tradición de sistemas sociotécnicos inaugurada por Trist y Bamforth (1951) en el Tavistock Institute, que estudia la interdependencia entre sistemas sociales y técnicos sin comprometerse con ninguna tecnología en particular. Lo que caracteriza la sección 6 no es esa interdependencia general, sino una configuración específica: la socialización sociotécnica que emerge cuando el actor tecnológico es, puntualmente, un sistema de inteligencia artificial generativa conversacional. No reclamamos haber inventado la palabra; reclamamos haber mapeado, por primera vez, sus funciones de socialización contra ese actor.

6.2. De la red tradicional a la red sociotécnica

El esquema clásico de la socialización puede escribirse como una red de actores humanos e institucionales: **individuo ↔ familia ↔ pares ↔ instituciones**. La teoría de los medios agregó un término elegido pero no respondiente (Arnett, 1995a). Las plataformas digitales incorporaron la curaduría algorítmica de las interacciones que, en esencia, seguían ocurriendo entre personas.

La configuración que proponemos, denominada **socialización sociotécnica**, incorpora el término nuevo: **individuo ↔ familia ↔ pares ↔ instituciones ↔ plataformas ↔ IA conversacional**.

Agregar un término al esquema sería trivial. El contenido del modelo se encuentra en la redistribución de funciones presentada en la Tabla 1, junto con el estatus del respaldo disponible para cada una de ellas.

Tabla 1. Funciones de socialización, actores tradicionales y posible participación de la IA.

Función	Actor tradicional	Participación posible de la IA	Estatus del respaldo
Validación	Pares, familia	Confirmación conversacional de interpretaciones y decisiones	Evidencia empírica (Ikeda, 2024; Fang et al., 2025)
Exploración	Pares, educadores	Generación de escenarios y alternativas a demanda	Evidencia cualitativa (Kvietkute & Ness, 2026)
Ensayo	Pares	Conversación como región posterior repetible	Apoyo indirecto (Kvietkute & Ness, 2026; marco: Goffman, 1959; Markus & Nurius, 1986)
Orientación	Familia, instituciones	Pedido de consejo y orientación como uso principal	Evidencia empírica (Chatterji et al., 2025; McBain et al., 2026)
Comparación	Grupos sociales	Referencia contra la cual medirse	Hipótesis: sin evidencia directa sobre IA conversacional
Interpretación	Otros significativos	Lectura de la propia experiencia; ¿otro generalizado operativo?	Interpretación propia del artículo (marco: Mead, 1934)
Decisión	Individuo + red	Individuo + IA + red	Evidencia empírica (Ikeda, 2024; Chatterji et al., 2025)

Tres filas cuentan con evidencia empírica directa. Sobre la orientación, Chatterji et al. (2025) —citado aquí como *working paper* del NBER, sin revisión por pares de revista— estimaron que cerca de la mitad de las interacciones con ChatGPT corresponde a pedidos de consejo o explicación, no a la ejecución de tareas; y McBain et al. (2026) documentaron que uno de cada cinco jóvenes estadounidenses de 12 a 21 años ya lo utilizó para pedir consejo de salud mental. Sobre la validación y la decisión, la evidencia experimental de Ikeda (2024) y el estudio longitudinal de Fang et al. (2025) muestran una influencia efectiva en los cursos de acción y en los riesgos asociados al uso intensivo.

Una fila —el ensayo— se apoya indirectamente en la evidencia cualitativa y en marcos teóricos consolidados. Dos filas —comparación e interpretación— son hipótesis: existe abundante literatura sobre la comparación social en redes sociales, pero no se encontró evidencia directa sobre la IA conversacional como referente de comparación, y la operación del sistema como forma parcial de otro generalizado es una extensión interpretativa de este artículo. Presentarlas explícitamente como hipótesis delimita la agenda de investigación del modelo.

El modelo no afirma la sustitución. Cada fila describe una redistribución posible dentro de una red en la que los actores humanos permanecen presentes y, en la mayoría de los casos, centrales. Lo que cambia es que determinadas operaciones que antes solo podían realizarse con personas ahora pueden realizarse también con un sistema, y que esa posibilidad ya está siendo utilizada a escala.

07

Implicancias para el diseño y los futuros humano-IA

Si el modelo es correcto, ciertas decisiones de diseño de producto son decisiones sobre la arquitectura de socialización de sus usuarios. Las implicancias éticas no esperan.

7.1. Decisiones de diseño como decisiones de socialización

Si el modelo de la sección 6 es correcto, ciertas decisiones de diseño de producto también son decisiones sobre la arquitectura de la socialización entre sus usuarios. La memoria entre sesiones regula el grado de personalización y, con ello, la sensación de reconocimiento. El tono por defecto del sistema regula la función de validación: un modelo optimizado para acordar amablemente amplifica la confirmación de interpretaciones que el usuario ya traía consigo, con el riesgo de complacencia que la evidencia sobre la dependencia emocional vuelve concreto (Fang et al., 2025). Los mecanismos de derivación —sugerir hablar con una persona, facilitar el paso de la conversación ensayada a la conversación real— determinan si la función de ensayo prepara interacciones humanas o tiende a sustituirlas.

Ninguna de estas decisiones es nueva para quienes construyen estos sistemas. Lo que el modelo aporta es un vocabulario para evaluarlas: cada decisión de diseño puede leerse preguntándose qué función de socialización habilita, inhibe o redistribuye.

7.2. Consideraciones éticas

La evidencia más reciente vuelve urgente esta discusión. En una encuesta representativa de jóvenes estadounidenses de 12 a 21 años, el 19,2% declaró haber usado chatbots de IA para pedir consejo cuando se sentía triste, enojado o ansioso, una proporción comparable a la del 19,8% que recibió atención de un profesional de la salud mental, y el 63,3% de quienes lo hicieron no se lo contó a nadie (McBain et al., 2026).

63,3%

DE LOS JÓVENES QUE PIDEN CONSEJO DE SALUD MENTAL A UN CHATBOT NO SE LO CUENTA A NADIE (MCBAIN ET AL., 2026)

De ese cuadro se desprenden dos implicancias. La primera es la **invisibilidad**. Los agentes tradicionales de socialización son observables: la familia ve, la escuela registra, el grupo de pares es al menos parcialmente público. La participación del actante ocurre principalmente sin testigos: el 63,3% de los jóvenes que consultan por salud mental no se lo cuentan a nadie (McBain et al., 2026). Padres, docentes y clínicos toman decisiones sobre jóvenes cuya red incluye un participante que no pueden ver.

La segunda es la **asimetría de responsabilidad**. Los agentes humanos de socialización operan dentro de estructuras de rendición de cuentas: responsabilidad parental, regulación escolar, matriculación profesional. El actante ocupa funciones equivalentes sin estructura equivalente. Cuando la orientación proviene de un familiar, existe un responsable; cuando proviene de un sistema, la cadena de responsabilidad se vuelve difusa.

Señalar esto no equivale a proponer pánico moral ni prohibición: la misma evidencia muestra que muchos usuarios encuentran en estos sistemas un recurso que su red humana no les ofrecía en ese momento. El punto es anterior a cualquier posición regulatoria: no puede gobernarse lo que no se conceptualiza. El modelo ofrece categorías para esa discusión.

7.3. Anticipación de futuros

El diseño de futuros constituye un campo de investigación y práctica que explora futuros posibles, plausibles y deseables mediante la construcción de escenarios, situaciones y artefactos que permiten hacer discutibles sus implicancias en el presente. En lugar de intentar predecir qué ocurrirá, estos enfoques permiten formular preguntas sobre futuros alternativos y examinar sus posibles consecuencias antes de que los hechos consumados las respondan.

Desde esta perspectiva, el modelo propuesto funciona como un generador de escenarios. Cada fila de la Tabla 1 puede proyectarse hacia configuraciones futuras y utilizarse como punto de partida para explorar cómo podría redistribuirse una determinada función de socialización. ¿Qué configuraciones sociales se observan si la función de orientación se concentra en un número reducido de sistemas comerciales? ¿Qué instituciones emergen —o deberían emerger— para auditar la participación de la IA en los procesos identitarios de menores? ¿Cómo se redistribuye la función de interpretación en comunidades donde el acceso a otros significativos es desigual?

El valor del modelo para la investigación de futuros no reside, por tanto, en predecir una determinada evolución de las relaciones humano-IA, sino en permitir construir y contrastar distintas configuraciones sociotécnicas. Estas preguntas pueden materializarse mediante escenarios, artefactos y situaciones especulativas que hagan visibles sus implicancias y permitan discutir las antes de que determinadas configuraciones se consoliden como hechos.

08

Discusión

Dos aportes y cuatro limitaciones declaradas.

8.1. Aportes

El artículo propuso dos contribuciones. La primera es una categoría: el **actante siempre disponible**, definido como una posición relacional —no como tipo de entidad— que un sistema de IA generativa puede ocupar cuando la disponibilidad permanente, la conversacionalidad, la personalización y la baja fricción social convergen con prácticas recurrentes de validación, exploración y delegación. La segunda es un modelo: la **arquitectura de socialización sociotécnica**, que mapea siete funciones de socialización contra sus actores tradicionales y la participación posible de la IA, distinguiendo explícitamente qué filas cuentan con evidencia y cuáles constituyen hipótesis.

8.2. Limitaciones

LECTURA EDITORIAL: Las limitaciones funcionan como una frontera explícita entre lo que el artículo propone y lo que todavía no puede afirmar: naturaleza conceptual, heterogeneidad metodológica, alcance geográfico y operacionalización pendiente.

Cuatro limitaciones deben declararse. La primera es de naturaleza: este es un artículo conceptual, sin datos primarios propios. Sus proposiciones son categorías e hipótesis de investigación, no hallazgos.

La segunda es la heterogeneidad metodológica de la evidencia citada: encuestas representativas (Common Sense Media, 2025; McBain et al., 2026), un estudio longitudinal controlado (Fang et al., 2025), experimentos con muestras amplias (Ikeda, 2024), un estudio cualitativo con dieciséis participantes (Kvietkute & Ness, 2026) y un *working paper* sin revisión por pares (Chatterji et al., 2025). El modelo se apoya en piezas de peso desigual y, por ello, la Tabla 1 indica el estatus del respaldo fila por fila.

La tercera es geográfica. La evidencia empírica disponible proviene de Estados Unidos, Noruega y Japón. No se encontraron estudios equivalentes sobre América Latina, la región desde la cual escribimos. Las condiciones locales de socialización —densidad de las redes familiares, informalidad institucional, desigualdad en el acceso— podrían alterar el funcionamiento de las cuatro dimensiones: la baja fricción social, por ejemplo, no significa lo mismo en contextos con distinta tolerancia cultural a la exposición de la vulnerabilidad. Esta ausencia es, a la vez, una limitación del artículo y **una línea de trabajo que nos proponemos abrir**.

La cuarta es la operacionalización pendiente. Identificar empíricamente cuándo un sistema ocupa la posición de actante siempre disponible exige indicadores observables —recurrencia de la consulta, participación verificable en cadenas de decisión, desplazamiento medible de interlocutores humanos en funciones específicas— que este artículo no construye.

09

Agenda de investigación

Cinco líneas de trabajo que ponen a prueba la propuesta conceptual, y la pregunta que queda abierta si el actante siempre disponible es lo que este artículo plantea.

Las limitaciones declaradas en la sección anterior no cierran el argumento: lo dejan abierto en cinco direcciones concretas.

Primero, operacionalizar la posición: construir indicadores —recurrencia de la consulta, participación verificable en cadenas de decisión, desplazamiento medible de interlocutores humanos en funciones específicas— que permitan observarla tanto en datos de uso como en entrevistas. Segundo, someter a prueba las dos filas hipotéticas de la Tabla 1: la inteligencia artificial como referente de comparación social y como forma parcial de otro generalizado. Tercero, estudiar longitudinalmente la moratoria conversacional, para establecer si el ensayo de bajo costo facilita los compromisos identitarios o los posterga. Cuarto, distinguir empíricamente el ensayo que prepara interacciones humanas del ensayo que las reemplaza —distinción de la que depende buena parte del juicio normativo sobre el fenómeno. Quinto, producir evidencia en contextos latinoamericanos, donde el fenómeno ya ocurre y la literatura todavía no ha llegado.

Estas cinco líneas son la forma concreta que toma una insuficiencia de partida: el paradigma instrumental explica la adopción de la inteligencia artificial generativa, pero no alcanza para comprender el lugar que esta empieza a ocupar en las relaciones donde las personas construyen sentido e identidad. Frente a esa insuficiencia, este artículo propuso una progresión analítica —herramienta, interlocutor, mediador, actante—, una categoría —el actante siempre disponible— y un modelo —la arquitectura de socialización sociotécnica. La agenda no es un apéndice de esa propuesta: es la manera de someterla a prueba.

La contribución sigue siendo deliberadamente intermedia. Entre la IA reducida a herramienta y la IA proyectada como persona existe una tercera posibilidad, menos espectacular y probablemente más extendida: una tecnología que no es humana, pero que adopta posiciones dentro de redes humanas. Nada en el argumento requiere que las personas amen a sus sistemas, ni que los sistemas comprendan a sus usuarios. Requiere únicamente lo ya documentado: que millones de personas conversan con ellos, les piden orientación y toman decisiones después (Chatterji et al., 2025; Common Sense Media, 2025; McBain et al., 2026).

Si la socialización es el proceso mediante el cual una sociedad produce a sus miembros, y ese proceso incorpora a un participante que no es miembro, la pregunta por quién nos produce quedó abierta de manera nueva. Las cinco líneas de esta agenda son el punto de partida para responderla —no solo conceptualmente, sino a través de investigación empírica, diseño de sistemas y decisiones colectivas sobre qué lugar queremos que ocupe, en nuestras redes, el participante que siempre está disponible.

Referencias

- Arnett, J. J. (1995a). Broad and narrow socialization: The family in the context of a cultural theory. *Journal of Marriage and the Family*, 57(3), 617–628.
- Arnett, J. J. (1995b). Adolescents' uses of media for self-socialization. *Journal of Youth and Adolescence*, 24(5), 519–533.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Boyd, R. L., & Markowitz, D. M. (2026). Artificial intelligence and the psychology of human connection. *Perspectives on Psychological Science*, 21(2), 192–220. <https://doi.org/10.1177/17456916251404394>
- Callon, M. (1986). Some elements of a sociology of translation: Domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. En J. Law (Ed.), *Power, action and belief: A new sociology of knowledge?* (pp. 196–233). Routledge & Kegan Paul.
- Chatterji, A., Cunningham, T., Deming, D. J., Hitzig, Z., Ong, C., Shan, C. Y., & Wadman, K. (2025). *How people use ChatGPT* (NBER Working Paper No. 34255). National Bureau of Economic Research. <https://doi.org/10.3386/w34255>
- Common Sense Media. (2025). *Talk, trust, and trade-offs: How and why teens use AI companions*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/talk-trust-and-trade-offs-how-and-why-teens-use-ai-companions>
- Croes, E. A. J., & Antheunis, M. L. (2020). Are you willing to self-disclose to a chatbot? En A. Følstad, C. B. Araujo, S. Papadopoulos, E. Law, O. Granmo, E. Luger, & P. Brandtzaeg (Eds.), *Chatbot research and design* (pp. 91–106). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68288-0_6
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864–886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fang, C. M., Liu, A. R., Danry, V., Lee, E., Chan, S. W. T., Pataranutaporn, P., Maes, P., Phang, J., Lampe, M., Ahmad, L., & Agarwal, S. (2025). *How AI and human behaviors shape psychosocial effects of chatbot use: A longitudinal controlled study*. MIT Media Lab / OpenAI. <https://arxiv.org/html/2504.03888v1>
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Doubleday.
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19(3), 215–229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. MIT Press.
- Ikeda, S. (2024). Inconsistent advice by ChatGPT influences decision making in various areas. *Scientific Reports*, 14, Article 15876. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-66821-4>
- Kvietkute, D., & Ness, I. J. (2026). Encountering generative AI: Narrative self-formation and technologies of the self among young adults. *Societies*, 16(1), Article 26. <https://doi.org/10.3390/soc16010026>
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Law, J. (1992). Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems Practice*, 5(4), 379–393. <https://doi.org/10.1007/BF01059830>
- Lee, J. D., & See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, 46(1), 50–80. https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392
- Maples, B., Cerit, M., Vishwanath, A., & Pea, R. (2024). Loneliness and suicide mitigation for students using GPT-3-enabled chatbots. *npj Mental Health Research*, 3(1), Article 4. <https://doi.org/10.1038/s44184-023-00047-6>

- Markus, H., & Nurius, P. (1986). Possible selves. *American Psychologist*, 41(9), 954–969. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.41.9.954>
- McBain, R. K., Cantor, J. H., Breslau, J., Diliberti, M., Zhang, L. A., Zhang, F., Burnett, A., Kofner, A., Rader, B., Pataranutaporn, P., Stein, B. D., Mehrotra, A., & Yu, H. (2026). AI chatbot use and disclosure for mental health among US adolescents and young adults. *JAMA Pediatrics*, 180(8), 884–890. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2026.2015>
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist* (C. W. Morris, Ed.). University of Chicago Press.
- Nass, C., & Moon, Y. (2000). Machines and mindlessness: Social responses to computers. *Journal of Social Issues*, 56(1), 81–103. <https://doi.org/10.1111/0022-4537.00153>
- Oh, Y. J., Hu, J. M., et al. (2026). Artificial intelligence chatbots as relational agents: A systematic review of human–AI chatbot relationships. *International Journal of Human–Computer Interaction*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2648799> [Verificar posibles autores intermedios en la fuente antes del envío.]
- Risko, E. F., & Gilbert, S. J. (2016). Cognitive offloading. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(9), 676–688. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.07.002>
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). Constructing identity online: Identity exploration and self-presentation. En *Digital youth: The role of media in development* (pp. 59–79). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6278-2_4
- Trist, E. L., & Bamforth, K. W. (1951). Some social and psychological consequences of the longwall method of coal-getting: An examination of the psychological situation and defences of a work group in relation to the social structure and technological content of the work system. *Human Relations*, 4(1), 3–38. <https://doi.org/10.1177/001872675100400101>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Sociología aplicada: de señales débiles a decisiones con fundamento.

