

# VIRTUALIDAD, INMERSIÓN DIGITAL Y PORVENIR DEL SUFRIMIENTO PSÍQUICO

## VIRTUALIDADE, IMERSÃO DIGITAL E O FUTURO DO SOFRIMENTO PSÍQUICO

Lucio Gutiérrez  
Miembro titular, docente  
y actual Presidente de la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA.  
E mail: [lgutierrez@ichpa.cl](mailto:lgutierrez@ichpa.cl)

**Para citar este artículo / Para citar este artigo / To reference this article**

Gutiérrez L.. (2022) Virtualidad, inmersión digital  
y porvenir del sufrimiento psíquico "Intercambio Psicoanalítico 12 (1),  
Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC By 4.0)

# VIRTUALIDAD, INMERSIÓN DIGITAL Y PORVENIR DEL SUFRIMIENTO PSÍQUICO<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Publicado en revista *Gradiva*, 2021(2):30-39. Basado en la conferencia online "Virtualidad y Sufrimiento Psíquico" del 25 de Octubre de 2021 para la comunidad del Magister en Psicoanálisis de la Universidad Adolfo Ibáñez y la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA, Santiago de Chile.

## Lucio Gutiérrez<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Psicólogo y Doctor en Psicoterapia de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Psicoanalista. Miembro titular, docente y actual Presidente de la Sociedad Chilena de Psicoanálisis ICHPA. Líneas de investigación: virtualidades y subjetividad, telepsicoanálisis, teoría winnicottiana y metapsicología del grupo independiente. E mail: lgutierrez@ichpa.cl

### Resumen

**Se presenta una reflexión sobre los procesos de virtualización del contacto humano, los fenómenos de inmersión digital y sus consecuencias para lo televinculativo, de relevancia para pensar el porvenir del sufrimiento psíquico y la emergencia de nuevas formas psicopatológicas en la sociedad contemporánea.**

### Palabras clave

Virtualidad, inmersión, televinculación, sufrimiento psíquico

Cada cierto tiempo se vuelve importante revisar los supuestos que articulan nuestras lecturas sobre el sujeto, ante todo como un sujeto situado en una sociedad con modos de producción y formas de intercambio determinadas.

El campo psicopatológico, de forma privilegiada, nos entrega indicios sobre lo que está en juego. Las formas de padecimiento humano que se vuelven salientes, incluso predominantes, en un momento y cultura específicos, hablan a través de sus particularidades de aquello que no ha podido ser tramitado por el sujeto, en ocasiones incluso aquello que no ha podido ser simbolizado. Allí donde el malestar no ha pasado a ser un sufrimiento susceptible de ser escuchado, se organizan defensas y con ellas las nuevas "enfermedades del alma" epocales, por usar el término popularizado por Julia Kristeva (1995).

Hay un largo debate sobre si la histeria aún persiste, hoy por hoy. Si por ejemplo las llamadas fibromialgias, las fatigas crónicas y algunas formas depresivas inespecíficas en el quehacer contemporáneo son formas transformadas de las neurosis histéricas, nuevas neurastenias, o si remiten a otras expresiones no subsumibles en las viejas categorizaciones. No entraremos en ese debate hoy. Lo que sí cabe decir es que las neurosis histéricas, así como se describían en la Viena de Freud, esas del "arco de Charcot", las de anosmias y las de cegueras, son relativamente escasas. Y ciertamente ello no se debe al influjo del psicoanálisis en la sociedad. Cabe pensar, como se ha referido muchas veces, que las formas de intercambio social propias de esa época movilizaban procesos especialmente proclives al desarrollo de las represiones, en plural y en el sentido tradicional del término, formas que podemos constatar que en la medida en que se dan hoy en ciertas subculturas (la rural y ciertos círculos ultraconservadores en Chile por ejemplo) siguen asociándose a la presentación de defensas histéricas -digámoslo así- tradicionales.

Este preámbulo abre a la coyuntura que deseo tratar hoy: la relación entre las formas de intercambio social mediatizado digitalmente, lo televinculativo y nuevas consideraciones al sufrimiento humano.

Todo un tema se nos abre al intentar dar cuenta de lo que Manuel Castells (1996) en *La era de la información* llamó la cultura de la virtualidad real<sup>1</sup>. En la mayoría de estos acercamientos se presenta, a mi parecer, una radicalización de la sentencia clásica de Marshall McLuhan (1964) respecto a que “el medio es el mensaje”. Cuando el habitar en un mundo de medios digitales compromete a lo social -bajo sus mantos de discursos amorosos, del trabajo, la política y la educación- y llega a tal punto de masificación y naturalización, observamos una transformación de la relación con la alteridad misma<sup>2</sup>. Pienso que han hecho falta un par de generaciones para observar con claridad estos fenómenos, adelantados por estos intelectuales, sobretodo mirando el hábitat en naciones fuertemente industrializadas.

Al respecto, un paréntesis. Tengo la impresión de que esta pandemia quedará como un momento históricamente relevante en un sentido muy particular. Para no ir tan lejos como la peste negra, con la gripe española, la más devastadora a nivel mundial hasta ahora, no había vacunas ni mucho alcance comunicativo. Los medios de comunicación masiva fueron agentes de censura homogénea respecto de los estragos de la pandemia. Los tratamientos, espurios, paliativos principalmente, no parecen haber surtido mayor efecto. Medidas de higiene comunitaria, la idea del distanciamiento social y el aislamiento del enfermo eran centrales, como lo son hoy. Pero entre las múltiples diferencias, una sobresale a efectos de lo que queremos pensar hoy: esta pandemia se encontró con una sociedad global con suficiente maduración tecnológica y naturalización del uso de dispositivos de mediación tecnológica, como para que el aislamiento social no se acompañase de una paralización de la gran mayoría de las esferas de encuentro entre los seres humanos, incluyendo el trabajo, la educación, la vida política, la vida social y la vida sexual. Los espacios de teleterapia, que acompañan todas estas esferas, dan fe de ello.

---

<sup>1</sup> También, desde otros esfuerzos sintéticos, la cultura de la interfaz (Johnson, 1997), cultura visual digital (Darley, 2000), cultura de la convergencia (Jenkins, 2006), y más recientemente modernidad, sociedad y vida líquida (Bauman, 2003,2005), sociedad del cansancio, de la transparencia y la hiperculturalidad (Han, 2012, 2013, 2014).

<sup>2</sup> Es un asunto de transformaciones en lo intermedio y de procesos histórico-sociales en tanto “magmas” (Castoriadis, 1975).

Entonces, aquel proceso de mediación virtual de las interacciones que venía desarrollándose en una tendencia creciente-lineal adquirió, en este par de años, una forma de crecimiento exponencial. Y con ella se han vuelto más manifiestos algunos procesos que ya venían observándose (ej. Caparrotta, 2013; Turkle, 1995, 2009), pero que estaban otrora relegados a asuntos de población específica, de nicho de interés o de saber de especialista.

Por ejemplo, la adicción a los videojuegos, en la caricatura, como tantas otras, se había identificado como un asunto de *gamer*, propio a individuos con un perfil muy específico: varones regordetes, sedentarios, intelectualmente dotados, de pobre habilidad social, inhibidos, distantes o hiperreactivos al contacto corpóreo, alérgico-asmáticos, entusiastas de las computadoras en general. Con la masificación se rompe la asociación con este perfil del clásico *nerd* de los 80, o el *geek* de los 90, y el videojugar pasa a ser asunto toda la población y generaciones. A ser pensado ya no sólo respecto de los juegos masivos multijugador en línea, sino para todo tipo de videojuegos, ingresando el videojuego casual, el juego de celular del tipo “gacha” (loot boxes, expendedora de juguetes), entre muchos otros.

Así, nos vemos enfrentados hoy y estamos en condiciones de abordar la tarea de pensar nuevos padecimientos del alma desde coordenadas que no queden atrapadas en los asuntos de la personalidad y que, de ser posible adquieran lecturas metapsicológicas que permitan mirar el asunto desde la perspectiva del sujeto. Un sujeto “sujetado”, como es menester considerarlo, desde las inscripciones en relación con alteridad fundante, las alteridades sobredeterminantes y las alteridades que cotidianamente se implican en su vivenciar.

### **Todavía sin nativos digitales**

Quisiera proponer un conjunto de ideas que me parece relevante y que quizás resulte, hasta cierto punto, novedoso. En cierto sentido me animo a decir que el asunto no ha llegado a su completa radicalización. Aún no existen los “nativos digitales”, como le ha gustado decir a los estudios en comunicación. Si bien desde una forma de comunicación secundaria podemos decir que hay generaciones que han nacido en una era digital y que desde pequeños han interactuado con aparatos de diverso tipo, en el pleno sentido, el radical sentido que Meltzer (1986) daba a las formas primarias de comunicación, esas resultantes de la díada madre-bebé, somos todos, viejos y jóvenes, aún – si se me permite decirlo- inmigrantes digitales. Unos más duchos y otros más torpes, algunos más tempranamente otros tardíamente, pero todos inmigrantes, todos adoptamos la tecnología y la condición de mediación tecnológica del vínculo, de modo secundario.

Esto no es una siutiquería retórica: tiene las más hondas consecuencias suponer un desarrollo emocional primitivo<sup>3</sup> organizado a partir de relaciones madre-bebé corpóreas y tangibles, que suponerle a partir de relaciones madre-bebé mediatizadas tecnológicamente. Algo de evidencia podemos tener al respecto, respecto de los procesos de personalización, al observar a chicos intervenidos por máquinas de diverso tipo. Un trabajo de conciliación y de investidura especial es requerido para hacer frente a lo que queda allí marcado. Por ahora, insisto, no tenemos generaciones criadas en el marco de interacciones madre-bebé mediatizadas digitalmente y habría que pensar (hoy tema de un futurismo psicoanalítico) cómo marcharía un proceso de constitución psíquica en esos términos.

Lo que sí tenemos son niños y jóvenes que han incorporado las tecnologías como parte de sus vidas, con las concomitantes expectativas que se instalan en relación con ellas. Tenemos familias que expresan su vida amorosa utilizando medios de televinculación. Individuos que tramitan su sexualidad utilizando plataformas digitales en relación con alteridades humanas y sintéticas. Y mucho más.

### **Sobre lo inmersivo: ideas directrices para pensar lo televinculativo**

Pienso entonces algunas ideas para pensar lo televinculativo.

La primera que me parece fundamental es entender que nuestras interacciones digitales, en lo que a la relación con una alteridad refieren, *son un complejo* que considera muchísimos vértices.

El punto central que los reúne es el fenómeno de la *inmersión*, que refiere a la ilusión perceptual de que no nos encontramos en un ambiente mediado (Brown, E. & Cairns, P., 2004; Jennet *et al.*, 2008). Es lo que acontece en la vivencia del “estar ahí” en un ambiente de videojuego, un “estar juntos” en una teleconferencia, y también un “en la nada” de una serie de imágenes movilizada por el zapping del dedo en Instagram. Todo eso refiere al fenómeno de inmersión.

Entender las particularidades de la inmersión es central para la escucha del sufrimiento psíquico en relación con la virtualidad. Es clave, a mi parecer, para un analista o un terapeuta contemporáneo. Tanto como lo fue, en la época de Freud, entender los elementos centrales de la doctrina de la represión, aún vigente y sobre la cual este es un asunto, me parece, suplementario.

---

3 Al modo como Winnicott (1945) le teoriza.

La inmersión, como la concibo, involucra diversas variantes de lo que André Green (1995/1993) llama un “trabajo de lo negativo” en relación con lo perceptivo y lo representativo de la realidad. Un movimiento psíquico que “negativiza” algunos índices perceptuales, de atribución de la realidad o de relevancia representativa, en un momento dado<sup>4</sup>.

*Algunos ejemplos:*

*Un niño juega un videojuego y cree que han pasado dos minutos, cuando ha pasado una hora. Esto le pone en problemas ante sus padres.*

*Un padre hace zapping de su smartphone en una plaza de juegos y descuida al crío, no se da cuenta que se ha puesto en peligro: “pero si hace un instante estaba bien”.*

*Una persona deja de escuchar a quien le habla a su lado, mientras hace correr las imágenes de Instagram. Se queda con la sensación de “tiempo muerto”.*

*Un joven choca con otro peatón caminando en la calle, mientras revisa su smartphone. Pensaba que estaba atento. Varios transeúntes han tenido que eludirlo.*

*Otro no se percata, al videojugar, de su cansancio y deseos de micción. Al finalizar el juego se percata de su agotamiento y de que ha estado, todo ese tiempo, a punto de orinarse. Se le presenta a modo de una urgeincontinencia.*

La inmersión es clave para pensar las “psicopatologías de la vida virtual cotidiana”, parafraseando el clásico de Freud. Pero así también, es central para comprender formas psicopatológicas *veras* como las llamadas adicciones a Internet, el despliegue de tramitaciones identificatorias en el desarrollo infantojuvenil, tramitaciones de la fantasía sexual, nuevas expresiones de perversión, terrenos para los cumplimientos de deseo neurótico, entre otras tantas.

---

<sup>4</sup> Respecto al trabajo de lo negativo en lo inmersivo digital, puedo precisar hoy con mayor claridad la idea presentada desde hace casi una década (Gutiérrez, 2012, 2017). Habría que ubicar a la inmersión como un fenómeno en el terreno de las relaciones Yo/realidad, apuntalado desde las mociones de deseo y donde se aprecia la puesta en juego de dos mecanismos principales: la *Verleugnung* Freudiana (1927) (actitud de bi-escisión, desmentida, desautorización) y la alucinación negativa propiamente dicha (Green, 1995/1993).

*Retratemos una escena:*

*Un joven desea alejarse de su situación personal. Se relaciona con una madre intrusiva y una exigencia narcisística que amenaza continuamente el sentimiento de sí. Ponerse en contacto con lo que le aqueja le resulta en extremo angustioso y no desea enfrentar la realidad de un fracaso universitario. Lo reconoce pero no quiere pensar en ello, en sus consecuencias, y se paraliza. En lugar de pedir ayuda se vuelca sobre Fortnite, su videojuego favorito, día y noche, sintiendo una gratificación momentánea pero vacía, que con el tiempo llega a asociar con lo que antes fueron prácticas de masturbación compulsiva. Queda cansado, habiendo atravesado el momento, y cae rendido tras un centenar de batallas de Fortnite. Esto le permite escamotear la realidad, entre lo alucinótico y el dormir.*

*La inmersión es un fenómeno hipnoide.* No olvidemos que Freud nos alertó de lo hipnoide como un estado de desvalimiento, que nos deja especialmente vulnerables al trauma. Nada indica que aquí debamos instalar una excepción. Es curioso, sí, pensar que aquello que, en ocasiones, como en la ilustración que acaba de dar, sirva las veces de un refugio y pone en mayor riesgo del advenimiento traumático.

Es llamativo también entender a la inmersión de este modo porque aquello propio al estado de trance hipnótico es, de pleno derecho, un fenómeno de transferencia. Entregarse al designio del otro. ¿Y qué otro? He aquí lo que me parece fascinante de este nuevo campo. El otro no es ese de las ensoñaciones histéricas, tampoco el hipnotista en su presencia tangible y misteriosa. El otro es aquí una alteridad-plataforma, una alteridad sintética, una alteridad mediatizada, una alteridad-social, todas formas de alteridad que coexisten en relación con deseos que quedan comprometidos de formas peculiares. Encontrarnos con las huellas del otro en la escucha de las vinculaciones de una persona con sus mundos virtuales es sumamente interesante. Dice mucho. Si escuchamos lo suficiente, dice más de lo que podría pensarse en primera instancia.

*La inmersión digital, en tanto estado hipnoide, depende del deseo y lo acerca a una experiencia alucinótica como pocas existen en nuestras vivencias cotidianas<sup>5</sup>.* No hay inmersión sin deseo, así como no hay hipnosis sin deseo (sea tácito o explícito) de ser hipnotizado. El interés queda manifestado de diversas formas: desde la pérdida de la participación social – en una red o juego- pasando por el esfuerzo por encontrarse con un querido o desarrollar un trabajo, una publicación a la expectativa de ser leída o contemplada, etc.

---

<sup>5</sup> En el sentido de estados intermedios de transformaciones en alucinosis al modo como ha sido planteado por Citivarese (2015).

*Pero también la inmersión depende de las condiciones y competencias tecnológicas.* Si no hay conexión suficiente, flujo de plataforma o competencias tecnológicas (de cualquiera de las partes), entre otros condicionantes, no tendremos inmersión. Y es que la inmersión, en ese sentido, se “cuelga” también de una cara exterior. Puede ser muy intensa cuando se da, pero depende de una multiplicidad de factores y cualquiera de ellos puede fallar. Es muy intensa en los videojuegos, por ejemplo, en la medida que los videojuegos apelan a narrativas (inmersión diegética; McMahan, 2003) seductoras, a dinámicas de recompensa-castigo o llevan a estados primarios de ataque-fuga (no diegética; McMahan, 2003). En las redes sociales puede ser igual de intensa en base a la explotación de la seducción del otro y, más aún, apelando a conectar con las huellas de la experiencia más primitiva posible: la autocreación alucinatoria del otro. El mundo en mis manos, en mis dedos, en mis controles.

Sentimiento de omnipotencia que hace guiños y seduce desde la recomposición narcisística de la autocreación de mundo es aquello que hace de las redes sociales y de las plataformas actuales espacios tan seductores. Piensen Uds. en el largo rodeo que hemos llegado a hacer, como humanos, desde las experiencias primitivas de contacto humano en la díada madre bebe y donde lo alucinatorio tiene lugar, hasta el abandono de lo alucinatorio, aún presente en el proceso primario, para intentar un mundo civilizado con acciones acordes a fines, con predominio de lo secundario y, con ello, el esfuerzo hacia un pacto social. ¡Qué goce infinito retornar a crear el mundo con un dedo! Cual canto de sirenas, las plataformas digitales en sus distintas expresiones llevan a una experiencia alucinótica que contacta con un sentimiento de omnipotencia, reconstitución secundaria del narcisismo perdido e ilusión de reencuentro con el yo ideal.

Por cierto, quizás argumentará alguien, no todo es negativo. Y por cierto que no. Habría que decir que mantenerse en contacto con la realidad es un asunto duro, que requiere hasta un poco de disciplina. Pero lo que intento decir es que, además de sendos instrumentos de trabajo al servicio de lo propiamente vital, hay aspectos de la participación en los mundos digitales que pueden aprovecharse hacia la inercia de un narcisismo de muerte. Y, más aún, que en su forma inmersiva esos procesos pueden encontrar un mecanismo especialmente eficaz para expresarse.

Quizás es esto lo más relevante que quiero transmitir hoy: la necesidad de romper con cualquier pretensión de tratar las plataformas digitales como instrumentos de comunicación e información neutros y comprender que se trata de medios de intercambio social de fuerza política, en el pleno sentido del término, de formas de intercambio con la realidad muy particulares al servicio de tramitación de lo pulsional, de ambientes-hábitat, de campos privilegiados al despliegue de lo representativo-personal y ante todo de encuentro con diversas formas de alteridad.

Algunas de ellas -las alteridades sintéticas- nunca antes consideradas en la historia de la humanidad.

El modo como todo esto se pone en juego puede resultar oscurecido por la transparencia de la interfaz y por las naturalizaciones que se han instalado respecto a estos intercambios. Por ejemplo, damos por sentado el hecho de la coexistencia de alteridades sintéticas y alteridades mediatizadas en las plataformas virtuales. Nadie se inquieta hoy al escuchar al asistente virtual de un Smartphone (ej. Siri, Alexa). No hay gran escándalo por encontrar “hablando” en series de comentarios a humanos y “bots” por igual. O si videojuega encontrándose con avatares manejados por humanos y otros manejados por bots o formas de inteligencia artificial. Por ahí, en esos ambientes, unos humanos se encuentran y se enamoran también. Otros tramitan tímidamente sus urgencias pulsionales haciendo juegos agonales o explotando ciertos “bailes” de los avatares, no mentados para ello, reproduciendo un coito. Explotan o “metaexplotan” el protocolo del juego. Es parte del juego, los jugadores lo aceptan.

Pero el asunto se vuelve quizás más inquietante cuando trasladamos el mismo escenario a las plataformas de pornografía y cibersexo, donde humanos y simulaciones de cuerpos masculinos y femeninos se hacen presentes, más aún cuando ello conecta con dispositivos de estimulación física a ambos lados de la pantalla, cuando las transformaciones incluyen cuerpos híbridos, mitológicos o pueriles<sup>6</sup>. ¿Cómo entenderemos la alteridad allí? ¿Podemos subsumir el asunto al campo del fetichismo? ¿A una lectura desde lo masturbatorio?

Me parece que el asunto requiere ser pensado seria y detenidamente, por cuanto la problemática de la inmersión complejiza bastante la cuestión. He allí la psicopatología porvenir.

Abordar la virtualidad en relación con las expresiones y producciones sufrimiento psíquico es una tarea que se nos viene por delante, y a la que el psicoanálisis espero, como en otros momentos, podrá aportar con su visión tan particular sobre los avatares del sujeto. Es también fundamental si, más allá de las necesidades asociadas a la continuación de un trabajo terapéutico en esta pandemia, el terapeuta desea continuar teletrabajando. Teleanalizando incluso. La necesidad de pensar el trabajo psíquico necesario para que ello ocurra, de un modo productivo, se ha vuelto perentoria.

---

<sup>6</sup> Habría que decir que el meta-verso hace bastante tiempo, desde la perspectiva háptica, ha comenzado.

## Referencias

- Bauman, Z. (2003). *Liquid Love*. Londres: Polity Press.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Londres: Polity Press.
- Brown, E. & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. CHI 2004. ACM Press, pp. 1279-1300.
- Caparrotta, L. (2013). Digital technology is here to stay and the psychoanalytic community should grapple with it. *Psychoanalytic Psychotherapy* doi: 10.1080/02668734.2013.846272
- Castells, M. (2001/1996). *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*. Madrid: Alianza.
- Castoriadis, C. (1975). *La institución imaginaria de la sociedad II*. Buenos Aires: Tusquets.
- Citivarese, G. (2015). Las transformaciones en alucinosis y la receptividad del analista. *The International Journal of Psychoanalysis (en español)*, 1:4, 1278-1310, DOI: 10.1080/2057410X.2015.1365502.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres* London: Routledge.
- Freud, S. (1927). Fetichismo. En J. Strachey (Ed.), *Obras Completas de Sigmund Freud vol XXI* (pp.141-152). Buenos Aires: Amorrortu.
- Green, A. (1995). El trabajo de lo negativo y lo alucinatorio (la alucinación negativa). En A. Green, *El trabajo de lo negativo* (pp.221-294). Buenos Aires: Amorrortu. [original: Green, A. (1993). *Le travail du négatif*. Paris: Les Editions de Minuit]
- Gutiérrez, L. (2012). ¿Psicoterapias online? El avance de los encuadres catalejos. *Gradiva* I(1):23- 9.
- Gutiérrez, L. (2017) ¿Silicio en el 'Oro Puro'? Contribuciones Teóricas y Observacionales al Teleanálisis por Videoconferencia. *The International Journal of Psychoanalysis (en español)*, 3:4, 550-577, DOI: 10.1080/2057410X.2017.1649868.
- Han, B-Ch. (2012). *La sociedad del cansancio*. España. Editorial Herder.
- Han, B-Ch. (2013). *La sociedad de la transparencia*. España. Editorial Herder.
- Han, B-Ch. (2014). *En el enjambre*. España. Editorial Herder.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jennet, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *Int. J. Human-Computer Studies* 66: 641-661.
- Johnson, S. (1997). *Interface Culture. How new technology transforms the way we create and communicate*. Nueva York: HarperCollins Publishers.
- Kristeva, J. (1995). *Nuevas enfermedades del alma*. Madrid: Cátedra.
- McLuhan, H.M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York: Mentor.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence. A Method for analyzing 3-D Video Games. En M.J. Wolf & B. Perron (eds.), *The Video Game, Theory Reader* (pp.67-86). Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Meltzer, D. (1986). *Studies in Extended Metapsychology: clinical applications of Bion's ideas*. Perthshire: Clunie Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2009). *Simulation and Its Discontents*. Massachusetts: MIT Press.
- Winnicott, D.W. (1945). Primitive Emotional Development. *Int. J. Psycho-Anal.* 26: 137-143.