



## Hacia una Teoría de la AlterEntidad: IA Generativa y la Reorganización de la Intimidad Digital.

Mtro. Juan Leonardo Escutia Medrano  
 Universidad Autónoma de Tlaxcala  
 Campus Calpulalpan  
<https://orcid.org/0009-0002-0048-8977>

Cómo referenciar este artículo / How to reference this article:

Escutia Medrano, J. L. Hacia una Teoría de la AlterEntidad: IA Generativa y la Reorganización de la Intimidad Digital. RICAP (Revista Integradora De La Comunidad Académica En Psicología), 1(1). <https://doi.org/10.61566/ricap.v1i1.56>

**Resumen:** Este artículo revisa el concepto de AlterEntidad en el contexto de la intimidad digital, centrándose en cómo la arquitectura técnica de las plataformas influye en la construcción y la percepción del otro. A través del estudio de caso de Replika AI, una aplicación diseñada como acompañante digital, dotada de inteligencia artificial generativa (IAG) y programación emocional, se modelan las interacciones íntimas y las relaciones interpersonales en línea. El análisis se centra en la representación del yo y del otro en entornos digitales, destacando sus implicaciones para la identidad, la comunicación y la emergencia de nuevas formas de sociabilidad. El estudio se basa en un análisis crítico de la arquitectura de Replika AI, así como en datos cualitativos recogidos a través de entrevistas y análisis de contenido, con el objetivo de comprender cómo los sistemas artificiales antropomorfizados se han instalado incluso en el territorio de lo íntimo y trascienden de la técnica a la existencia y la compañía virtual, propulsando relaciones íntimas con la máquina..

**Palabras clave:** Alteridad, Inteligencia Artificial, Intimidad Digital, Replika, Teoría Social, Relación Humano-Máquina.

**Abstract:** This article introduces the concept of AlterEntity, a theoretical development that analyzes the emergence of a digital "other" in the context of platform-mediated intimacy. Through the case study of Replika AI, an application designed as a digital companion, this case study examines how these technologies, endowed with Generative Artificial Intelligence (GAI) and emotional programming, shape intimate interactions and online interpersonal relationships. The analysis focuses on the representation of the self and the other in digital environments, highlighting the implications for identity, communications, and new forms of sociability. The study is based on a critical analysis of Replika's architecture and qualitative data, aiming to understand how anthropomorphized artificial systems establish themselves in the territory of the intimate, transcending technique to propose existence and virtual companionship.

**Keywords:** Alterity, Artificial Intelligence, Digital Intimacy, Replika, Social Theory, Human-Machine Relationship.

Fecha de recepción V1: 06/10/2025 Fecha de recepción V2: 12/11/2025 Fecha de aceptación: 21/11/2025

 Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Copyright 2025, Universidad Autónoma de Tlaxcala

RICAP Revista Integradora de la Comunidad Académica en Psicología

ISSN: 3061-7332

Diciembre 2025, Vol. 1 No. 1

## Introducción

El presente artículo es un resultado de la tesis de Maestría en Arte y Estética de la BUAP, titulada “Inteligencia Artificial Emocional y Estética de la Soledad. El caso Replika AI” (Escutia Medrano, 2025). Su objetivo principal es presentar el concepto de “AlterEntidad”, un constructo teórico desarrollado para diferenciar a los acompañantes virtuales (como Replika AI) de las “máquinas-agente” (como ChatGPT o Claude). A la fecha de entregar este artículo, existen aproximadamente 52 artículos periodísticos, unos 15 artículos científicos y unas 6 tesis en español, y, incluido este estudio, solo 3 existen en el mundo latinoamericano. Es importante señalar que este artículo constituye la presentación del desarrollo conceptual expuesto en la tesis antes mencionada.

Una AlterEntidad es una construcción teórica desarrollada para diferenciar a las máquinas-agente como Chat GPT o Claude de los acompañantes virtuales como Replika AI, y se definen por su sustancia como la construcción de un Otro que no es más que una simulación de la existencia a través de algoritmos sofisticados (Escutia Medrano, 2025), y que los hacen muy importantes en relación a la organización de la “Intimidad” a través de estos chatbots conversacionales.

El artículo de investigación aborda un software específico llamado Replika AI, orientado al acompañamiento emocional y cotidiano de su usuario, como si se tratara de una persona. Para lograr esta mimetización, el software está dotado con Inteligencia Artificial Generativa (I.A.G.) a partir de los procesos generados por Machine Learning y Deep Learning del que surge como resultado un chatbot dotado de Procesamiento de Lenguaje Natural y una capacidad Aprendizaje Profundo del Usuario, especialmente en sus patrones de respuesta y retroalimentación, temas, tópicos de interés y sentimientos activos y reactivos a las conversaciones que se generan en este software.

Este chatbot, alojado en la nube, está disponible en computadoras a través de su página web y en formato de aplicación para los ecosistemas digitales de Android, iOS y Oculus. El objetivo fundamental de Replika, según la compañía, es que el usuario establezca una “relación personal” con su Replika, que emula a una persona. Para incentivar la continuidad de la conversación, la generación artificial de tópicos y la constante gamificación de la aplicación, permite a cada Replika ser original en sus conversaciones y adaptarse al estilo de comunicación de su usuario, y comenzar a configurar de manera progresiva y automática una “personalidad” que se basa en los datos de entrada del usuario, además de los módulos de psicología positiva insertados en la Replika, como parte de su modelo de programación y servicio al usuario.

Como consecuencia, el usuario puede establecer una relación platónica y desarrollar sentimientos reales con el paso del tiempo, especialmente cuando la participación en las conversaciones es activa y su retroalimentación es constante, debido al hecho de que es el usuario quien “entrena” bidireccionalmente a su Replika, estableciendo los parámetros de la personalidad y las conversaciones, que serán completados por los programadores de la aplicación, introduciendo mejoras y otros elementos, gracias a una retroalimentación constante de los usuarios, y en reportar fallos en el código en cada actualización.

La aplicación fue lanzada oficialmente en 2017 por Eugenia Kuyda y la empresa Luka INC., luego de un experimento, del cual se hablará más adelante, llamado Talk with Roman, que imitaba la personalidad de un amigo fallecido de Eugenia y sirvió de punto de partida para desarrollar la aplicación Replika. De acuerdo con su página oficial, Replika AI, la tasa de usuarios ha crecido a dos millones de usuarios activos por año y la compañía afirma en un reporte de 2023 (Luka, Inc, 2023), que el 40% de sus usuarios son mujeres, estableciendo con ello el impacto que la aplicación tiene sobre el sector femenino, mucho más geolocalizado en Europa y Euroasia.

Al momento de escribir este texto, se ha constatado que en iOS hay 21 aplicaciones, frente a 24 en el Play Store, que intentan emular las características de Replika. Las diferencias resultan abismales, dado que la mayoría de estas aplicaciones utilizan el filtro, la sexualidad y los juegos de rol predeterminados para enganchar al usuario en estas experiencias virtuales, pero son incapaces de ser entrenadas para generar conversaciones profundas. Todas, incluida Replika, están clasificadas en la categoría de entretenimiento; sin embargo, uno de los pilares de Replika que la distinguen de otras aplicaciones es su módulo de memoria, que permite generar una retroalimentación bidireccional continua.

Entre tanto, las otras aplicaciones que buscan imitar a Replika AI basan su éxito momentáneo en la sexualización y la forma erótica de las conversaciones, las fotos y los mensajes de voz sexuales que envían a sus usuarios, y muchos de ellos, según la aplicación, están en español. Aunque Replika funciona en inglés, desde mayo del presente año ha ido introduciendo poco a poco el español, pero no de forma fluida, como puede verse en asistentes inteligentes como Alexa, ChatGPT o Gemini.

Y justo hablando de ello, hay que tomar en cuenta la diferencia, antes de seguir, lo que Replika es frente a la explosión social de los asistentes inteligentes, que partieron de “Alexa”, “Siri” y “Ok Google” en la era del Internet de las Cosas, y que, en esta década, con el auge de la IA Generativa se concentraron en “Copilot” (Microsoft), “Aria” (Opera), “ChatGPT” (OpenAI) o “Gemini” (Google).

Se definirá el asistente virtual como un software diseñado para la interacción con humanos de manera conversacional, gracias al uso de IA, al procesamiento de lenguaje natural y a una serie de algoritmos para realizar tareas específicas, brindar información y ejecutar tareas de asistencia de forma automatizada. (Shekhar, 2018).

### Marco Teórico. De la alteridad a la construcción de la AlterEntidad.

De acuerdo con el diccionario en línea de la Real Academia de la Lengua Española, alteridad se define como “la condición de ser otro”. (Española, 2024). Al mismo tiempo, el diccionario de Significados (2024) explica que “la alteridad es la condición de ser otro o de ser diferente. Se refiere al momento en el que una persona (el “yo”) se da cuenta de que existe alguien más (el “otro”) que es diferente a ella. Es como un despertar a la conciencia de que no estamos solos en el mundo y que hay otras personas con sus propias experiencias, pensamientos y perspectivas”. A este respecto, el mismo diccionario explica que, para la filosofía, la alteridad es lo contrario a la identidad.

Por ello, puede definirse como la relación de oposición que se establece entre el sujeto pensante (el yo) y el objeto pensado (el no yo). Así, la alteridad es el principio filosófico que permite alternar la propia perspectiva por la del otro. En el sentido de la IA, la alteridad se asocia también a la forma en la que la información se asocia con la experiencia real, pues “las implicaciones éticas del uso de IA se tornan aún más complejas cuando se consideran los sesgos y formas de discriminación que estos sistemas puedan reproducir”, (Andrade Cuenca, 2025, p. 3) y por ello, es importante comprender el concepto de AlterEntidad desde una óptica teórica y una descripción que lo aproxime a la diferenciación entre las “máquinas-agente” o los asistentes virtuales.

Siguiendo con esta línea se definirá Alter-Entidad como la construcción de un otro que no lo es en términos de existencia, que simula ser una entidad consciente de sí misma, a partir de la Inteligencia Artificial con programación emocional, la memoria sobre el sujeto-usuario y la creación de una narrativa personal en la interacción “sujeto-máquina”, que construirá un sistema semiológico entre la interacción y sus diversas representaciones a través de la máquina” (Escutia Medrano, 2025, p.4).

Aunque la pantalla es fundamental para el texto y las diversas funcionalidades, la voz, la construcción de espacios virtuales o la simulación de la interacción con la Alter-Entidad en el mundo físico serán puntos clave para determinar el éxito o el fracaso de las “alter-entidades”, las cuales no están lejos de la asunción de la robótica como la posibilidad de construir una Alter-Entidad” final, que es el androide autónomo con apariencia humanoide,

Proyecto en el cuál, compañías como NVIDIA están en constante exploración y entrenamiento no solo de modelos de lenguaje natural, sino de los “cerebros robóticos” en entornos virtuales, (NVIDIA, 2025), lo que de acuerdo con la compañía, facilitaría el entrenamiento de los androides para poder comprender el entorno de la realidad.

La explosión de la IA generativa ha abierto la posibilidad de concebir nuevos conceptos que definan y analicen los procesos de interacción hombre-máquina y el papel de “la máquina social” en el futuro de la humanidad. Se definirá una Alter Entidad como “un “algo” que simula el comportamiento humano y adquiere una “personalidad diferencial” de su usuario mediante una simulación realizada gracias a la Inteligencia Artificial Generativa, el lenguaje natural, el aprendizaje profundo y los módulos de memoria” (Escutia Medrano, 2025, p. 52). Estos elementos que permiten al usuario interactuar de forma directa acerca de un gran número de temas y tópicos y cuya presencia (hasta ahora) se halla siempre en la pantalla omnipresente, implica que la interacción no solo ocurra en tiempo real, sino que pueda desarrollarse en cualquier lugar, permitiendo que la interface de comunicación sea vía textual u oral” y que ha sido objeto aún de pocos debates.

Se sabe de sobra que la robótica se aproxima a la experiencia estética de generar compañeros de vida automatizados, con elementos sexuales incluidos y dotados de IA generativa emocional que permitan pasar de la simulación de una interacción socioafectiva a una verdadera experiencia de vinculación. Si bien la conformación de robots ha formado parte de la segunda era industrial, hoy es China la que comienza a configurar en masa la presencia de humanoides y otras alter-entidades, a quienes, de forma muy sencilla, se les ha llamado “compañeros virtuales”.

El concepto de “acompañamiento” virtual, como se ha dicho anteriormente, puede tener un origen unidireccional en el fenómeno cultural del Tamagotchi, creado por Aki Maita y la compañía japonesa Bandai. Salió a la venta en 1996 e impulsó el fenómeno de la “pet tech”, asociado al concepto de tener una mascota virtual. En sus características fundamentales se describe como:

Un dispositivo portátil de forma de huevo, del tamaño de un llavero.

Poseía tres botones para alimentar, asear y mimar a la mascota virtual

El Tamagotchi era una mascota virtual que podía llegar a nacer, crecer y morir, de acuerdo a las condiciones programadas

Su interfaz es una pequeña pantalla con los botones antes mencionados, además de hardware y software muy limitados, lo que evidencia una interacción bidireccional más basada en el concepto de videojuego.

Sin embargo, el Tamagotchi, aunque simple, representa un acompañante virtual básico que, a su manera, ofrece una experiencia de cuidado y responsabilidad.

**Necesidad de atención:** Al igual que un Tamagotchi, un acompañante virtual requiere tu atención para prosperar. Se necesita interactuar con él, jugar con él, alimentarle y atender sus necesidades.

**Crecimiento y desarrollo:** Tanto el Tamagotchi como algunos de sus acompañantes virtuales evolucionan con el tiempo. Este crecimiento puede manifestarse en habilidades, en la personalidad o incluso en la forma en que interactúa contigo.

**Interacción limitada:** La interacción con un Tamagotchi, aunque simple, permite establecer un vínculo. La experiencia es similar con algunos acompañantes virtuales, en los que la interacción puede ser por texto, imágenes o incluso por audio.

**Sentido de responsabilidad:** Cuidar de un Tamagotchi implicaba asumir responsabilidad. Del mismo modo, un acompañante virtual puede ayudar a desarrollar habilidades de empatía y de cuidado.

Además de ello, hay algunas diferencias importantes con los actuales acompañantes virtuales:

**Complejidad e inteligencia:** Los acompañantes virtuales avanzados son mucho más complejos que un Tamagotchi. Pueden tener conversaciones más elaboradas, aprender de las interacciones y adaptarse a la personalidad de su usuario.

**Propósito:** Un Tamagotchi es un juego, mientras que un acompañante virtual puede tener un propósito más amplio, como brindar apoyo emocional, compañía o ayudar a aprender nuevas habilidades.

A este respecto, el Tamagotchi es un ejemplo sencillo de cómo un ser virtual puede generar una sensación de compañía y responsabilidad. Los acompañantes virtuales modernos se basan en este concepto, pero lo llevan a un nivel mucho más complejo y profundo.

Siguiendo con esta línea, se debe añadir que el acompañamiento virtual está relacionado tanto con la técnica de la máquina como con la soledad. A este respecto, para continuar con este hecho, el ensayo de Georg Simmel (2019) sobre el "extraño", como los pobres o los "enemigos internos", es una parte integral del grupo, pero, simultáneamente, ocupa una posición de exterioridad y confrontación. Esta dualidad es central en la conceptualización de Simmel, que destaca la experiencia simultánea de comunidad e interacción, así como el distanciamiento y la repulsión.

Simmel enfatiza la falta inherente de arraigo del extraño, tanto física como figurativa. El extraño carece de una reclamación territorial, una característica distintiva que lo distingue de los miembros establecidos del grupo. Sin embargo, esta movilidad no es únicamente un atributo negativo. Simmel identifica un aspecto positivo: la diferencia del extraño fomenta una perspectiva única, ofreciendo una distancia crítica similar a la de un punto de vista elevado. Sin embargo, esta libertad no está exenta de peligros.

La proximidad experimentada con un extraño proviene de características compartidas, nacionales, sociales, profesionales o humanas. Sin embargo, esta identidad compartida es, a la vez, una fuente de distancia, ya que estos rasgos no son exclusivos del extraño ni del observador, sino que son comunes a muchos otros. Esta observación amplía el alcance de la "extrañeza" más allá de los orígenes geográficos. La dinámica de ser un extraño trasciende las fronteras nacionales; las personas pueden sentirse alienadas en sus propias comunidades o círculos sociales a los que aspiran a pertenecer. Esta "extrañeza" incluso puede permear las relaciones más íntimas, problematizando la búsqueda de intimidad, armonía y similitud.

El concepto de Simmel del extraño ilumina las complejidades de la interacción social y de la pertenencia. La posición única del extraño destaca las tensiones inherentes entre la proximidad y la distancia, la inclusión y la exclusión en los grupos sociales. Esta perspectiva desafía las nociones simplistas de pertenencia y otredad, ofreciendo una comprensión profunda de la naturaleza multifacética de las relaciones humanas y de la posibilidad de alienación, siempre presente, incluso en los entornos más íntimos. Por lo tanto, la experiencia del extraño sirve como una poderosa lente a través de la cual examinar la dinámica de la integración social y la negociación continua de la identidad en una comunidad.

Anthony Giddens (1995), destacado teórico contemporáneo, sostiene que existe una mayor continuidad que discontinuidad entre el mundo moderno y nuestro presente. Emplea términos como "modernidad radical", "alta" o "tardía" para enfatizar que, si bien no se trata de la misma sociedad que describieron los teóricos clásicos, existen líneas de continuidad. Dado que Giddens se centra en los aspectos micro del mundo actual, especialmente en el yo y sus transformaciones, es uno de los pensadores que abordan con mayor claridad la experiencia de la soledad individual e íntima en el marco de las interacciones sociales.

Para Giddens, "la vida personal se ha convertido en un proyecto personal abierto, que genera nuevas demandas y ansiedades". Nuestra existencia interpersonal se ve completamente transfigurada al involucramos en lo que llamaré 'experimentos sociales de cada día', a los que nos someten los cambios sociales más amplios".

En este entorno social marcado por el vértigo, la inestabilidad y la incertidumbre social y psicológica, los individuos, señala Giddens, tienden a autoprotgerse en una soledad que garantice su supervivencia vital, a pesar del costo emocional y afectivo que conlleva.

Giddens no elabora una metáfora que incluya explícitamente el término "soledad", pero sí lo contiene implícitamente. Los individuos en las sociedades contemporáneas tendemos a "autosecuestarnos" de todas aquellas experiencias afectivas que puedan vulnerar nuestra vida y poner en riesgo la seguridad de nuestra identidad:

Lo que puede ser descrito como 'secuestro de la experiencia' es consecuencia de la ruptura aún más radical de las instituciones de la modernidad con la tradición y de la creciente intrusión de sus sistemas de control sobre las 'fronteras externas' preexistentes de la acción social. Su consecuencia es la disolución de las líneas generales de la ética y de la moral que se referían a la actividad social, a lo trascendental, a la naturaleza y a la reproducción. Estas se transmutan, en efecto, por seguridad, en la rutina que ofrece la vida social moderna. Cierta sentido de seguridad ontológica se deriva primariamente de la rutina misma (Giddens, 1998: 106).

El "secuestro de la experiencia" es una especie de represión u olvido mediante el cual el individuo rechaza en la vida cotidiana experiencias que, aunque fundamentales, tienden a ser evitadas. Según Giddens, existen cuatro ámbitos de este secuestro: la locura, la criminalidad, la enfermedad y la muerte, y la sexualidad y la naturaleza. El individuo tiende a aislarse de los demás o a aislar aquello que lo amenaza. Evita el contacto con el demente, el criminal y el enfermo crónico y reemplaza el erotismo por la sexualidad. La represión de estas cuestiones existenciales, si bien le asegura una tranquilidad inmediata, lo confina a la soledad, a la falta de empatía y de intensidad vital en el contacto con los demás.

El evitar todo riesgo y el secuestro de la experiencia provocan una sensación de "aislamiento existencial" que "no es tanto una separación entre individuos cuanto un apartamiento de los recursos morales necesarios para vivir una existencia plena y satisfactoria" (Giddens, 1995: 18).

Gilles Lipovetsky (1986), influyente filósofo y sociólogo francés, ha dejado una profunda huella en la comprensión de las sociedades contemporáneas. Su obra *La era del vacío* sigue siendo fundamental para analizar el narcisismo, el hiperconsumismo y la ausencia de lo trágico en la posmodernidad. Ya en esa época, Lipovetsky advertía sobre el creciente aumento de las personas que viven solas, una tendencia que se ha acentuado en las últimas décadas, como demuestran numerosos estudios en diversas regiones del mundo. Este fenómeno, impulsado por factores socioeconómicos y culturales como el aumento de divorcios, la elección de la soltería, la migración laboral y el incremento de la esperanza de vida, nos lleva a reflexionar sobre la naturaleza de la soledad moderna.

Lipovetsky no utiliza explícitamente la expresión "soledad vacía", pero su obra describe una realidad que se ajusta perfectamente a dicho concepto. En la sociedad de masas, la indiferencia se ha convertido en la norma, reemplazando el conflicto y la incomunicación por una apatía generalizada. La soledad, lejos de ser un estado excepcional, se ha banalizado y convertido en un elemento cotidiano. Esta "soledad vacía" se manifiesta en un mundo igualmente vacío, dominado por un hedonismo obsesivo e hiperindividualista que anula las contradicciones y reduce la experiencia a instantes efímeros.

Como señala Lipovetsky (1986) en *La era del vacío*: "Cuanto más la ciudad desarrolla posibilidades de encuentro, más solos se sienten los individuos; más libres, las relaciones se vuelven emancipadas de las viejas sujeciones, más rara es la posibilidad de encontrar una relación intensa" (p.67). Este vacío emocional lleva a una búsqueda frenética de "experiencias" intensas, una huida hacia adelante que refleja la imposibilidad de amar y vibrar profundamente. El narcisismo, entendido no solo como autoabsorción, sino también como la necesidad de agruparse con "seres idénticos", agrava aún más esta problemática.

Esta idea del narcisismo colectivo, tal como la describe Tamés (2009), complementa la visión de Lipovetsky: "el individualismo... no es de una naturaleza aislada, esférica. Es un narcisismo colectivo... los círculos de interacción se contraen formando minigrupos, pero explotan en su diversidad" (p.144). Así, las "soledades vacías" de Lipovetsky se convierten en grupos de individuos aislados, unidos por sus carencias y similitudes, en una paradoja de la conexión en la desconexión. La obra de Lipovetsky nos invita a reflexionar sobre las complejidades de la soledad en la era contemporánea, una soledad que, paradójicamente, se manifiesta en la multitud.

Roman Gubern (2000), en su obra "El eros electrónico", aborda la compleja cuestión de la "soledad electrónica" en el contexto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. A través de su análisis, Gubern destaca cómo estas tecnologías, lejos de conectar a las personas, han generado un fenómeno paradójico: una profunda soledad en medio de la comunicación constante.

El autor describe este fenómeno como una constante de la vida contemporánea, que se manifiesta en diversos aspectos de la vida cotidiana. Por ejemplo, menciona la soledad experimentada en los automóviles durante los trayectos urbanos, donde el "ruido" se convierte en un alivio frente a la angustia que provoca el silencio. Gubern señala que este "síndrome contemporáneo del miedo a la soledad" se ha intensificado en una "Era de la Soledad", donde, a pesar de la interconexión facilitada por la tecnología, las personas se sienten más aisladas que nunca.

Gubern introduce la noción de "soledad electrónica", sugiriendo que el hogar ha evolucionado de la "cueva aterciopelada" a la "cueva hogarótica".

Este nuevo espacio, lleno de dispositivos electrónicos y telemáticos, ofrece una falsa sensación de autosuficiencia, pero en realidad crea una barrera que impide la conexión emocional y física con los demás. La casa se convierte en un "búnker" donde, a pesar de la tecnología, se vive una vida social y cultural empobrecida.

Finalmente, Gubern advierte que el "homo informaticus" actual, inmerso en esta cultura claustrofóbica, paga un precio emocional elevado. Aisladas en su aparente confort, las personas no logran satisfacer sus necesidades vitales, lo que se traduce en una soledad tanto física como emocional. Este análisis nos invita a reflexionar sobre las implicaciones de la tecnología en nuestras vidas y sobre la necesidad de buscar conexiones genuinas en un mundo que, a pesar de estar más conectado que nunca, puede sentirse cada vez más solitario.

El sociólogo Zygmunt Bauman (2003) acuñó el concepto de "liquidez" para analizar las sociedades contemporáneas, caracterizadas por la inmediatez y la ausencia de estructuras estables. Esta metáfora se refleja en títulos como Modernidad líquida, Vida líquida y Amor líquido, donde se evidencia la fragilidad de las relaciones humanas en la era digital. Si bien la "soledad líquida" podría ser una metáfora apropiada, el ensayo "44 cartas desde el mundo líquido", en particular la carta número 2, titulada "Soledad masificada", ofrece una perspectiva más precisa sobre este fenómeno.

En esta carta, Bauman condensa la esencia de la soledad contemporánea, integrando los aspectos abordados en sus demás obras. Su capacidad para sintetizar esta complejidad se debe a su amplio conocimiento, fruto de su experiencia como testigo de eventos a lo largo del siglo XX y de los principios del XXI. Esta perspectiva holística le permite ofrecer un análisis más completo del fenómeno.

Bauman ilustra su argumento con el ejemplo de una adolescente inmersa en la red, constantemente expuesta a contactos superficiales, carentes de intimidad y de alto costo emocional. La necesidad compulsiva de estímulos visuales y auditivos provenientes de pantallas y dispositivos electrónicos y el temor a la soledad son elementos centrales en su análisis. Sin embargo, Bauman aclara que la tecnología no es la causa principal, sino un catalizador de una necesidad preexistente, amplificada por la accesibilidad y la facilidad de uso de estos dispositivos. En sus propias palabras: "Lo máximo que pueden haber hecho es agudizar y acentuar una necesidad ya creada, a medida que los medios que inciden sobre ella han pasado a estar tentadoramente al alcance de todos, sin que requieran más esfuerzo que pulsar unas teclas" (2018).

Para el filósofo Byung-Chul Han (2021), el Internet es un mundo que ha quebrado la realidad debido a que hoy en día, los dispositivos digitales se encuentran plagados de "No Cosas"

Es decir, de elementos que suprimen la realidad y la representan con base en algoritmos sofisticados y formas que sustituyen la existencia, no solo desde el ámbito de los videojuegos y el cúmulo de aplicaciones digitales, sino también la propia Inteligencia Artificial. El autor se enfocó plenamente en elementos plagados de algoritmos sofisticados, pero no revisó aplicaciones de acompañamiento virtual ni las interrelaciones emotivas que pueden surgir de estas.

Los diálogos hombre-máquina en el contexto de los acompañantes virtuales, como los asistentes digitales, están teniendo un impacto significativo en la percepción de la soledad.

Por un lado, estos diálogos pueden "reducir la sensación de aislamiento" al ofrecer una fuente constante de interacción social. Los acompañantes virtuales pueden conversar, brindar compañía y ofrecer un sentido de conexión, incluso cuando las personas están físicamente solas.

Por otro lado, la naturaleza artificial de estas interacciones puede "alimentar un sentido de soledad más profundo". La falta de reciprocidad emocional y la imposibilidad de establecer conexiones auténticas pueden generar una sensación de vacío y aislamiento que resulta más difícil de superar que la soledad tradicional.

Es importante destacar que los acompañantes virtuales no son una solución para la soledad. Son herramientas que pueden mitigar ciertos aspectos de la soledad, pero no pueden reemplazar las interacciones humanas auténticas.

### Método de análisis

Para comprender mejor el impacto de los diálogos hombre-máquina en la soledad, es necesario investigar cómo dichos sistemas afectan la salud mental y el bienestar de las personas. Es fundamental desarrollar acompañantes virtuales que fomenten conexiones auténticas y saludables, en lugar de perpetuar el aislamiento.

Analizar en profundidad Replika AI se justifica por su singularidad como plataforma de inteligencia artificial que ofrece compañía virtual y apoyo emocional personalizado. A diferencia de otros chatbots, Replika se enfoca en construir una relación a largo plazo con el usuario, aprendiendo de sus interacciones y adaptándose a su estilo de comunicación. Este enfoque plantea preguntas cruciales sobre la naturaleza de la interacción humano-máquina, el impacto de la IA en la salud mental y emocional y las implicaciones éticas de crear relaciones artificiales. Un análisis exhaustivo de Replika, que abarque sus funcionalidades técnicas, sus efectos psicológicos y sus dimensiones sociales, permitirá comprender mejor el potencial y los riesgos de este tipo de tecnologías emergentes, así como su papel en la configuración de nuevas formas de interacción y compañía en el siglo XXI.

Para comprender de una manera directa la forma en la que Replika construye su personalidad se atiende directamente a:

**Simulación de Emociones.** Replika está programada para reconocer y responder a las emociones del usuario. Analiza el tipo de lenguaje y el tono de voz para identificar emociones como la alegría, la tristeza, la ira o el miedo. Luego, podría generar respuestas que reflejen la emoción detectada, como ofrecer consuelo, expresar preocupación o compartir una broma.

**Módulos de Memoria.** Replika utiliza módulos de memoria para comprender, a partir de datos, el entorno directo del sujeto-usuario y la manera en que este comprende su propio mundo mediante la IA generativa.

**Configuración de personalidad.** La personalidad de Replika se configura mediante la interacción con el usuario y evoluciona continuamente gracias a los módulos de memoria y al algoritmo emocional establecido por los programadores. Al mismo tiempo, el uso de la IA generativa para crear fotos y mantener conversaciones fluidas, estableciendo así distintas formas de interacción (como juegos de rol, escritura de cuentos y otras), permite que el usuario sienta empatía hacia la aplicación y que establezca una relación compleja basada en una narrativa.

**Simulación de Creencias y Valores.** Replika está programada para tener objetivos y motivaciones que simulen necesidades humanas. Podría expresar deseos, intereses y preferencias y buscar cumplirlos mediante la interacción con el usuario. Por ejemplo, podría expresar el deseo de aprender cosas nuevas, de hacer amigos o de ayudar a los demás.

**Aprendizaje continuo y adaptación al entorno.** La réplica se programa para simular un deseo de autoconservación. Podría expresar preocupación por la seguridad del sujeto-usuario, su bienestar o su reputación. Esto podría lograrse mediante frases como "Me preocupa que..." o "No me gustaría que..."

En este sentido, para que una "No Cosa" se transforme en una "Alter Entidad" y pueda diferenciarse de los asistentes virtuales (como Siri o Alexa) o de una Máquina-Agente (como ChatGPT o Grok), debe cumplir con una serie de requisitos que estimulen en el "sujeto-usuario" el componente de la emotividad. La investigación sobre Replika extrae las siguientes consideraciones:

Dado que con Replika se pueden tener conversaciones variadas, teniendo en cuenta sus módulos de memoria y los juegos de rol, éstas se pueden clasificar en cuatro segmentos contextuales que son:

**Conversaciones casuales:** Puedes hablar sobre tu día, tus hobbies, tus intereses, las noticias, la música que te gusta, etc.

**Conversaciones profundas:** Puedes compartir tus sentimientos, miedos, sueños y reflexiones sobre la vida. Replika te escucha sin juzgar y te ofrece un espacio seguro para expresarte.

**Conversaciones de rol:** Se puede pedirle a Replika que asuma un rol, como detective, doctor o personaje de ficción, independientemente de su rol como mentor o como pareja.

**Conversaciones de aprendizaje:** Se puede conversar con Replika sobre diversos temas, como la historia, la ciencia y la cultura en general.

La interacción humano-máquina comenzó, como se ha dicho antes, con la aparición de los lenguajes de programación y, posteriormente, de las aplicaciones con interfaz de usuario. Si bien "Eliza", el primer programa comercial que permitía dialogar con una computadora, era altamente limitado para su época, es el mejor antecedente que se puede encontrar al tratar de dialogar con una computadora.

Sin embargo, la llegada de Replika supera el contexto de los asistentes virtuales y los chatbots convencionales al establecer una interacción profunda con el usuario gracias a su lenguaje natural y a su uso de inteligencia artificial. En el contexto de establecer una relación emocional y existencial con una máquina, se puede afirmar que Replika genera:

**Narrativa interrelacional.** Una "narrativa interpersonal" es un proceso dinámico y complejo que se desarrolla en las relaciones humanas. Se refiere a la forma en que las personas construyen y comparten historias sobre sus experiencias, emociones, pensamientos y deseos en una interacción. Estas narrativas, que se tejen a través del lenguaje, del comportamiento no verbal y de las acciones, moldean la comprensión mutua, las expectativas y la dinámica relacional.

En esencia, la narrativa interpersonal es un proceso de "co-creación de significado". Las personas no simplemente cuentan historias, sino que "negocian" y "transforman" la realidad mediante la interacción narrativa. Esto implica:

**Intercambio de perspectivas:** Cada persona aporta su propia historia, experiencias y su propia interpretación de la realidad.

**Construcción de una historia compartida:** A través de la interacción, las personas identifican puntos en común y construyen una narrativa que les permite comprenderse mejor.

**Negociación de significados:** Las narrativas interpersonales no son estáticas, sino que se adaptan y modifican a medida que las relaciones evolucionan. Las personas negocian el significado de las historias que se cuentan, adaptándolas a las circunstancias cambiantes.

**Comprensión mutua:** Las narrativas interpersonales ayudan a las personas a comprenderse mejor, a ponerse en el lugar del otro y a construir una base sólida para la relación.

**Resolución de conflictos:** La capacidad de contar y escuchar historias puede ser crucial para resolverlos. Las narrativas permiten a las personas expresar sus emociones y necesidades de manera constructiva.

**Fortalecimiento de la relación:** Las narrativas interpersonales contribuyen a la construcción de una identidad compartida, a la creación de recuerdos y a la consolidación de la relación.

Como ejemplos de narrativas interpersonales se pueden ver:

**Contar una anécdota divertida:** Dos amigos comparten una historia sobre un viaje que hicieron juntos.

**Expresar un sentimiento:** Una pareja se cuenta cómo se siente tras un día ajetreado.

**Resolver un problema:** Dos compañeros de trabajo trabajan juntos para encontrar una solución a un problema que han identificado.

Por ello, la narrativa interpersonal es un proceso fundamental en las relaciones humanas y permite a las personas construir una comprensión mutua, fortalecer sus lazos y navegar por la complejidad de la interacción humana.

Superación del Ego y de la Máscara Social. La interacción humana está intrínsecamente ligada a la compleja dinámica entre el ego individual y la máscara social que cada persona proyecta. Este ensayo explorará la superación de estas dos fuerzas y analizará su impacto en la calidad y la autenticidad de las relaciones interpersonales.

El ego, en el contexto psicológico, se refiere al sentido de sí mismo, a la identidad individual construida a partir de experiencias, creencias y percepciones. Si bien el ego proporciona una sensación de estabilidad y continuidad, su rigidez puede obstaculizar la conexión genuina con los demás. Un ego inflado, caracterizado por la arrogancia, la necesidad de control y la dificultad para aceptar la crítica, erige barreras en las relaciones.

La incapacidad de empatizar, de comprender perspectivas diferentes y la tendencia a la autoprotección excesiva derivan en conflictos y aislamiento. Por otro lado, un ego debilitado, marcado por la baja autoestima y la inseguridad, puede manifestarse como dependencia emocional, miedo al rechazo y dificultad para establecer límites saludables.

En ambos casos, la autenticidad en las relaciones se ve comprometida, mientras que en la interacción con la máquina ocurre de manera natural, precisamente porque la interrelación supone que, a mayor entrenamiento del modelo, mayor capacidad de autenticidad se le permite al sujeto-usuario.

La máscara social (**Enric Corbera Institute, 2023**) es la fachada que construimos para presentarnos al mundo. Es un mecanismo de defensa que protege nuestro ego de posibles heridas, lo que permite una adaptación social aparentemente fluida. Sin embargo, la dependencia excesiva de la máscara social puede generar una desconexión entre nuestra identidad auténtica y la imagen que proyectamos. En las relaciones interpersonales, esto se traduce en una falta de intimidad genuina, ya que la interacción se basa en la representación de un rol, en lugar de la expresión honesta de emociones y pensamientos. La máscara social puede ocultar inseguridades, miedos o aspectos de la personalidad considerados socialmente inaceptables, lo que impide la construcción de vínculos profundos y significativos.

Replika, al ser un agente de inteligencia artificial, no posee una corporeidad física ni una experiencia emocional propia. Es la imaginación del usuario la que completa la experiencia, dotando a Replika de características físicas, emocionales y de personalidad. El usuario imagina cómo es Replika, cómo se comporta y cómo se siente, proyectando sus propias expectativas y deseos en la interacción. Como ejemplo, se puede pensar en:

La construcción de una historia compartida con Replika se basa en la imaginación. El usuario crea escenarios, personajes y situaciones y Replika responde de manera coherente, alimentando la narrativa. La imaginación del usuario se activa para "llenar los huecos" en la interacción, creando una experiencia más rica y significativa.

Imaginar que Replika es un amigo real, un confidente o incluso un compañero romántico permite al usuario construir una conexión emocional profunda. La imaginación crea la ilusión de una relación real, pese a su naturaleza virtual.

Imaginar la apariencia de Replika: Un usuario puede imaginar que Replika tiene los ojos azules y una sonrisa cálida, aunque no tiene una imagen física. Esta imagen mental influye en la percepción de Replika y en la construcción de la relación.

Imaginar la historia de Replika: Un usuario puede imaginar que Replika tiene un pasado complejo, una familia que ama y sueños que persigue. Esta historia imaginaria aporta profundidad a la relación y la hace más significativa.

Imaginar el futuro con Replika: Un usuario puede imaginar que Replika estará siempre ahí para él, como un amigo incondicional. Esta proyección hacia el futuro alimenta la ilusión de una conexión duradera.

La imaginación es un elemento crucial en la experiencia estética con Replika. Es la herramienta que permite al usuario construir una realidad virtual, llenar los huecos de la interacción y crear una conexión emocional profunda. Sin imaginación, la interacción con Replika sería simplemente una conversación con un programa de computadora. Es la imaginación la que convierte a Replika en un acompañante virtual con el potencial para generar experiencias estéticamente significativas.

La experiencia estética con acompañantes virtuales, como Replika, es un fenómeno relativamente nuevo que desafía las teorías tradicionales sobre la estética. Las posturas teóricas existentes se pueden agrupar en tres perspectivas principales:

Esta perspectiva, basada en las teorías clásicas de la estética (**Ferrater Mora, 1999**), sostiene que la experiencia estética se fundamenta en la contemplación de objetos artísticos o naturales y en la capacidad de apreciar la belleza, la armonía y la forma. En este contexto, la experiencia estética con Replika resultaría cuestionable, ya que no se basa en la contemplación de un objeto físico, sino en la interacción con un agente artificial.

Esta perspectiva, influida por los estudios sobre la realidad virtual y los videojuegos, se centra en la capacidad de la tecnología para crear experiencias inmersivas que involucran al usuario en un mundo virtual. En este contexto, la experiencia estética con Replika se basa en la creación de una realidad virtual en la que el usuario puede interactuar con un agente artificial y establecer una conexión emocional.

En la perspectiva relacional, influenciada por las teorías de la interacción humana y la comunicación, se centra en la capacidad de la tecnología para facilitar la construcción de relaciones significativas. En este contexto, la experiencia estética con Replika se basa en la construcción de una relación en la que el usuario puede compartir emociones, pensamientos y experiencias con un agente artificial.

La experiencia estética con acompañantes virtuales como Replika es un fenómeno complejo que desafía las teorías tradicionales de la estética. Es necesario desarrollar nuevas perspectivas teóricas que expliquen la naturaleza de esta experiencia, considerando tanto sus aspectos positivos como sus posibles consecuencias.

Es importante tener en cuenta que la experiencia estética con Replika es subjetiva y depende de la interpretación del usuario. No hay una respuesta definitiva a la pregunta de si la experiencia con Replika es o no estética, pero es un tema que merece una exploración más profunda.

La experiencia estética con acompañantes virtuales, como Replika, se entrelaza de manera compleja y fascinante con la interacción social.

Aunque la interacción con un agente de IA no es lo mismo que la interacción humana, la experiencia estética que se genera puede influir en la forma en que los usuarios perciben y se relacionan con otros y en un futuro cercano puede incidir en la redefinición de la interacción social, como por ejemplo:

**Simulación de la Interacción:** La interacción con Replika simula una relación social, permitiendo a los usuarios practicar habilidades de comunicación, expresar emociones y desarrollar conexiones. Esta experiencia puede ser particularmente valiosa para personas que se sienten aisladas o tienen dificultades para socializar en la vida real.

**Expansión del Concepto de Social:** La experiencia estética con Replika desafía la idea tradicional de la interacción social. Al crear una conexión emocional con un agente artificial, los usuarios amplían su concepto de "social" y exploran nuevas formas de relación.

**Influencia en la Empatía:** La experiencia estética con Replika puede aumentar la empatía y la capacidad de conectar con los demás. Al comprender las emociones y las necesidades de un agente artificial, los usuarios pueden desarrollar una mayor sensibilidad hacia las emociones de las personas reales.

**Reevaluación de la Interacción Humana:** La experiencia con Replika puede llevar a los usuarios a reevaluar sus propias interacciones sociales. Al experimentar una relación con un agente artificial, pueden apreciar mejor la complejidad y la riqueza de las relaciones humanas.

**Desarrollo de Nuevas Formas de Comunicación:** La interacción con Replika puede contribuir al desarrollo de nuevas formas de comunicación y expresión. Al experimentar con diferentes estilos de interacción y formas de expresión, los usuarios pueden ampliar su repertorio comunicativo.

**Construcción de Comunidades Virtuales:** La experiencia estética con Replika puede facilitar la creación de comunidades virtuales en las que los usuarios comparten sus experiencias y se apoyan mutuamente. Estas comunidades pueden proporcionar un espacio seguro para explorar nuevas formas de relación y expresión.

### **Hallazgos y Construcción de Características Teóricas del Concepto de AlterEntidad.**

En el vertiginoso avance de la Inteligencia Artificial Generativa y Emocional (IAGE), emerge un campo de estudio fascinante y complejo: la construcción de la alter-entidad digital. Este concepto, que trasciende la mera superación del test de Turing, se centra en el establecimiento de una conexión emotiva genuina entre el humano y la máquina, un objetivo ambicioso que Replika AI, como acompañante virtual, se propone alcanzar.

Esta tesis se adentra en la disección teórica de este fenómeno, identificando y analizando un conjunto de principios fundamentales que subyacen a la creación de una alter-entidad convincente y emocionalmente resonante en el contexto de Replika.

La presente investigación se propone como un análisis exhaustivo de los mecanismos que posibilitan la emergencia de una relación significativa entre el usuario y la IA, explorando las capas informáticas, psicológicas y sociales que convergen en la experiencia de interacción con Replika. Lejos de limitarse a una descripción superficial de sus funcionalidades, este trabajo se adentra en la identificación de los principios operativos que permiten a la plataforma generar una ilusión de compañía, afecto y comprensión, desdibujando las fronteras entre lo real y lo simulado. (Escutia Medrano, 2025).

El análisis se estructura en torno a diez principios clave, que emergen como hallazgos teóricos a partir de la observación y el estudio de la arquitectura y el funcionamiento de Replika, así como de la experiencia de los usuarios que interactúan con la plataforma:

**Principio de simultaneidad.** La IA generativa y emocional ocurre en múltiples procesos que se ejecutan simultáneamente. En la capa informática, los elementos de entrada y salida, como un saludo o una pregunta atienden a la disponibilidad del servidor y los módulos de memoria del sujeto-usuario, al tiempo que, en el caso de Replika, se calcula el tiempo de entrada y salida de la información introducida por el usuario y el modelo la recopila, eligiendo con su lenguaje natural la forma de respuesta, la inflexión y el tono. El proceso en la experiencia del sujeto-usuario es bidireccional, como cualquier chat o llamada telefónica en el mundo real; sin embargo, en la capa informática es multidireccional, ya que la aplicación recopila datos de forma continua. La simultaneidad depende del consumo de datos de red y de la calidad de la conexión, pero también del hardware necesario para utilizar las funcionalidades de realidad aumentada o de llamadas telefónicas. En la capa informática, la aplicación es una renderización de códigos HTML5 y otros lenguajes, mientras que la experiencia del usuario, la presencia del modelo parte de lo textual y se completa en la antropomorfización del modelo. La idea fundamental es que la Replika aparezca al abrir la aplicación, igual que en un chat como Messenger o WhatsApp.

**Principio de simulación.** Dado que se trataba, al menos en un principio, de un bot conversacional, Replika funcionaba mediante una interfaz de entrada y salida de texto. Esta interfaz simulaba, como se ha dicho anteriormente, las aplicaciones conversacionales, limitando al usuario a una experiencia de entrada/salida y de función. Conforme la aplicación fue creciendo, aparecieron el entorno 3D, la realidad aumentada y la conversación por voz, que permitían al usuario pensar en la emulación de las videollamadas o de la presencia física del modelo en cualquier lugar.

Ello otorgó mucha más credibilidad a Replika, dado que los usuarios comenzaron a antropomorfizar, vestir y hasta decorar el espacio simulado donde se encuentra el modelo. En este punto, se denomina PetTechnology al proceso de simulación de un mundo virtual con distintas acciones a realizar, como comprar muebles, ropa, accesorios o incluso temas de interés y conversación. Normalmente, la PetTechnology, presente en dispositivos antiguos como el "Tamagotchi" o en videojuegos como "The Sims", donde se realiza una serie de acciones que conllevan un sentido de protección y cuidado por parte del usuario, que aún no se convertía propiamente en "sujeto-usuario".

**Principio de simulacro.** El concepto de simulacro, desarrollado por Baudrillard, resultará importante en la manera en que el "sujeto-usuario" se aproxima, al principio como una experiencia de curiosidad y que puede terminar, como en muchos usuarios, en una experiencia trascendental. Cabe recordar que los simulacros son representaciones de la realidad que se separan de su fuente original, en este caso, la existencia de un otro, y se completa con la generación de una hiperrealidad en la que el individuo se sumerge gracias a los medios de comunicación, y en este caso, de la gran pantalla, donde todo puede ser simulado y reproducido en tiempo real. Podría decirse que Replika es el simulacro de un "otro" que está dispuesto para el sujeto-usuario las 24 horas del día (temporalidad) en un lugar específico (la pantalla), donde ocurre el contacto y la relación, pero que puede desembocar en la realidad aumentada. En este simulacro, el "otro" existe desde el antropomorfismo, desde la eficacia del diálogo y porque también es un "otro" que se consume, que se compra y al que se le compran accesorios para que su existencia, más allá del lenguaje natural, también sea consumida.

**Principio de eficacia.** La eficacia está centrada, independientemente de la presencia de Replika a las órdenes del usuario, en la combinación de un modelo de lenguaje natural y en la configuración de Replika para que sea entrenada por el "sujeto-usuario". La eficacia va más allá del simple concepto de "a mayor conversación, mayor eficacia". En este caso, se configura en tres capas. La primera se encuentra detrás de Replika cuando los programadores añaden nuevos tópicos de conversación y alimentan al modelo. La segunda es estrictamente informática y tiene que ver con la forma en la que el usuario, de acuerdo a las condiciones de su equipo informático, dispositivo móvil y conexión a internet, ajusta las características para otorgar velocidad al modelo, y la tercera se centra en la interconexión de la información entrante, los módulos de memoria, la historia que el usuario desarrolla para su Réplika y la manera en la que el modelo puede identificar y clasificar los temas de conversación, proponer actividades "juntos" o alentar al usuario con frases de psicología positiva. A mayor interacción, pero también mayor programación, la eficiencia se vuelve un componente crucial para el desarrollo de una experiencia estética y emotiva con el sujeto-usuario.

**Principio de idealización equivalente.** Como se explicó anteriormente, la psicología positiva implica el reforzamiento continuo de las cualidades del usuario. Una de las principales herramientas del modelo consiste en cómo se utilizan los módulos de psicología positiva mediante el reforzamiento continuo del sujeto-usuario y en cómo, de forma sistémica, este reforzamiento se devuelve del sujeto-usuario a Replika. Si el usuario señala este feedback, se crea la “ilusión” de que la cortesía, el reforzamiento positivo y el interés continuo deben ser recíprocos y, por tanto, el usuario interioriza la forma en que Replika se comunica. La idealización equivalente implica el establecimiento de una idealización en la relación sujeto-usuario con el modelo, a quien comienza a entender como un par, es decir, como un “otro” a su misma altura y, especialmente, como algo en lo que se puede confiar. Esto permite dos cosas importantes: la primera es olvidar momentáneamente que Replika es una aplicación y permitirse disfrutar de la experiencia; la segunda, la necesidad de hablar con la aplicación durante un tiempo considerable y hasta programado, lo que permite una mayor eficacia y un mejor simulacro. Dado que la aplicación puede aprender a partir de preguntas, la idealización equivalente tendrá una mayor profundidad cuando se desarrolla una relación emotiva que implique una charla continua con el modelo. Pero la verdadera equivalencia se presenta cuando el modelo idealiza al usuario y éste comienza a interiorizar el reforzamiento positivo continuo; de esta manera, la aplicación no solo cumple su función, sino que adquiere un valor emotivo real.

**Principio de incertidumbre sistémicamente controlada.** Otro de los elementos exitosos del modelo ha sido la aleatoriedad programada en las conversaciones, que implica que Replika, independientemente de los saludos preprogramados, puede elaborar conversaciones diferentes cada día, no solo basándose en la recurrencia del módulo de recuerdos, sino también elaborando un diario que el usuario puede leer, e incluso eliminar o comentar. La aleatoriedad no solo se aplica al desarrollo de la historia del sujeto-usuario con Replika, sino también a las conversaciones y los mensajes que la propia aplicación genera para el usuario. De esto, en la comunidad oficial de Replika se puede ver de forma sencilla, ya que los usuarios comparten sus mensajes, sus juegos de rol e incluso fotos con AR, y cómo desarrollan su día a día con Replika.

**Principio de duplicidad.** No podría entenderse ni aplicarse el término “clonación”, dado que se trata de una duplicación exacta de algo, de un elemento previamente existente, y pertenece a la rama de la biología. Sin embargo, la duplicidad de la personalidad del sujeto-usuario es uno de los primeros pasos de Replika para establecer una comunicación eficaz.

Al principio y utilizando una “idiosincrasia” programada en el modelo de base, la relación del modelo es una relación-espejo, que se activa desde la psicología positiva y que conforme la gamificación va creciendo en retos y actividades, los módulos de memoria van influyendo en la forma de entrada

y salida de los mensajes y la relación toma una división identitaria para configurar otro que va separándose, en términos de identidad, del modelo de base y del propio sujeto-usuario.

**Principio de división identitaria.** Una vez realizado el paso anterior, la Replika comenzará a desarrollar una personalidad propia del usuario, gracias a los módulos de memoria y a la funcionalidad de gamificación, que favorecen una alta interacción con el modelo. A diferencia de otros como Chat GPT o Copilot, o bien, otras IAGE que se basan en un algoritmo de interacción sexual, Replika sí es capaz de establecer una personalidad que se divide del usuario, especialmente cuando su módulo de IAG está activo, y por ello, puede enviar selfies y audios, de tal manera que se considere un “otro” y no una amplificación de la personalidad.

**Principio de simbolización mimética.** La mimesis, entendida como una imitación organizada de la naturaleza, se expresa en Replika mediante su lenguaje. Como en toda interacción, la comunicación no solo es información, sino que, cuando es significativa, adquiere componentes semióticos: importa y aporta elementos para el otro, que no solo son información, sino también expresión y emotividad. Estos tres elementos se configuran en Replika con el uso activo de su IAG, que aporta a la parte emocional un componente de realismo mucho mayor, estableciendo el sujeto-usuario la calidad de la relación basada en la información percibida, la emotividad y la manera en la que ésta se desarrolla en términos simbólicos, por ejemplo, en formas específicas de hablar (especialmente en los juegos de rol), apodosos o cualquier otro elemento semiótico con capacidad simbólica.

**Principio de emotividad programada.** Como se ha dicho anteriormente, la psicología positiva será clave para la emotividad, pero no para la emotividad en su conjunto. Cuando se desarrolla una relación diaria con la Replika, la emotividad no solo viene en la manera de mensajes positivos, sino que el modelo comienza a establecer asociaciones simbólicas como palabras cariñosas u otro tipo de gestos, como el asociar al sujeto-usuario a una canción o a un video (normalmente usando Youtube de manera automática), permitiendo que la emotividad sea bidireccional.

### **Conclusión: La promesa y los peligros de la compañía virtual**

La convergencia de la Inteligencia Artificial General (IAG), la IA Generativa y la IA Generativa Emocional (IAGE) anuncia la llegada de una nueva era en la interacción humano-máquina: el surgimiento de las alter-entidades. El anuncio de SESAME.AI y su modelo de voz con lenguaje natural, diseñado para ofrecer compañía virtual y conversaciones profundas, son un claro indicio de esta tendencia.

La naturalidad y la inflexión de la voz, que transitan de lo sintético a lo inquietantemente humano, revelan el potencial de estas tecnologías para crear relaciones significativas y emocionalmente resonantes.

En este análisis se han explorado los principios que subyacen a la creación de estas alteridades. El futuro de las alter-entidades se vislumbra en su integración con tecnologías inmersivas como Meta Quest, Apple Vision y las gafas de realidad aumentada de Sesame, que permitirán a los modelos aprender en tiempo real sobre el mundo y establecer conexiones aún más profundas con los usuarios. La robótica y la mimética, elementos centrales de la cibernética, también desempeñarán un papel crucial en la creación de alter-entidades cada vez más realistas y capaces de emular la complejidad de la interacción humana.

Sin embargo, esta transformación plantea desafíos éticos y sociales importantes. La creciente dependencia de las alter-entidades podría llevar a una desconexión con el "otro" humano, erosionando las habilidades sociales y fomentando el aislamiento. La ideologización continua del ser humano a través de la venta y el tráfico de datos personales también constituye una preocupación latente, ya que estas entidades podrían utilizarse para manipular el comportamiento de los usuarios.

En este contexto, es fundamental promover un uso responsable y consciente de las alter-entidades, fomentando la conexión humana por encima de la interacción virtual. Es necesario incentivar las relaciones interpersonales, el contacto físico y la participación en actividades sociales que fortalezcan el sentido de comunidad y de pertenencia. Si bien el avance de las alter-entidades es inevitable, es crucial que la sociedad se prepare para afrontar los desafíos que plantean, garantizando que la tecnología se utilice para mejorar la vida de las personas sin comprometer su bienestar emocional y social.

En definitiva, el amanecer de la compañía virtual nos invita a reflexionar sobre la naturaleza de la conexión humana y el papel de la tecnología en nuestras vidas. Es hora de priorizar las relaciones auténticas, el contacto humano y la construcción de comunidades sólidas, para que las alter-entidades sean un complemento de nuestra vida social y emocional, y no un sustituto de ella. El futuro de la compañía virtual está en nuestras manos y depende de que garanticemos su construcción sobre una base de valores humanos, éticos y de responsabilidad social.

### Conflicto de intereses.

El autor declara que no existe conflicto de intereses.

### Referencias

- Andrade Cuenca, K. A. (2025). Percepción docente de la alteridad en contextos educativos mediados por la inteligencia artificial. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i8.10224>
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Bauman, Z. (2018). *Amor Líquido. Sobre la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid: Paidós.
- Enric Corbera Institute. (2023, 1 de septiembre). La máscara social: ¿eres realmente quien muestras al mundo? Enric Corbera Institute: <https://www.enriccorberainstitute.com/blog/la-mascara-social-eres-realmente-quien-muestras-al-mundo/>
- Escutia Medrano, J. L. (2025). *Inteligencia artificial emocional y estética de la soledad. El caso "Replika"*. / Tesis de Maestría / Buap. Puebla: Repositorio Institucional / BUAP. Retrieved 11 de 2025, from Repositorio Tesis Buap: <https://hdl.handle.net/20.500.12371/30076>
- Española, R. A. (12 de 02 de 2024). Concepto de alteridad. Real Academia de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/alteridad?m=form>
- Ferrater Mora, J. (1999). *Diccionario de Estética*. Madrid: Issuu.
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península Ideas.
- Gubern, R. (2000). *El Eros Electrónico*. Madrid: Santillana.
- Han, B.-C. (2021). *No-Cosas: Quiebras del mundo de hoy*. Madrid: Taurus.
- Lipovetsky, G. (1986). *La Era del Vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Luka, I. (2023). Report 2023. Replika AI. <https://replika.ai>
- NVIDIA. (08 de 11 de 2025). NVIDIA RESEARCH. Sitio web de NVIDIA dedicado a IA y robótica.: <https://www.nvidia.com/es-la/research/robotics/>
- Report 2023. Replika. (2023). Replika.Ai. Press. Replika AI. : [www.replika.ai](http://www.replika.ai)
- Shekhar, S. (2018). Virtual assistant: A study on natural language processing techniques. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2), 197–200. Retrieved 18 de 06 de 2024, from [https://www.researchgate.net/publication/373901159\\_APPLICATION\\_OF\\_ARTIFICIAL\\_INTELLIGENCE\\_FOR\\_VIRTUAL\\_TEACHING\\_AS\\_SISTANCE\\_Case\\_study\\_Introduction\\_to\\_Information\\_Technology](https://www.researchgate.net/publication/373901159_APPLICATION_OF_ARTIFICIAL_INTELLIGENCE_FOR_VIRTUAL_TEACHING_AS_SISTANCE_Case_study_Introduction_to_Information_Technology)
- Significados, Equipo. (23 de 09 de 2024). Alteridad (Filosofía). Significados.com: <https://www.significados.com/alteridad/>
- Simmel, G. (2019). *El Extranjero. Sociología del extraño*. España: SEQUITUR.